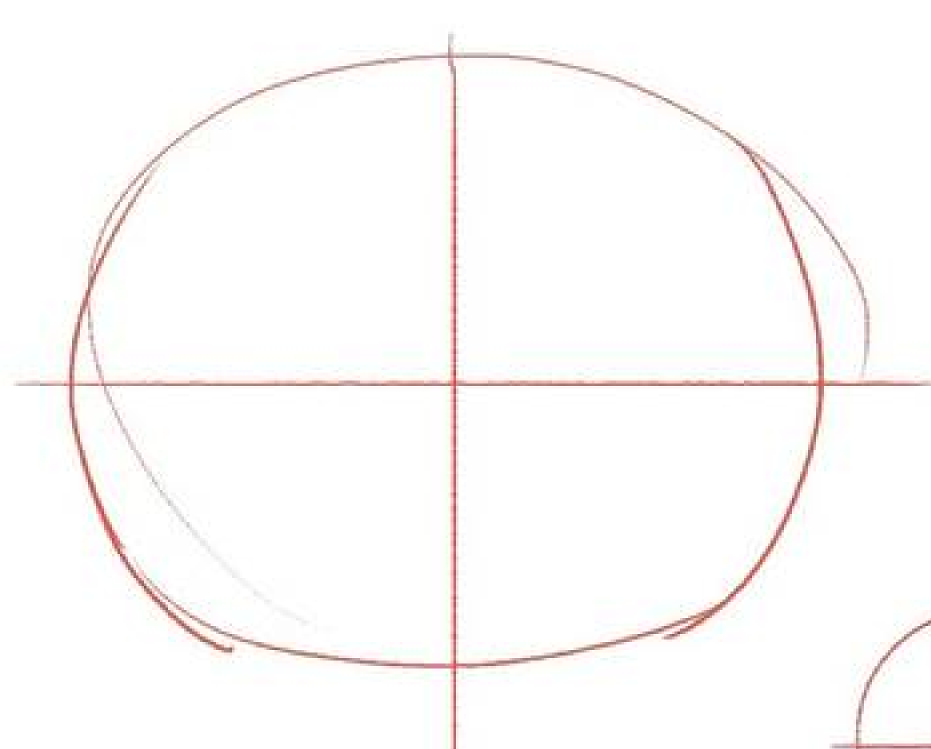
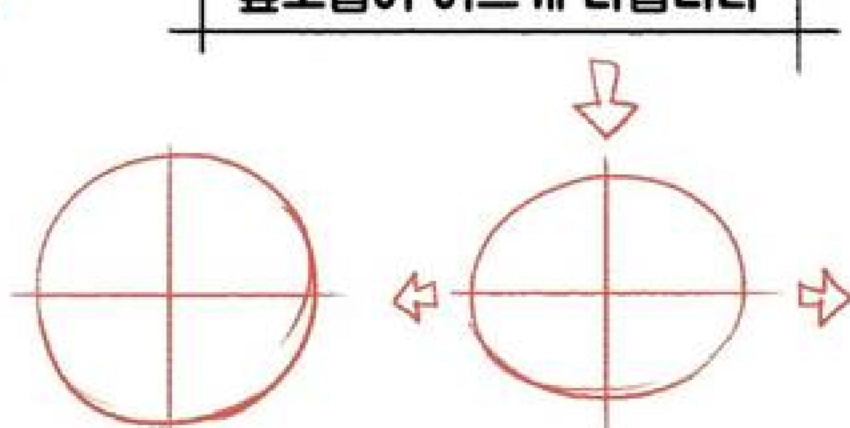
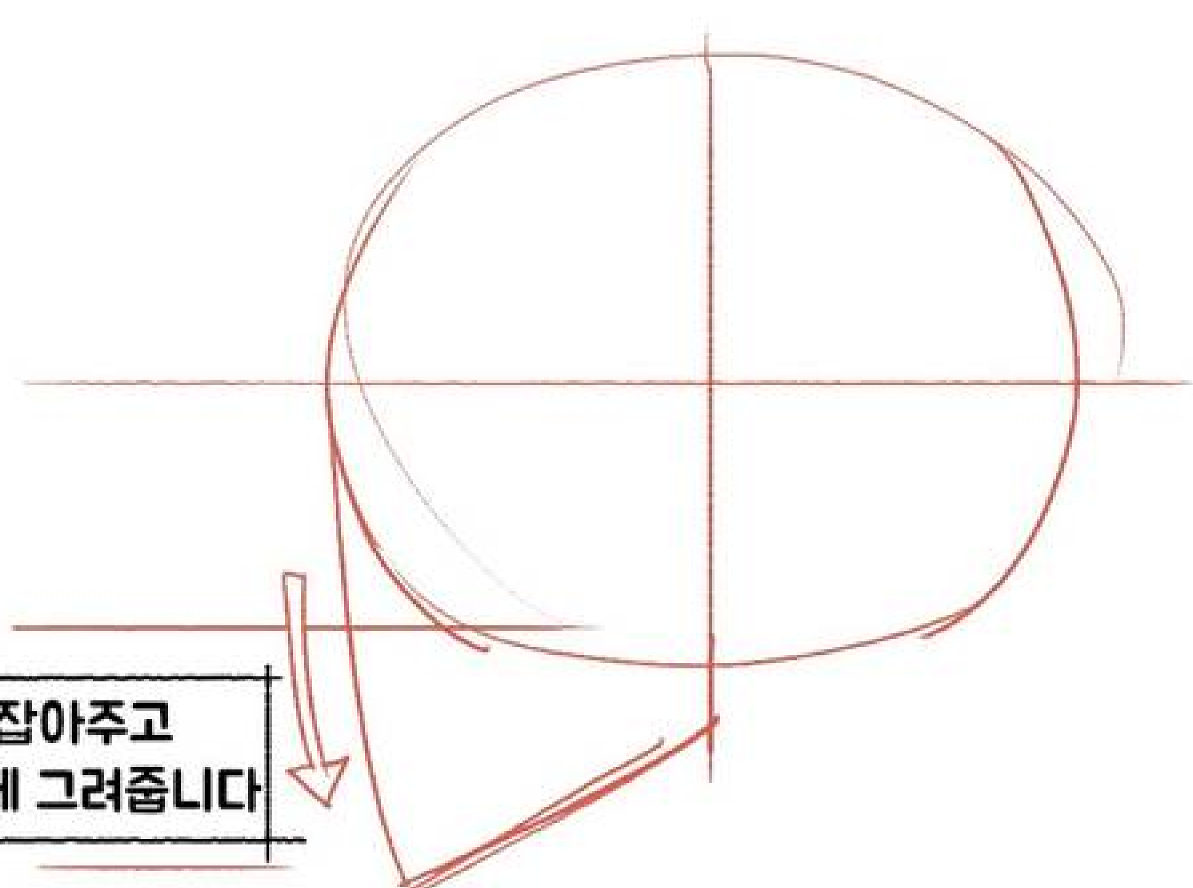
Q : 얼굴 옆모습이 궁금합니다



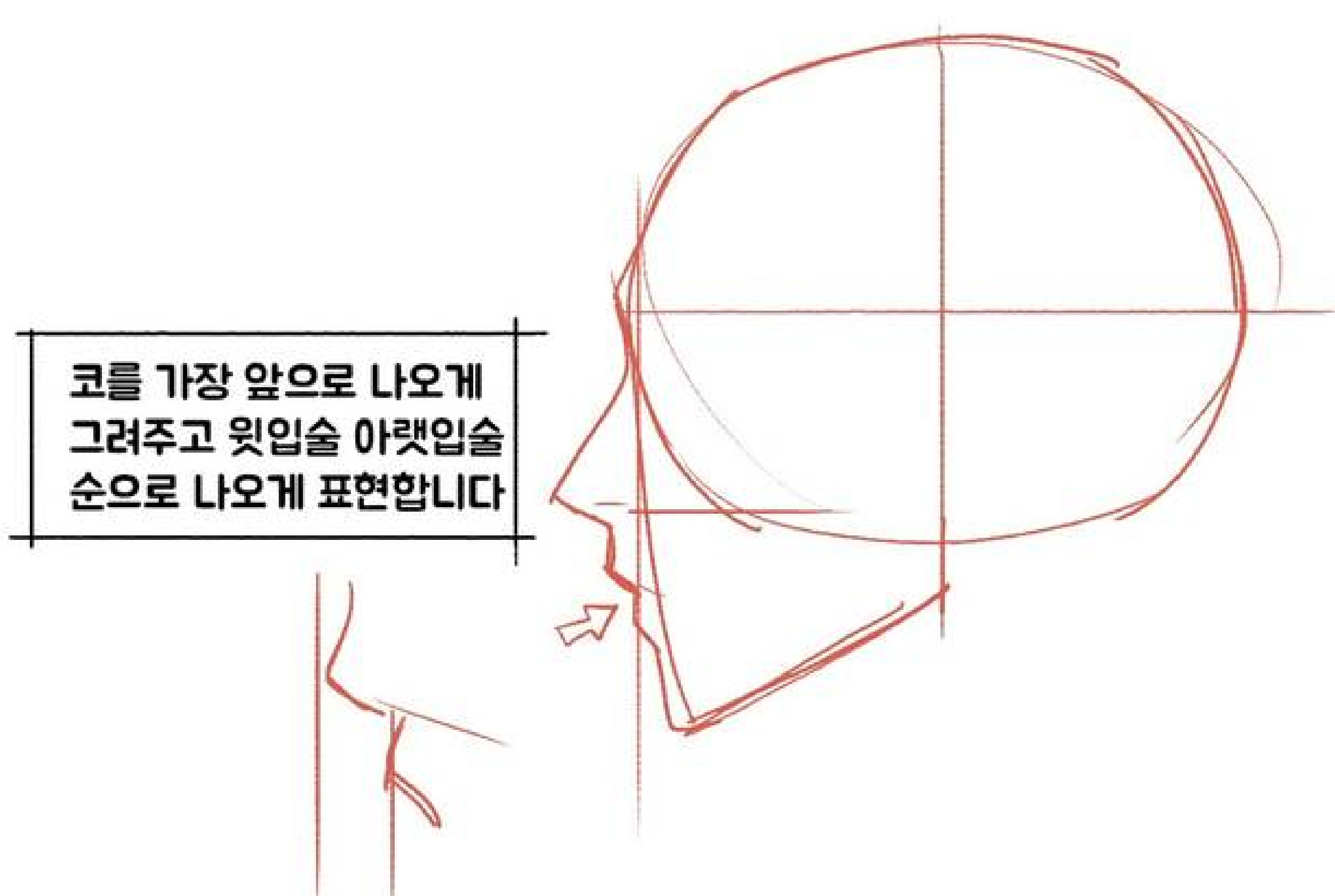
원을 그립니다
살짝 눌러진 원이어야
옆모습이 이쁘게 나옵니다

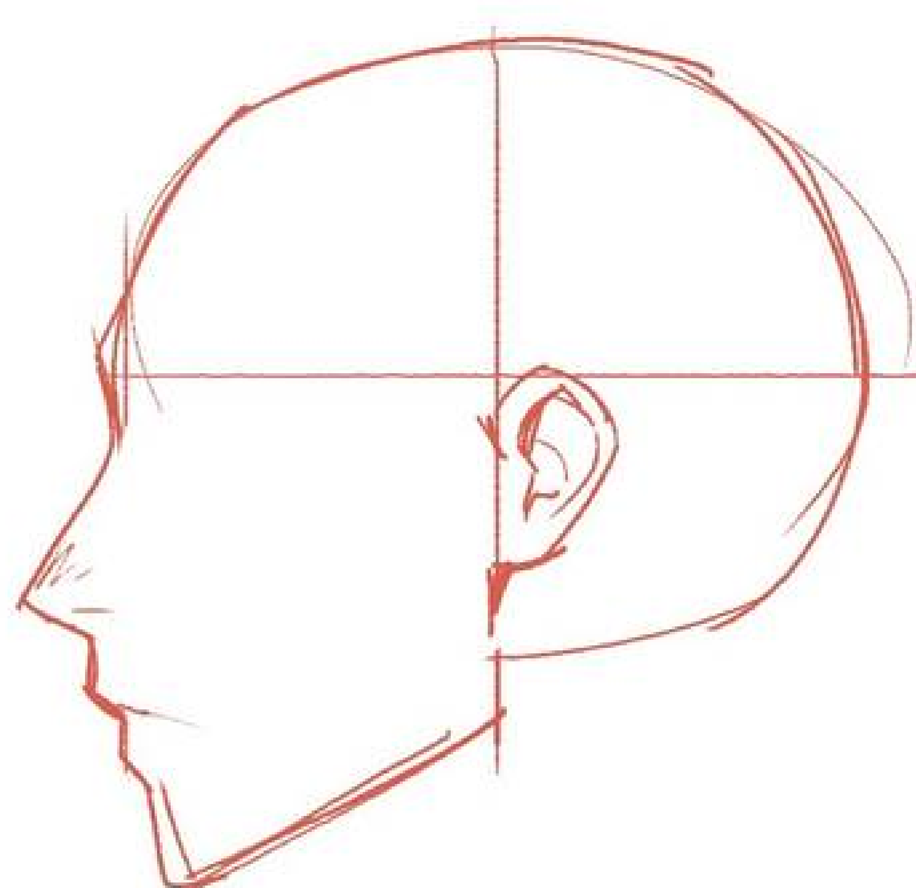




턱의 위치를 러프하게 잡아주고
안쪽으로 살짝 휘어지게 그려줍니다

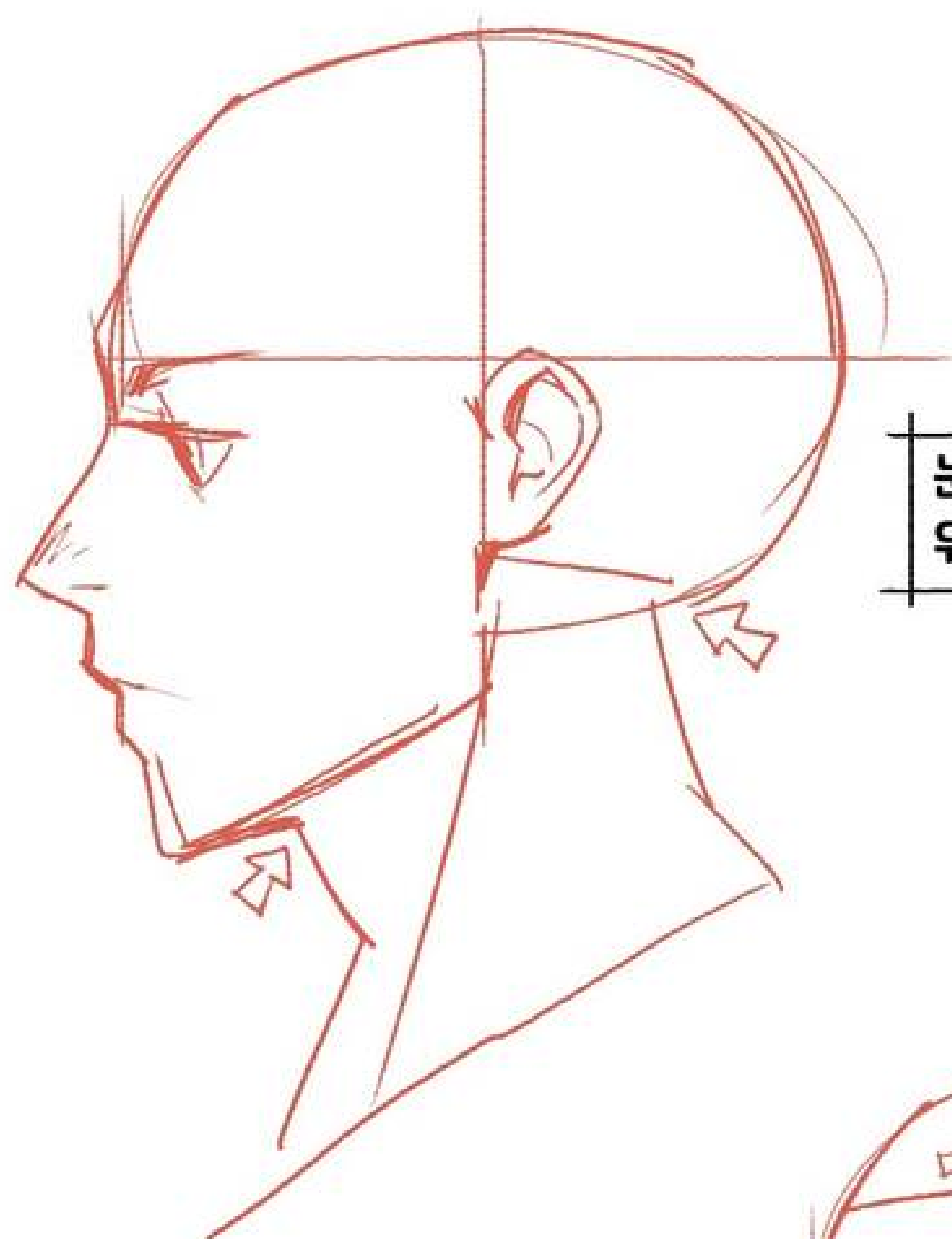
코를 가장 앞으로 나오게
그려주고 윗입술 아랫입술
순으로 나오게 표현합니다





귀의 외곽 형태를 먼저 그리고
귓바퀴를 표현합니다





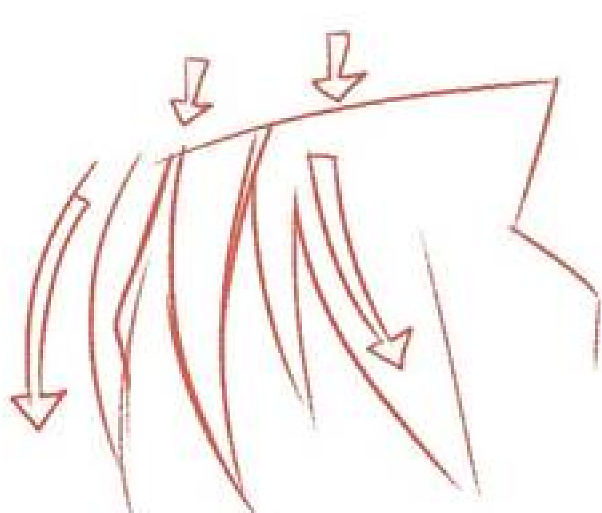
눈을 그려주고 목을 턱과 뒤통수
위치를 확인하여 붙여줍니다



머리카락을 그려주기 이전에
이마 라인을 알아두어야 합니다

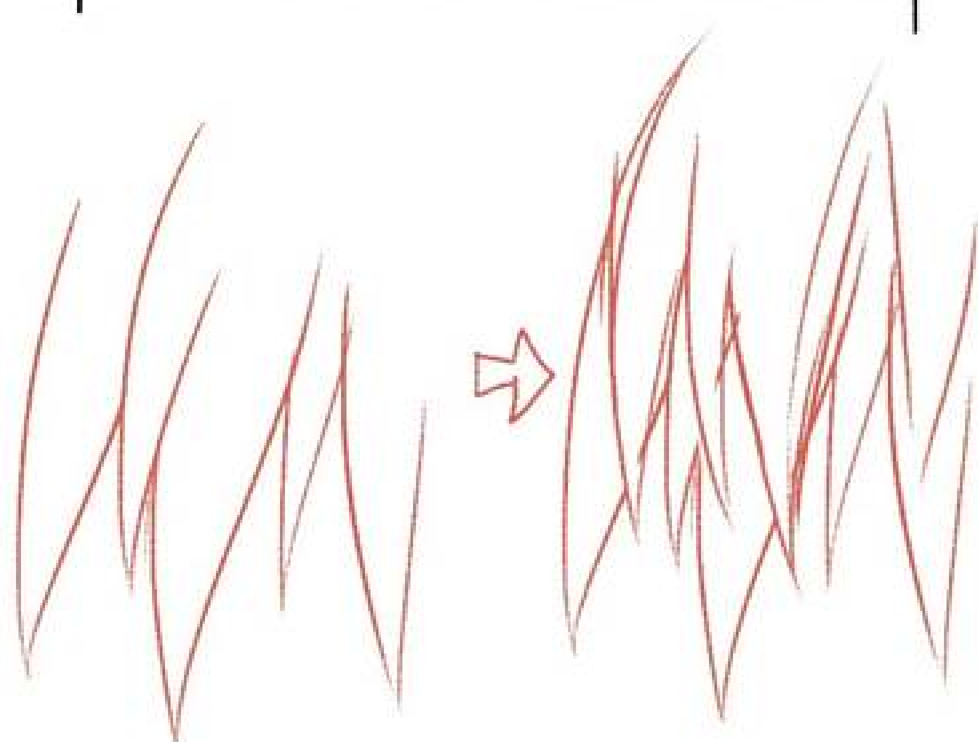


이마라인에 맞춰 머리카락의 외곽라인을
먼저 그려나갑니다 윗머리는 부피감을
생각하여 머리 라인보다 띄워서 그려줍니다





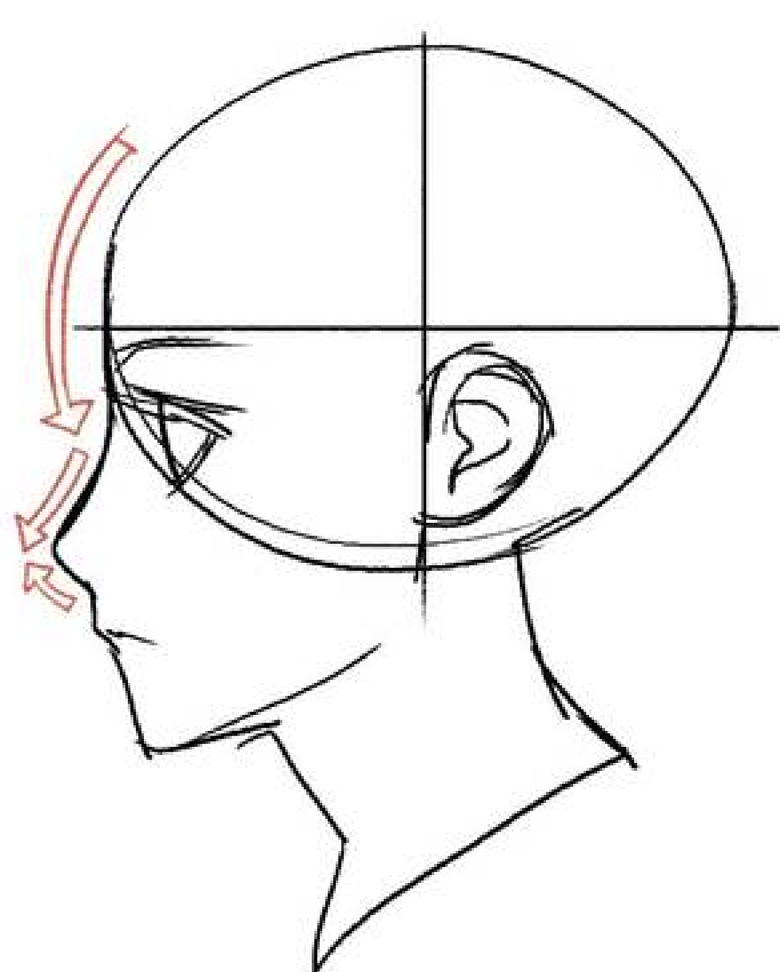
실루엣이 잡힌 후에는 안쪽 머리카락을
추가하여 디테일을 올려줍니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





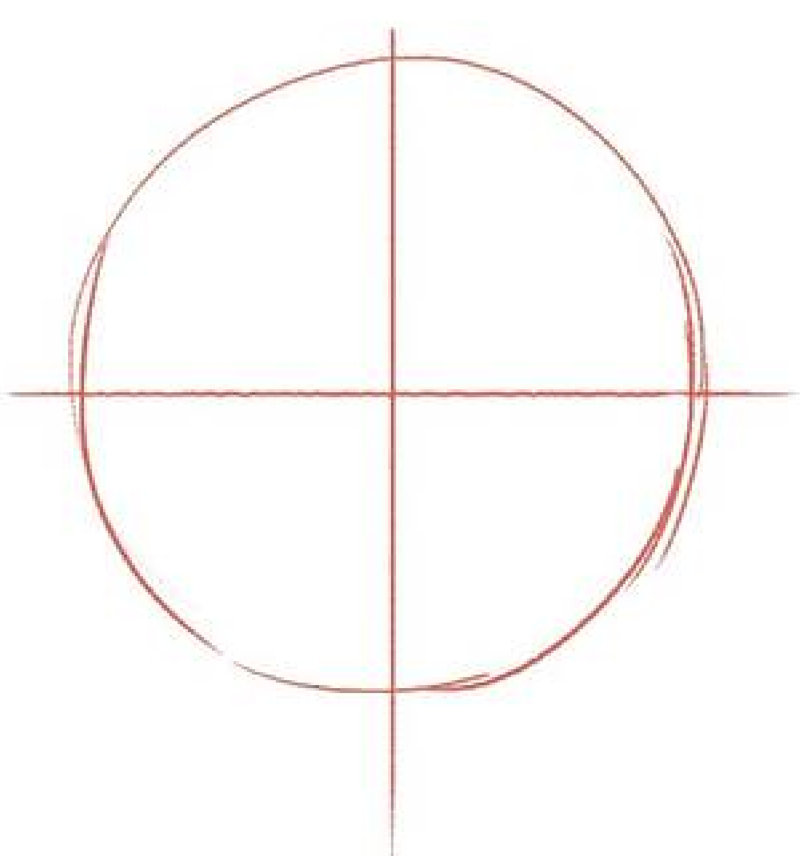
여자의 경우 남자보다 눈을 크게
그려주며 이마 부분을 볼록하고
코 라인을 부드럽게 그려줍니다

물론 남자와 여자 둘 다
생김새에 따라 차이가
생길 수가 있습니다

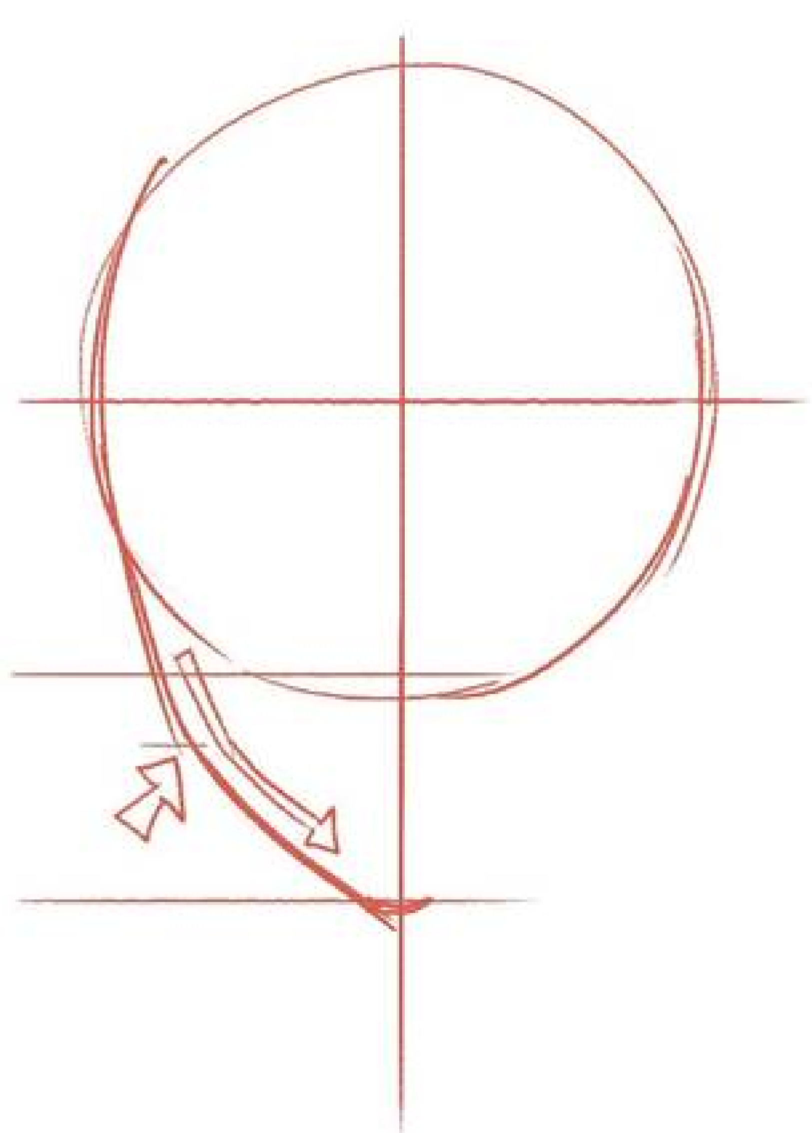


key point

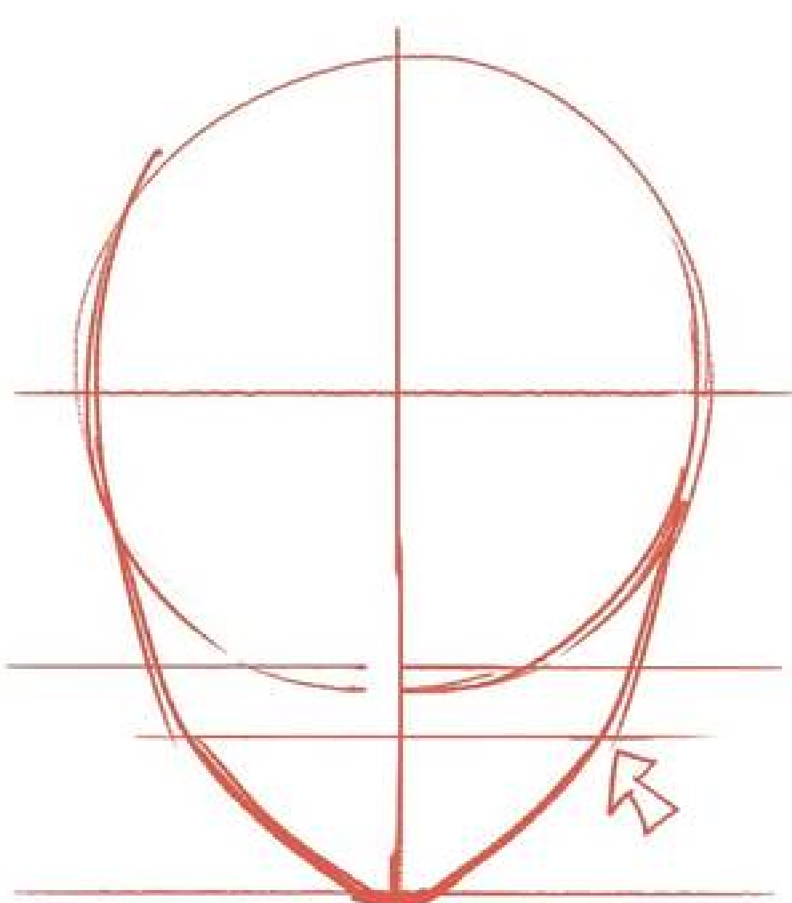
Q : 정면 얼굴이 자꾸만 삐뚤어집니다



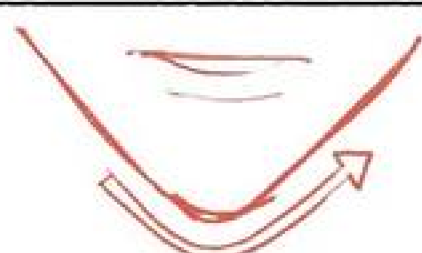
원형을 그리고
중심선을 맞추기 위한
십자선을 그려줍니다

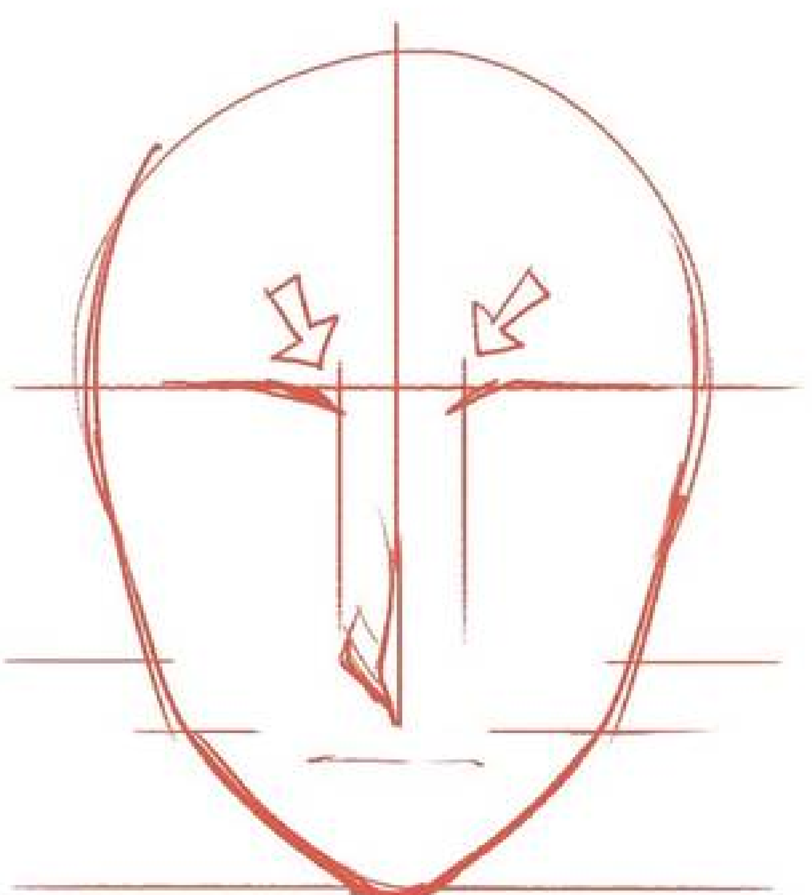


가운데 수직선을 기준으로
턱을 반만 그려주고 꺾어지는
턱 선 라인은 부드럽게 휘어줍니다

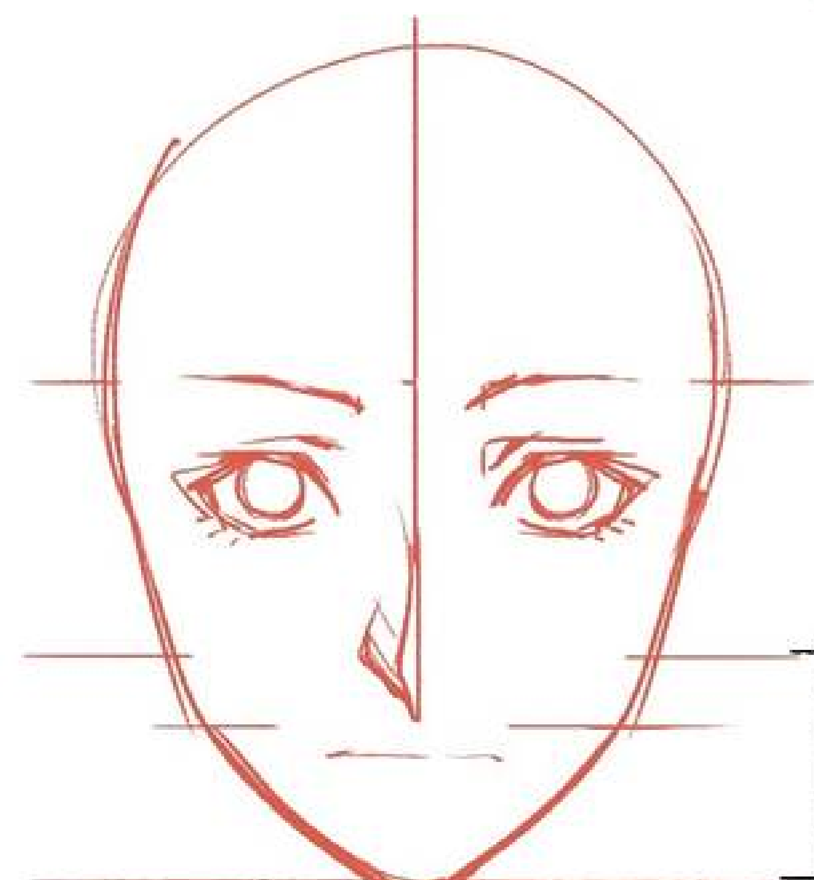


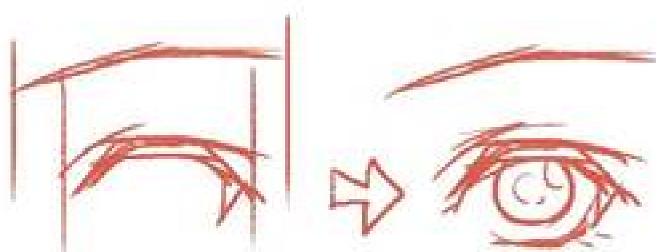
나머지 반을 수평선과 수직선에
맞춰가며 그려나갑니다
여자 캐릭터의 경우 턱이 뾰족합니다



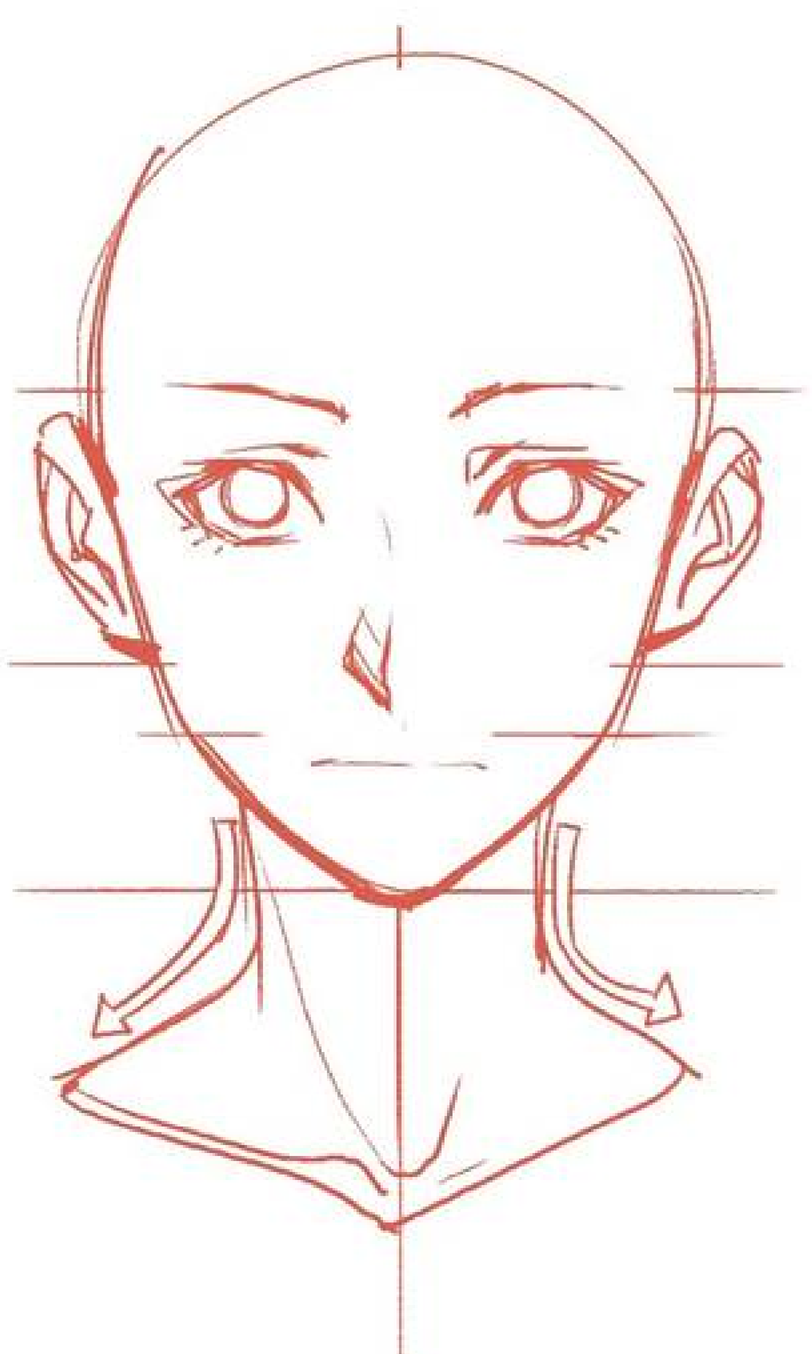


중심 수직선을 기준으로
눈썹, 코, 입을 그려나갑니다





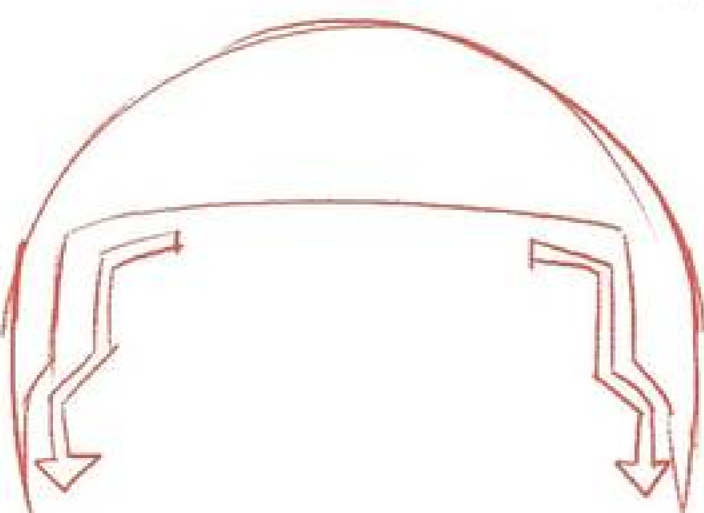
눈썹보다 안쪽으로 눈을 그려줍니다
삐뚤어지지 않기 위해선 수직선의 간격을
고려하며 그리는 것이 중요합니다



귀와 목을 그려줍니다
여자 캐릭터이기 때문에
목선이 남자보다 얇으며
부드럽게 휘어 그립니다

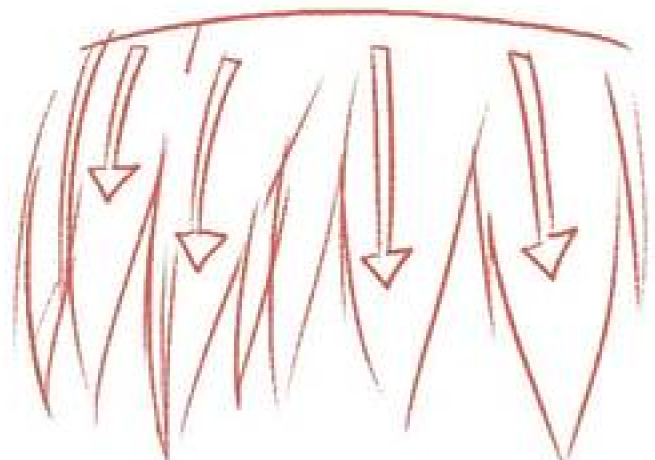


이마 라인을 만들어 줍니다





이마 라인에 맞춰서 앞 머리카락을
아래 방향으로 흐름을 만들어
그려주고 자연스러움을 위해
직선이 아닌 곡선으로 만들어 줍니다

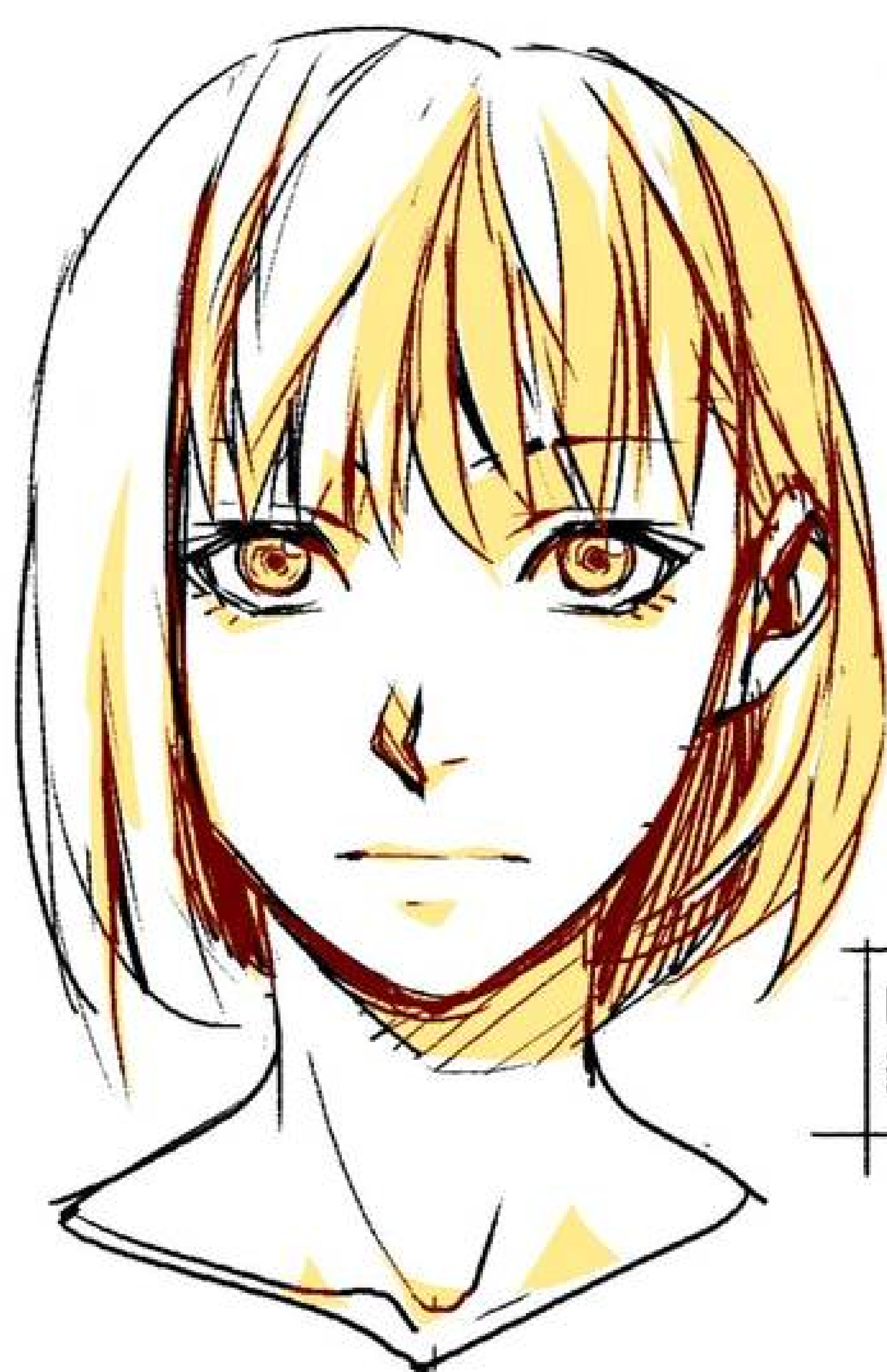




그리고자 하는 머리 길이와
형태의 실루엣을 먼저
전체적으로 스케치를 합니다

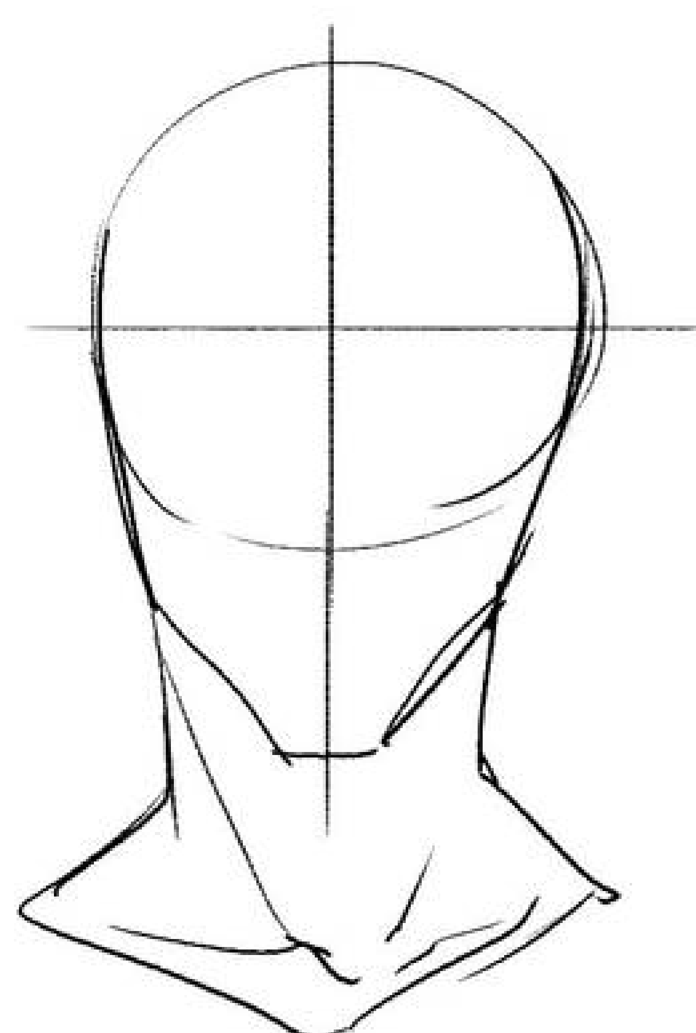


머리카락에 가려지는 라인을 지워가며
머리 스타일 느낌을 잡아갑니다



머리카락을 추가하여 디테일을
올려주고 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





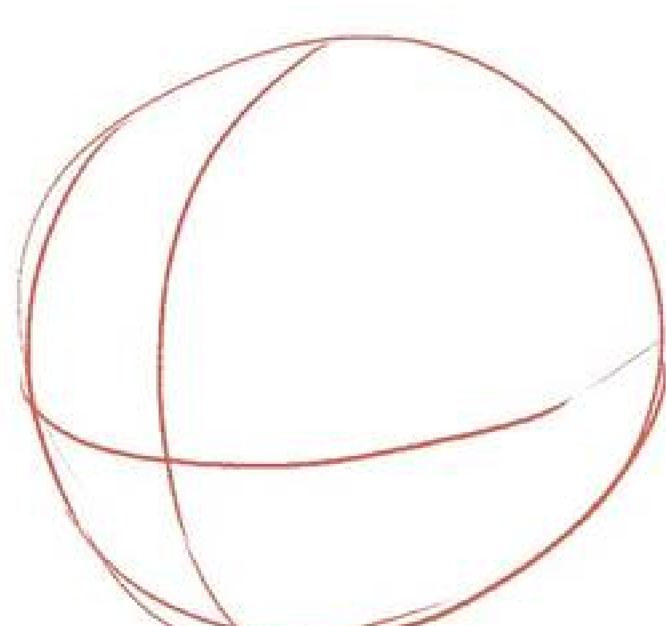
정면 남자의 경우 역시
수직선과 수평선에
맞춰 그려야 삐뚤어지지
않게 그려집니다

그리고 남자의 경우엔
턱의 면적을 만들고
동그란 얼굴형의 여자보다
좀 더 길게 해주면 남자
느낌이 더욱 살아납니다

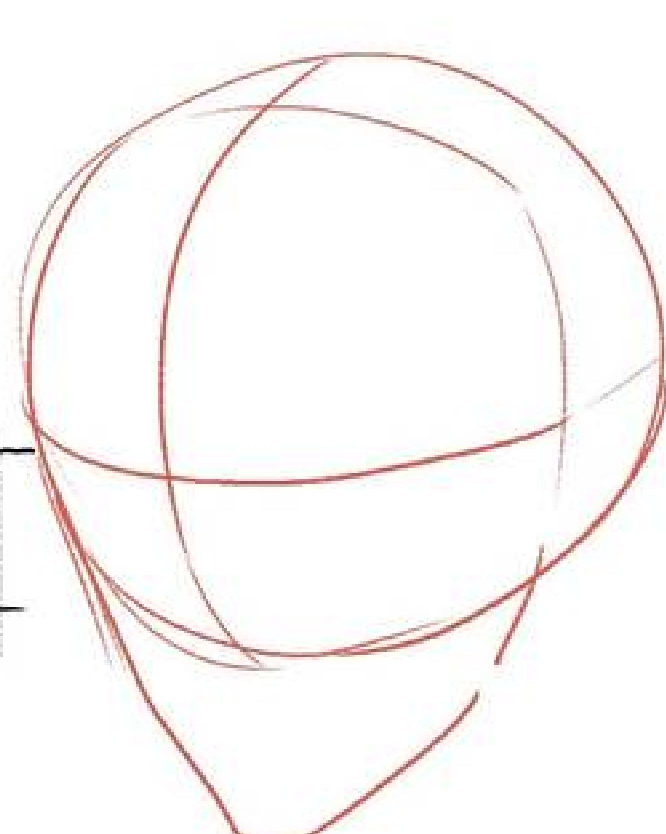


key point

Q : 머리카락을 어떻게 그려야 하나요



머리카락을 그리기 전
먼저 얼굴을 그리기 위해
구의 형태를 그립니다



구의 형태 얼굴 방향을 고려하면서
턱을 그려 얼굴형 전체 윤곽을 그려줍니다



눈과 코와 입을 추가하여 디테일을 올려줍니다



러프한 선들을 지워가며 정리합니다



머리카락이 그려지는 이마라인에 맞춰서
앞머리를 그려줍니다 이때 가르마가 있는
스타일은 가르마를 중심으로 양쪽으로
흩어지게 그려줍니다



자연스러움을 위해서 볼륨 있는
외곽 형태를 만들어 줍니다



머리카락 안쪽을 추가하면서 마무리합니다



올린 머리 스타일의 경우 먼저
전체 실루엣 확인을 위해 머리 라인을
기준으로 뒤로 흘러가듯이 표현합니다



이마라인을 기준으로 앞머리부터
화살표 방향대로 흐름을 만들어 줍니다



안쪽 머리카락을 추가하면서
정리 후 마무리합니다

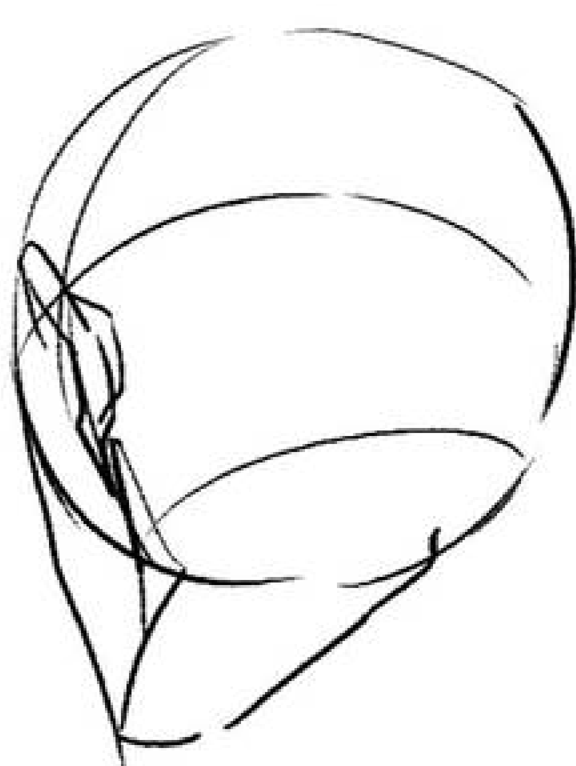


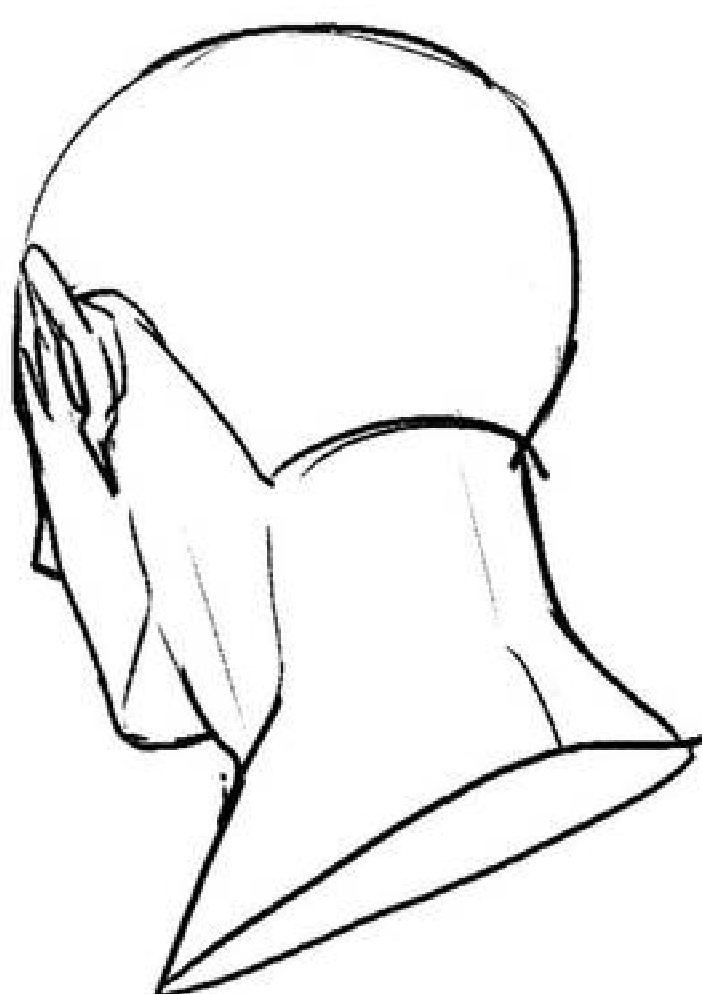
묶은 머리의 경우 묶여있는 끈의
방향으로 머리카락의 흐름을 만들어 줍니다



선의 흐름이 너무 일정하지
않도록 곡선을 정리하면서
마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





머리카락을 그릴 때는 두상의 형태와
이마 라인을 알아야 어색하지 않게
그릴 수가 있습니다

뒤에서 바라본 머리를 그릴 때
역시 뒤 라인을 위 그림처럼
알고 있다면 머리카락을 조금은
쉽게 그릴 수가 있습니다

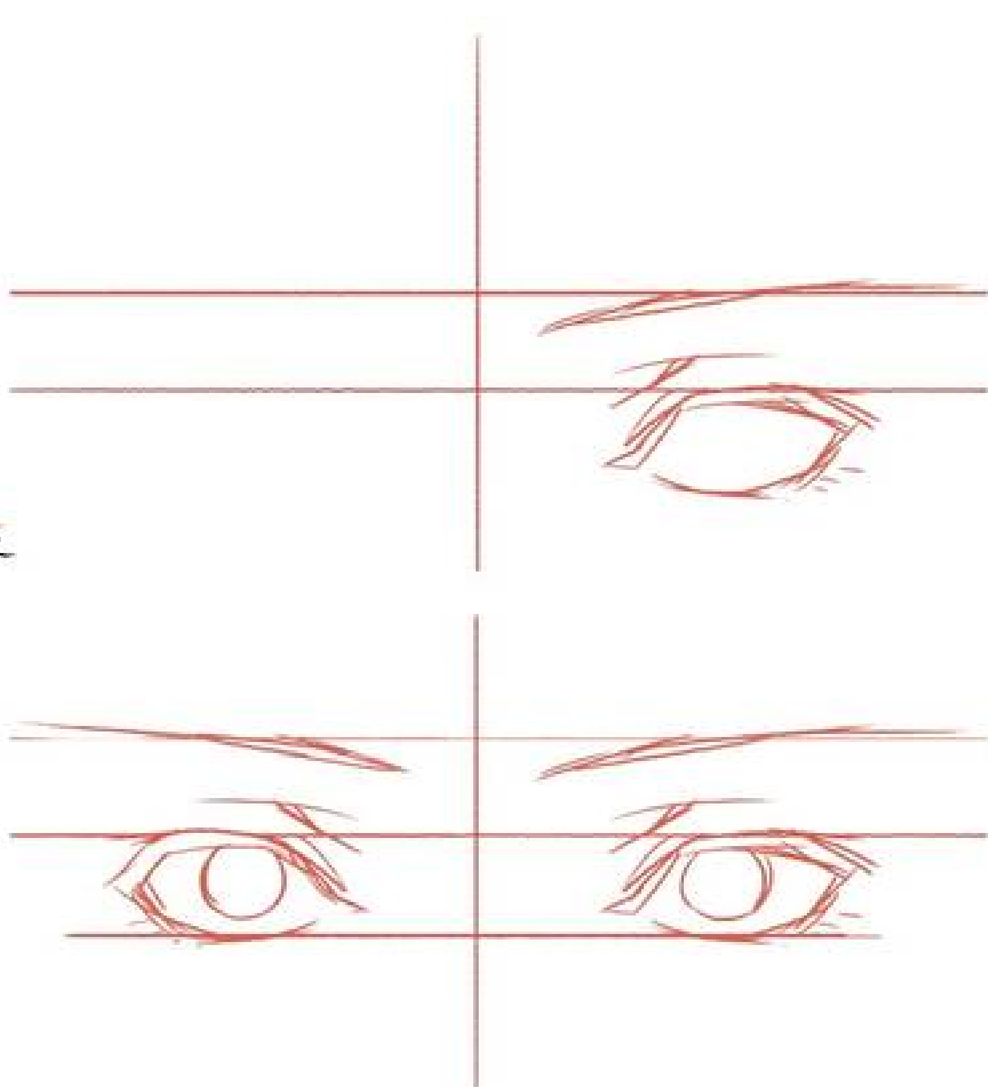


key point

Q : 감은 눈은 어떻게 그리나요



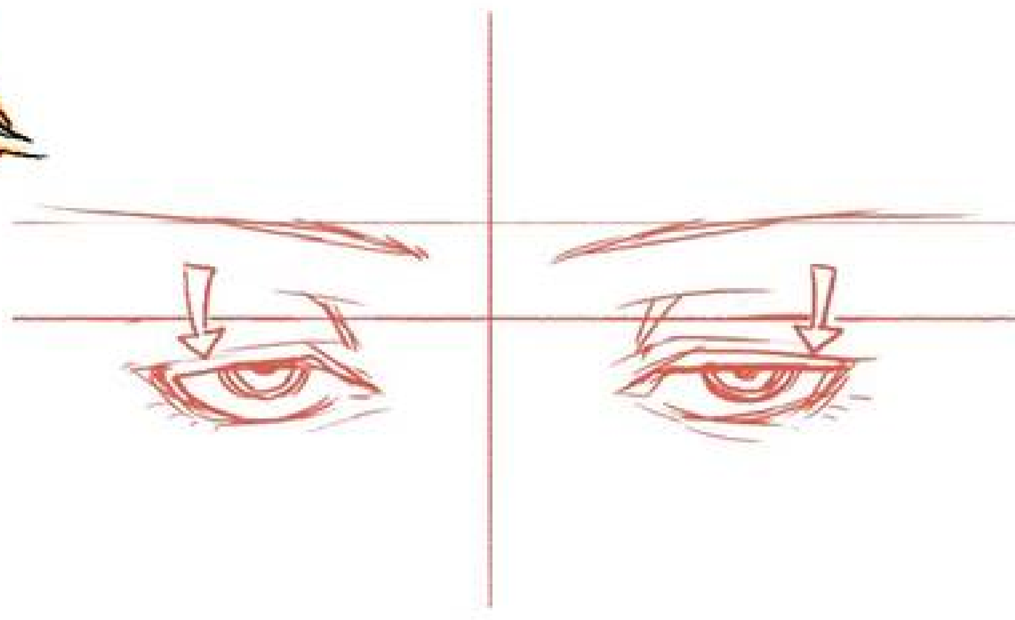

눈 먼저 그리기보다는 얼굴을 먼저 그려나갑니다

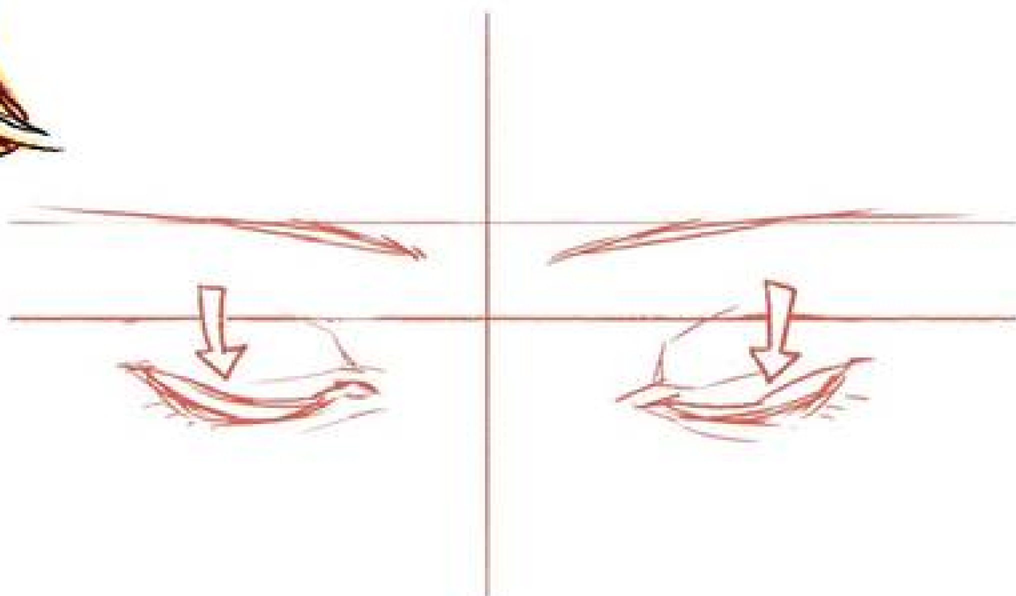
눈썹 및 눈의 수평선에 맞춰 그려야 삐뚤어지지 않게 그려집니다



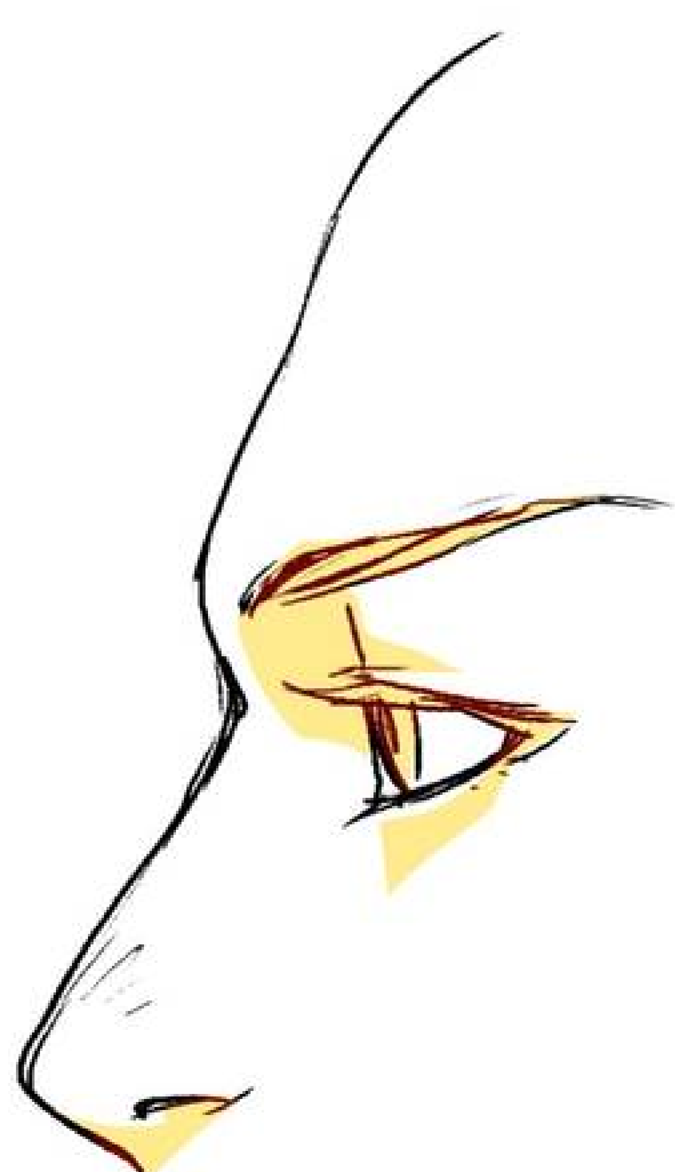

나머지 한쪽 눈을 맞춰 그리고 눈의 수평선을 지워줍니다

눈이 감길 때 위 눈꺼풀만 움직여 아래로 향하게 그려줍니다

아래 눈 라인까지 내려와 속눈썹의 부피감만 표현하여 감긴 눈을 그립니다



옆모습에서 바라본 눈 역시
위와 같은 운동성으로 그려줍니다

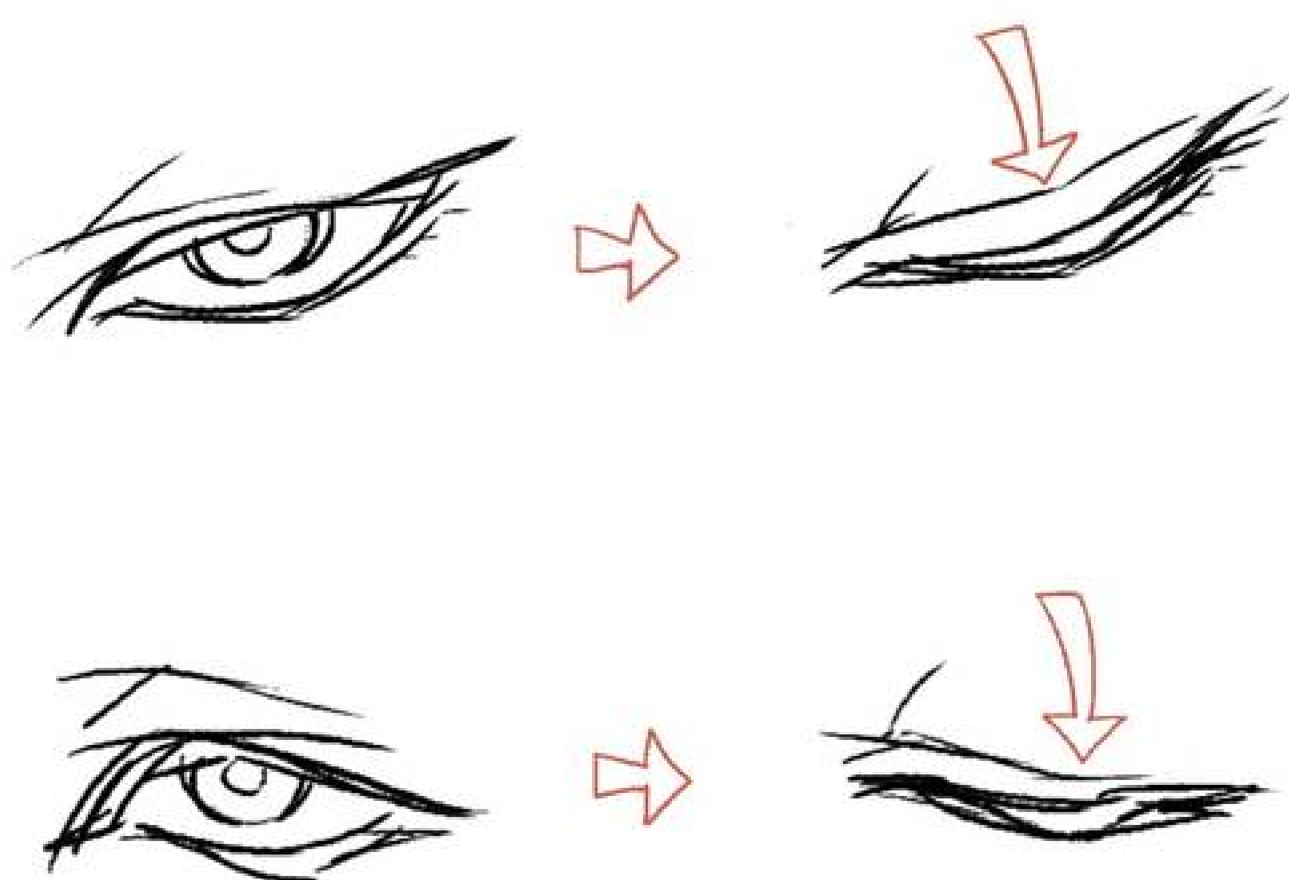
위 눈꺼풀만 아래로 향해줍니다
의도적으로 반만 내려오면
취하거나 졸린 듯한 눈으로 표현
되기도 합니다





아래 눈 라인에 맞춰서 속눈썹을
표현하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

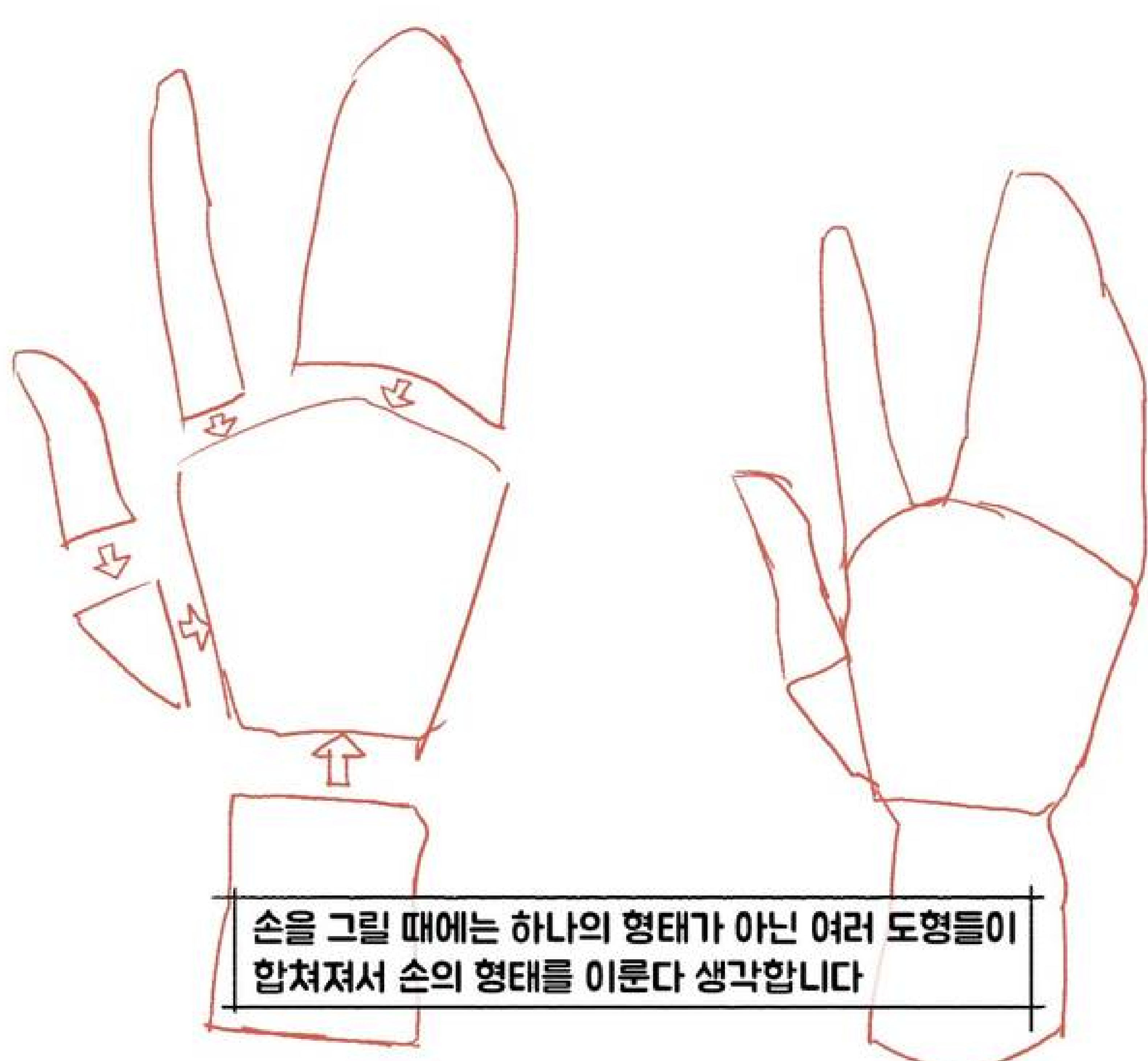


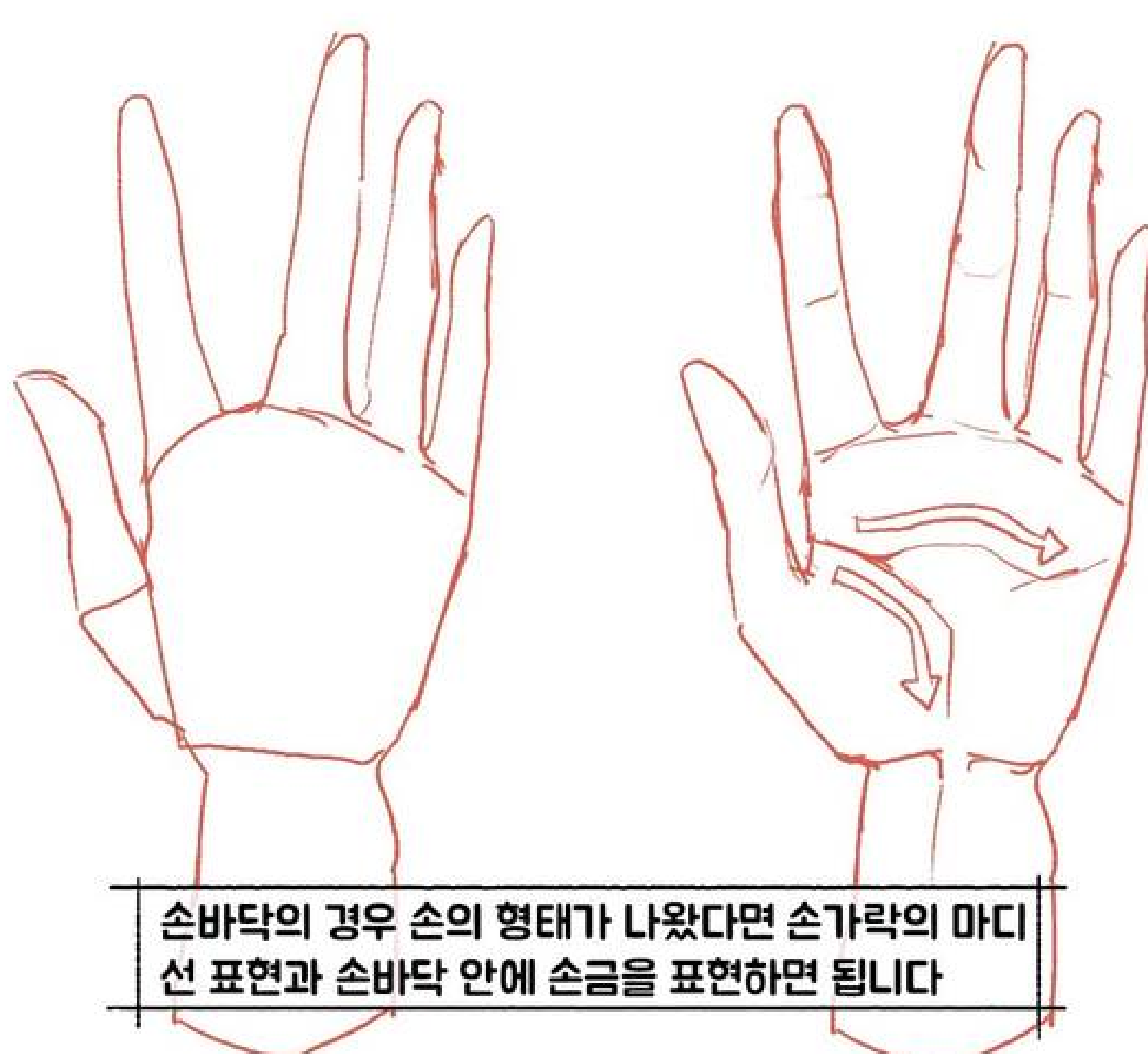
눈도 다양한 형태가 있는데
올라가거나 내려간 눈매
역시 아래 눈 라인에 맞춰
위 눈꺼풀이 내려오게 됩니다
그러면 쉽게 눈 형태에 상관없이
감긴 눈을 그릴 수가 있습니다

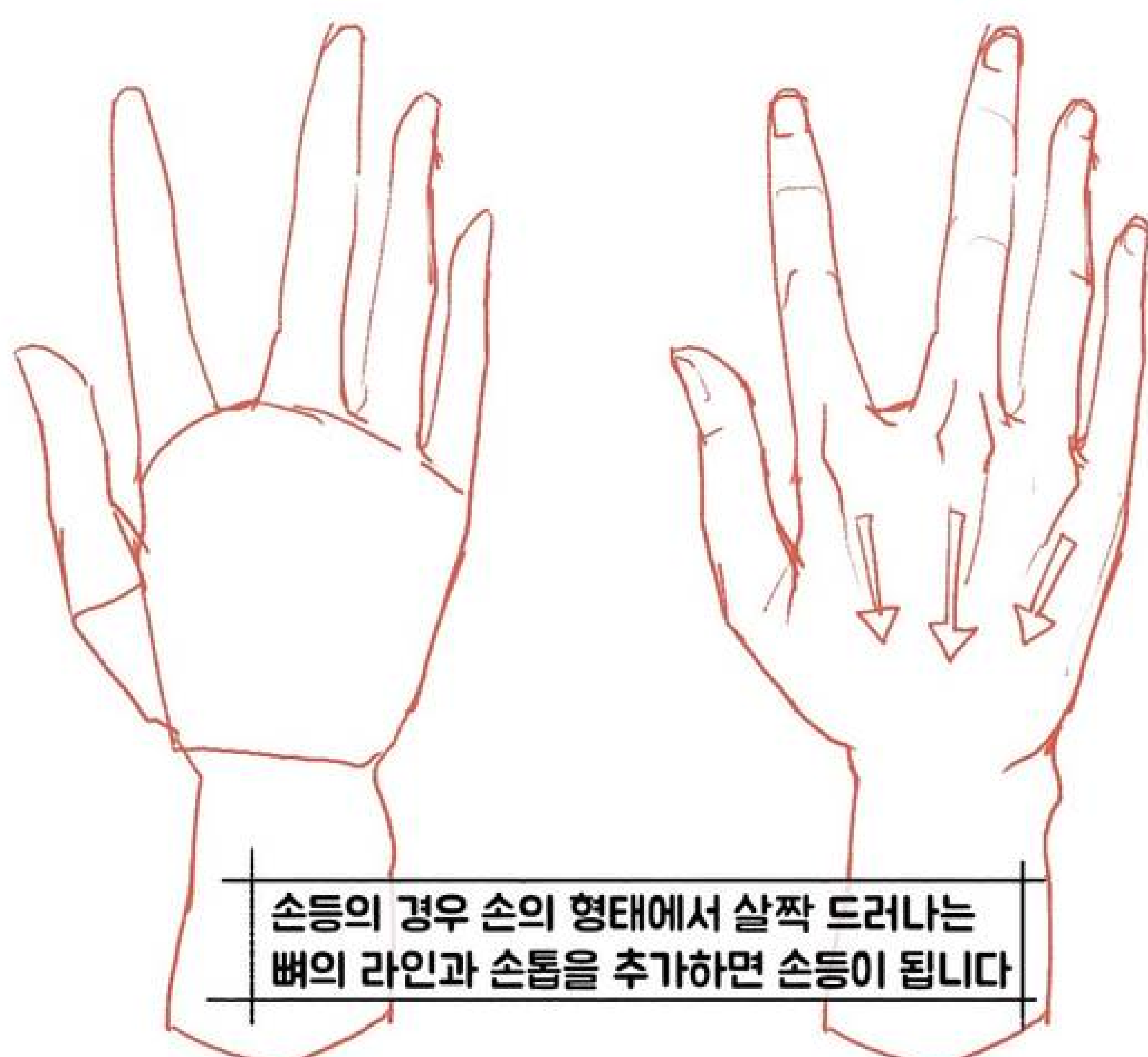


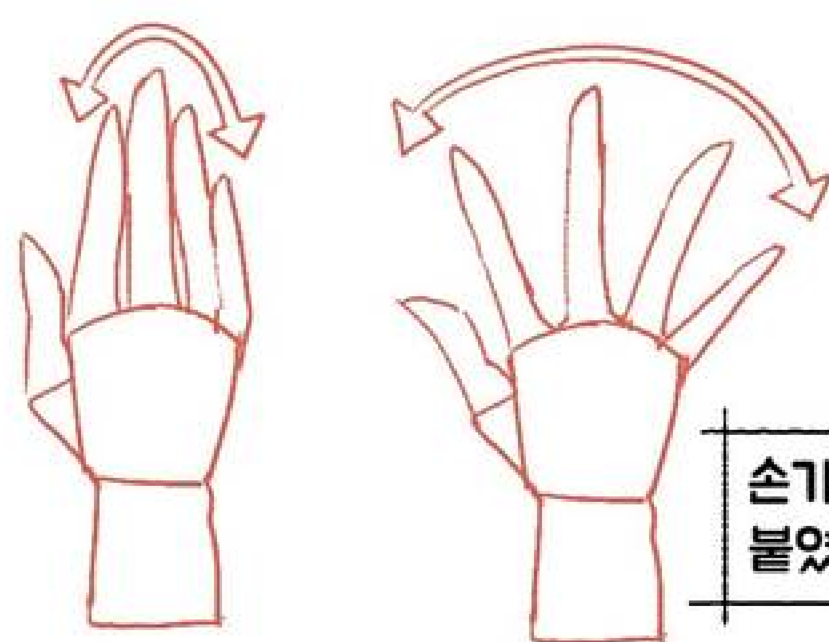
key point

Q : 손과 손가락 그리기가 힘들어요

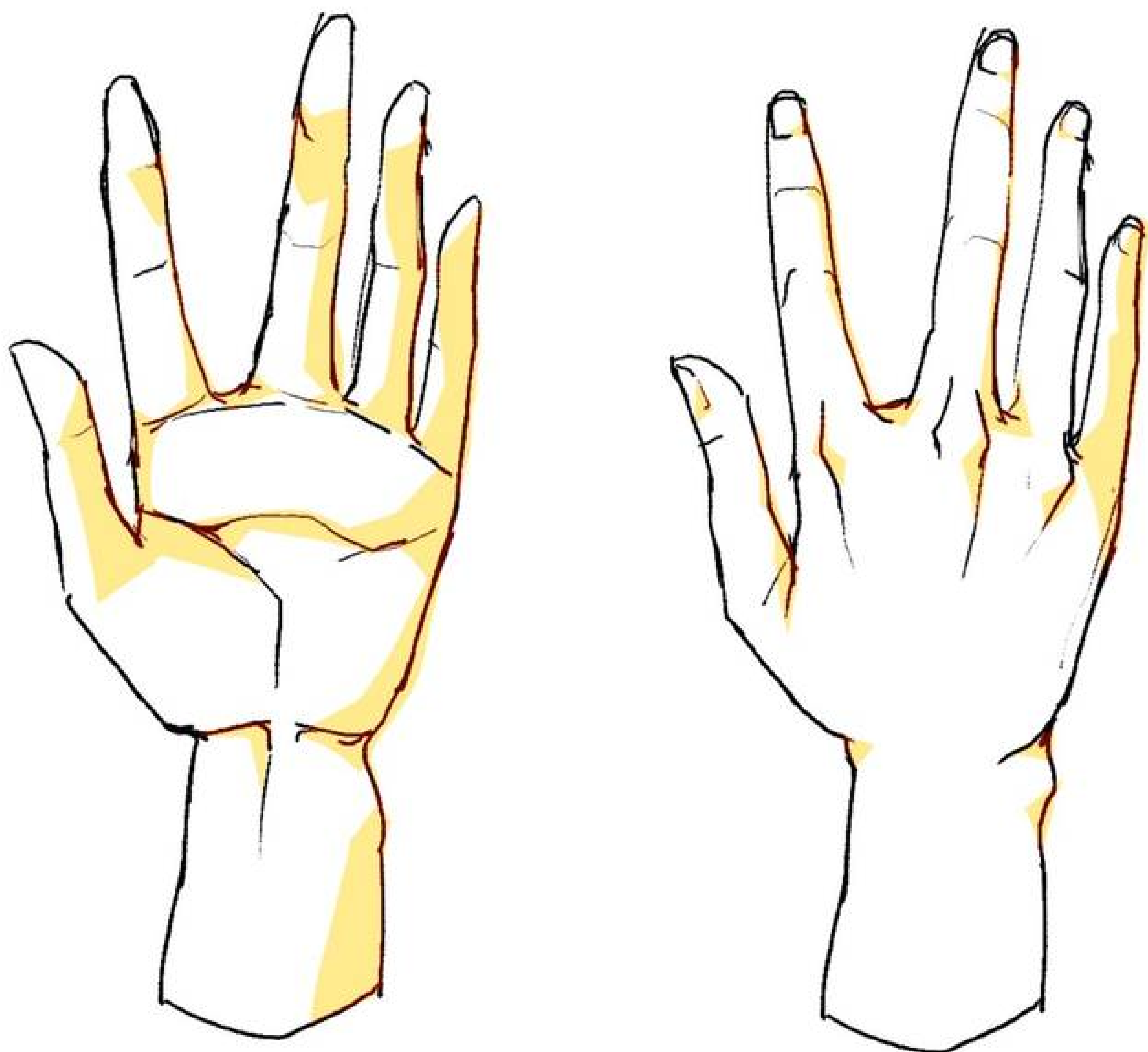




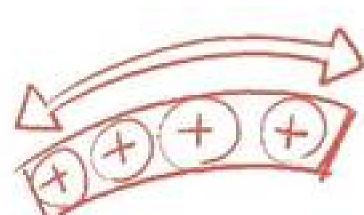


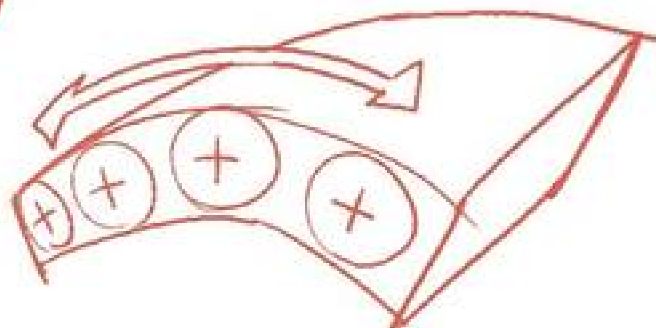


손가락의 흐름은 포물선을 그리지만
붙였을 때와 벌릴 때의 각도 차이는 생깁니다

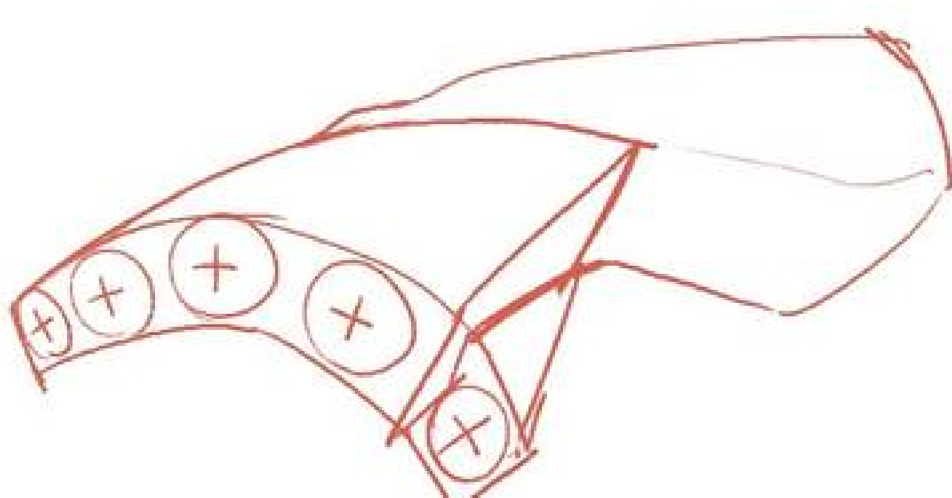


같은 손의 형태에서 손바닥과 손등의 차이를 주어 정리하면 됩니다

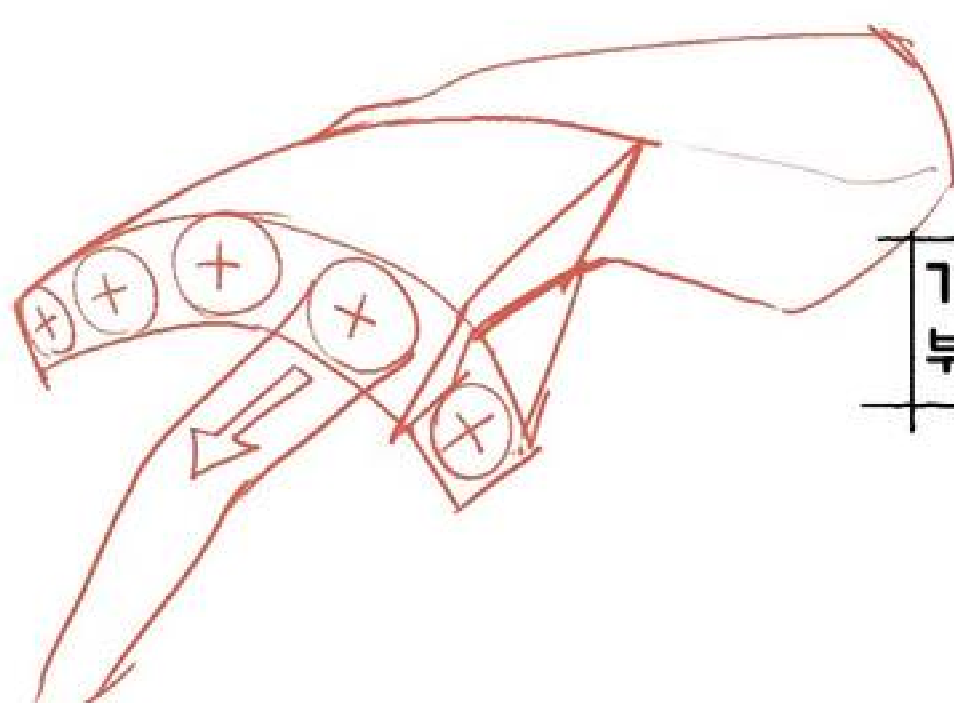




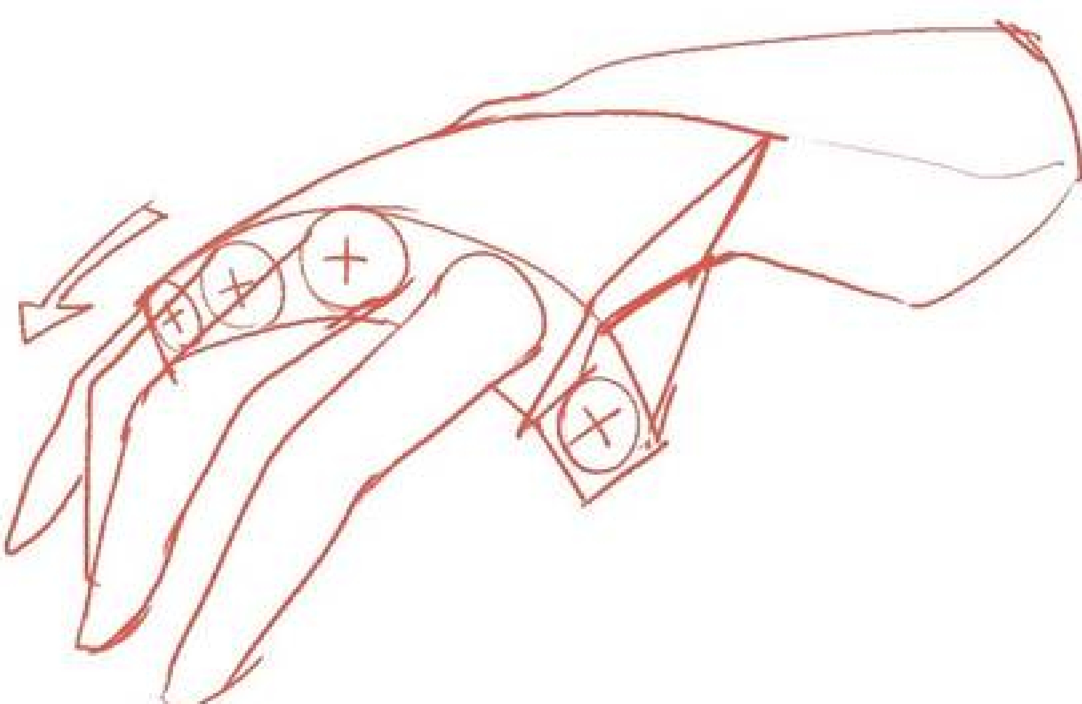
입체적인 손을 그릴 때에는
부피감이 있는 사각 형태를
살짝 휘어지게 그립니다



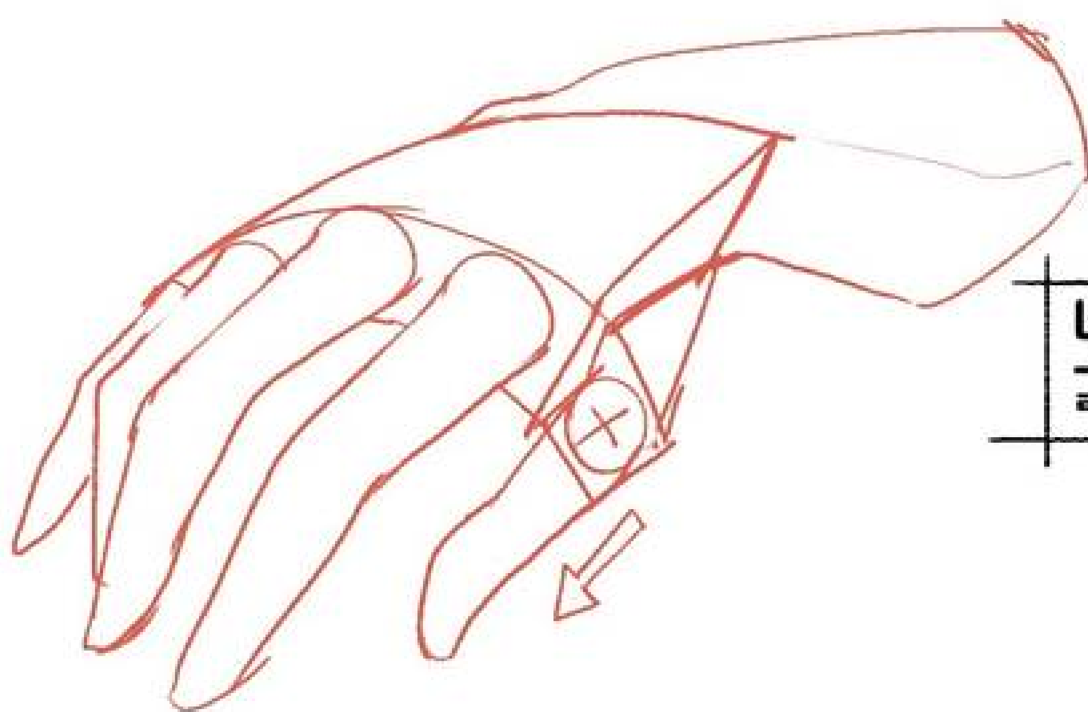
엄지손가락이 나올 부분
역시 삼각형을 입체적으로
표현하여 붙여줍니다



가장 가까운 검지를 손등의 입체적인
부피감을 생각하면서 그려줍니다



나머지 손가락 역시
부피감을 고려하여 그립니다

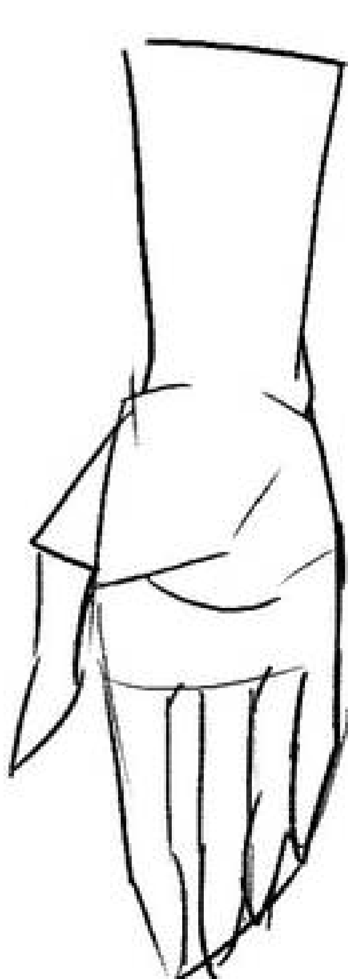


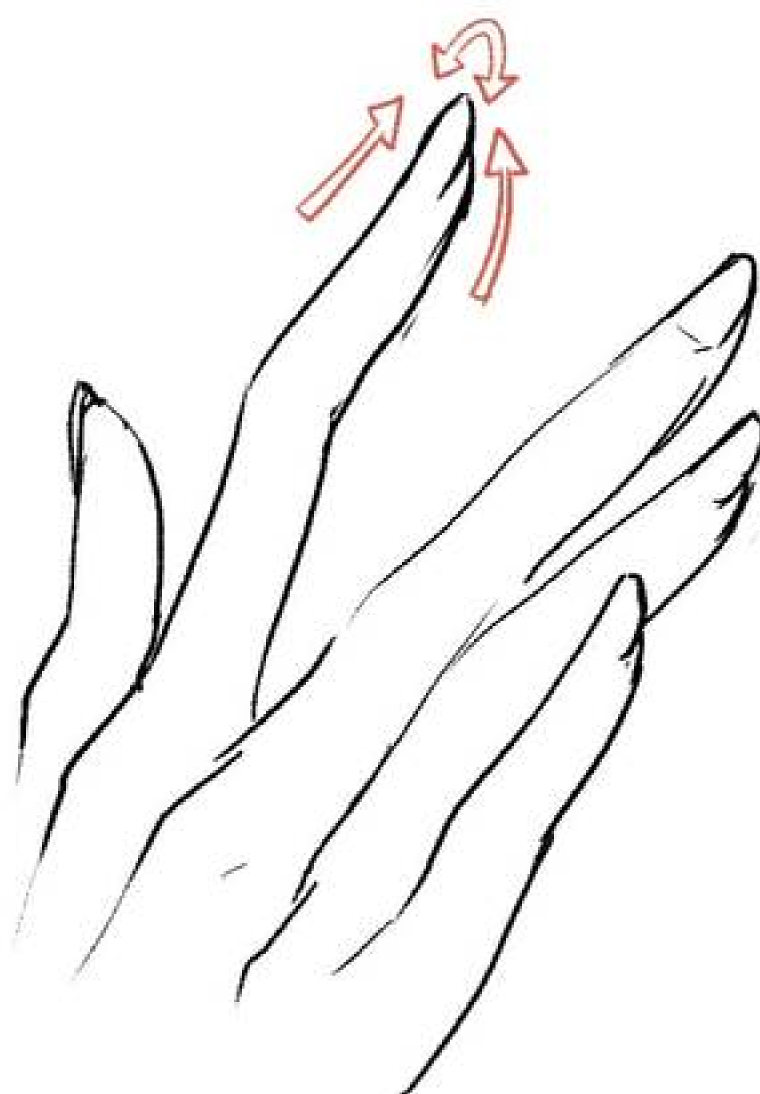
네 손가락과 각도가 다른 엄지를
길이를 생각하며 표현합니다



손등 표현과 손톱을 추가하면서 다듬어 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

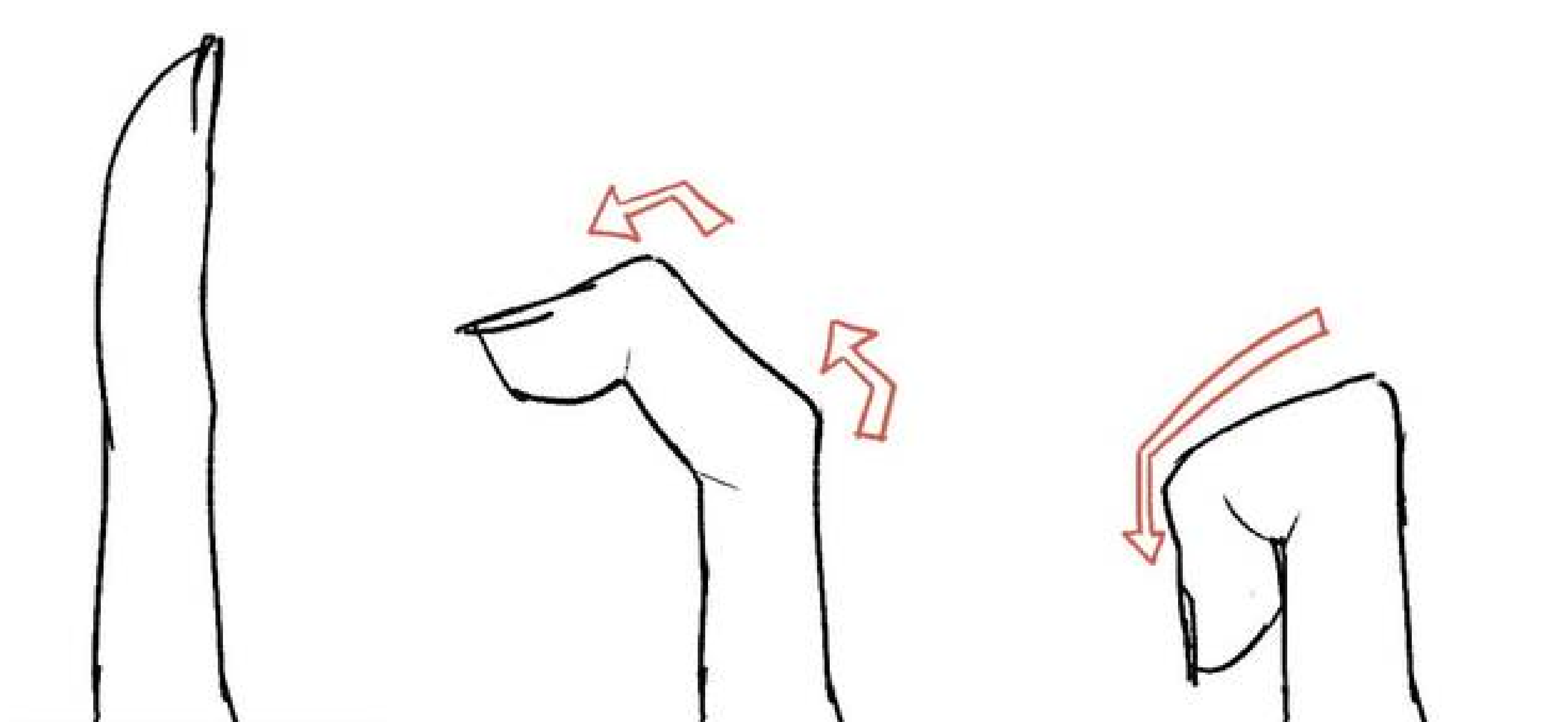




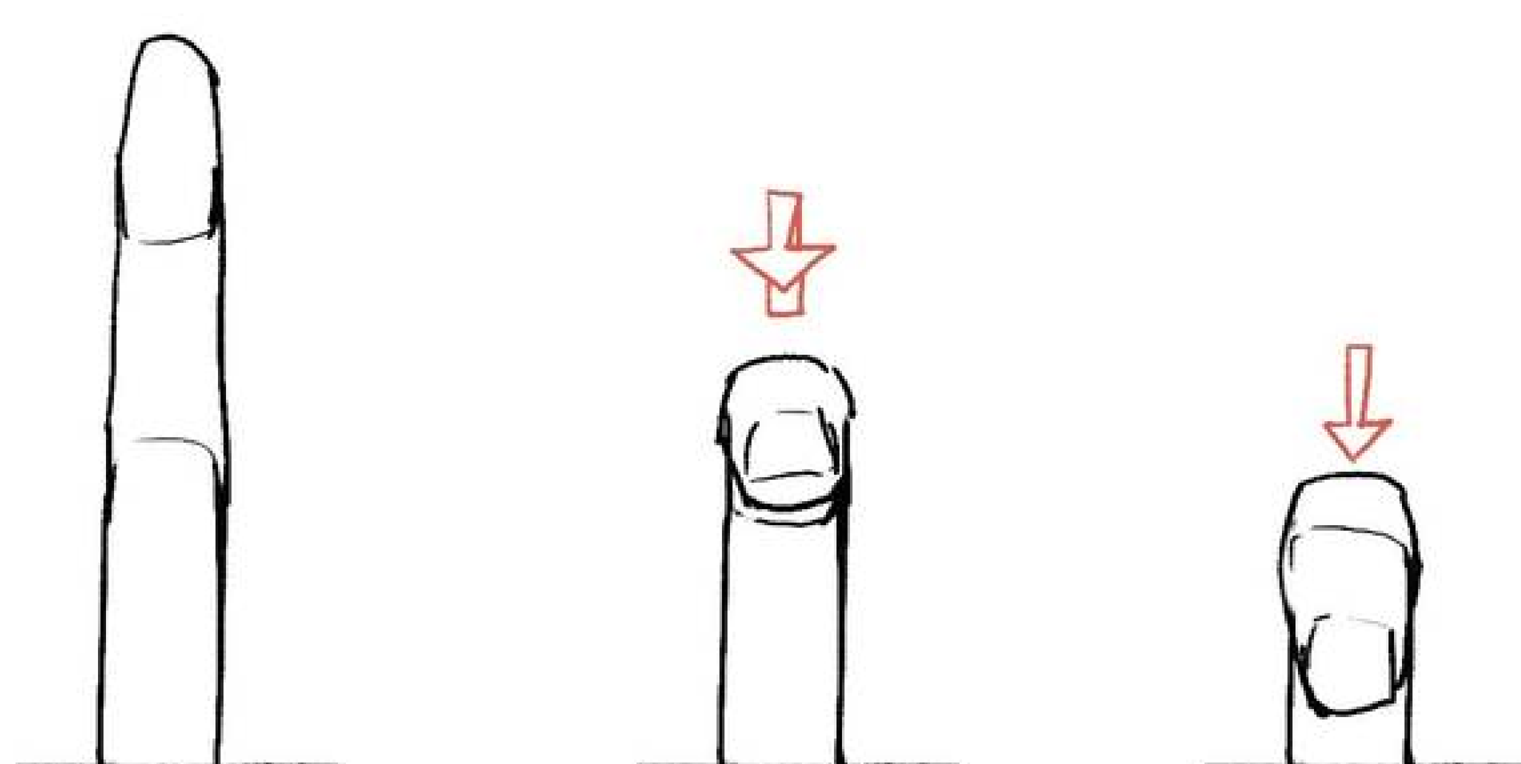


key point

▌Q : 접힌 손가락을 못 그리겠어요

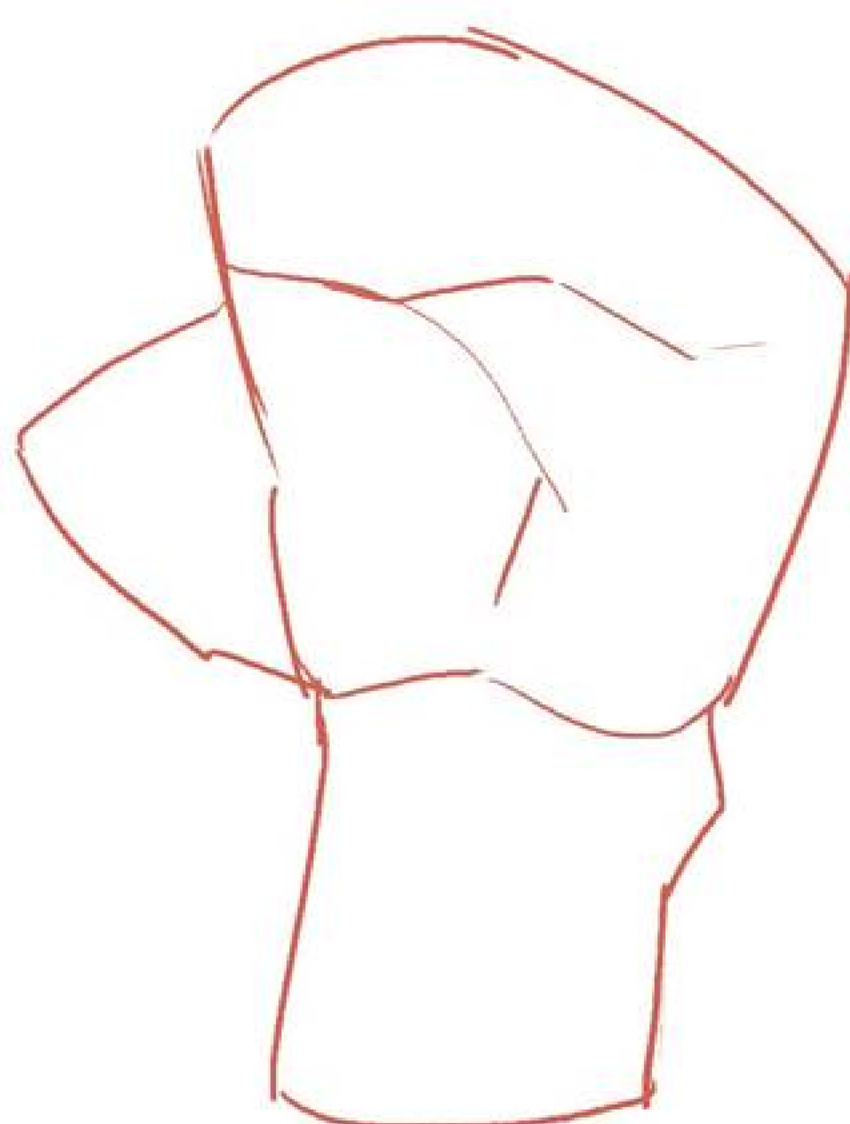


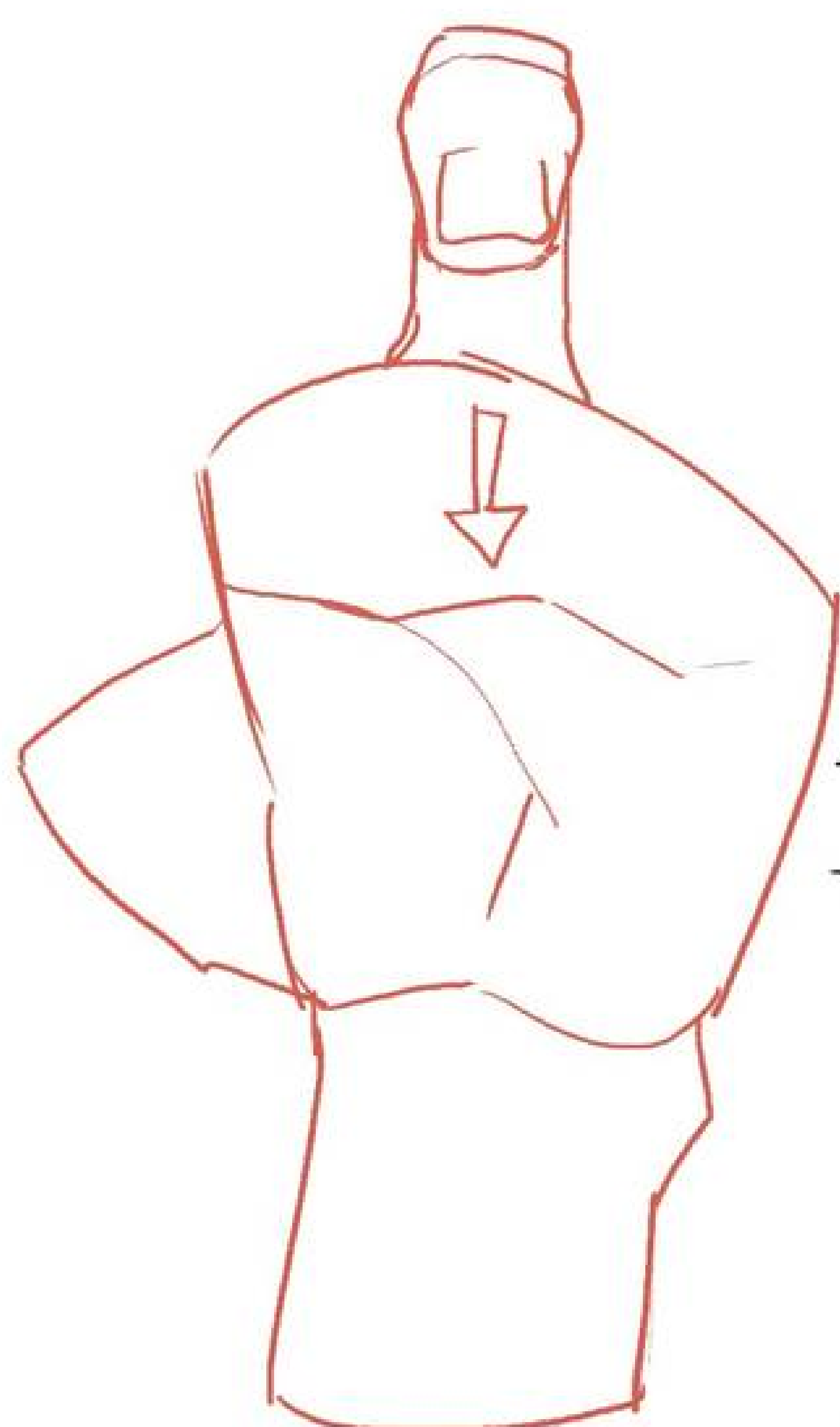
세 마디로 나뉘어 있다 보니 두 번 접히는 관절 구조입니다



손가락이 접히는 방향은 뻗은 방향에서 수직입니다

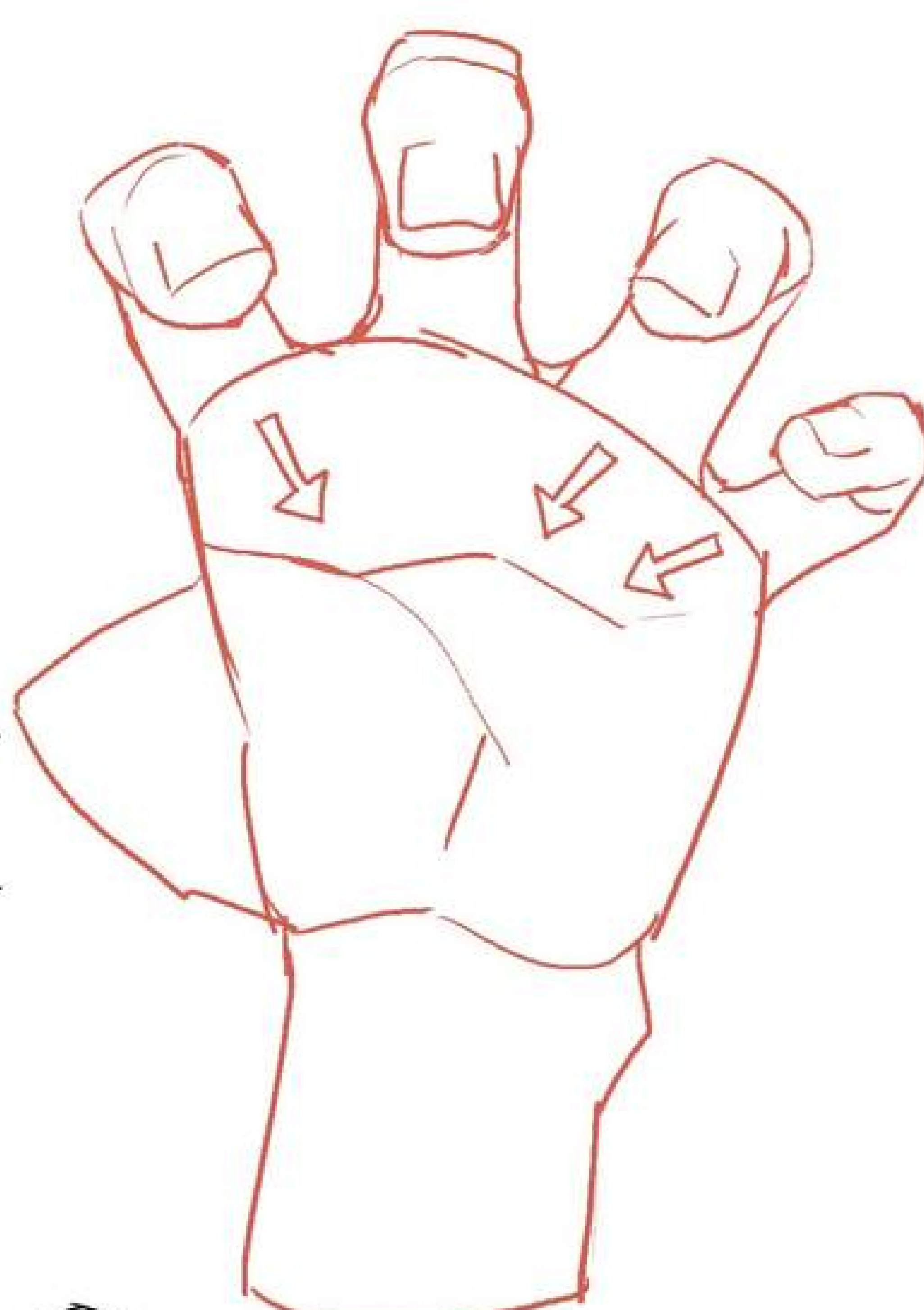
손가락이 나올 손등이나
손바닥을 먼저 그려줍니다





손가락 중심인 중지를 수직으로 접어줍니다

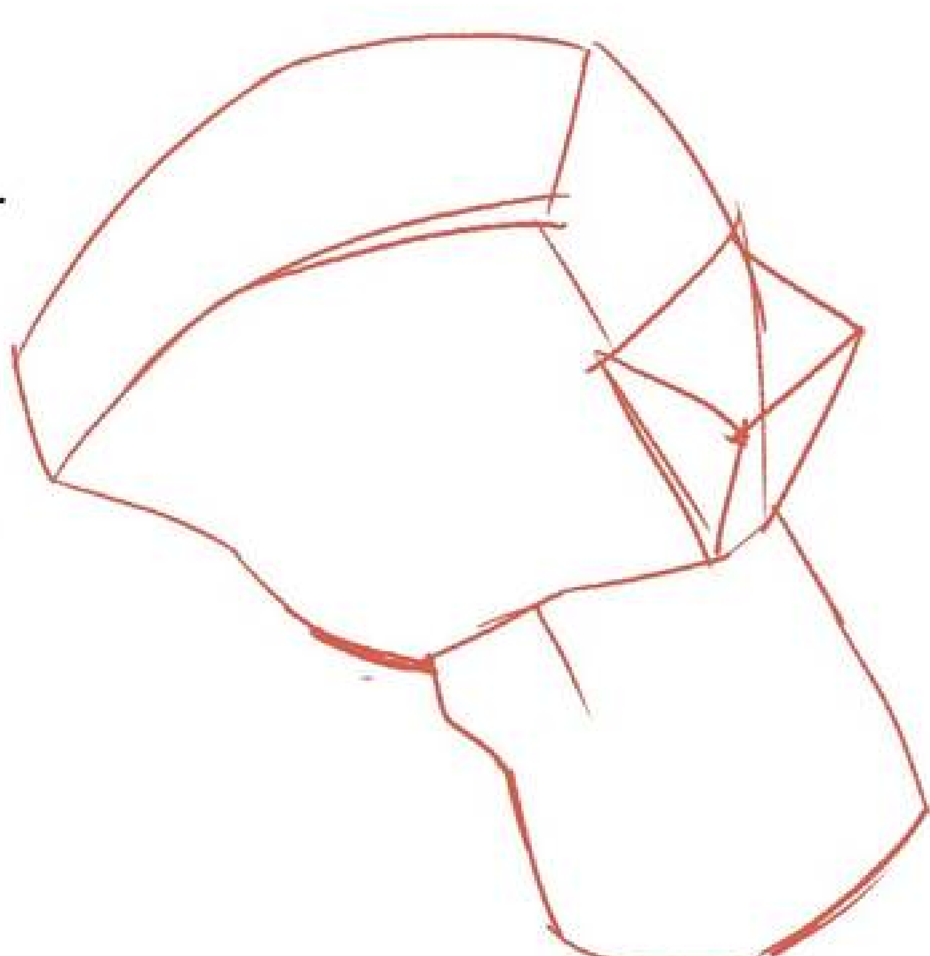
검지, 약지, 새끼손가락은
중지를 바라보며 접힙니다





엄지손가락을 마지막으로 그려주고
선을 정리하며 마무리합니다

주먹 쥔 손의 경우 역시
손가락에 의해 가려질 테지만
이해적인 부분을 위해서
손등 혹은 손바닥을 그려줍니다

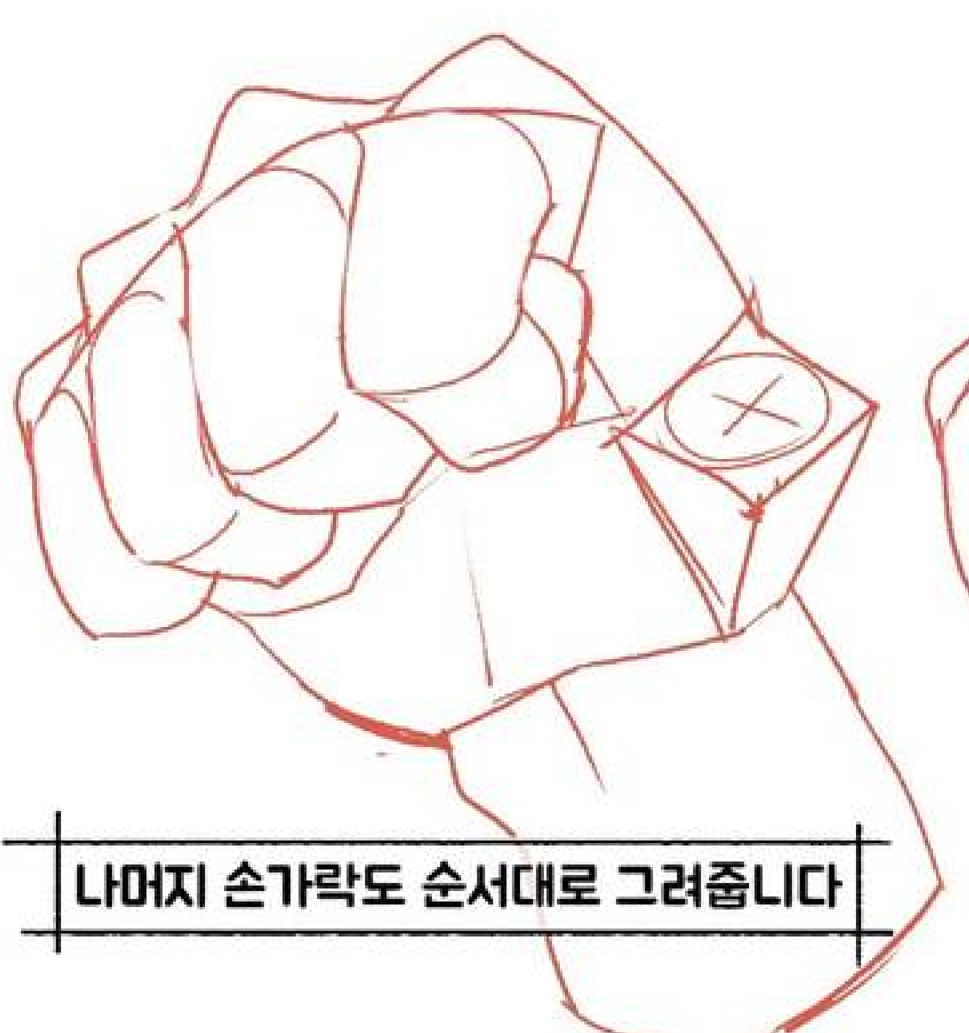




윗부분에 돌출된 뼈를 표현합니다



검지를 그려줄 때 마디를
생각하여 세 번 꺾어줍니다



나머지 손가락도 순서대로 그려줍니다

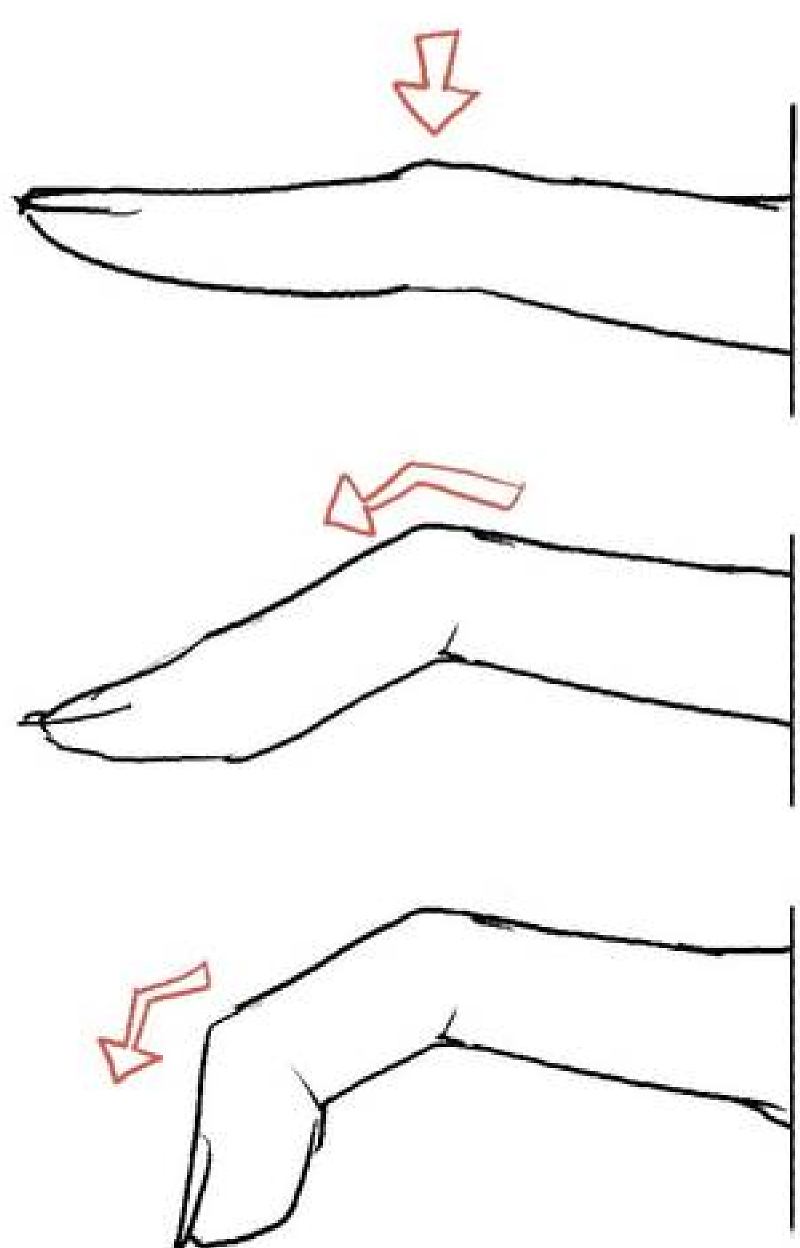


엄지손가락은 손톱이 보이게
그려주고 두 번 꺾어줍니다



딱딱한 선들을 정리하면서 부피감을 살려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

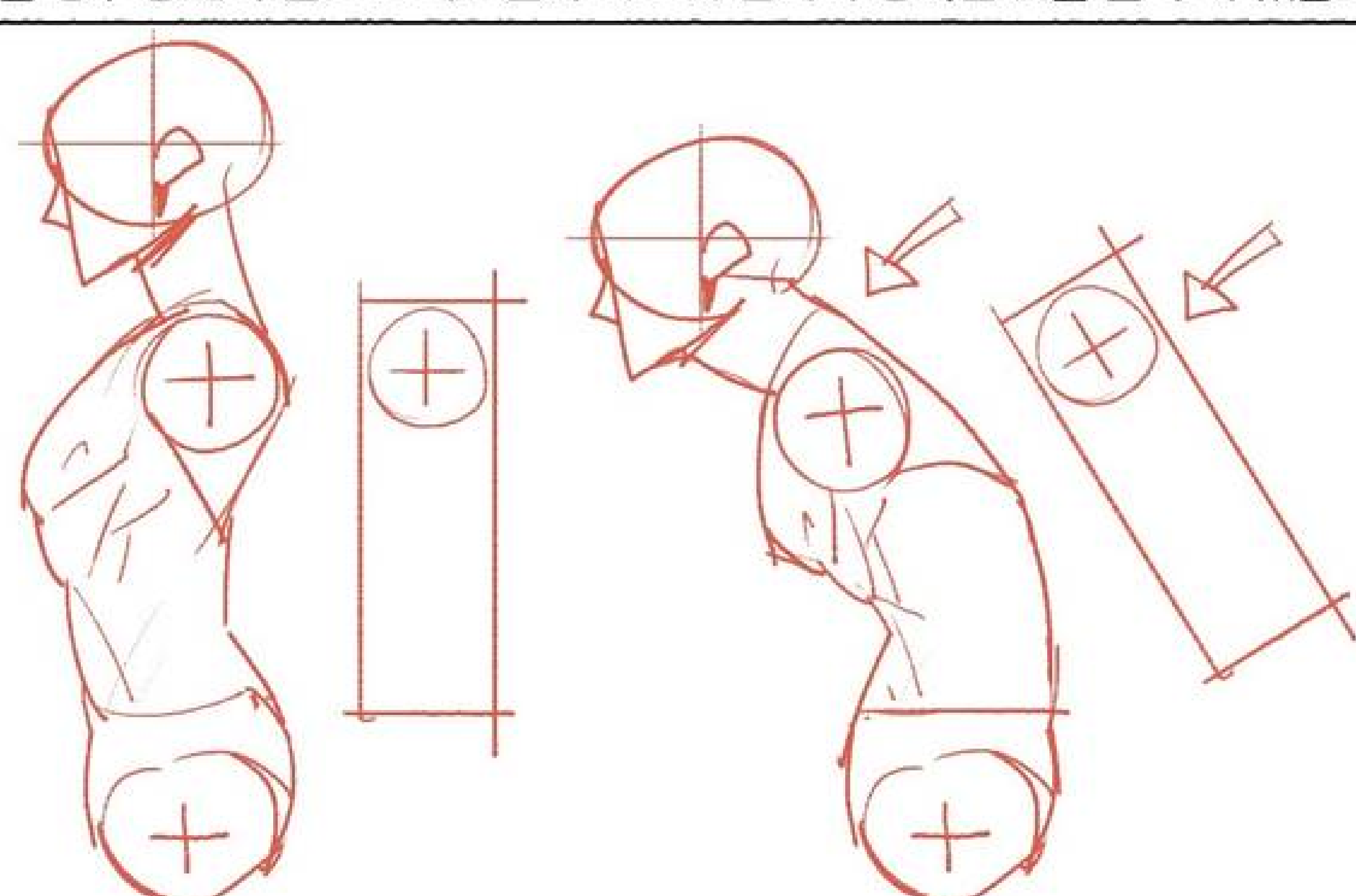




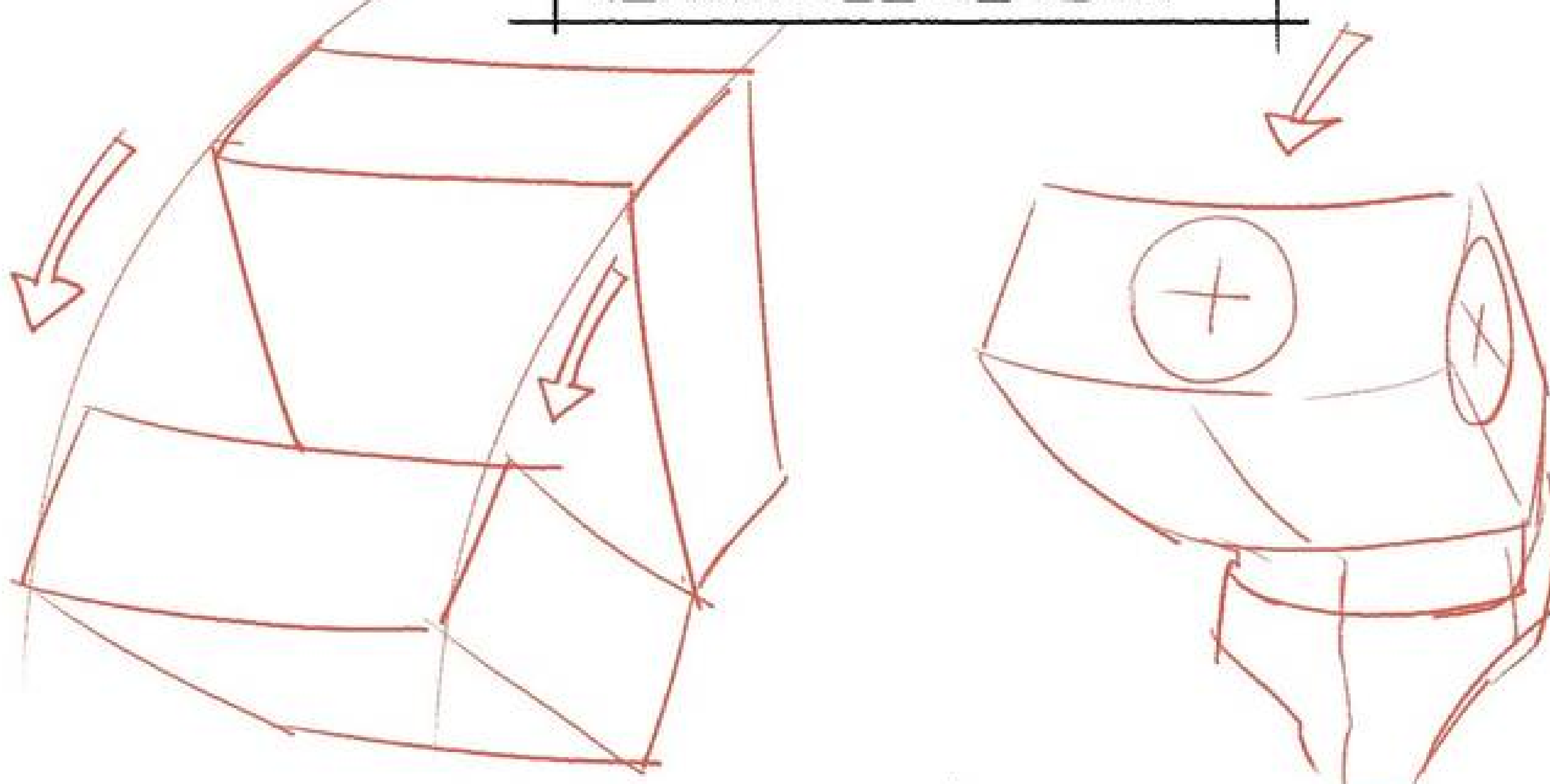
key point

Q : 숙이고 있는 모습을 못 그리겠어요

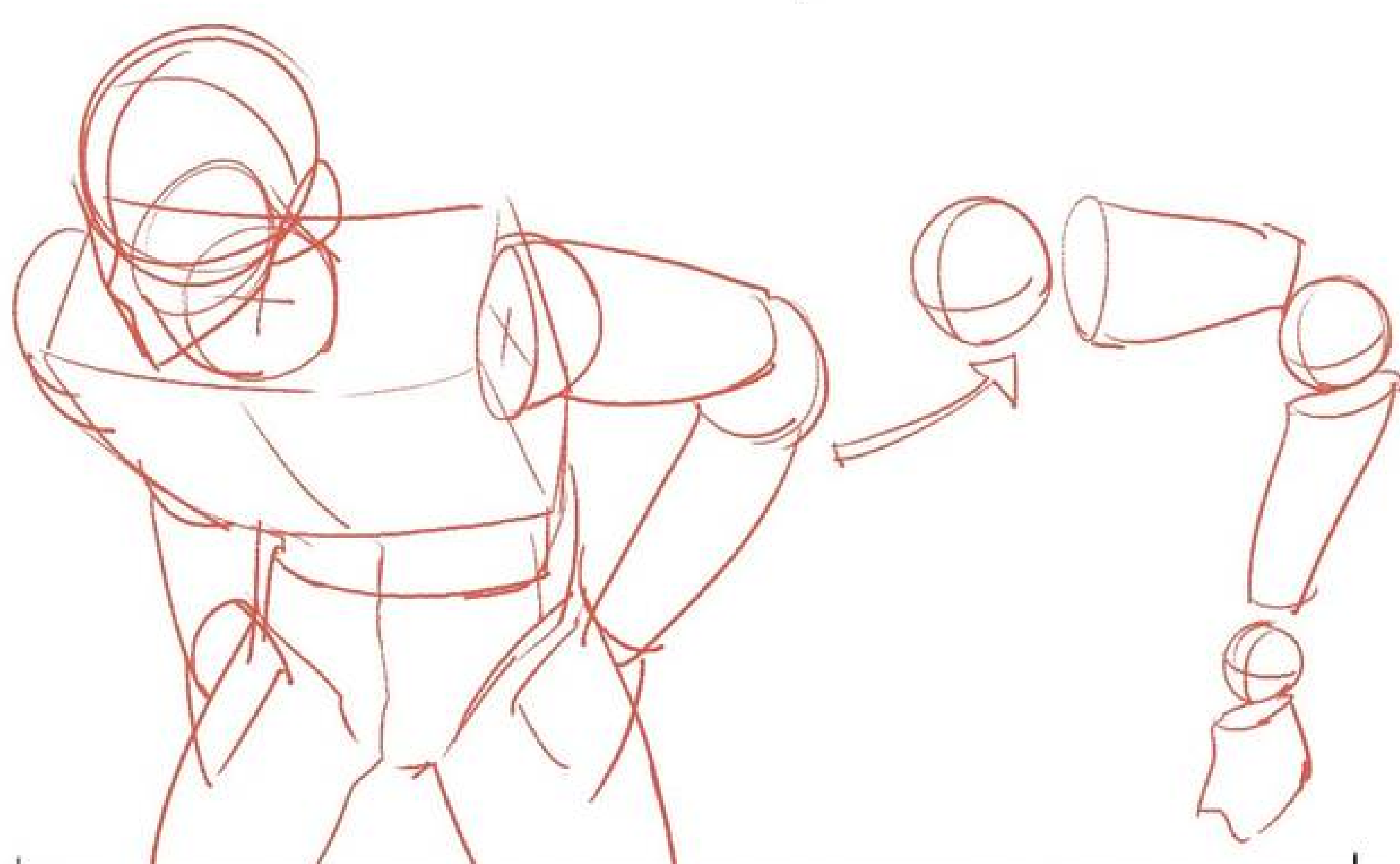
몸이 숙여질 경우 상체가 앞으로 나오면서 각도에 변화가 생기는 것을 알 수가 있습니다



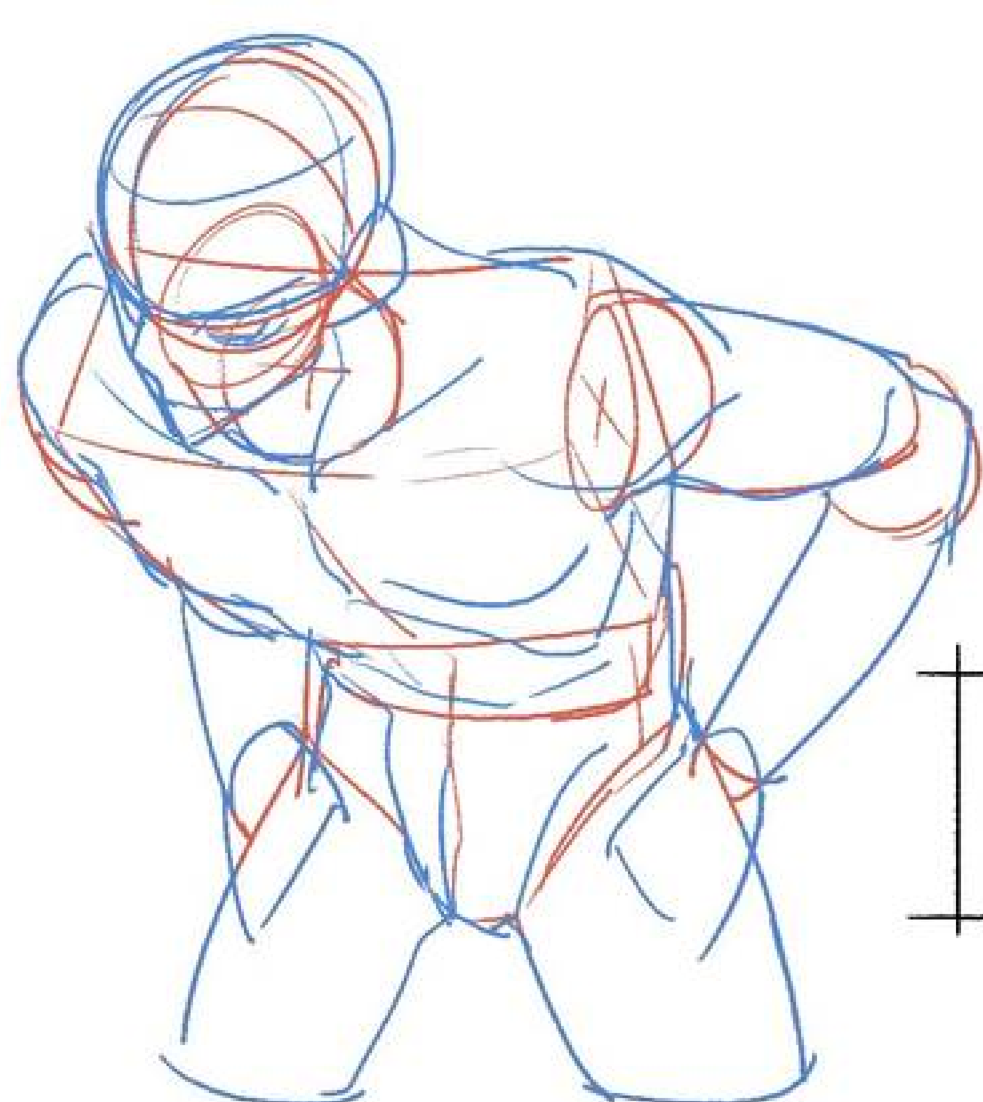
다른 각도에서 네모난 상자가 앞으로
기울어지는 모습을 떠올려봅니다



숙여진 상체를 기준으로 그려주며
머리와 팔이 나올 부분을 표시합니다



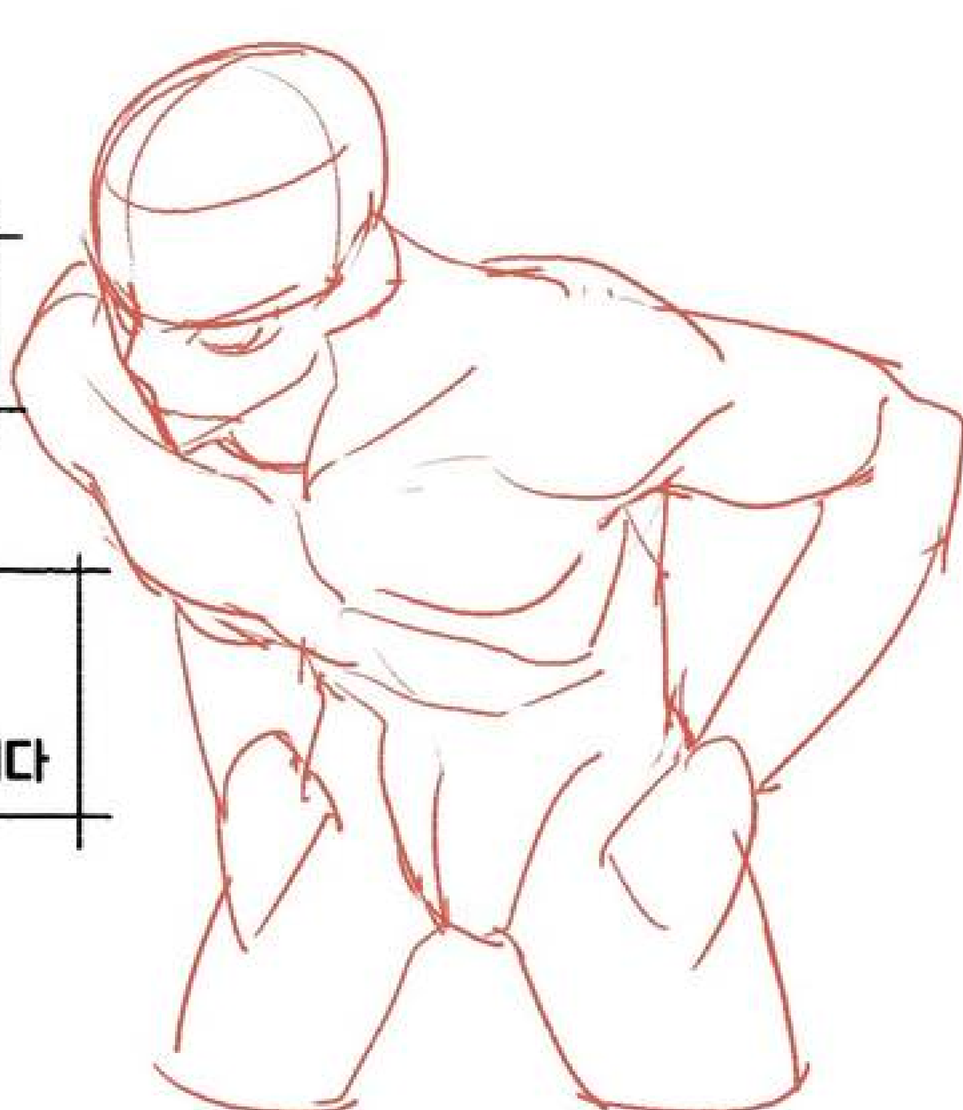
인체의 경우 굴곡이 많아 처음부터 그리기 어려울 수가 있으니 모든 부분을
도형화하여 각도를 계산하며 그리면 입체감 있게 그려나갈 수 있습니다

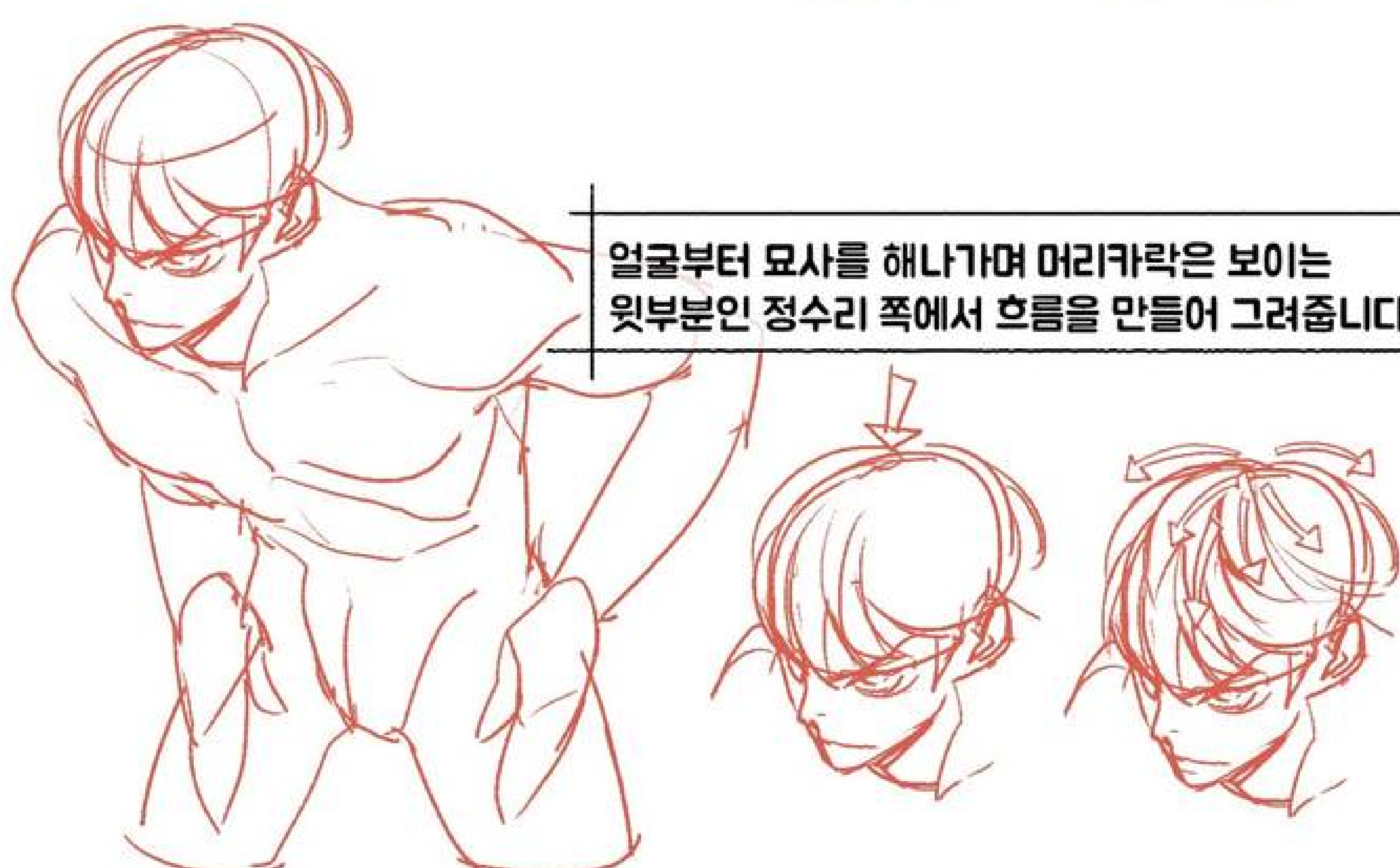


도형으로 딱딱하게 표현된 상체의
부분을 인체의 곡선에 맞춰서
부드럽게 바꾸어 만들어줍니다

머리를 그릴 때는 윗면이 보여야
숙여진 상체와 어색함이 없어집니다

옷을 입힐 것이기 때문에
디테일한 묘사보다는 덩어리감을
알 수 있을 정도의 묘사가 효율적입니다



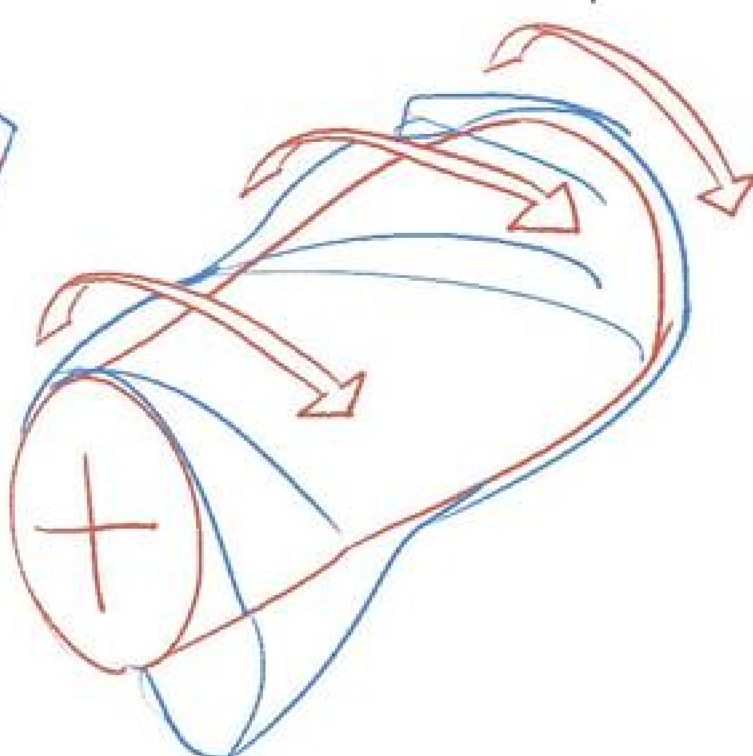


인체 형태에 맞춰 옷을 그려줍니다



옷 주름 역시 직선이 아닌 인체의 굴곡에 맞춰서 흐름을 만들어 줍니다







명암 및 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





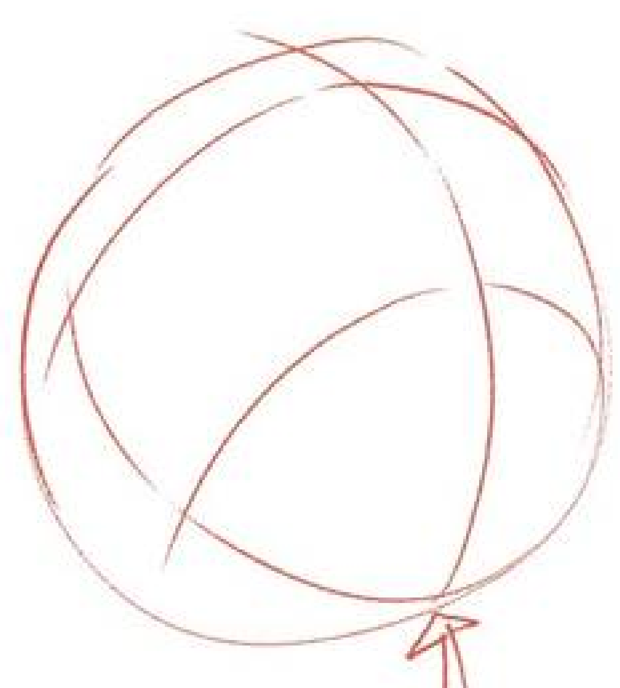


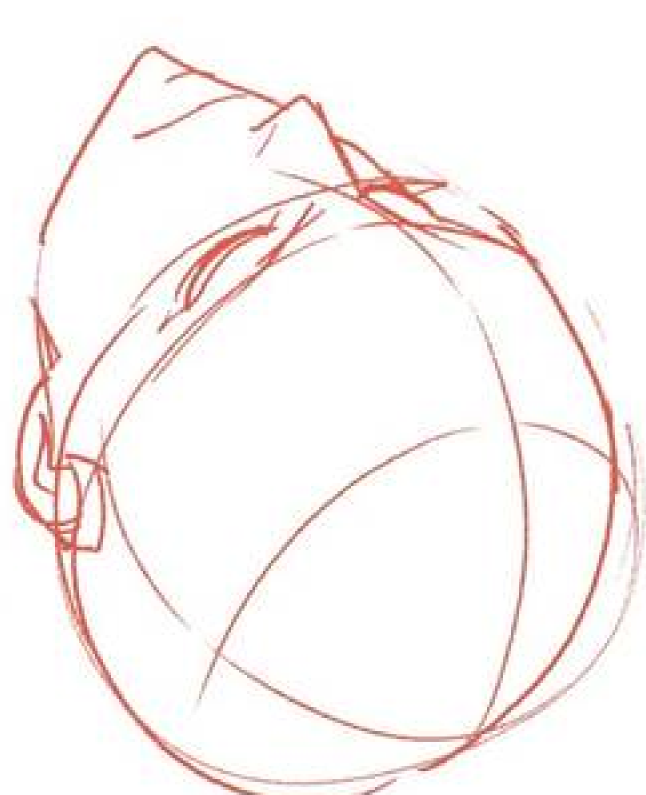


key point

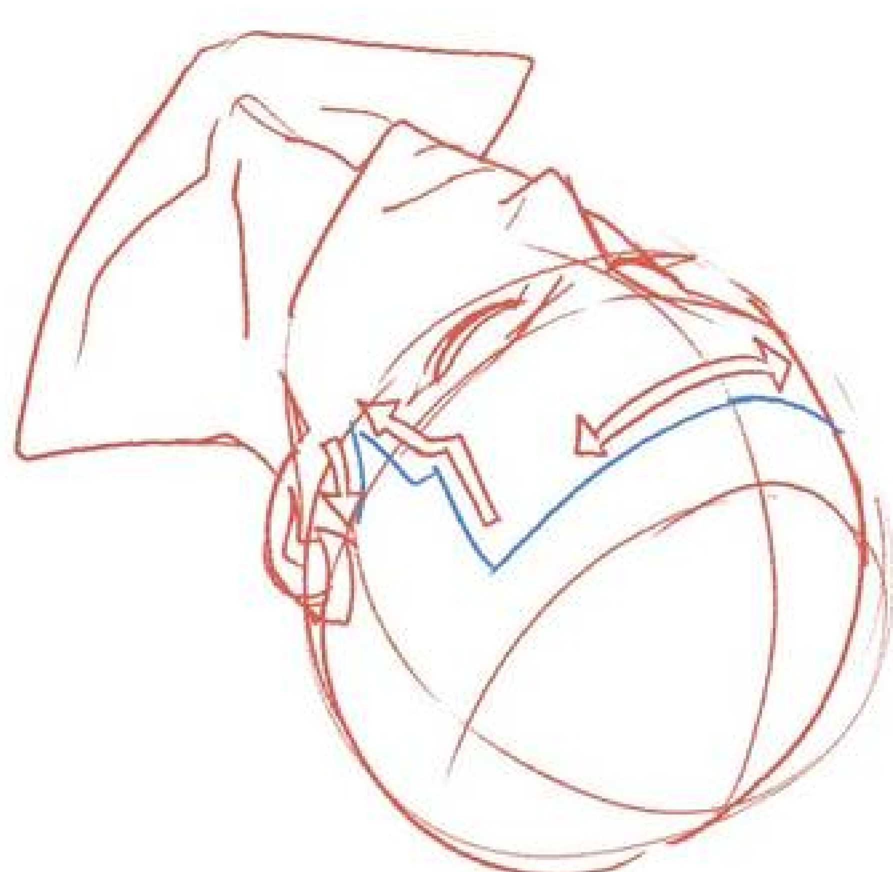
Q : 바닥에 닿는 긴 머리카락은 어떻게 그리나요

윗머리가 보이는 각도로 구를 그립니다





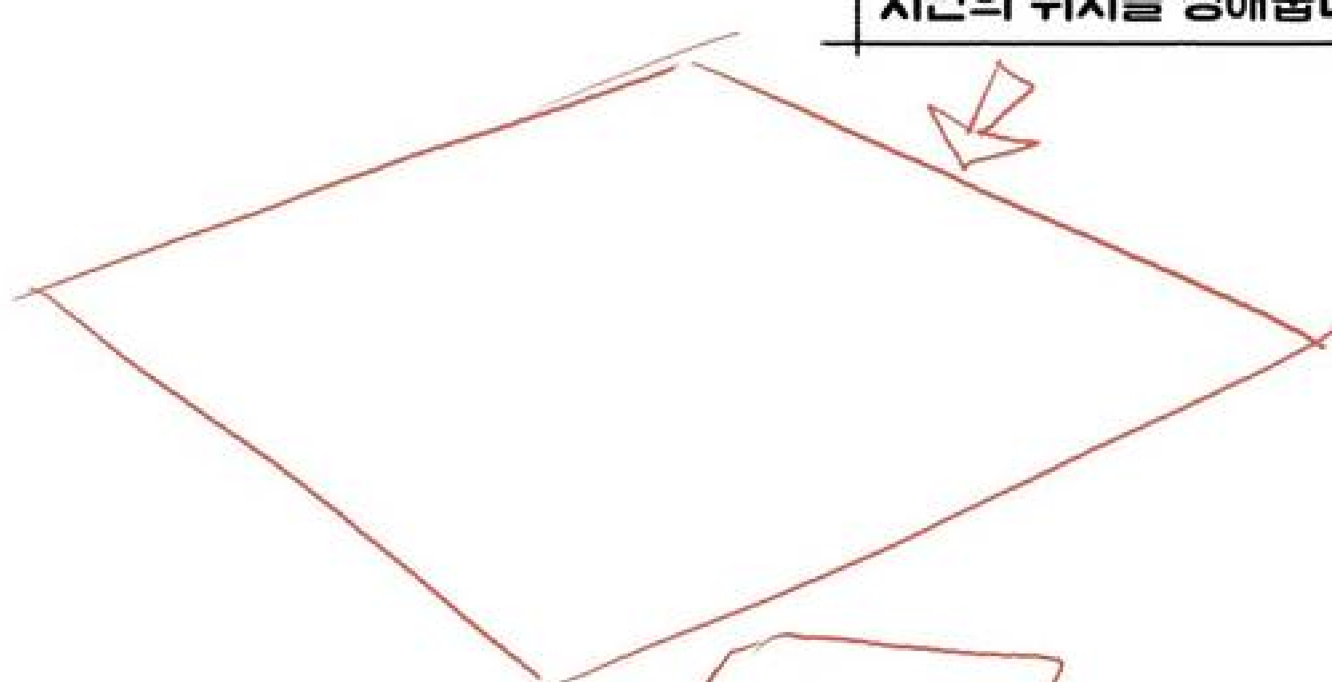
턱과 이목구비를 추가하여 그립니다



머리카락을 그리기 전
이마 라인을 그려줍니다

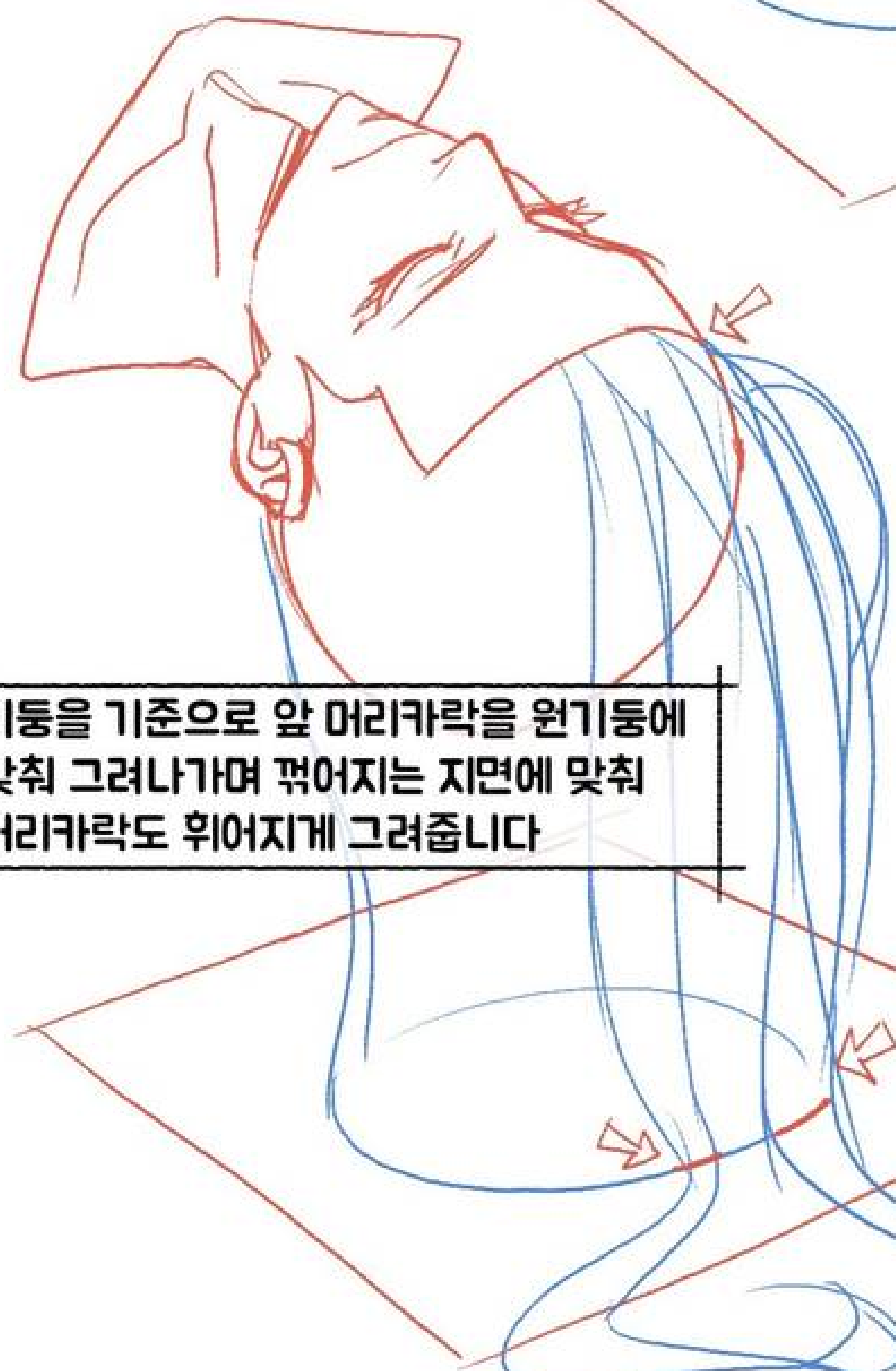


얼굴을 정리하고 머리카락이 닿을
지면의 위치를 정해줍니다

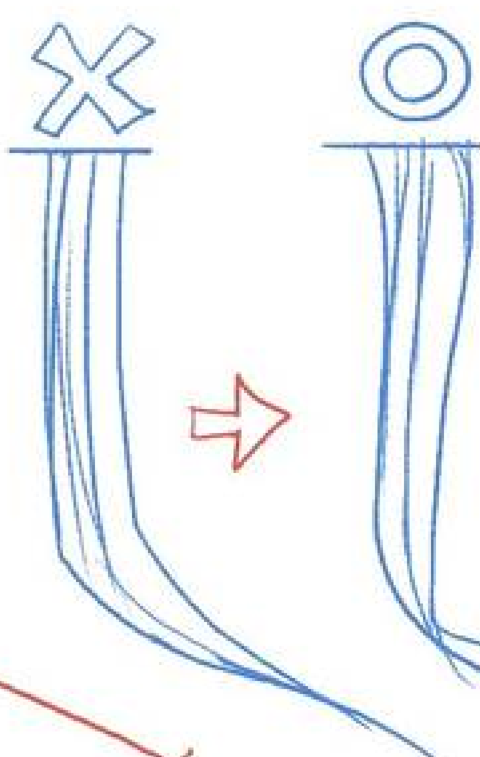




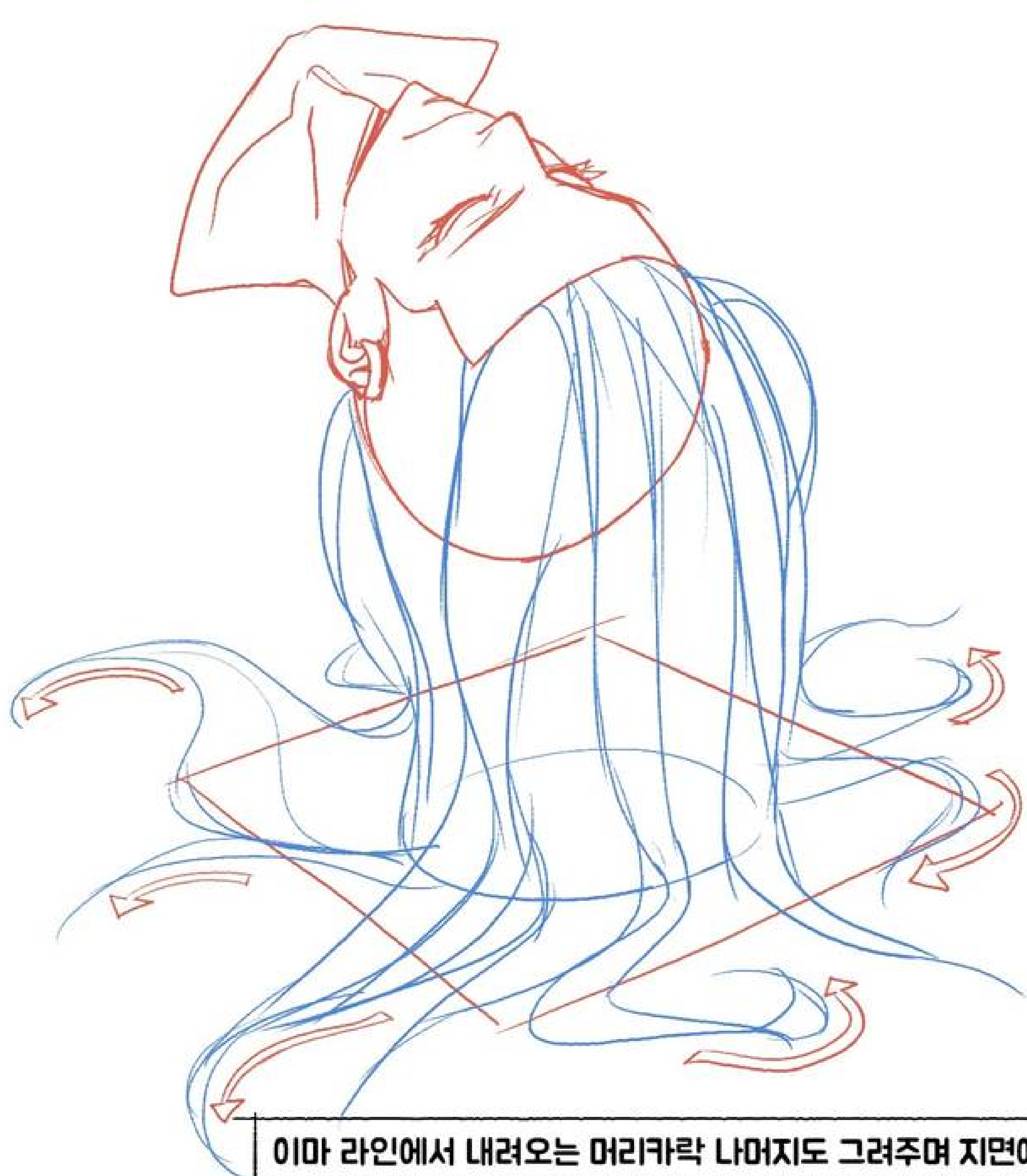
앞머리 부분과 뒷머리 부분에서 내려올 머리카락을
닿을 지면에 맞춰 하나의 기둥으로 그립니다



기둥을 기준으로 앞 머리카락을 원기둥에
맞춰 그려나가며 꺾어지는 지면에 맞춰
머리카락도 휘어지게 그려줍니다



자연스러움을 위해 직선이
아닌 곡선의 흐름이 좋습니다



이마 라인에서 내려오는 머리카락 나머지도 그려주며 지면에
닿은 머리카락의 끝부분은 곡선을 만들어 그리면 효과적입니다



머리카락의 디테일을 추가하며 선을 정리 후 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



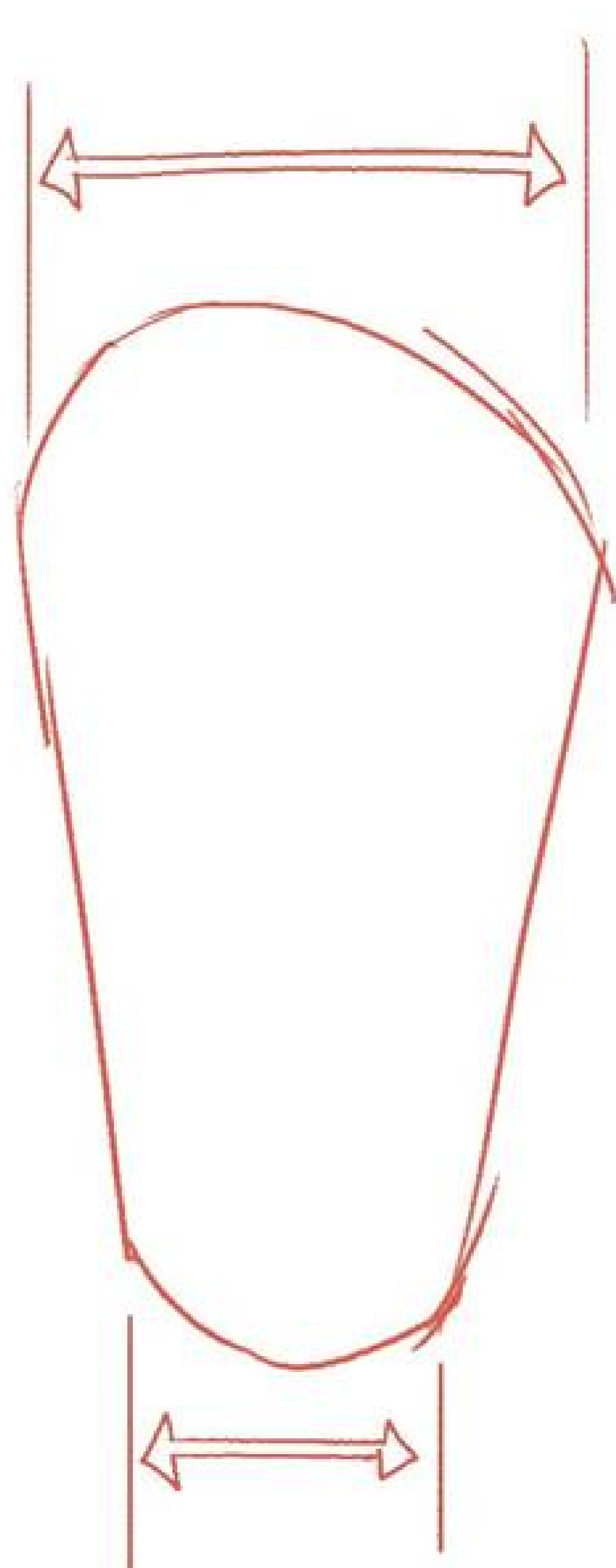


머리카락 그려 나갈 때
처음에 흘려준 머리카락을
의식하면서 옆에 그려야 할

머리카락은 최대한
다른 방향 다른 굴곡을
만들며 그려주어야
머리카락의 흐름이
자연스럽게 보입니다

key point

Q : 발과 발가락 그리기가 힘들어요



위에서 본 발 형태를 그려봅니다

먼저 발가락이 나올 부분인 윗부분을 아랫부분보다 넓게 그려줍니다



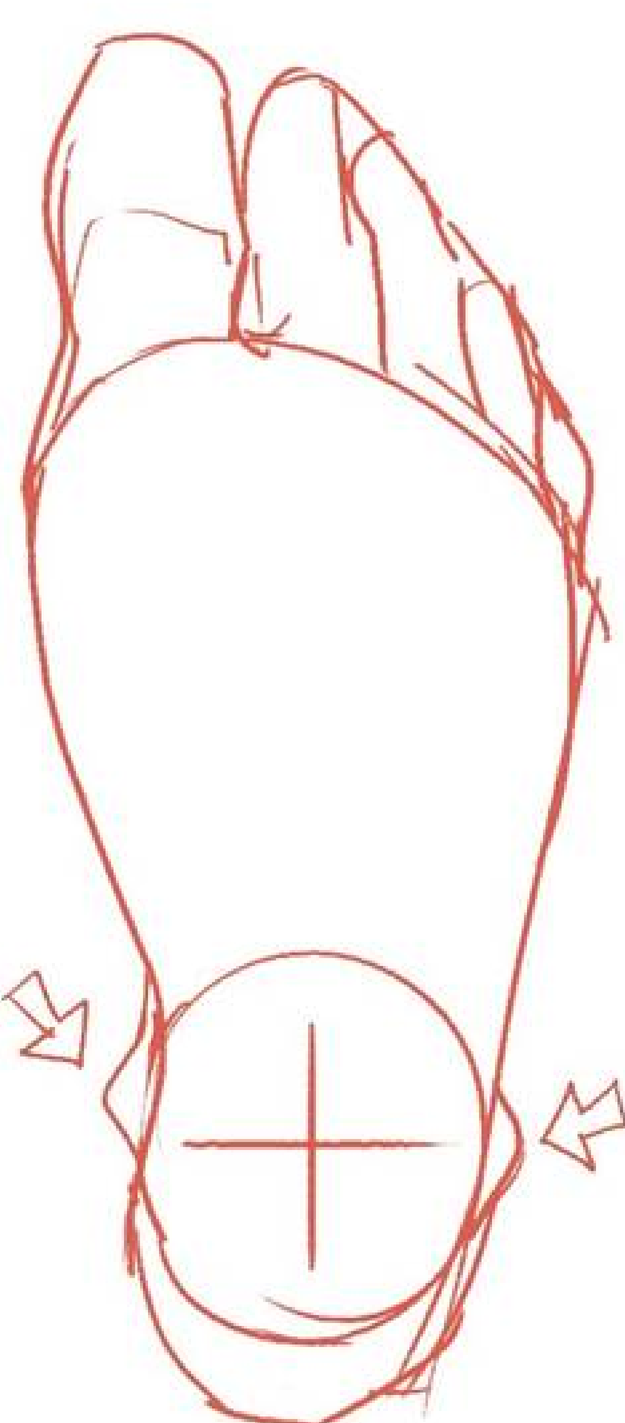
엄지가 위치한 발바닥 라인을 곡선을 주어 들어가게 만들어 줍니다



엄지발가락을 그려줍니다
엄지발가락이 가장 크고 굵습니다



남은 네 개의 발가락은 하나의 덩어리로 그려주는 게 쉬우니 묶어서 표현합니다



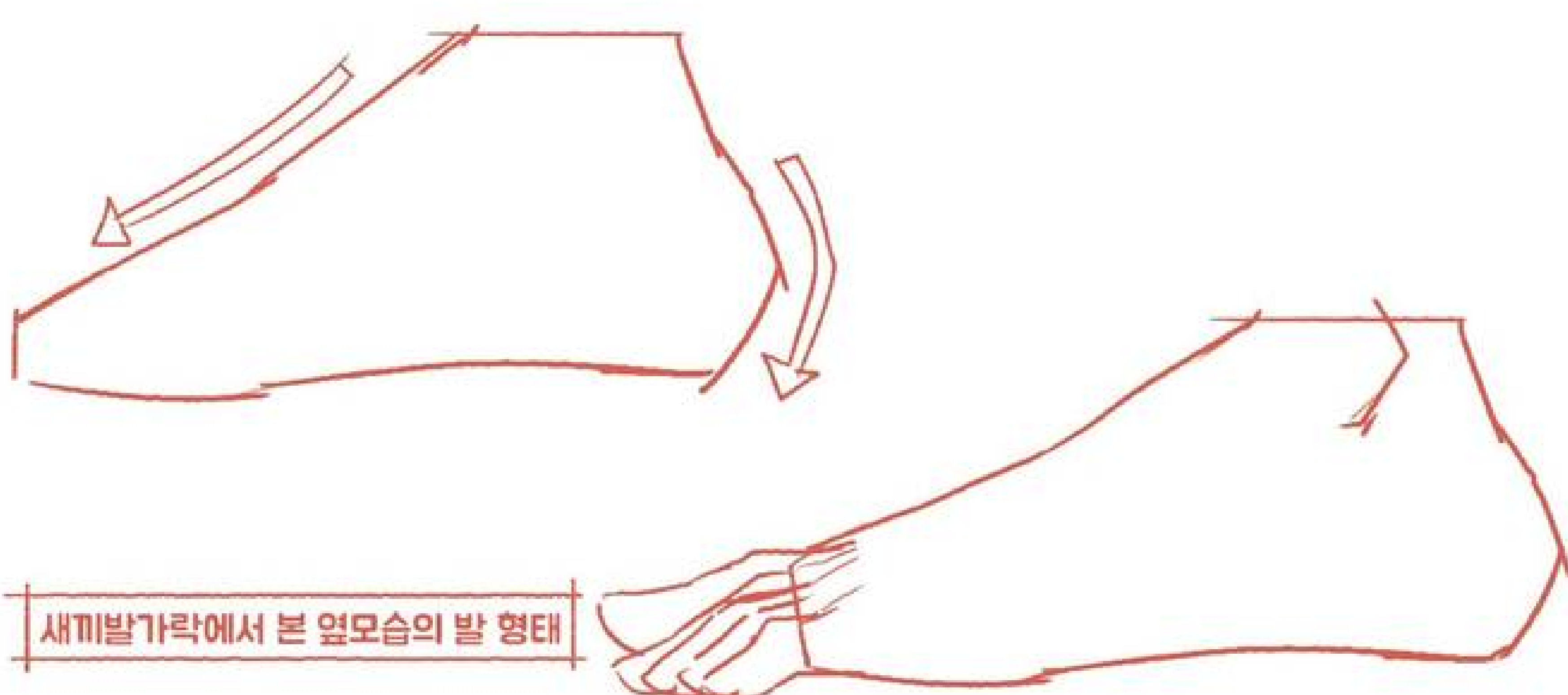
덩어리 사이사이에 선을 나눠 네 발가락을 그려줍니다

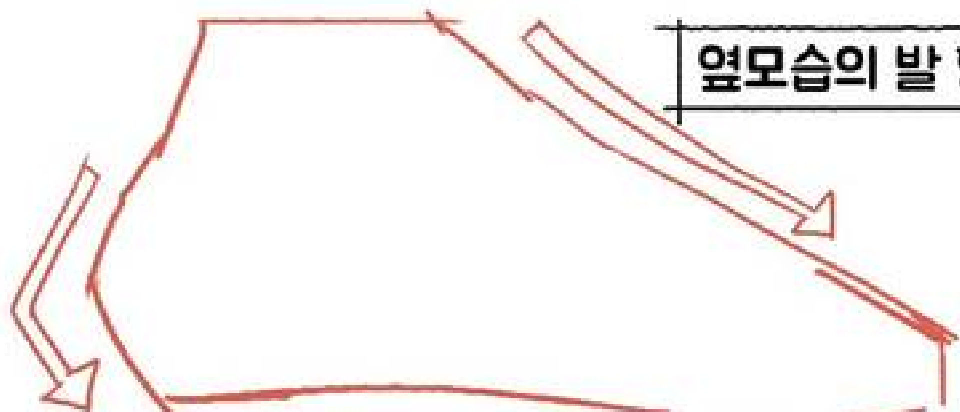


발목 부분 양쪽에는 나와있는 복숭아뼈를 그립니다



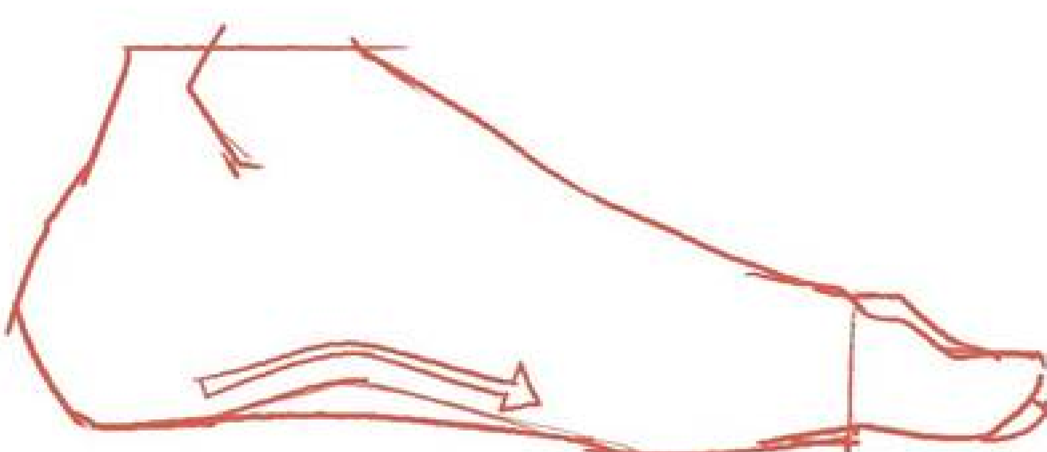
선을 정리하고 발톱을 그려 마무리합니다





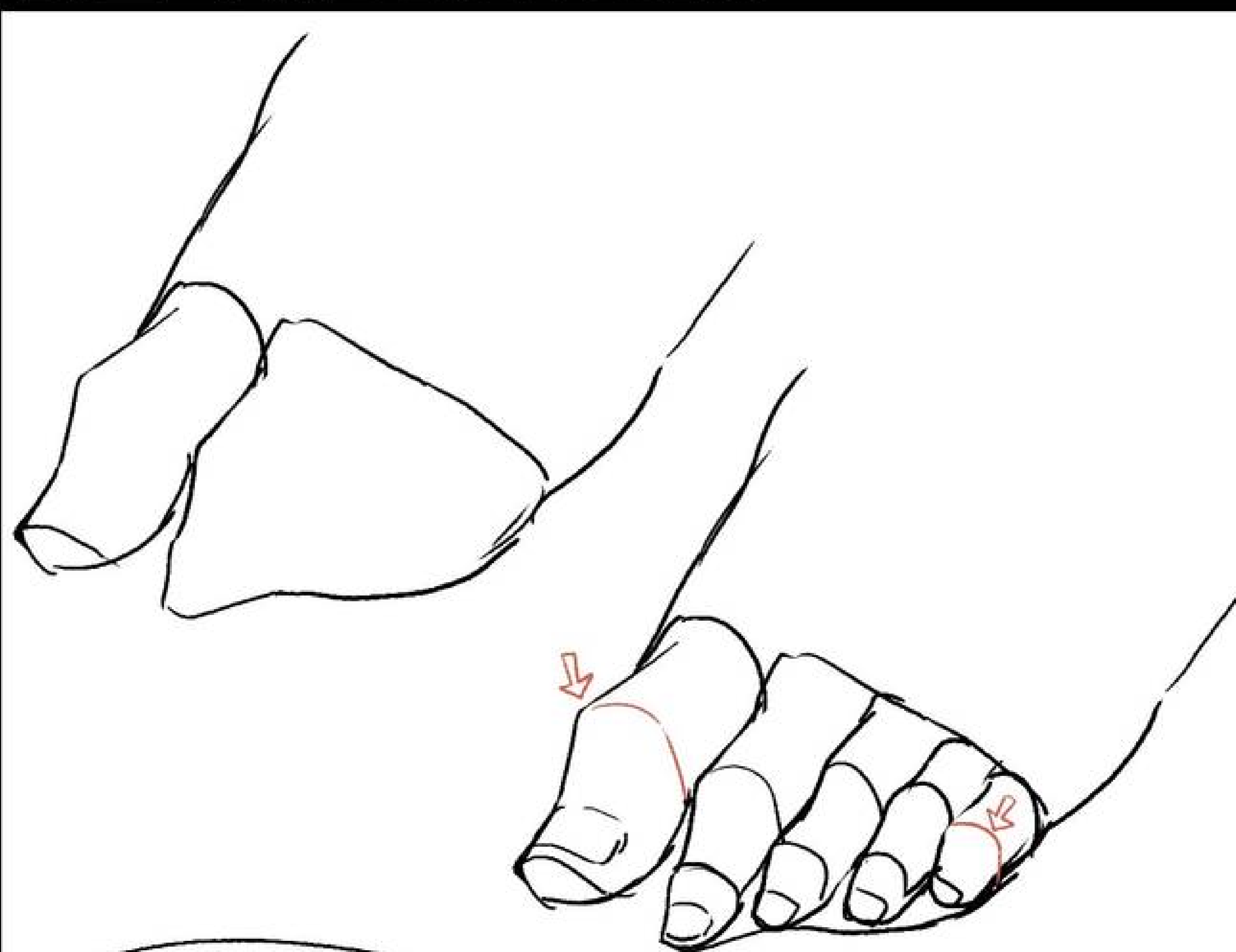
옆모습의 발 형태 역시 위와 같은 방식으로 그려줍니다

엄지발가락에서 본 옆모습의 발 형태





타코작가의 알아두면 좋다!!



발가락의 경우 엄지,
새끼발가락의 마디는
한 개만 표현하는 것이 좋고

나머지 세 발가락의 마디는
두 개씩 그립니다

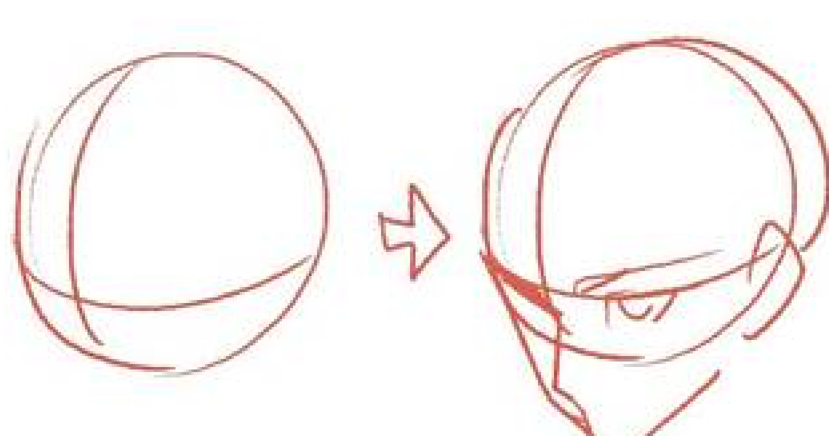


key point

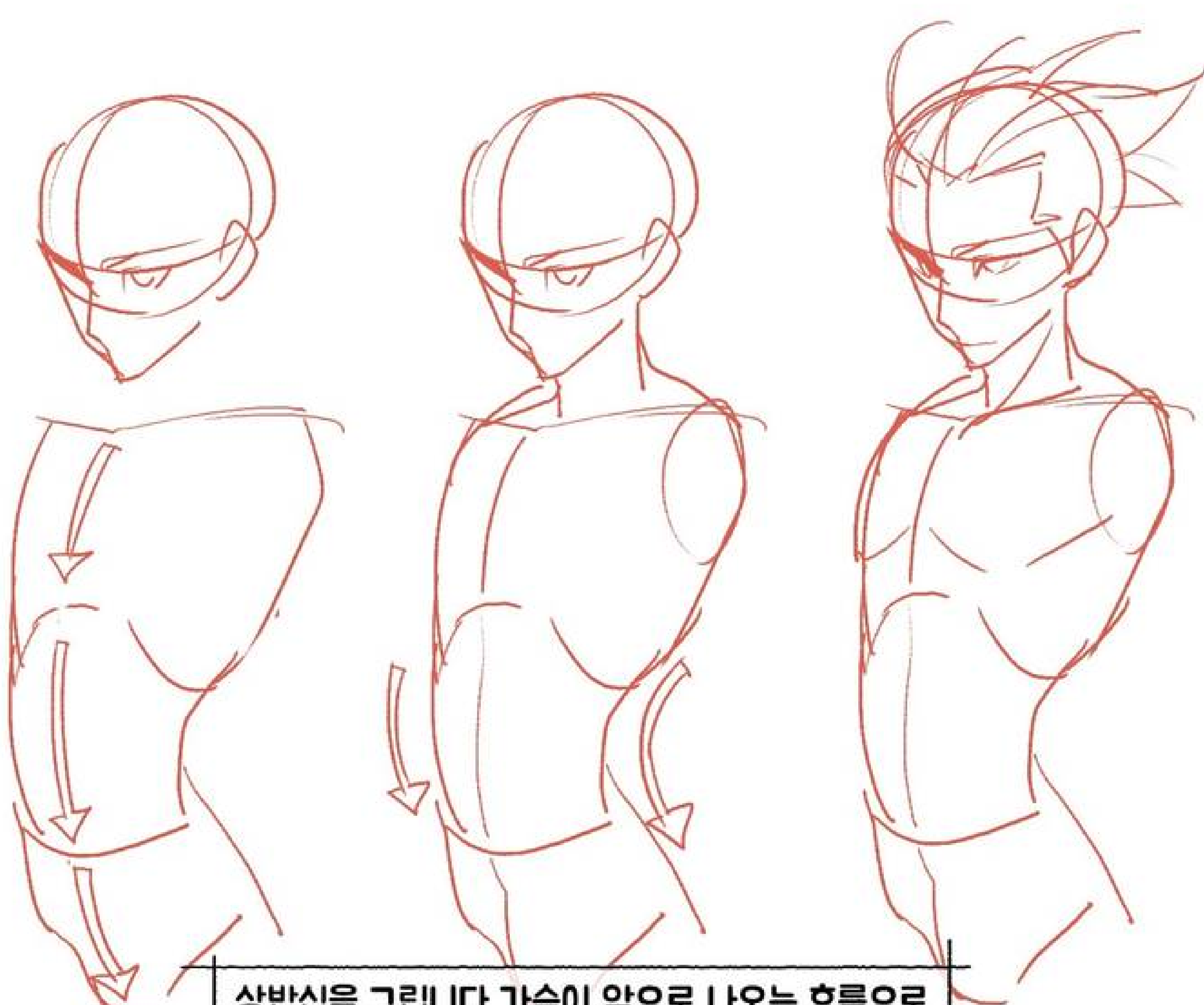
▌Q : 반 측면 서있는 자세 그리기가 힘들어요



서있는 자세의 경우
먼저 한눈에 보이는 작은 이미지로
러프하게 작업하고 이후 작업에
참고해가며 그려나가는 게 효율적입니다

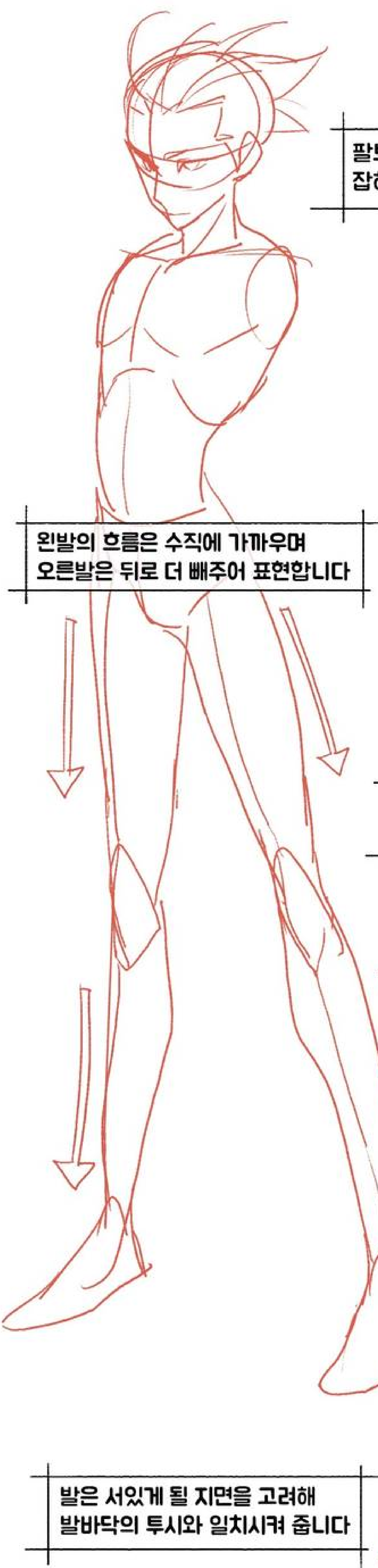


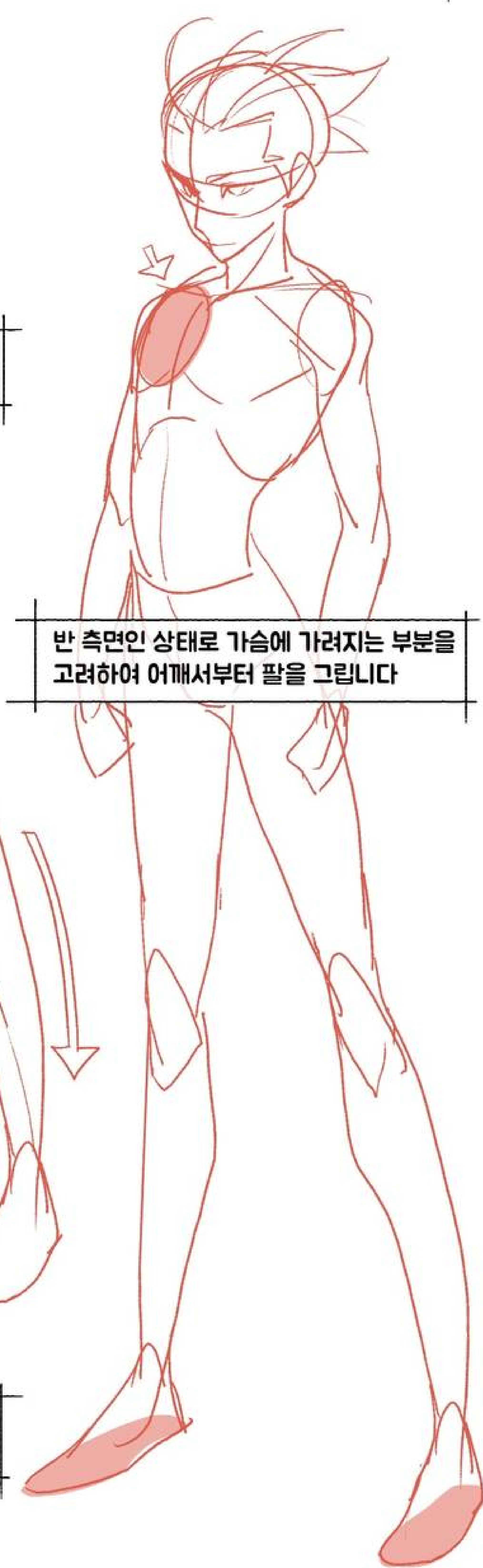
얼굴서부터 반 측면의 형태를 진행합니다



상반신을 그립니다 가슴이 앞으로 나오는 흐름으로
그리면 안정적으로 서있는 자세로 보입니다

팔보다 다리를 먼저 그려서 중심이 잘
잡혀있는지 확인하며 팔을 추가하여 그립니다





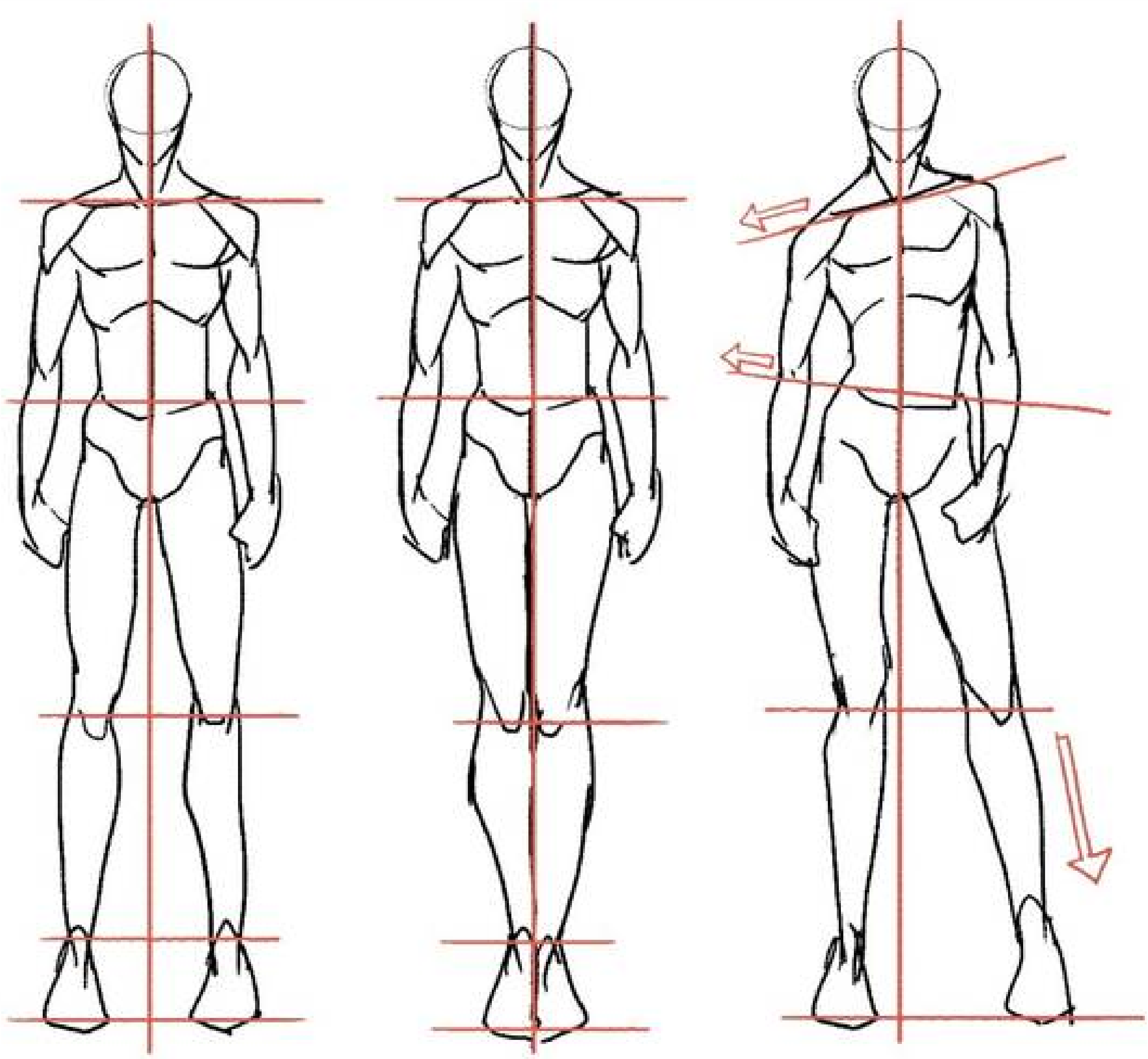


옷을 입힐 것이므로 인체의 디테일 없이
인체 형태 위에 옷을 디자인하여 그립니다
그 외 드러나는 부분은 묘사를 추가합니다



선을 정리해가며 디자인을 마무리합니다

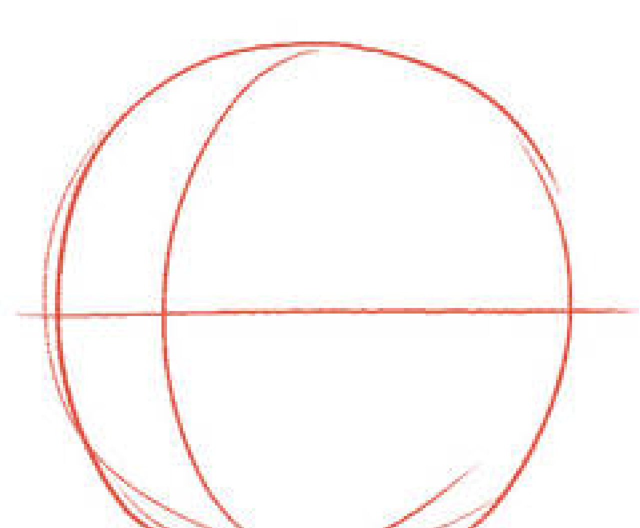
타코작가의 알아두면 좋다!!



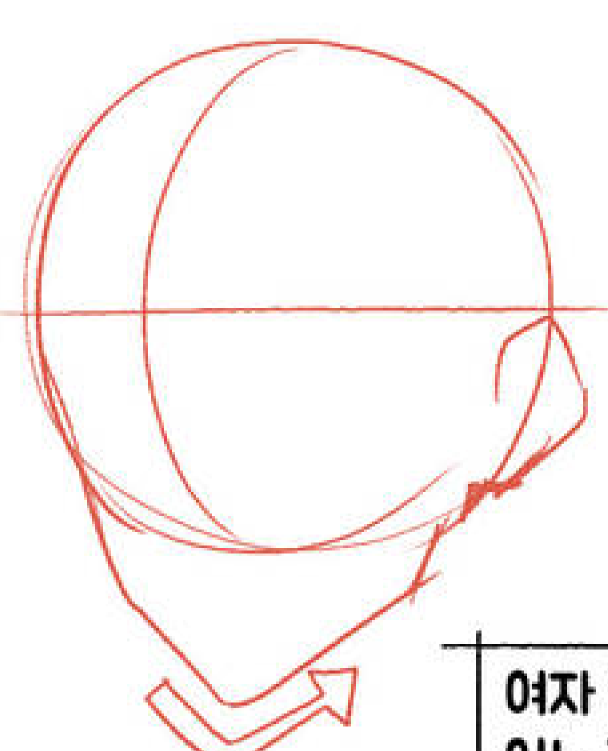


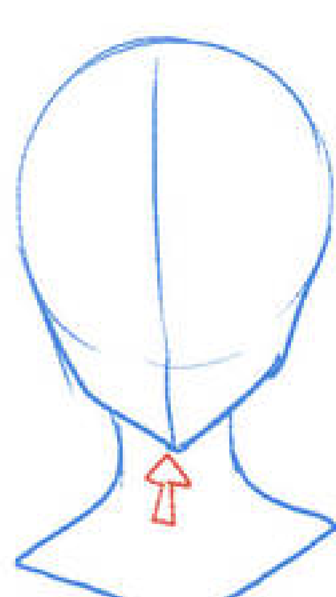
key point

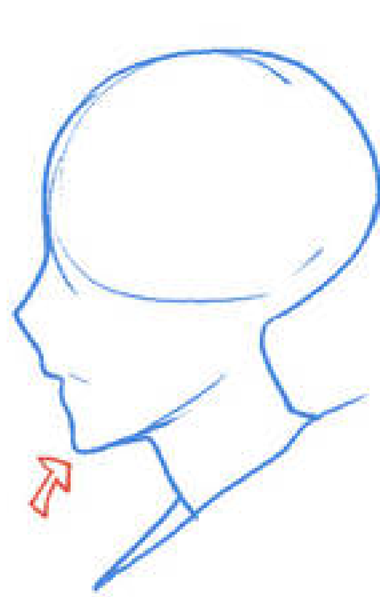
▌Q : 남자와 여자 얼굴형 차이를 모르겠어요



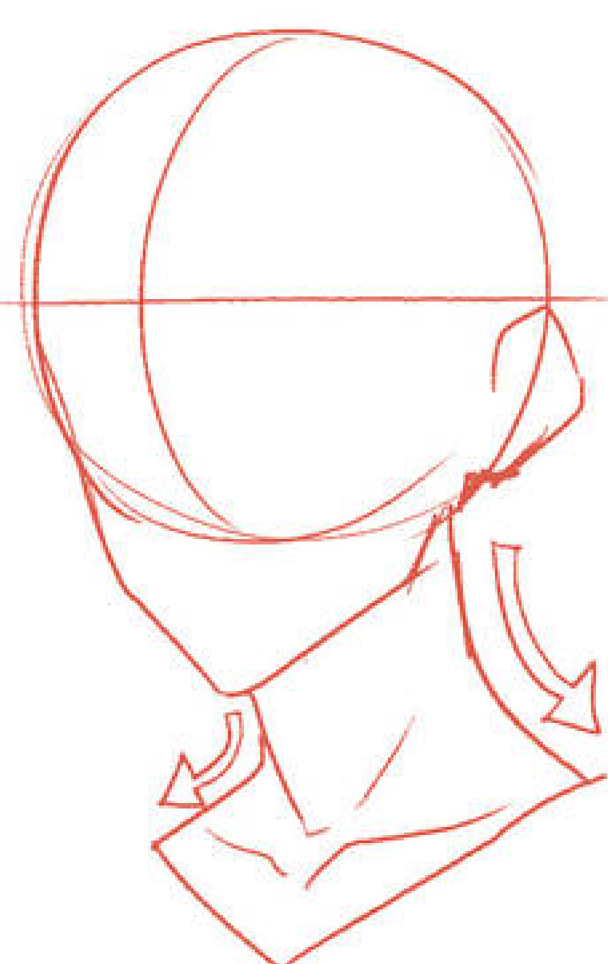
원을 그리고 바라볼 얼굴의 각도를
방향선으로 먼저 잡아줍니다



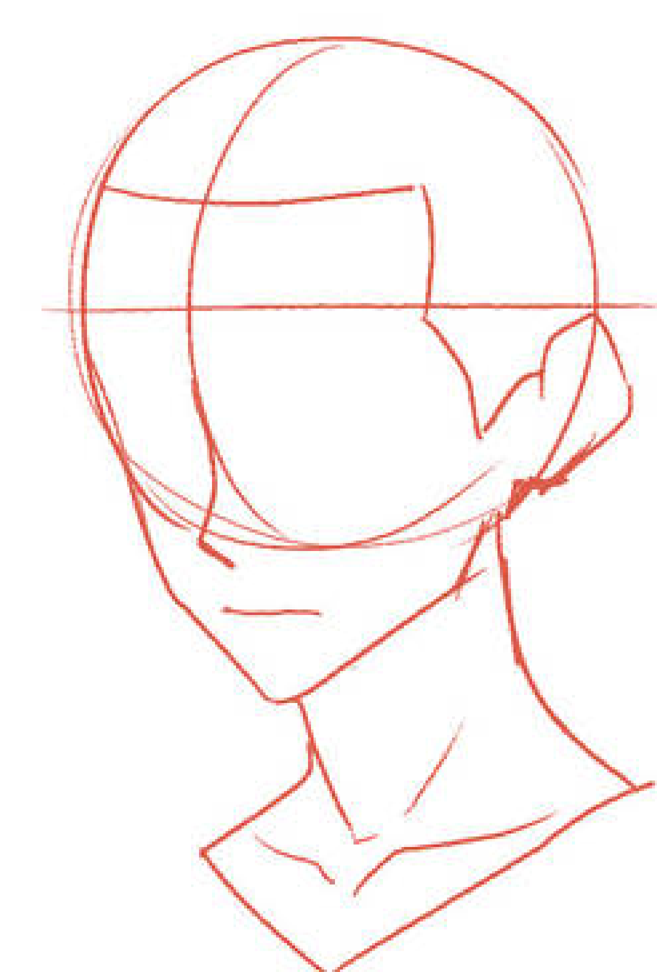


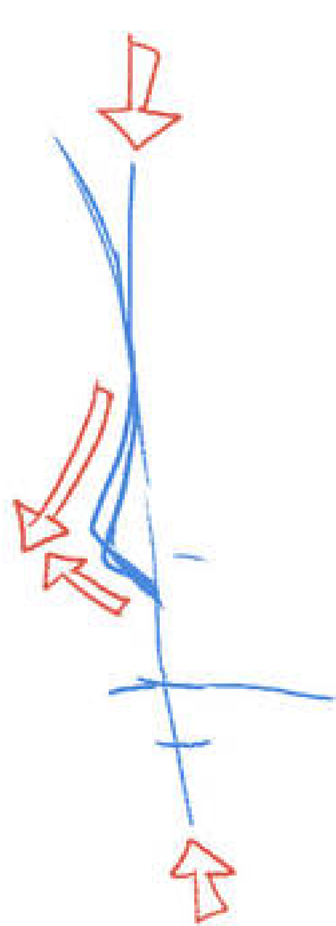


여자 얼굴형의 경우 평균적으로 턱을 뾰족하게 잡아줍니다
어느 각도에서나 뾰족하게 보이게 됩니다

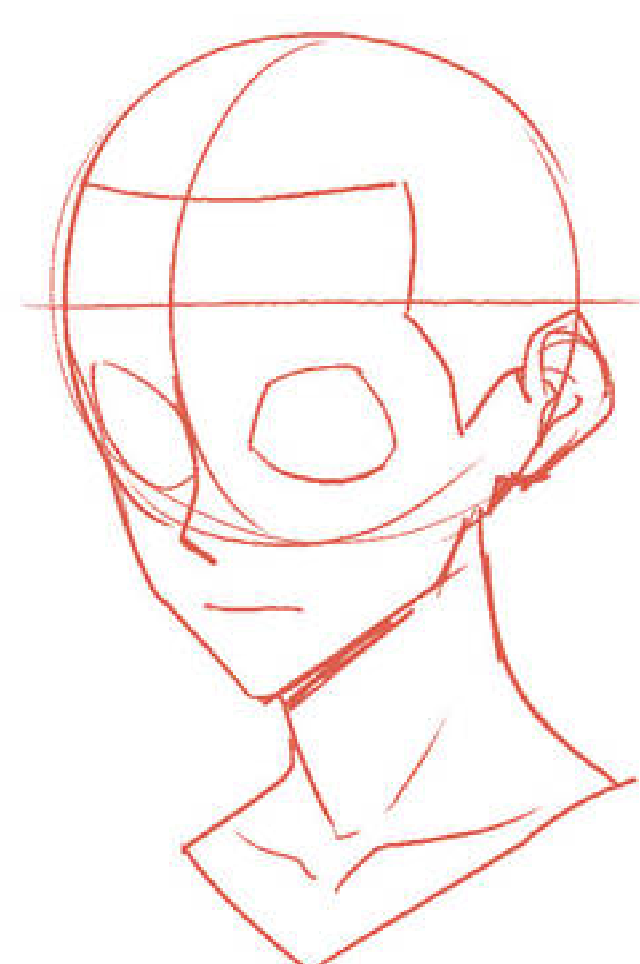


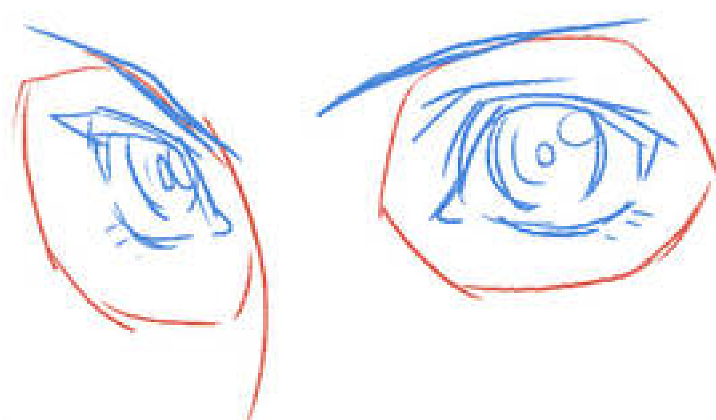
얼굴과 이어지는 목선은 얇고
부드럽게 곡선을 그리며 내립니다





얼굴 중심선을
기준으로 코와
입을 그리고
코 끝은 살짝 올려
표현합니다

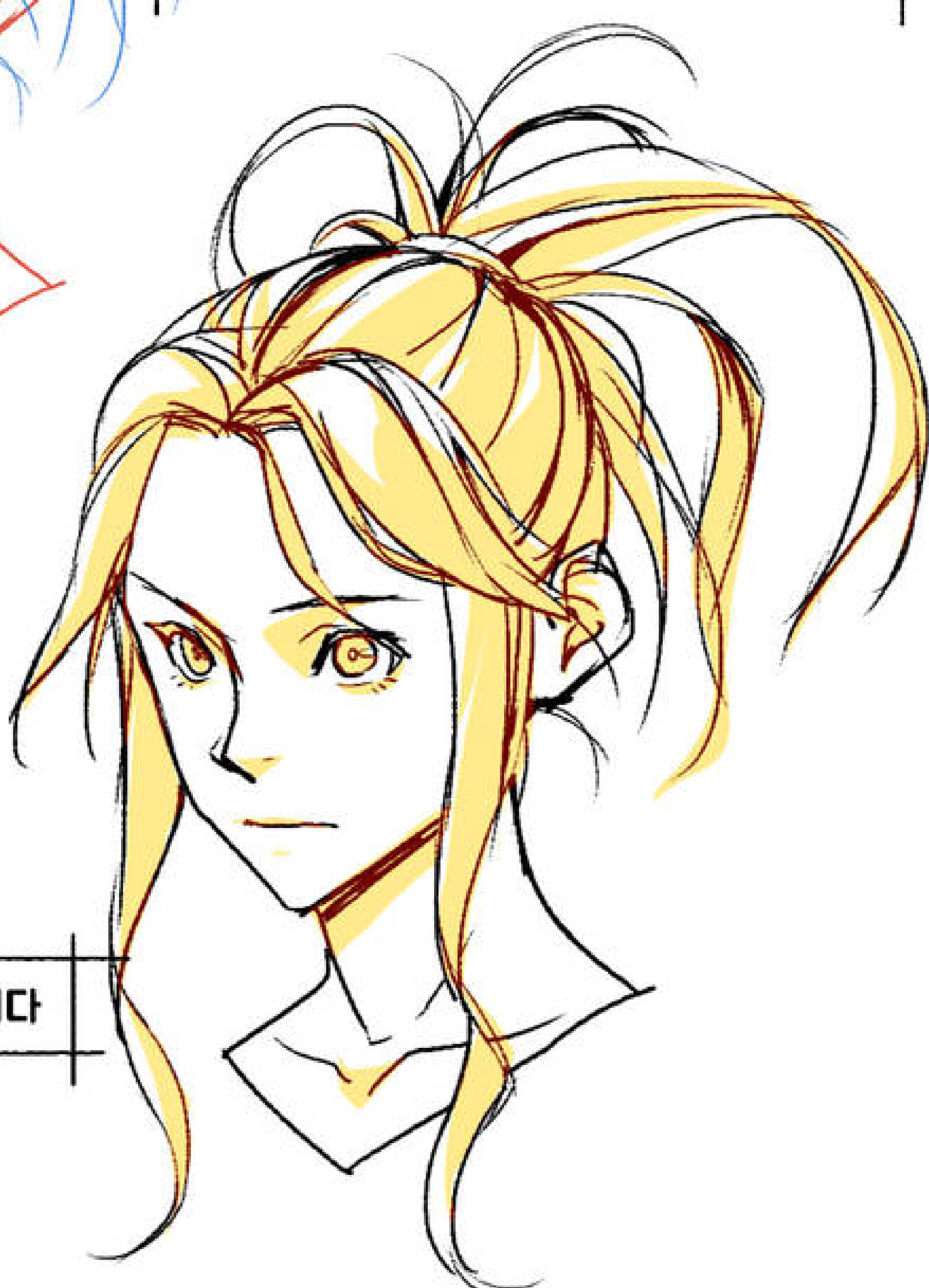




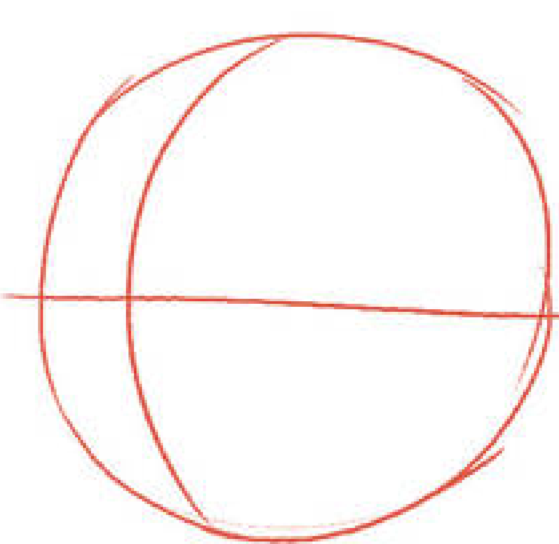
눈을 그릴 위치를 잡고 동그란
형태에 가까운 눈을 그려줍니다



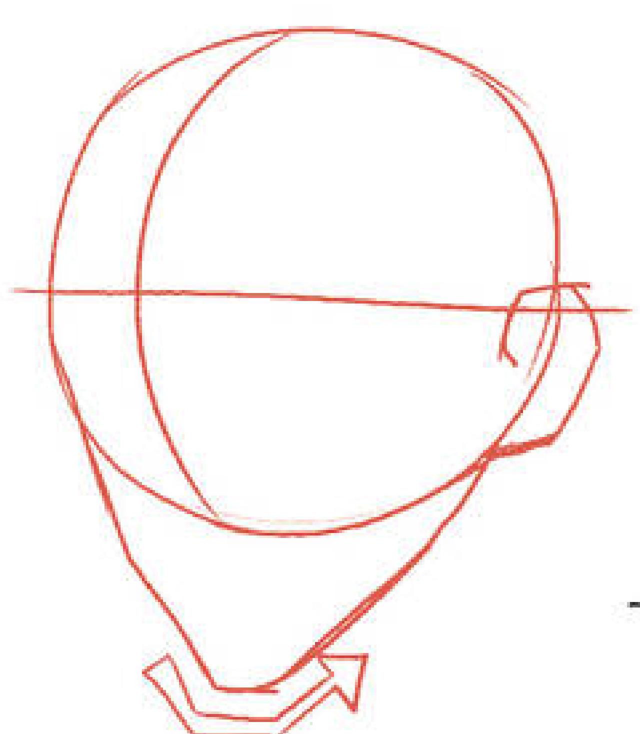
머리 라인에 맞춰 머리 스타일을 표현합니다

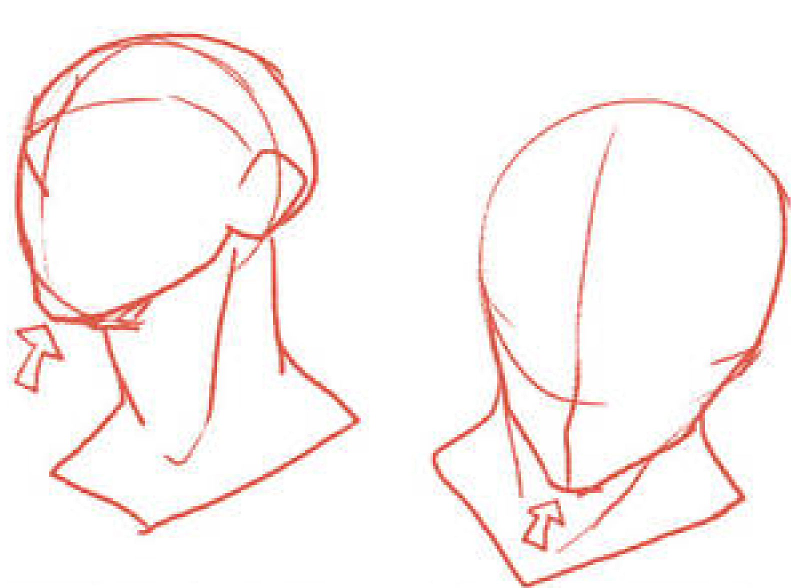


선을 정리하며 마무리합니다

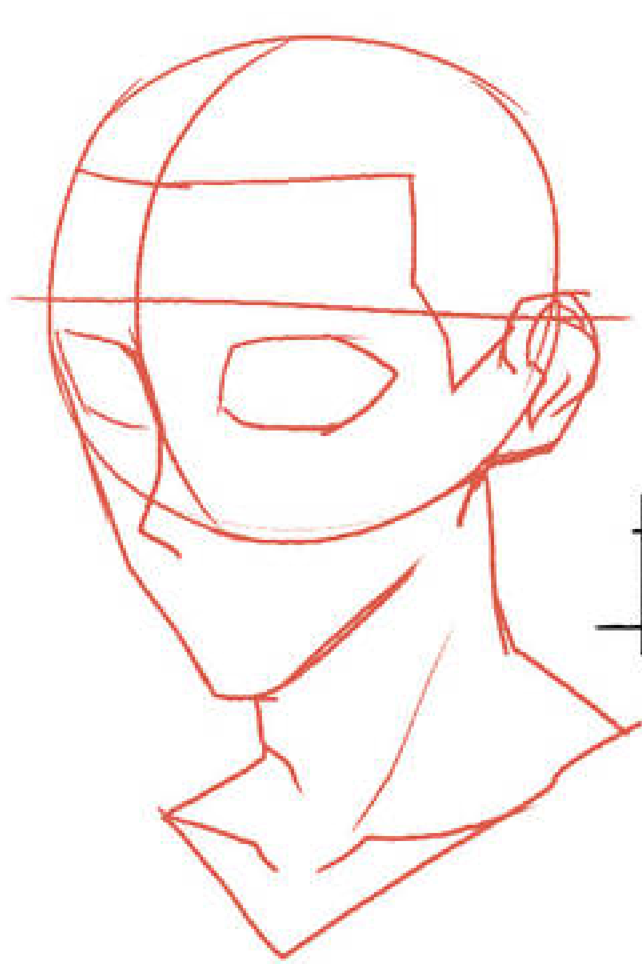


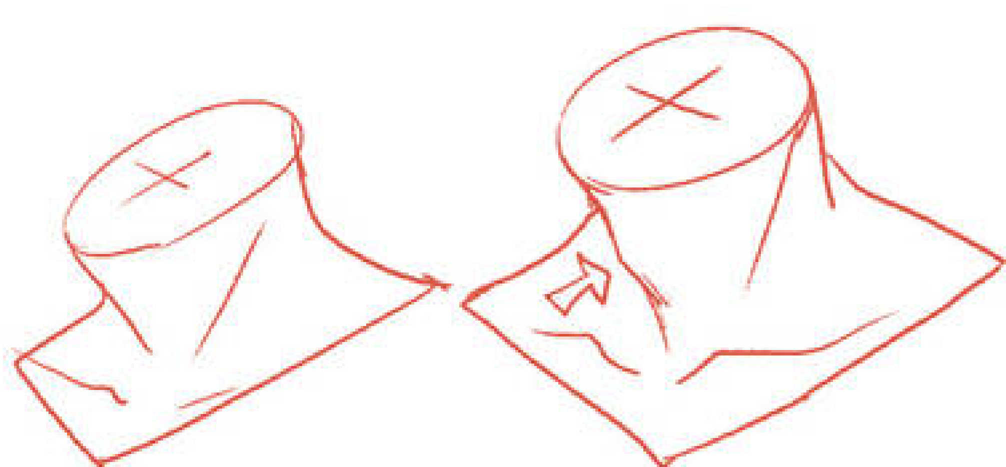
여자 얼굴과 마찬가지로 얼굴형을 그려나갑니다



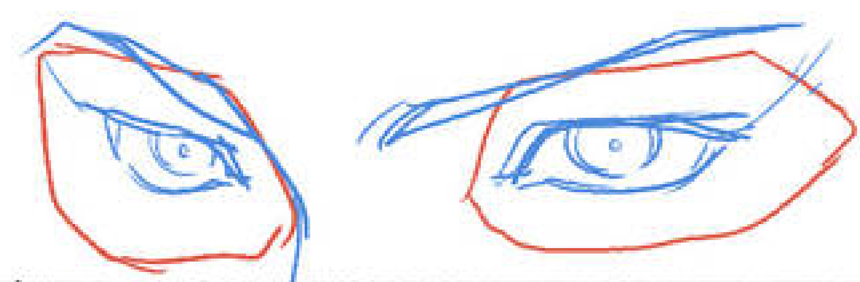


여자보다 턱에 면적을 살려주어 그리며
각도에 따라 턱 면적이 보이는 얼굴형입니다





남자의 목은 여자보다 두껍고 목젖을 표현해줍니다



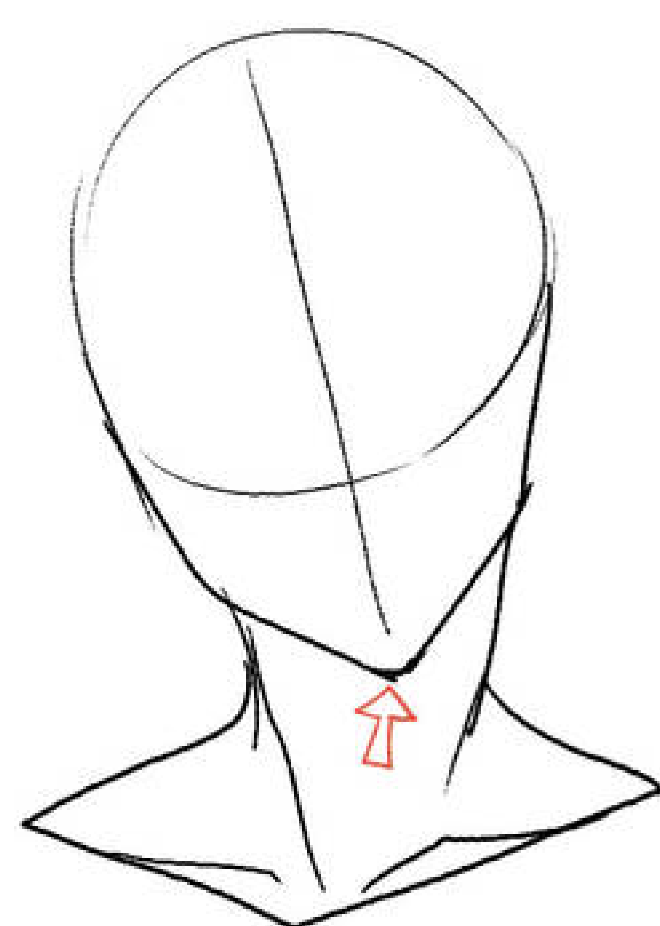


눈은 위, 아래를 눌러주어 납작한 느낌으로
그리며 머리카락을 추가로 표현합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



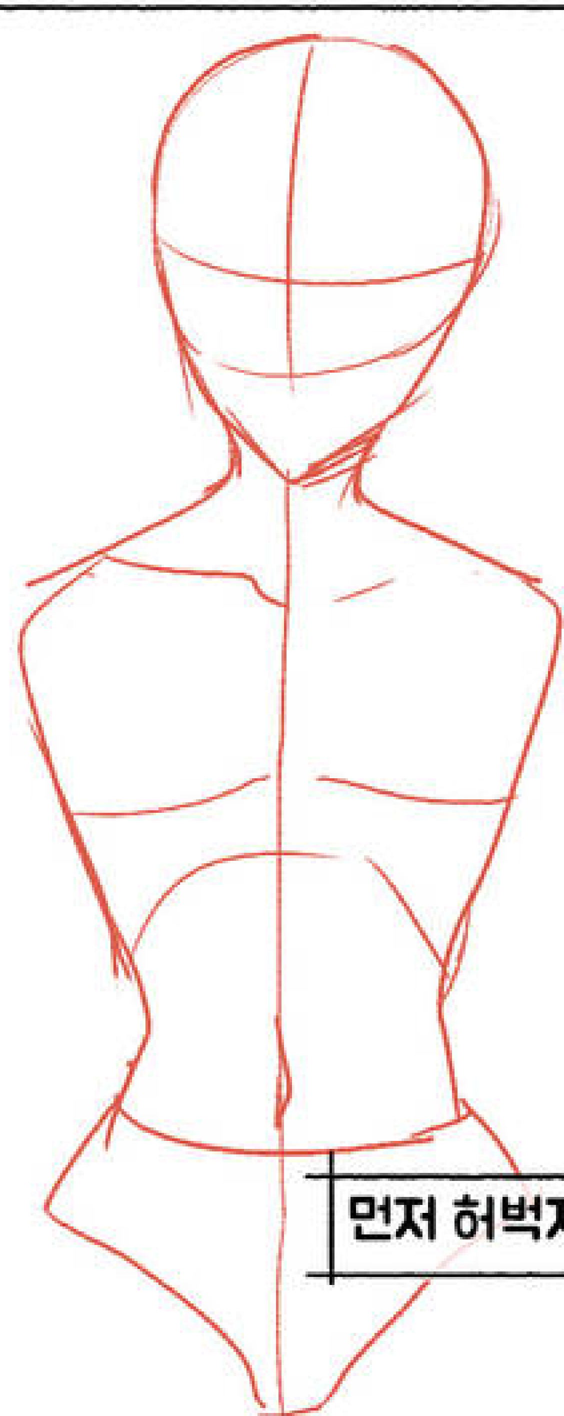


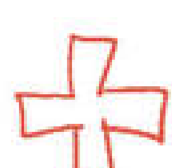


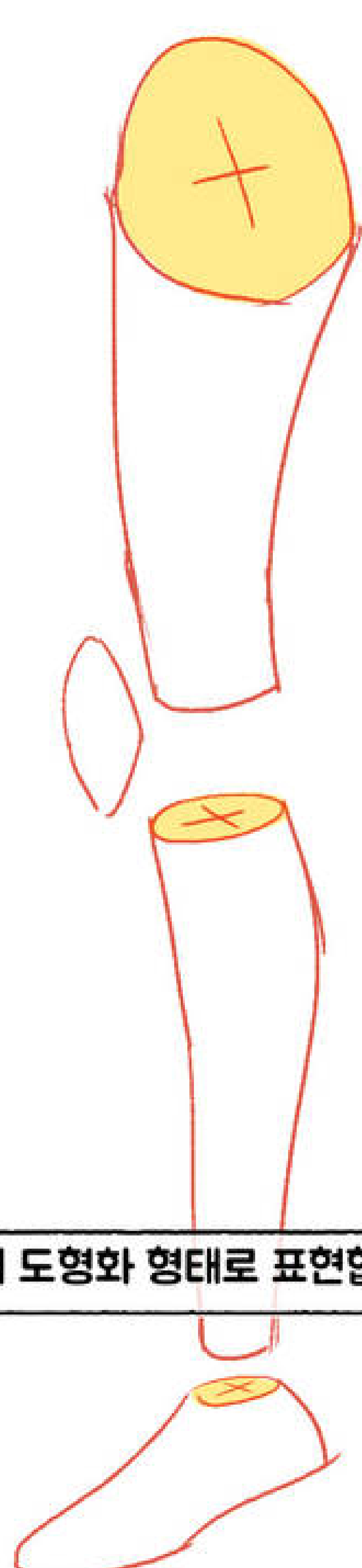
key point

Q : 앉은 자세가 평면적으로만 보입니다

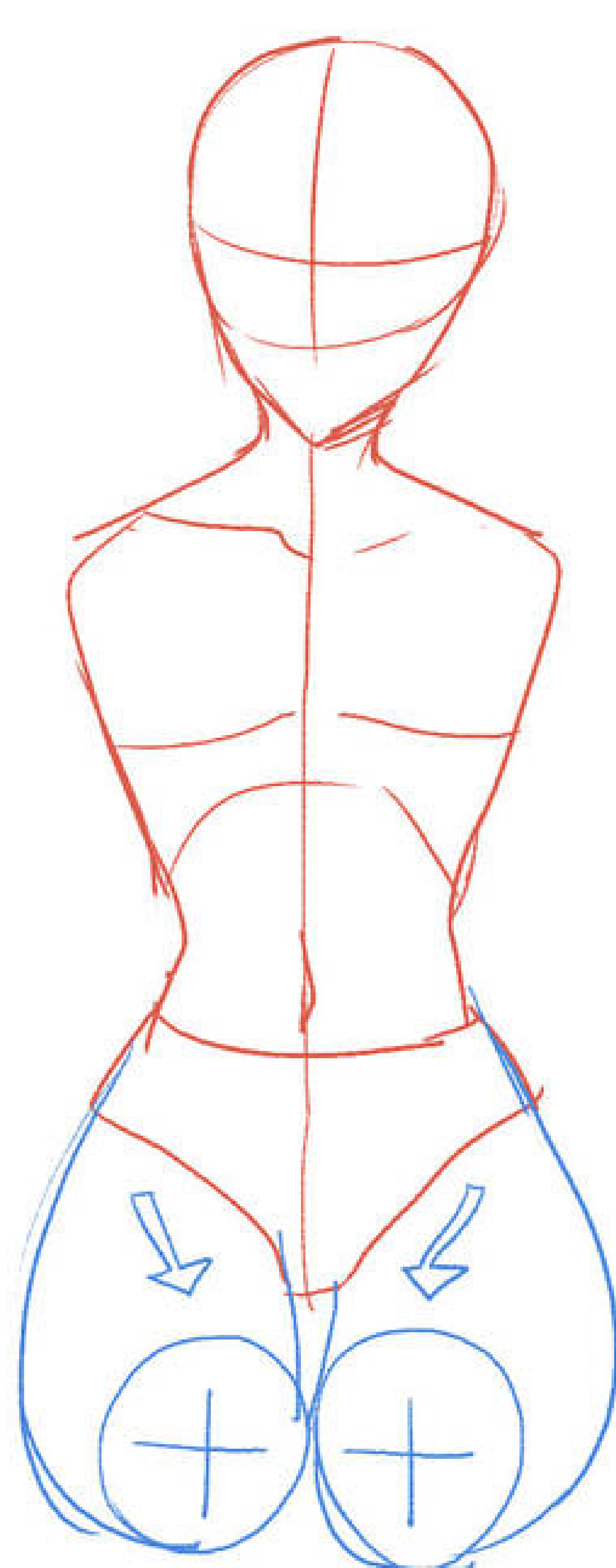
앉은 자세를 입체적으로 그리려면 하체인
허벅지와 종아리의 역할이 중요합니다

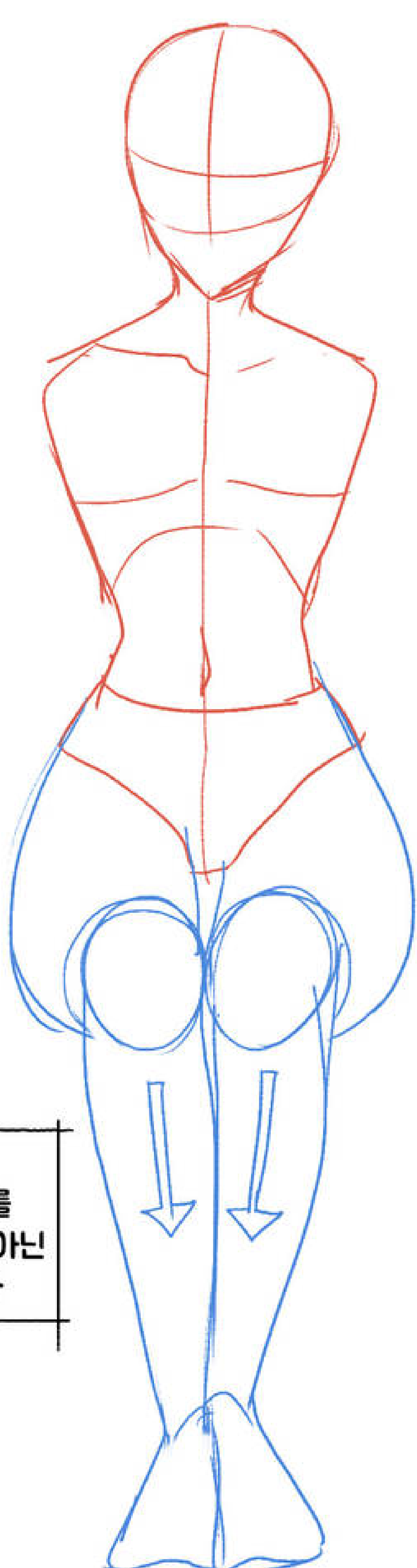




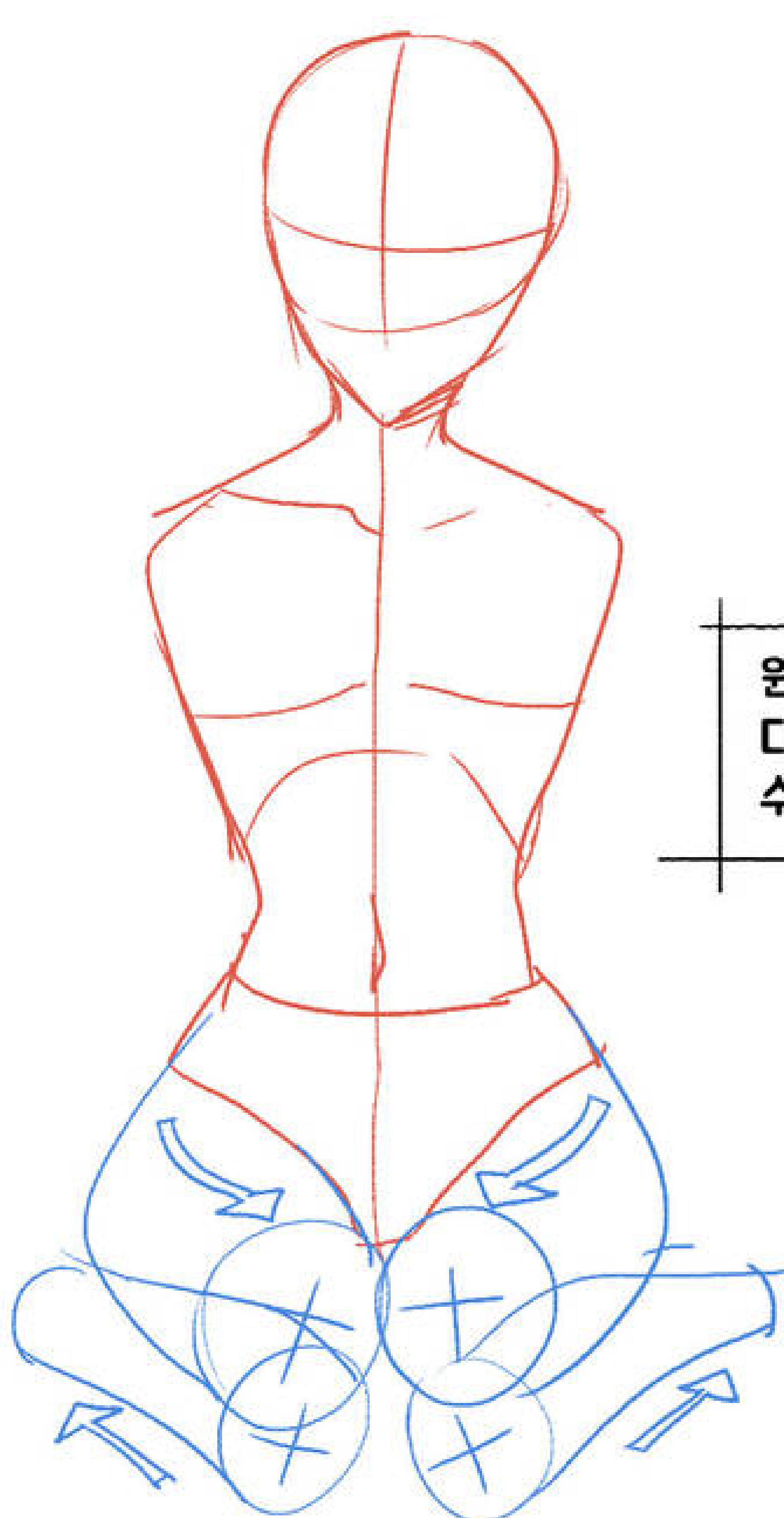


먼저 허벅지와 종아리를 나눠서 도형화 형태로 표현합니다





상체를 표현하고 이후에 앉아 있는 포즈를
생각해 허벅지를 그리며 이후 무릎과 종아리를
추가적으로 그려줍니다 하나의 다리 형태가 아닌
도형으로 부분별적으로 그려주는 게 좋습니다



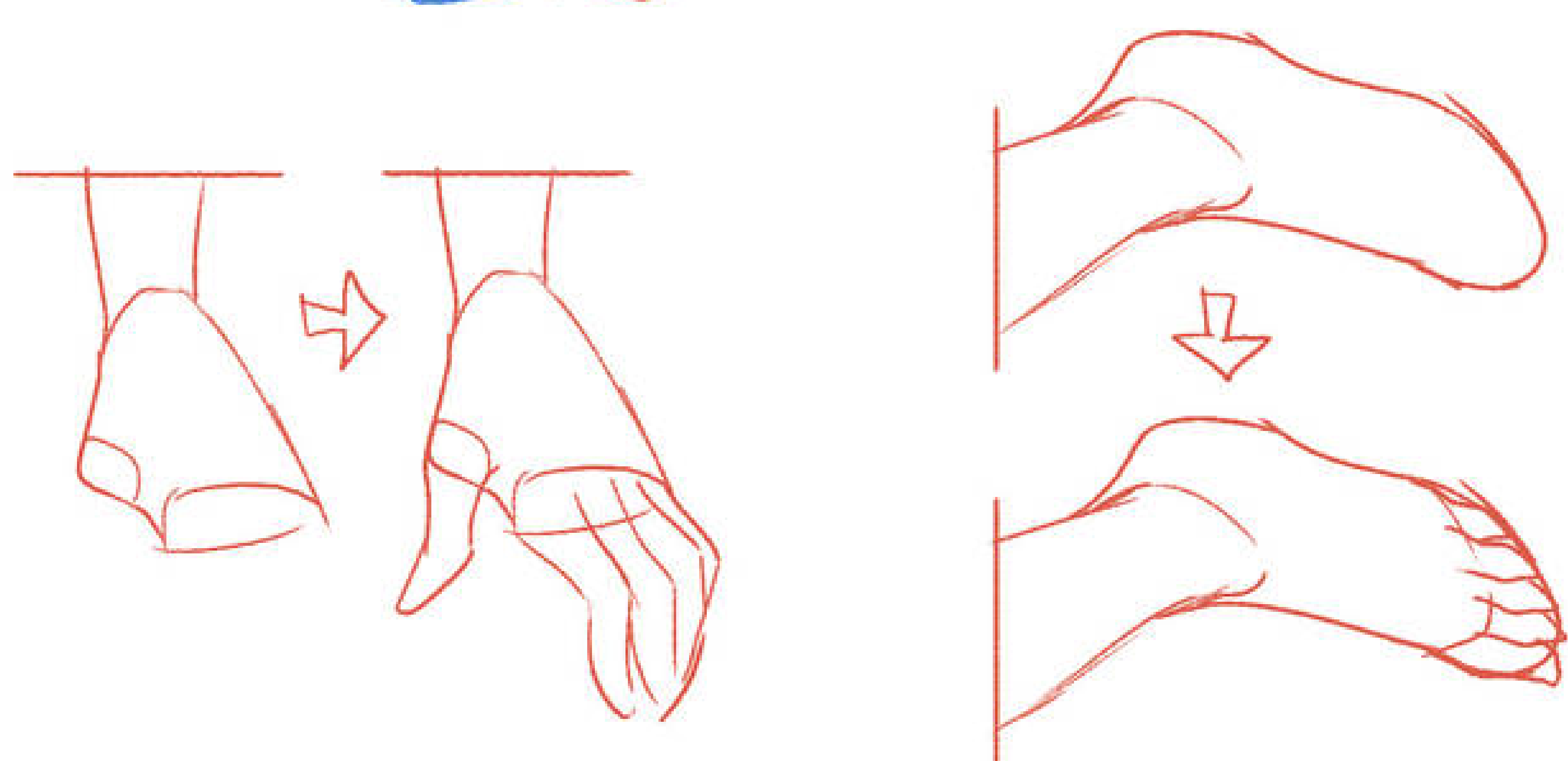
원기둥의 형태로 생각하면 각도에 맞춰
다리 형태에 변화를 준다 하여도 표현하기
수월해집니다



허벅지와 종아리 사이 무릎을
표현하고 자연스럽게 이어줍니다



여러 앉은 자세 중에 하나를
선택하여 팔과 얼굴 표현으로
캐릭터를 그려나갑니다

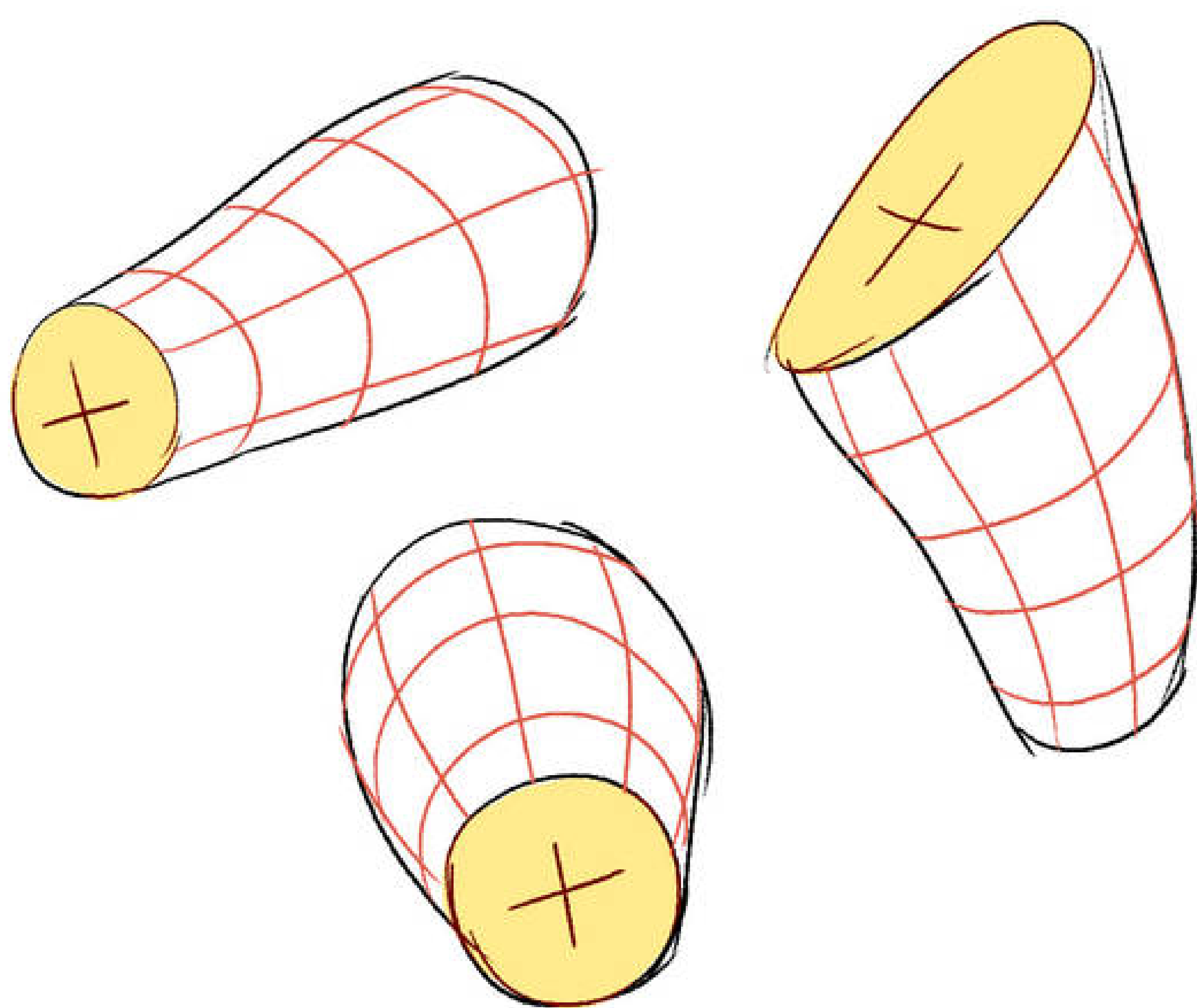


전체 표현 중 손가락과 발가락 같은 디테일한 묘사 추가는 나중에 그려주는 게 좋습니다



옷을 인체에 맞춰 그려주고
선 정리 후에 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

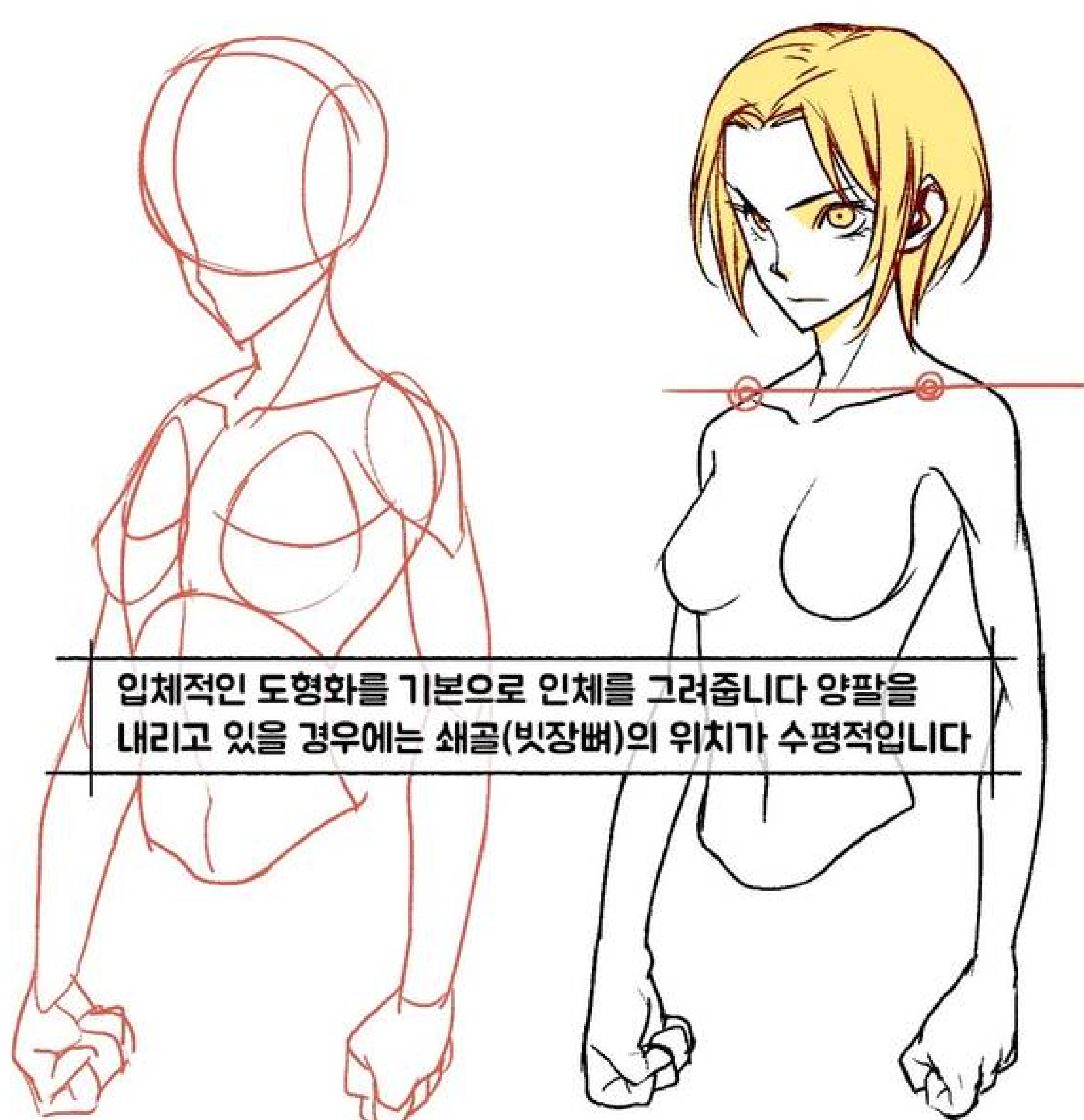


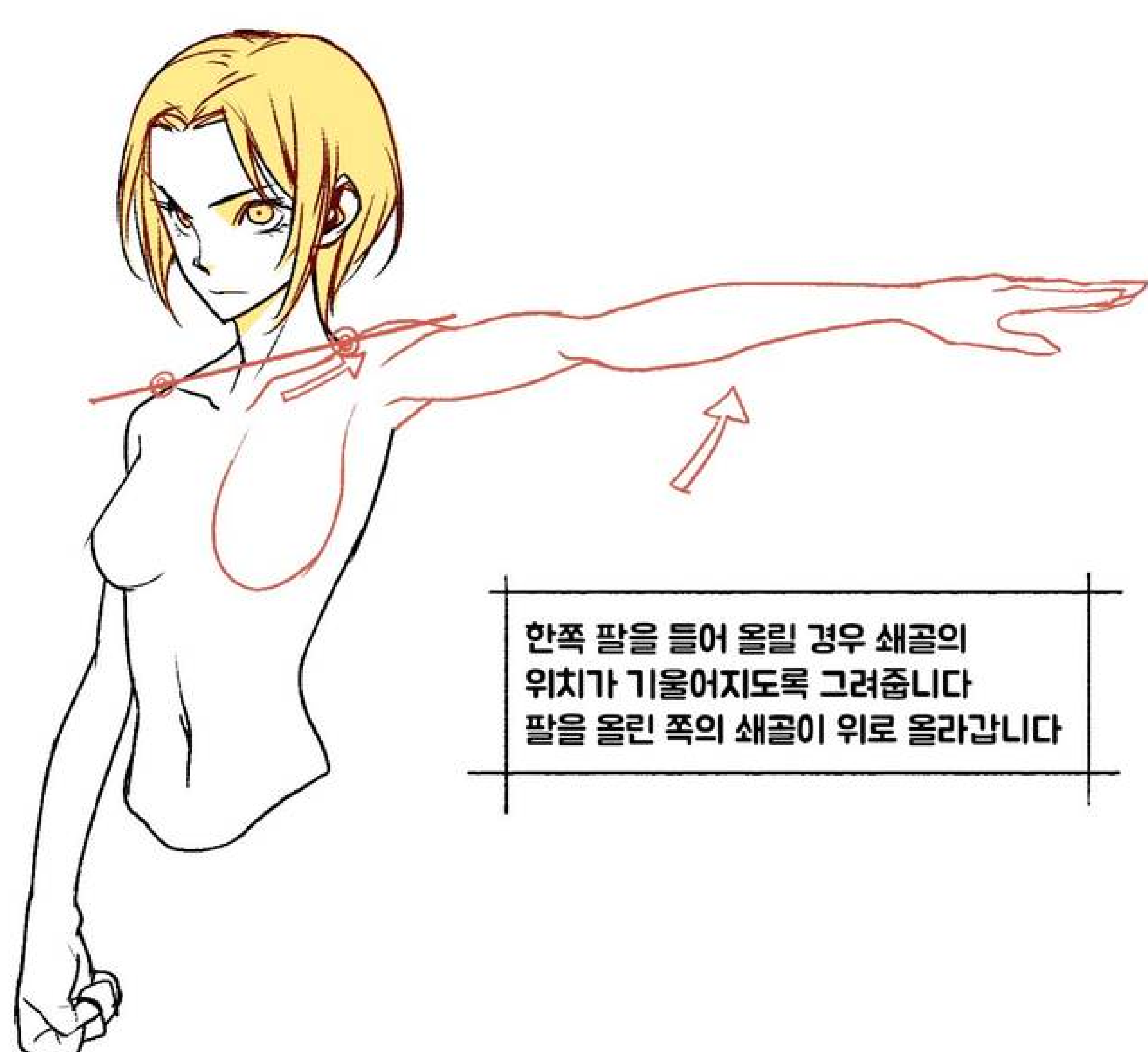
원기둥(허벅지,종아리)의
입체적인 연습으로 방향에
따른 투시 선을 염두
하며 그려주면 좋습니다

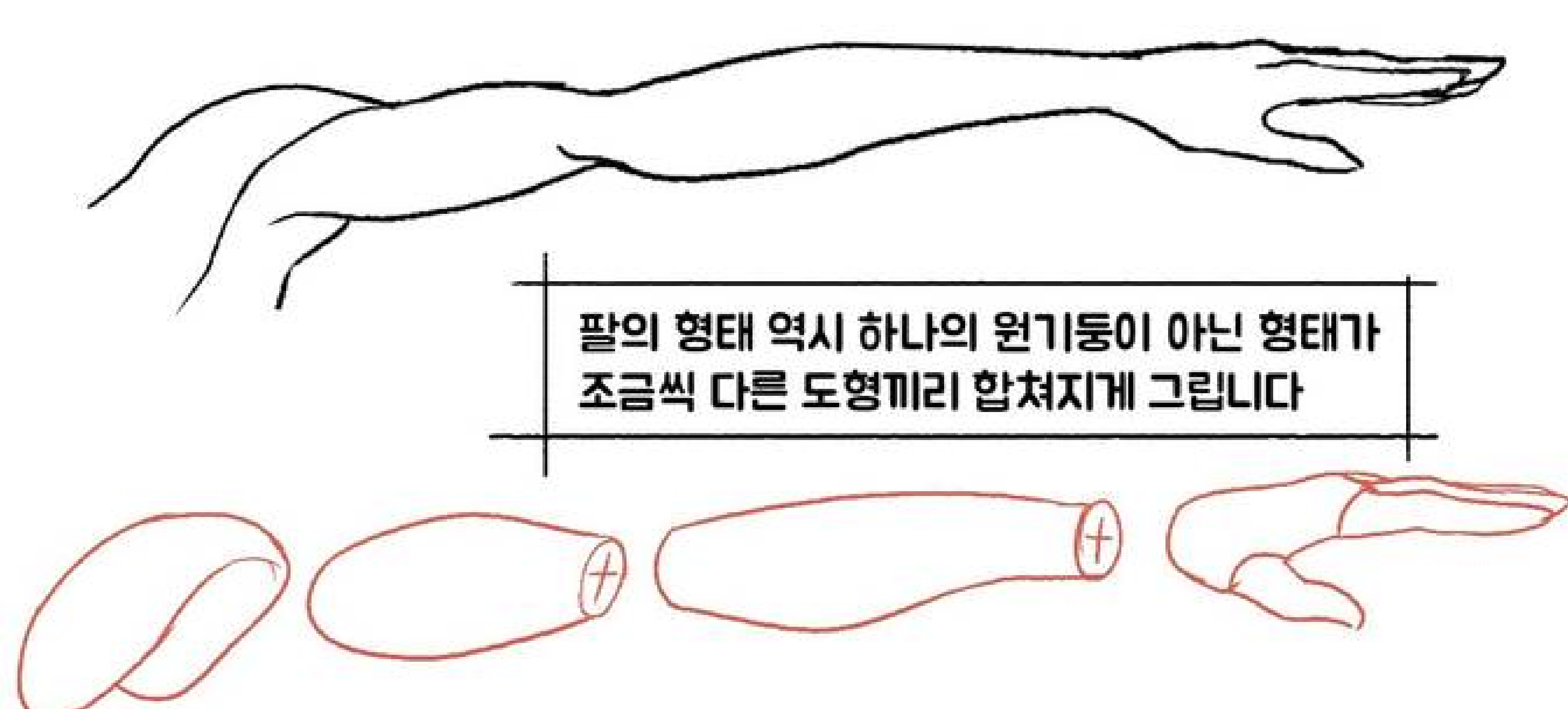


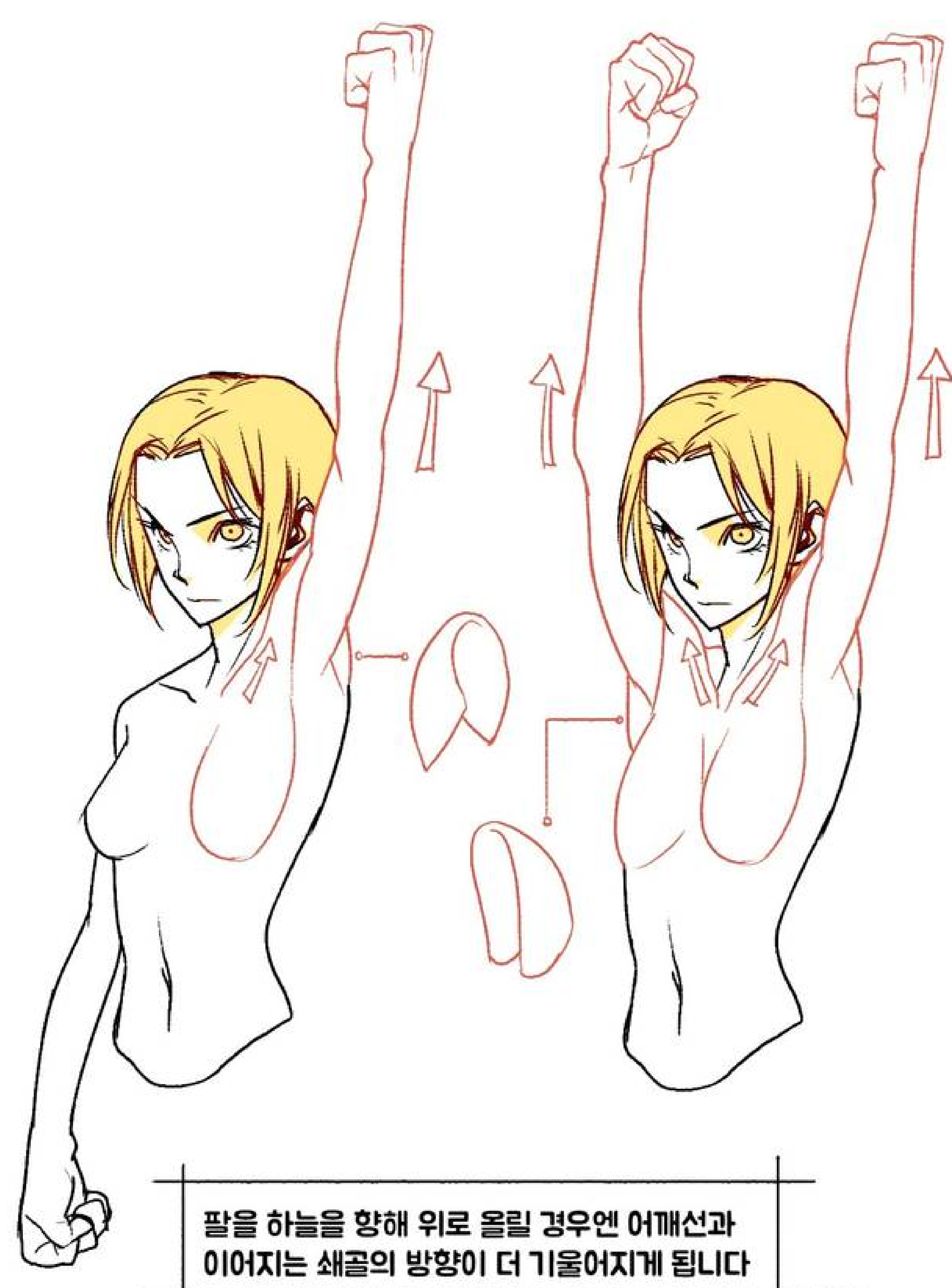
key point

Q : 팔을 들었을 때 어깨가 어색해요

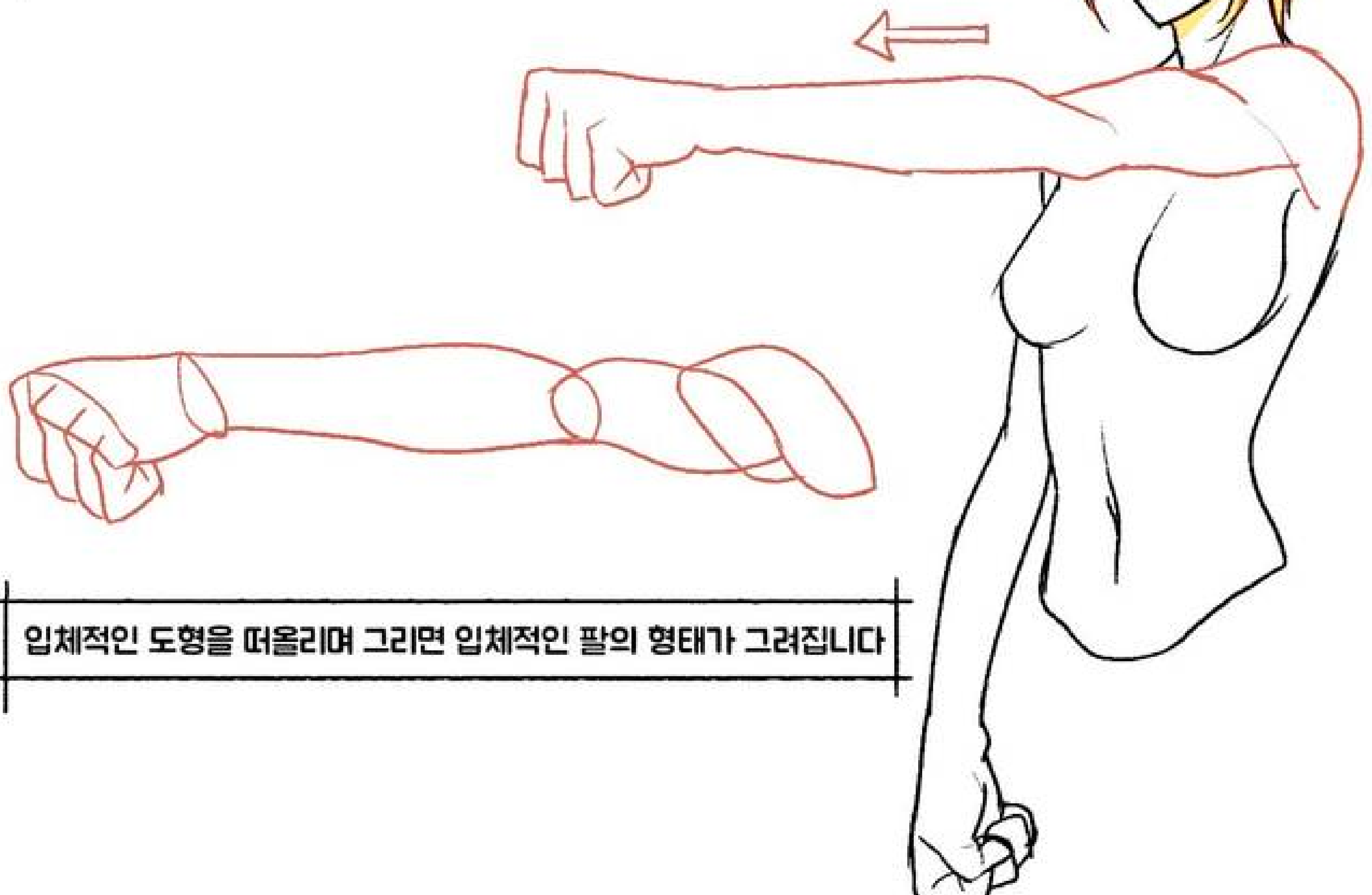




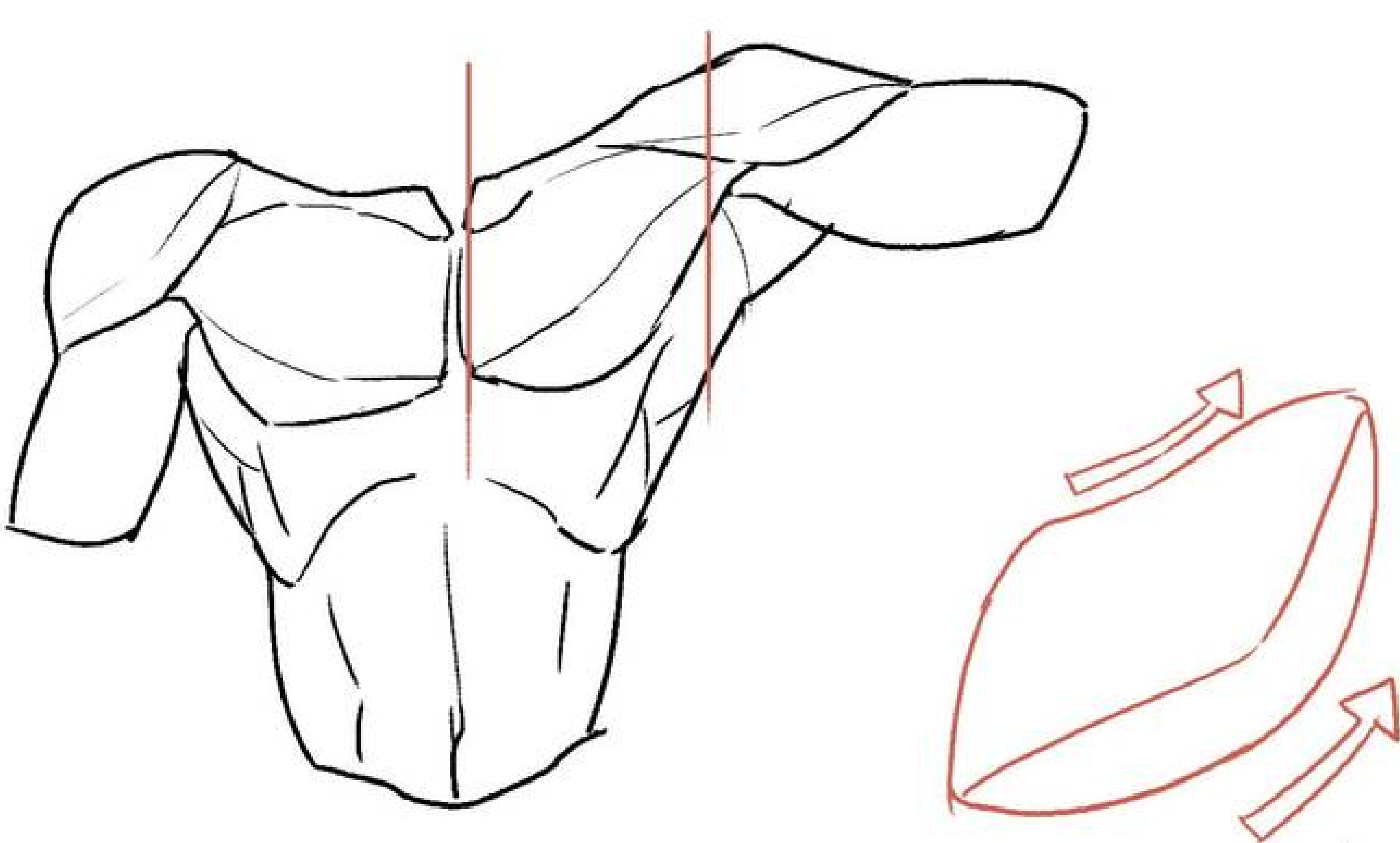




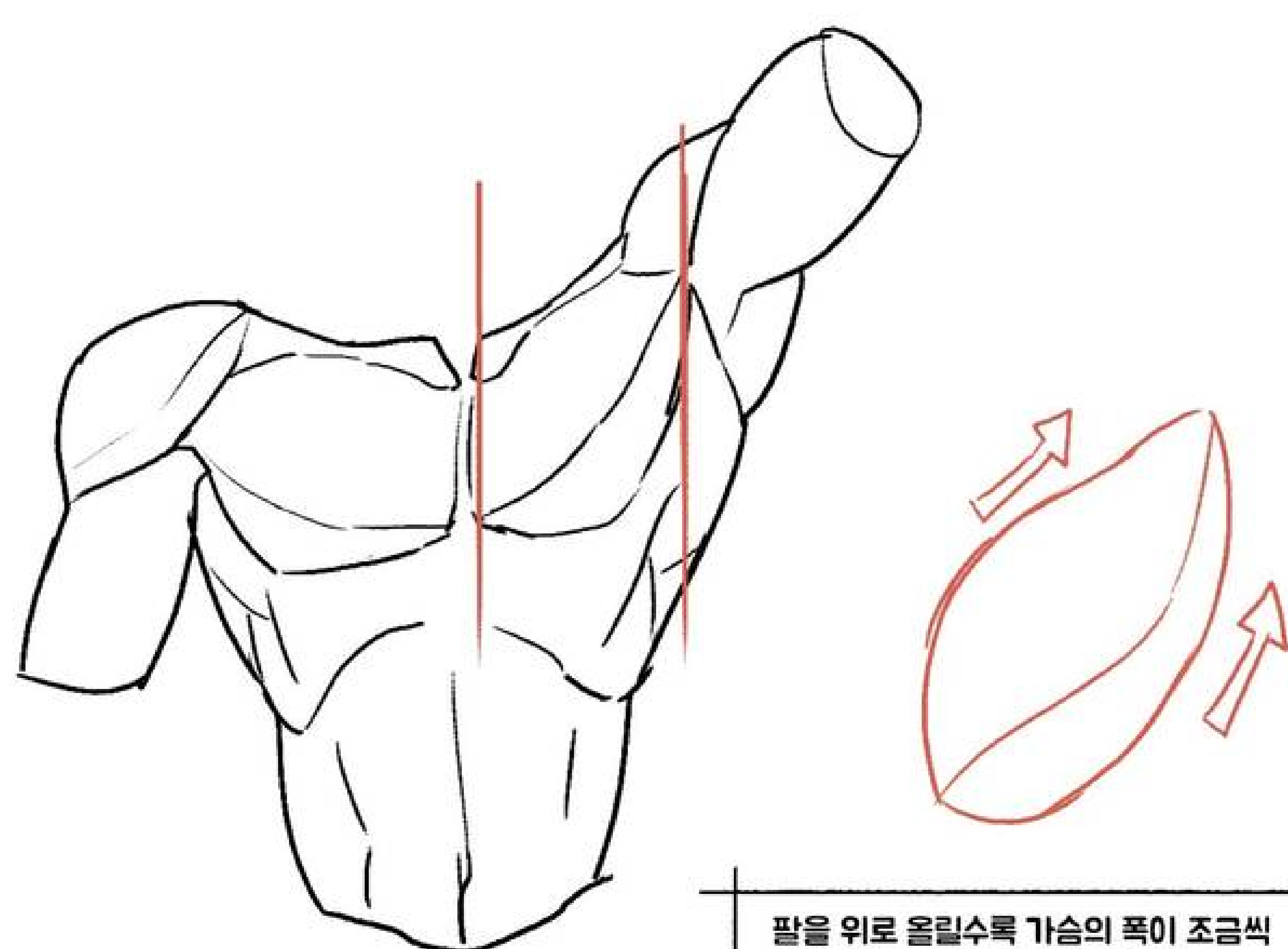
앞으로 팔을 뻗을 경우 역시 팔이 들려 있는 상황이므로
쇄골의 위치에 변화가 생기지만 가려지니 안 그려 주셔도 됩니다



입체적인 도형을 떠올리며 그리면 입체적인 팔의 형태가 그려집니다

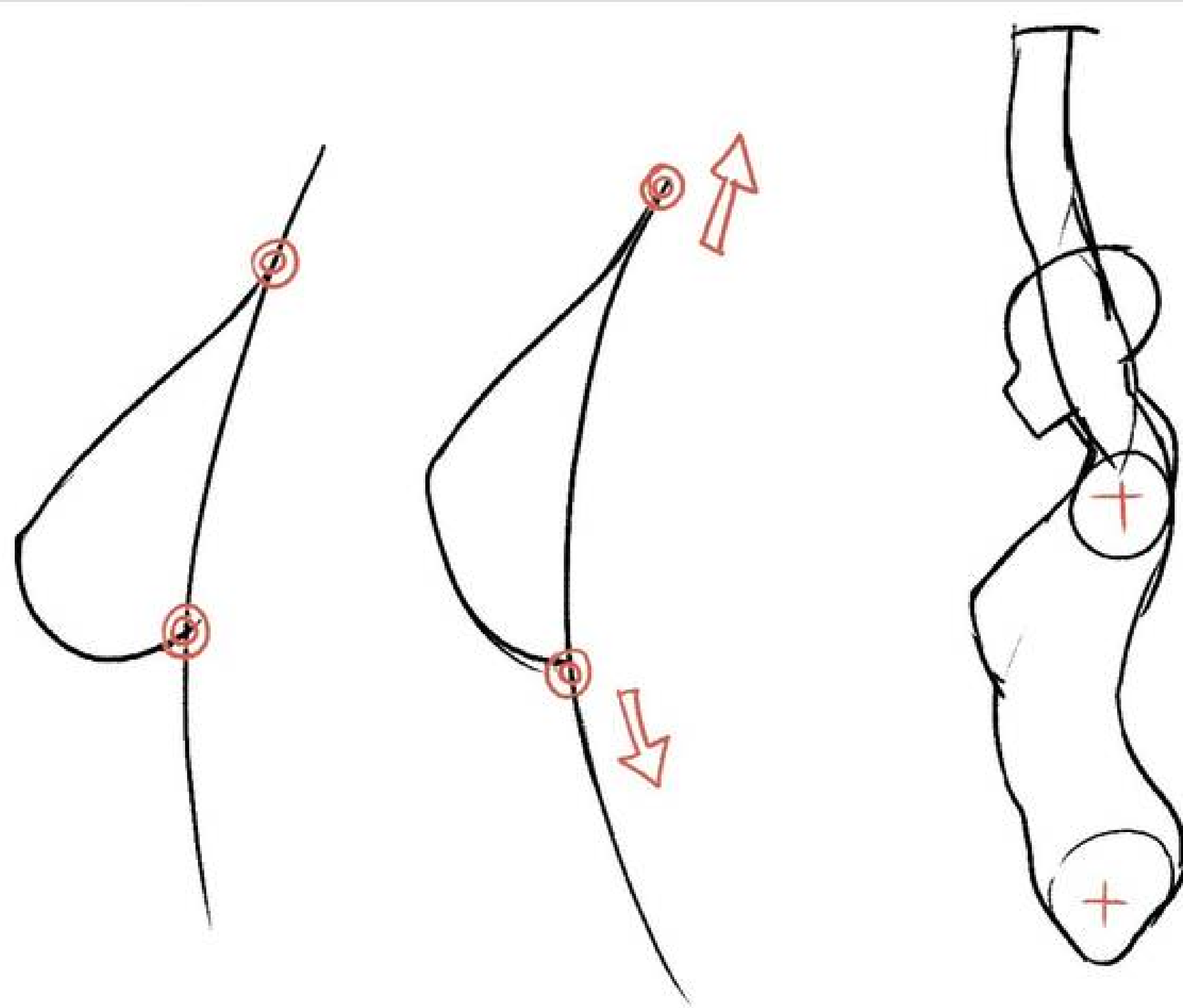


정면에서 바라볼 경우 역시 마찬가지로 어깨가 들리며 이어진 쇄골의 흐름이 위로 올라갑니다



팔을 위로 올릴수록 가슴의 폭이 조금씩
줄어들게 그려주면 효과적입니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



여자 캐릭터를 그릴 때
옆에선 본 가슴 라인이
팔이 올라갈 경우
가슴이 위, 아래로
당겨지는 힘으로 팽팽해지며
형태가 변하게 됩니다

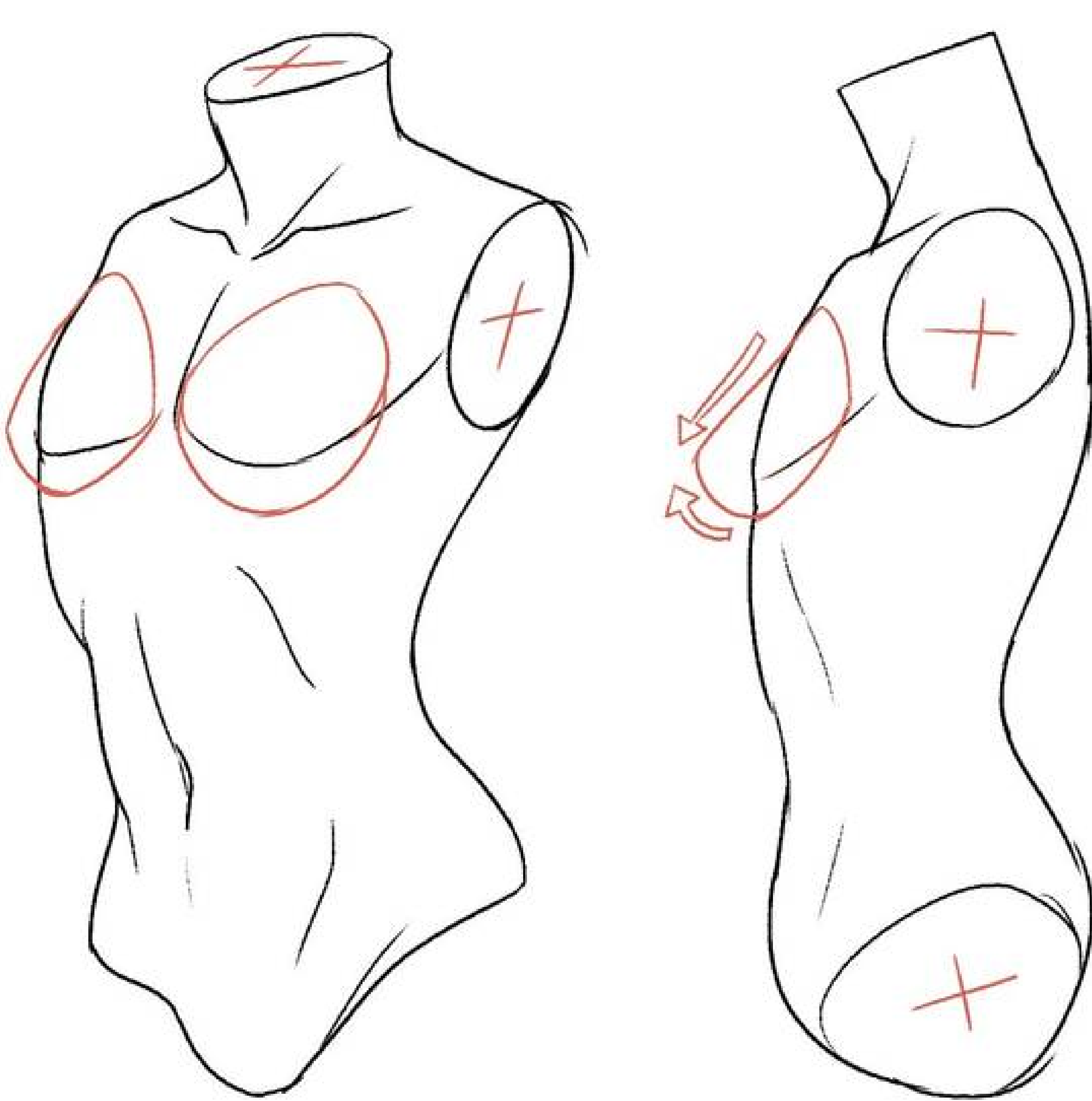


key point

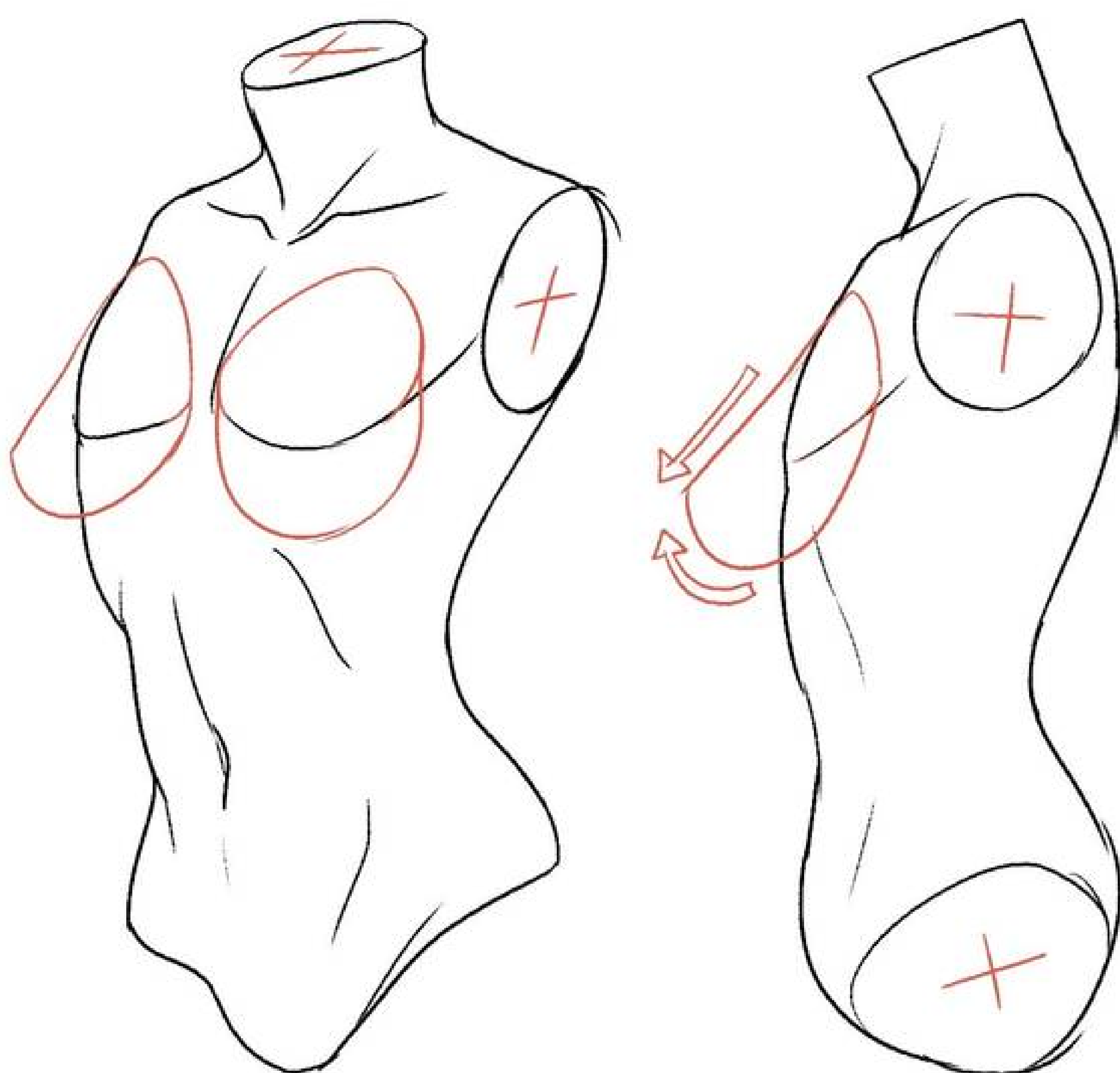
Q : 여자 가슴 표현이 어려워요



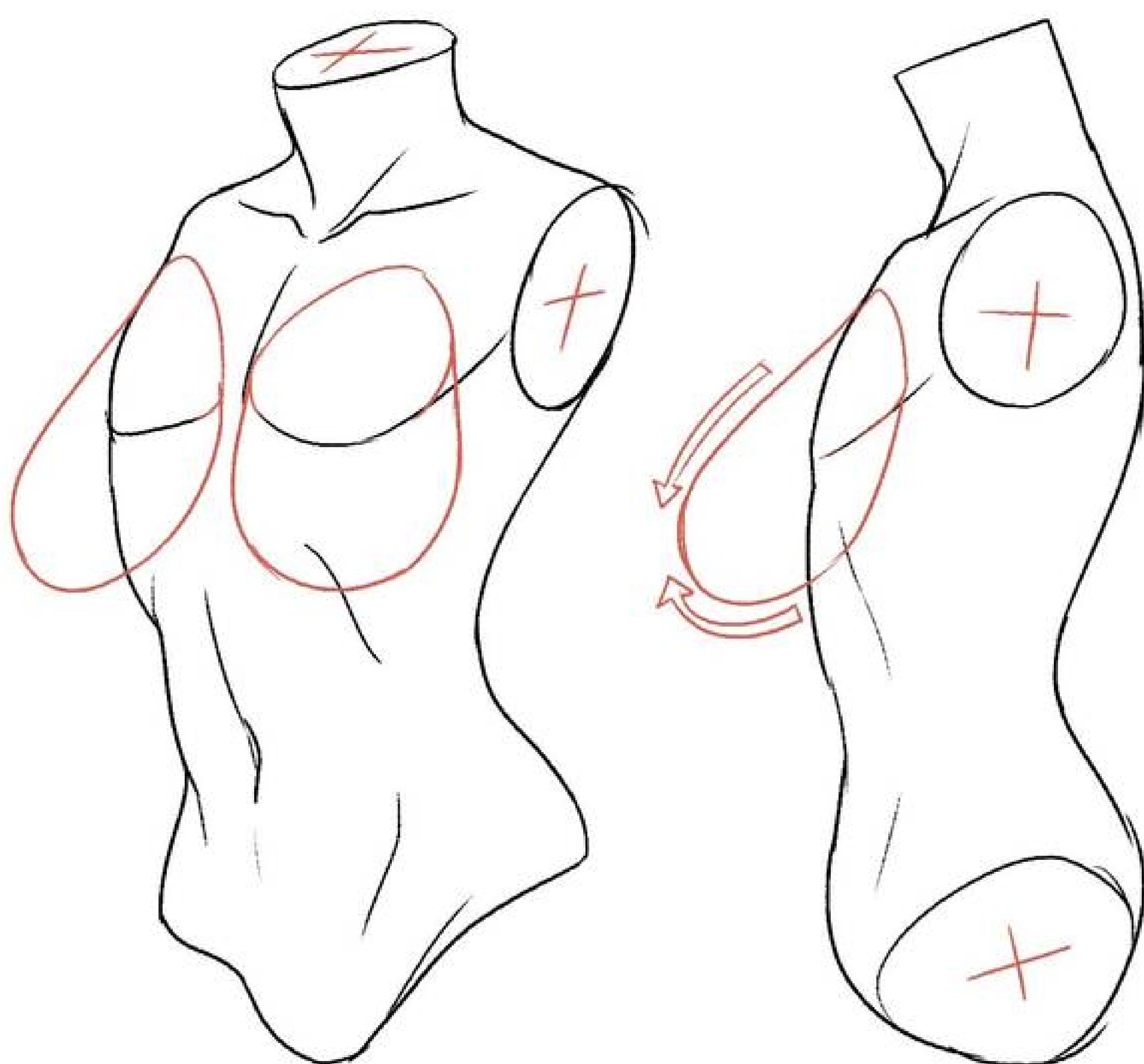
여성의 상체는 부드러운 곡선을 사용하여 그려주고 가슴 및
골반 부분이 더 돋보이도록 허리를 가늘게 그려줍니다



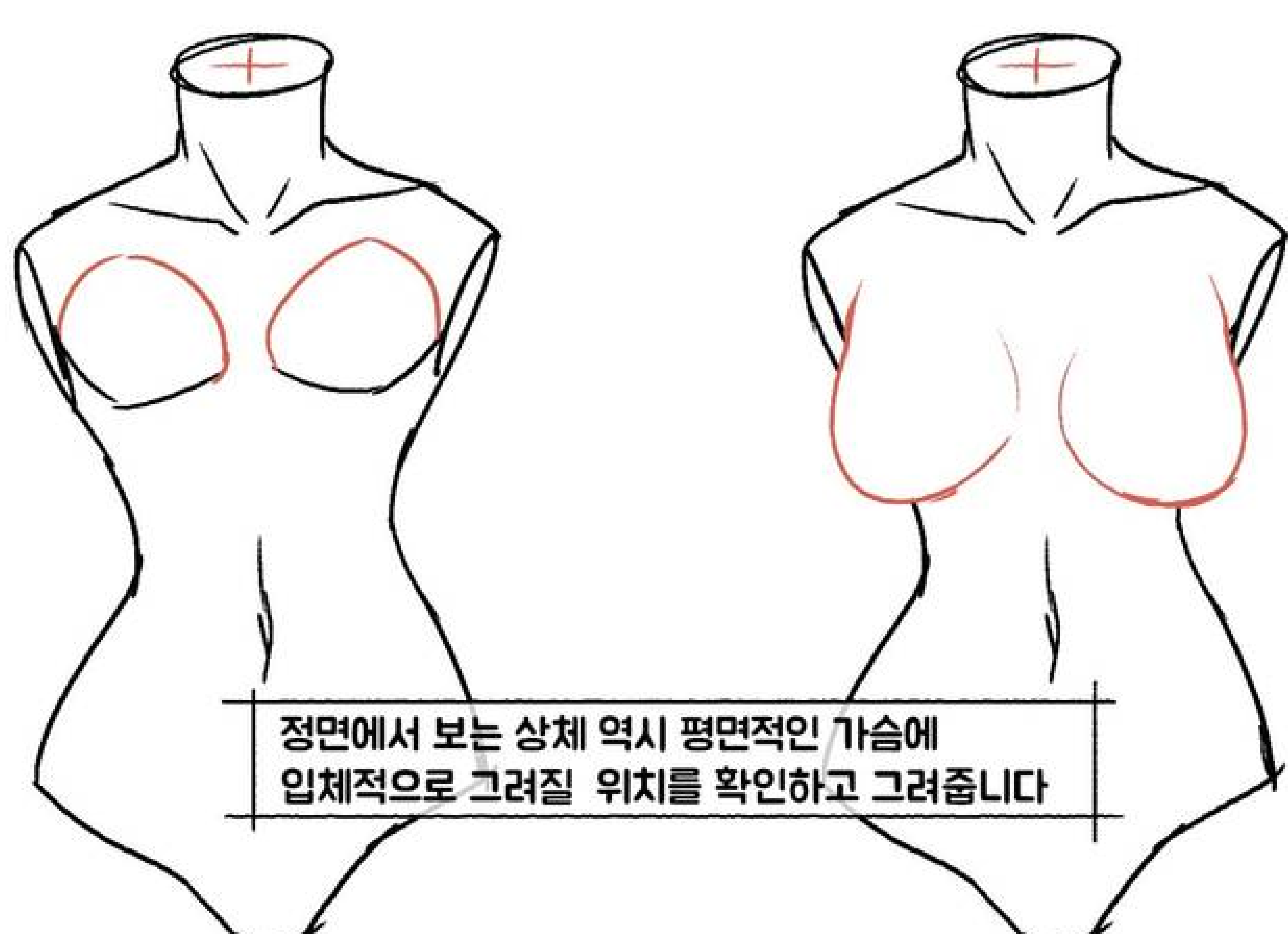
표시된 위치에 원하는 크기의 가슴을 입체적인
형태를 고려하고 상체 각도에 맞춰 그려줍니다



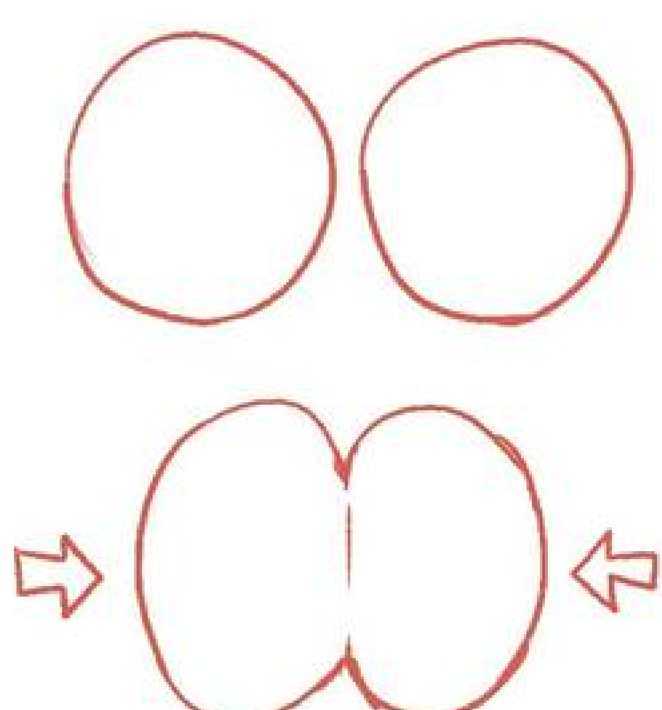
가슴 크기의 변화가 생기더라도 기존 가슴이 나올 위치 및 크기는 변화가 없습니다



가슴의 크기가 커질수록 동그랗게만 커지는 형태가
아닌! 위와 같은 화살표 흐름으로 커지게 그려줍니다





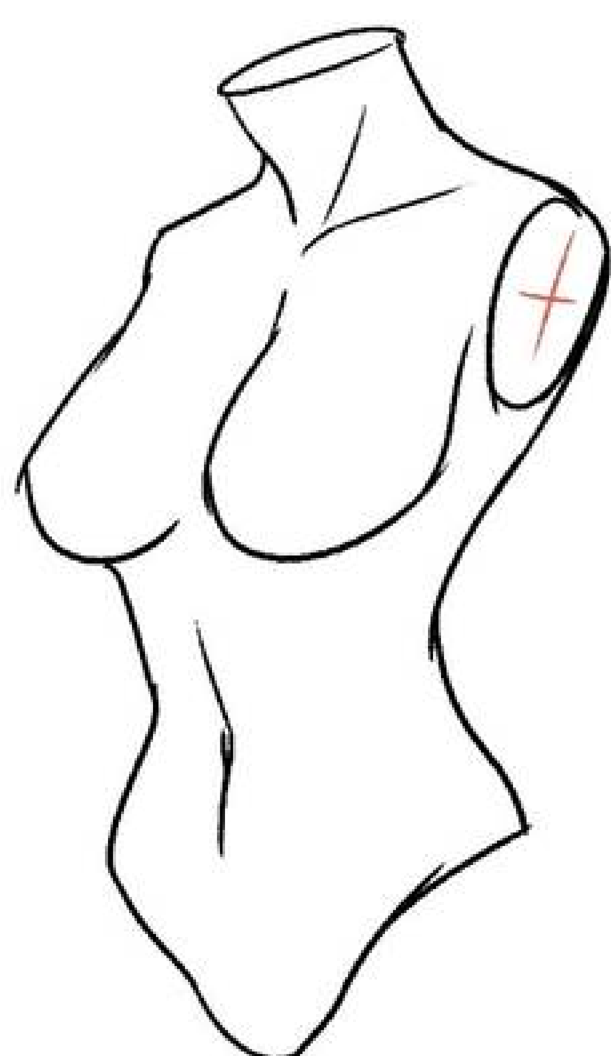


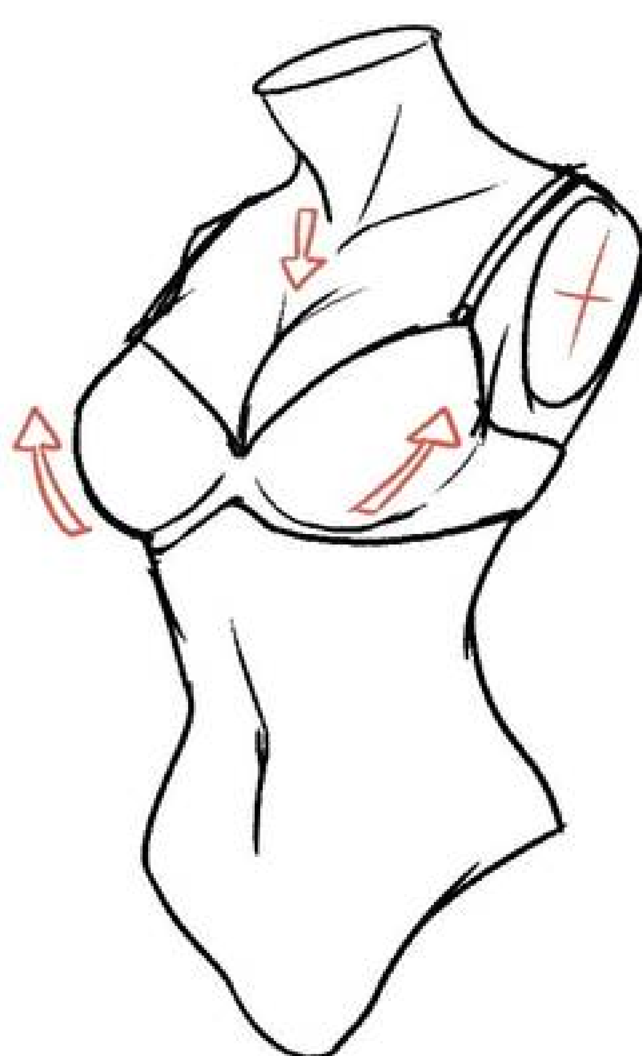
양 팔을 모으게 되면 가슴 역시
모아지는 운동력이 생기게 됩니다
그림에 표현해주면 디테일이 올라갑니다



캐릭터에 옷을 입히더라도
가슴에 생기는 운동성을 고려하여
옷 주름을 만들어 정리해줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

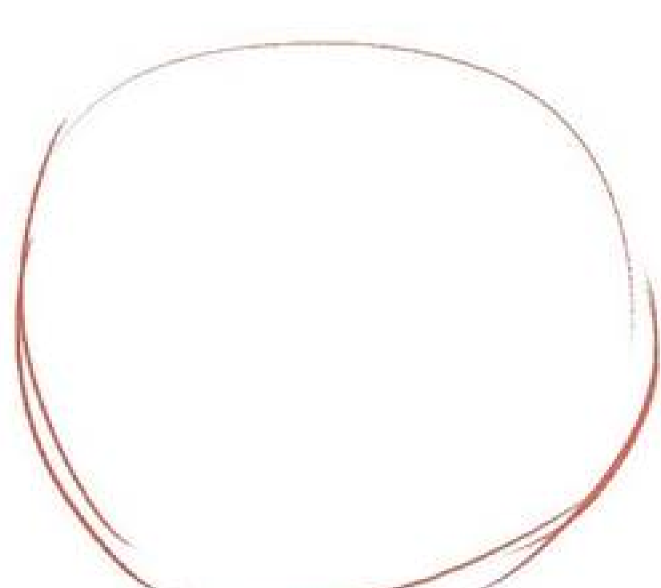


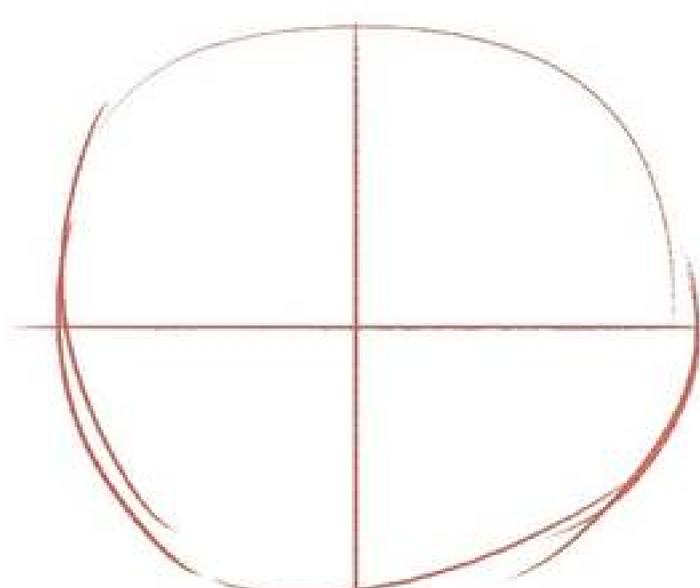




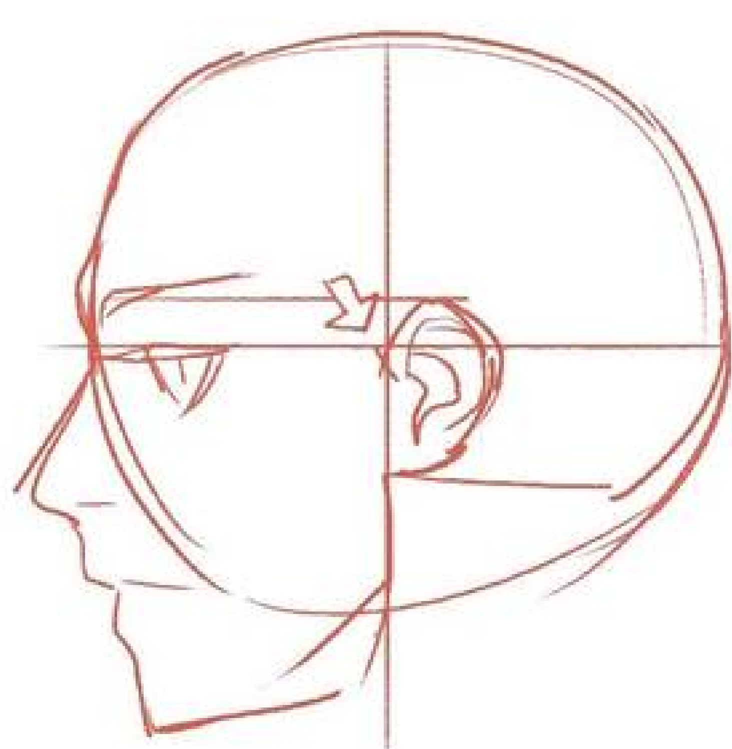
key point

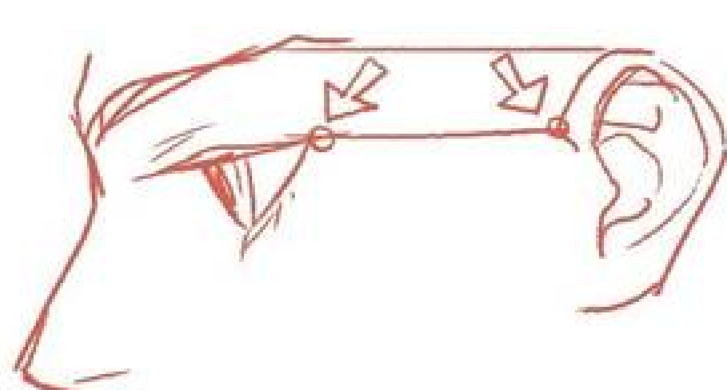
Q : 뒤에서 볼 때 귀의 위치를 모르겠어요



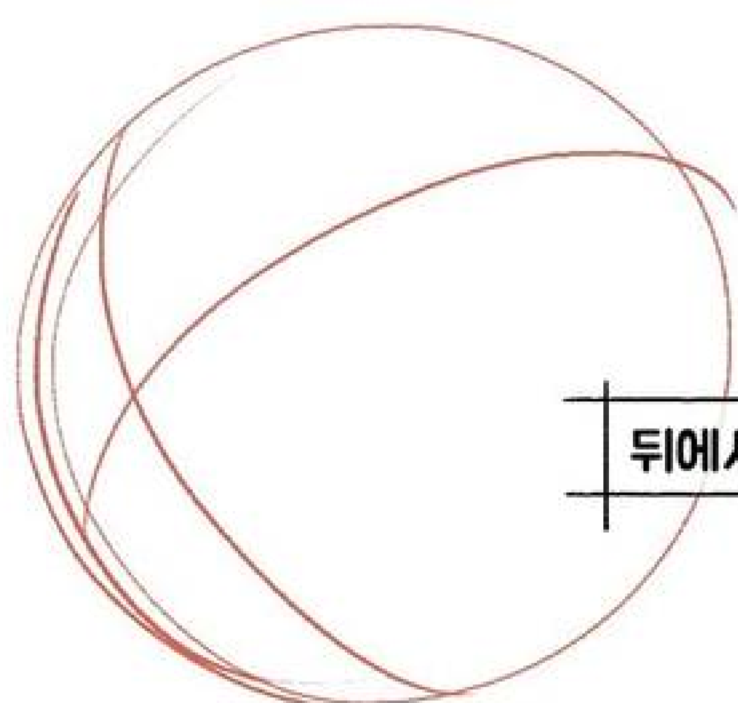


뒤에서 바라본 귀의 형태와 위치는 이해를 위해
옆모습에서 귀를 이해를 하고 그리는 것이 좋습니다

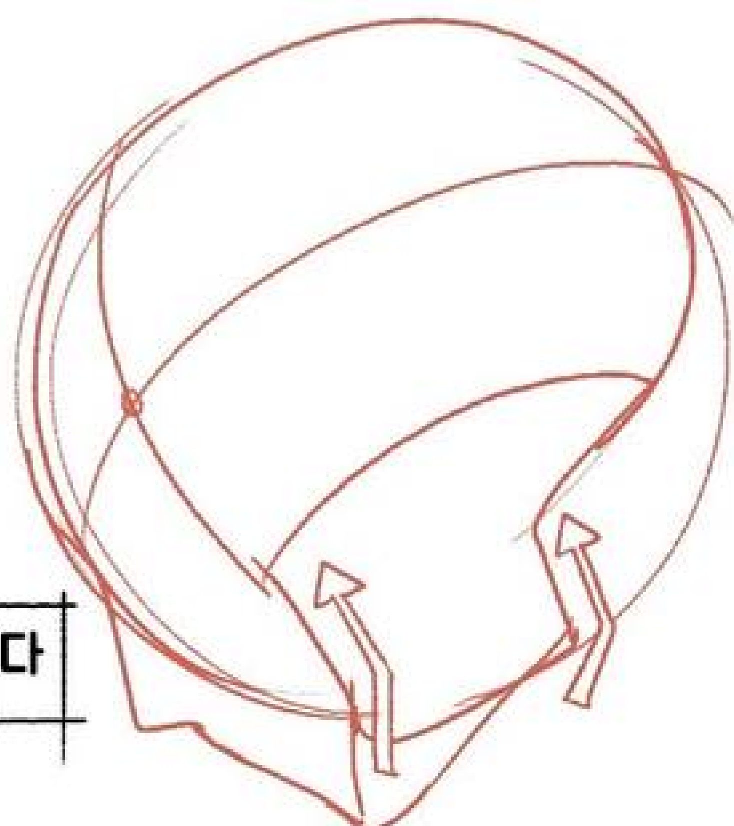




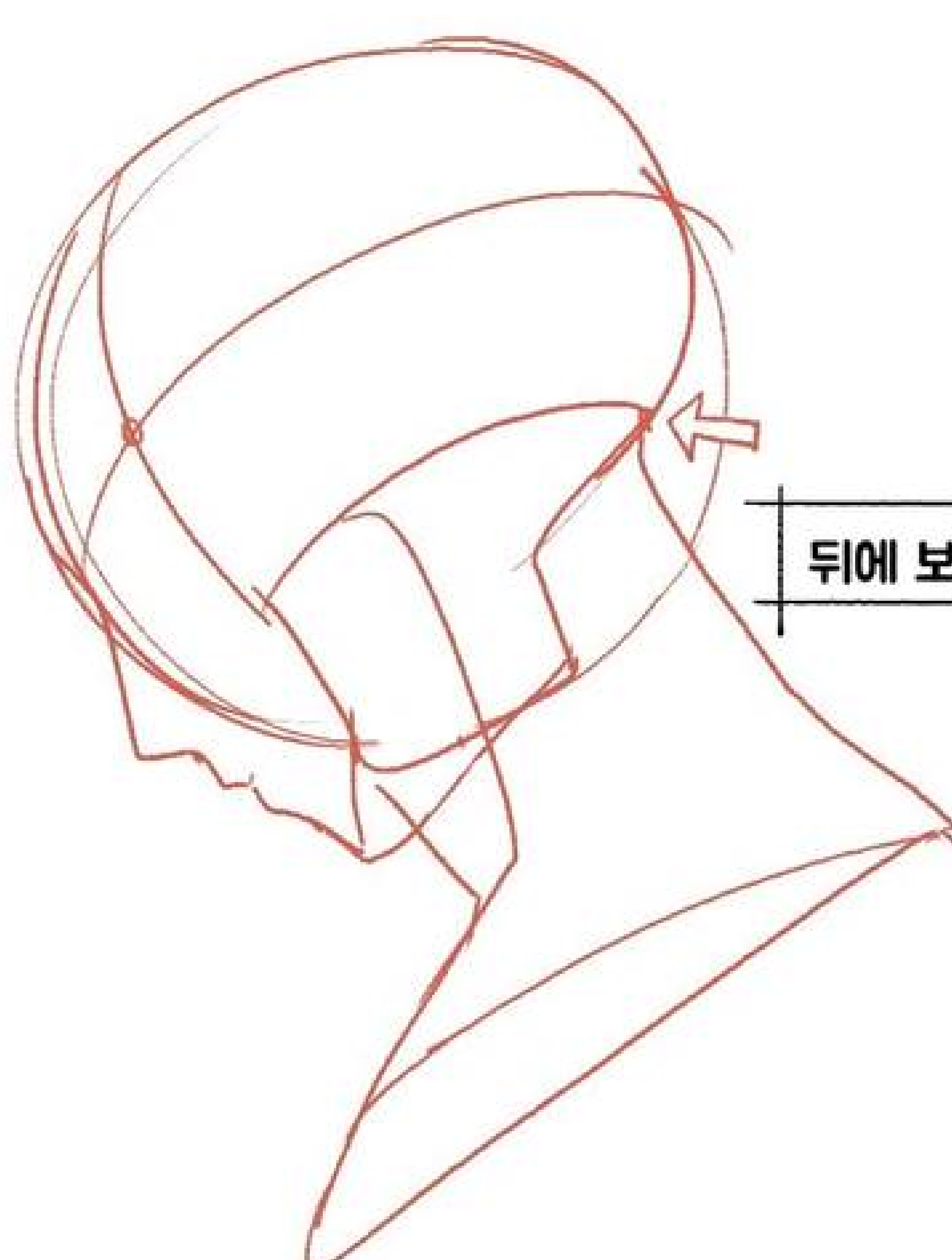
그림체에 따라 변동은 생길 수가 있겠지만
눈과 눈썹의 위치와 평행을 이룹니다



뒤에서 본 얼굴형을 그리기 위해 먼저 구를 그립니다



살짝 보일 콧대와 꺾이는 턱의 라인을 잡아줍니다



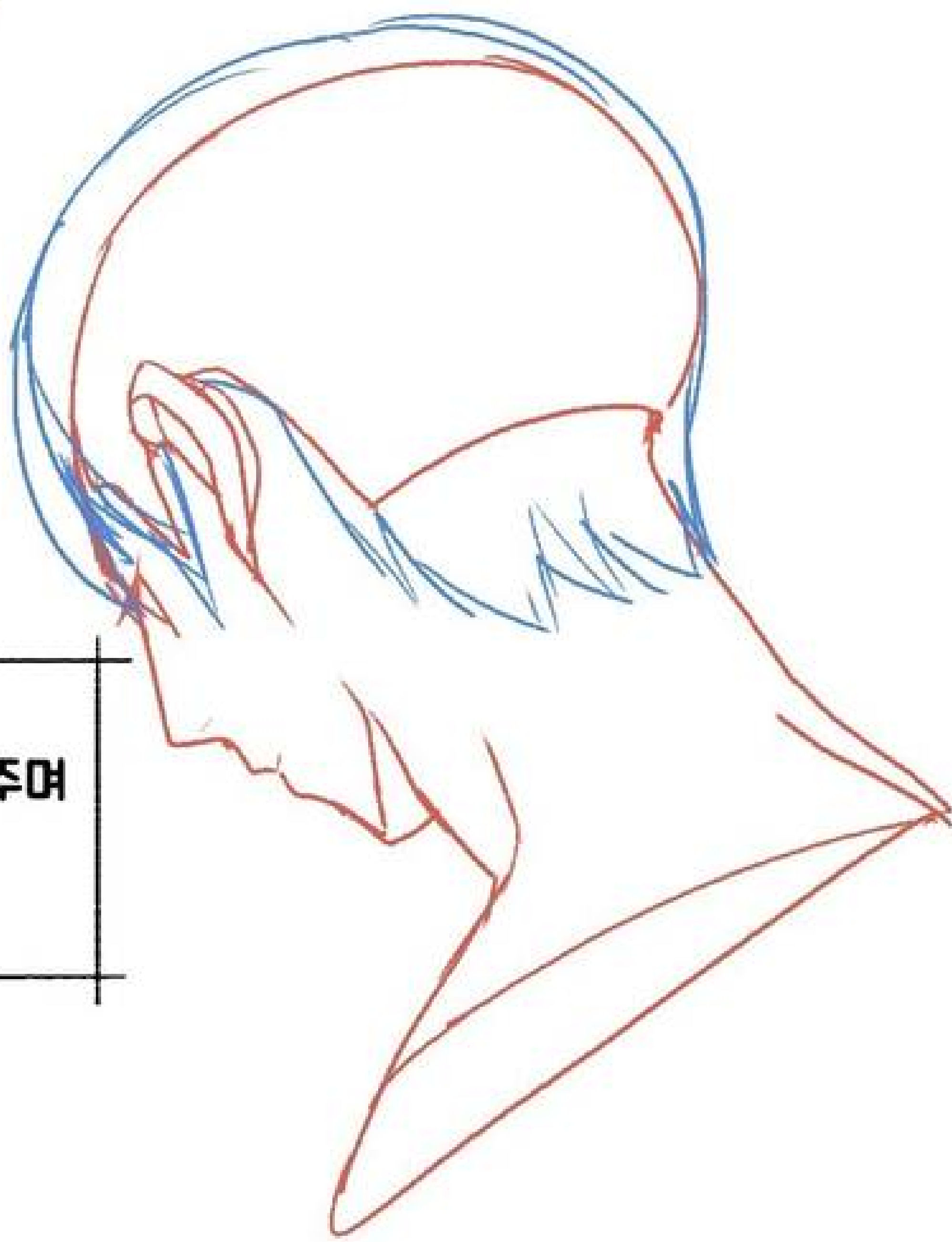
뒤에 보일 목을 뒤통수 경계선부터 그립니다



교차 된 십자선에 귀를 그려주며
귀의 형태는 옆모습의 귀가 아닌
휘감아주는 듯한 형태의 귀로 표현합니다



구레나룻 라인서부터 목까지의 보일
머리카락의 라인을 곡선을 이용해 그려줍니다



머리카락 라인을 기준으로
표현할 머리 스타일의 형태를 그려주며
머리카락은 볼륨감을 위해
두상에 붙지 않게 주의합니다





정수리서부터 두상의 입체 형태를 고려하고
곡선을 이용해 머리카락 흐름을 만들며 그립니다



디테일 추가 후 선을 정리하며 마무리합니다

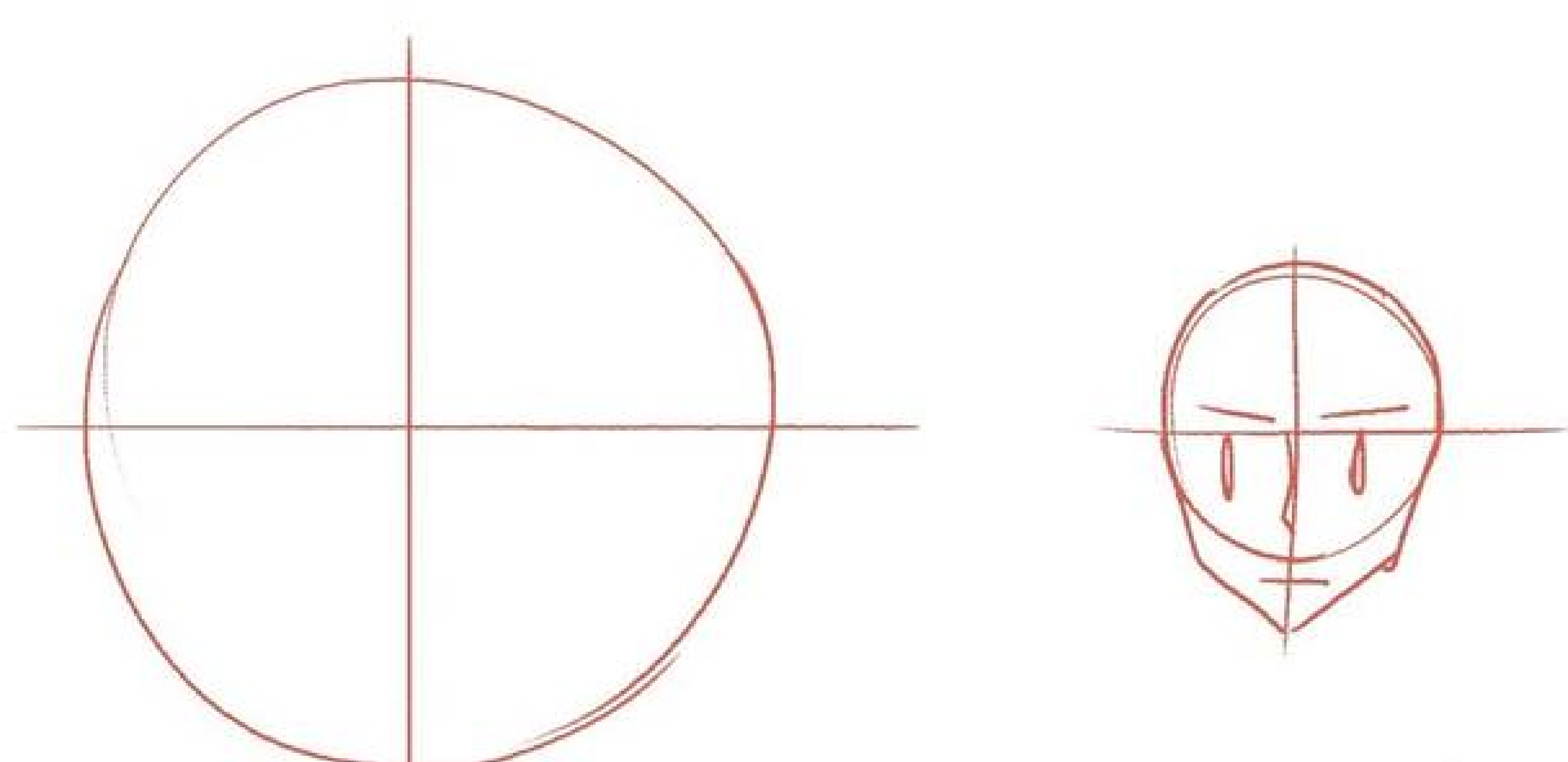
타코작가의 알아두면 좋다!!



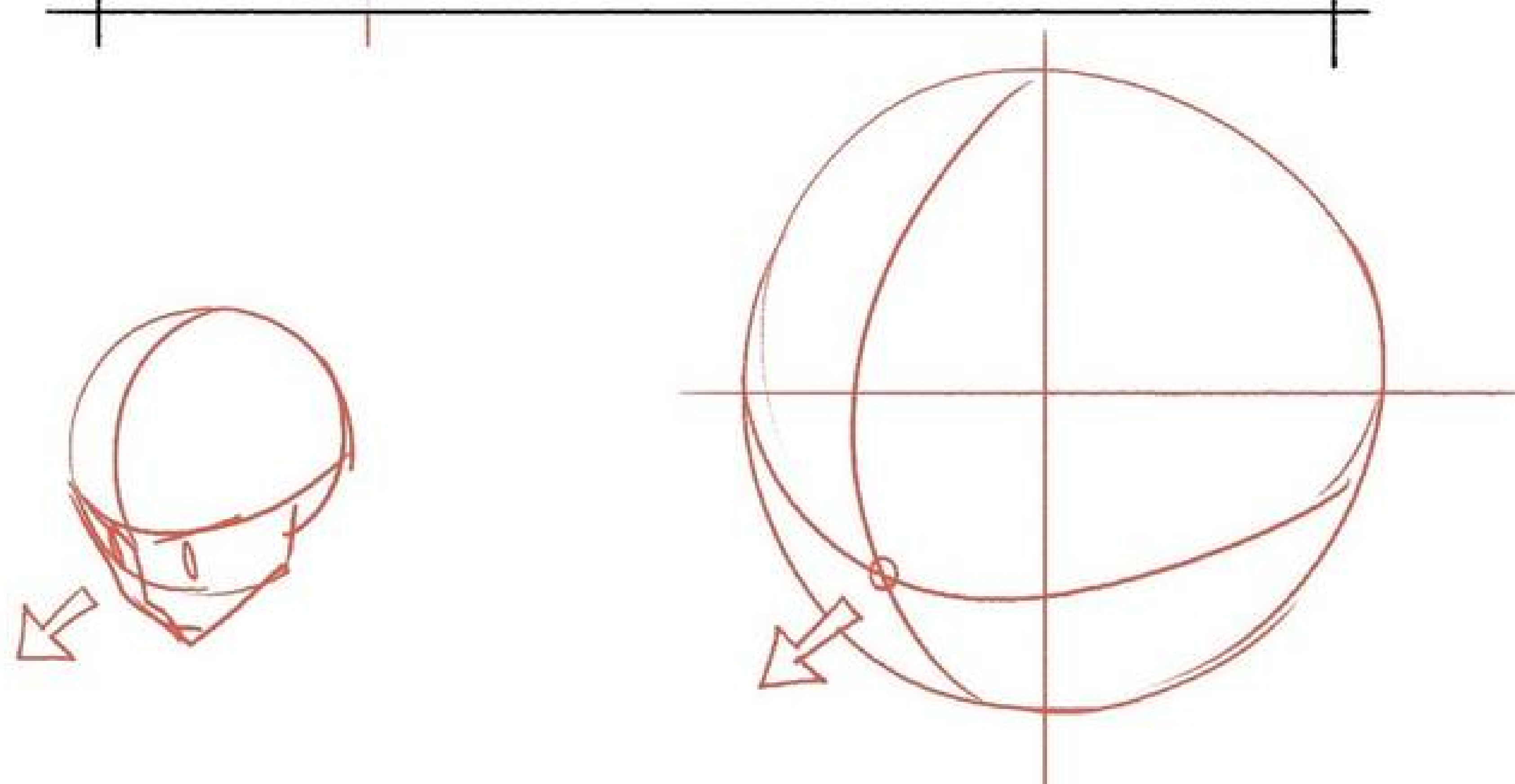


key point

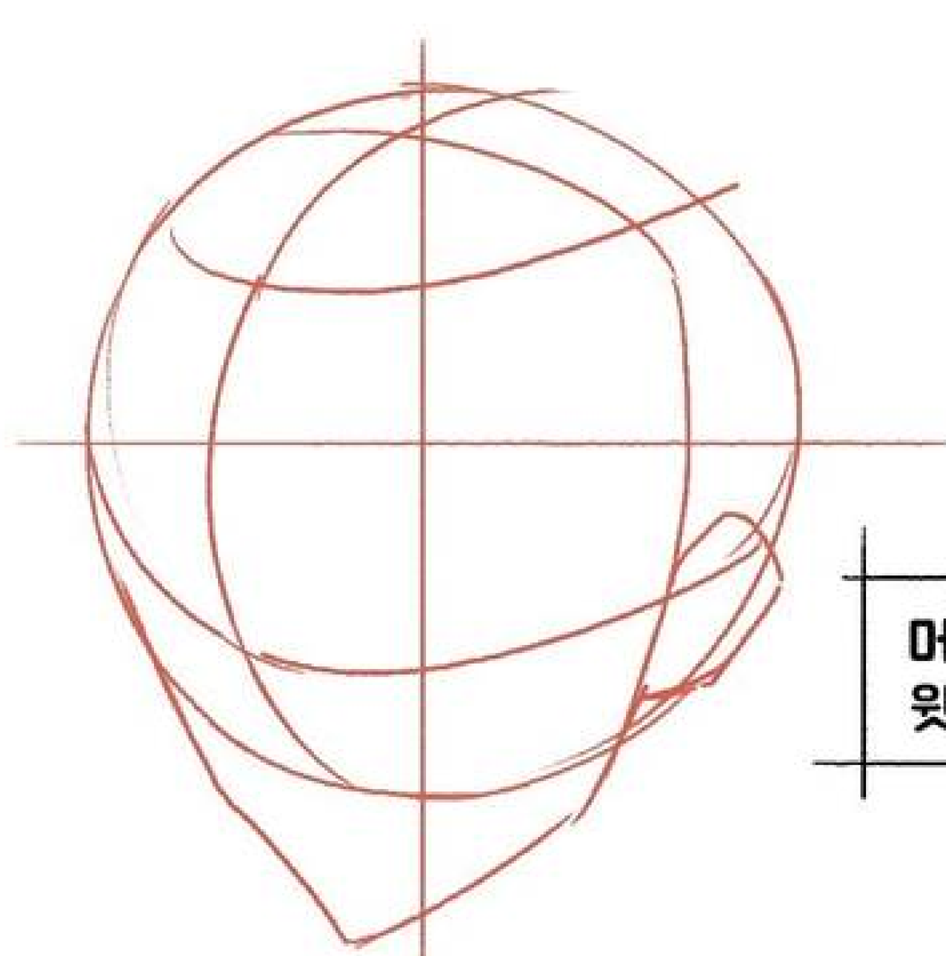
▌Q : 숙여지는 얼굴의 형태가 어려워요



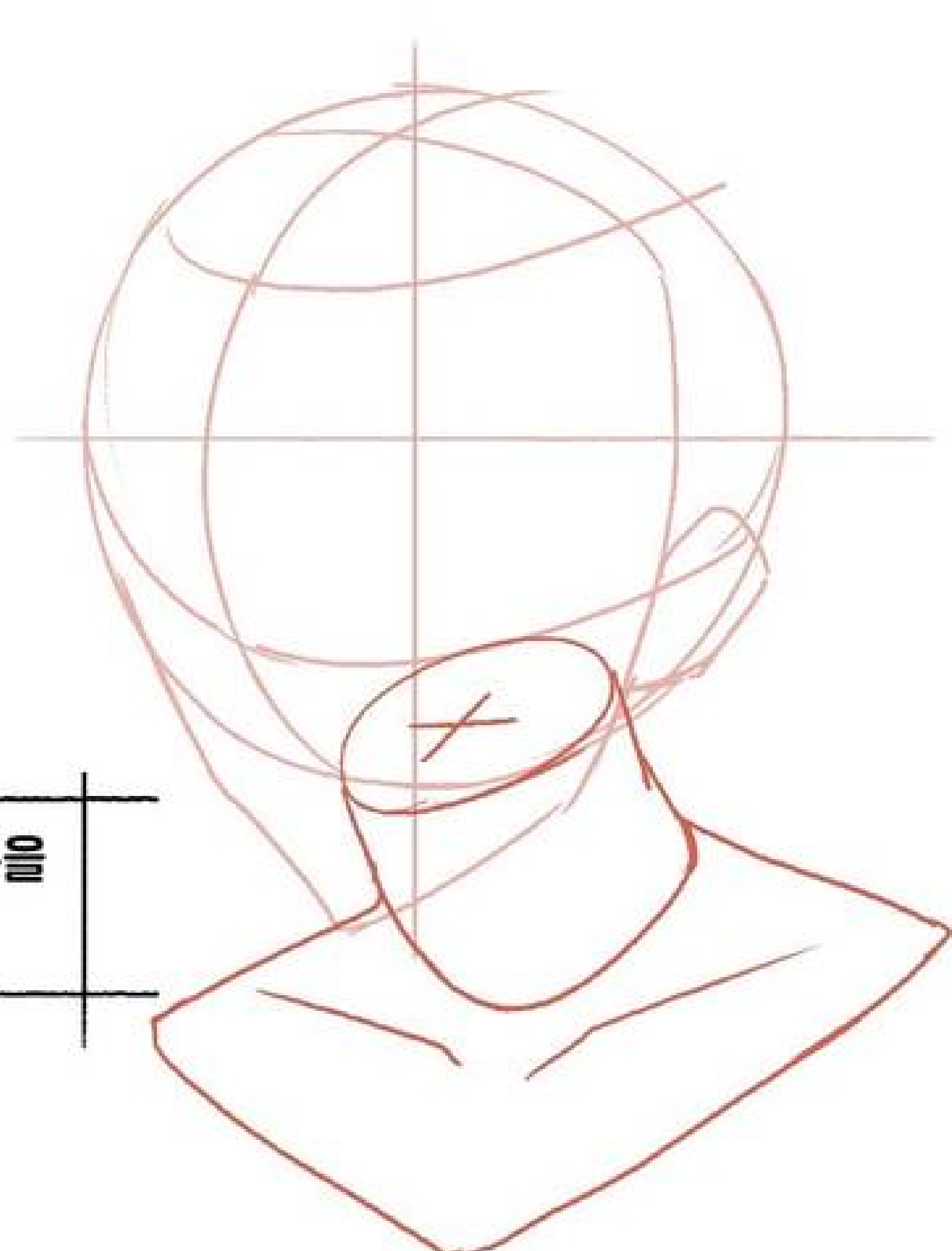
정면의 경우 얼굴의 십자선은 평행과 수직선으로만 이루어집니다



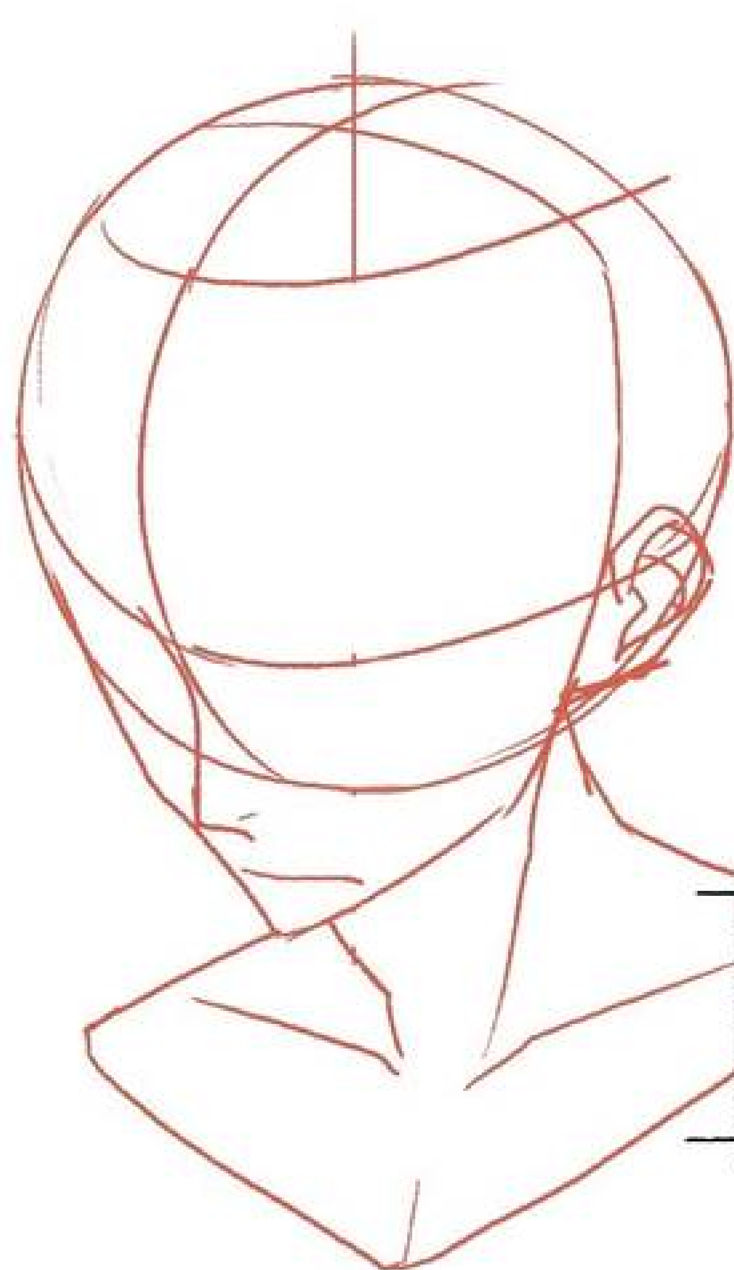
고개를 숙일 경우 기준선이 될 십자선을 숙이게 될 방향으로 곡선을 이용해 표현합니다

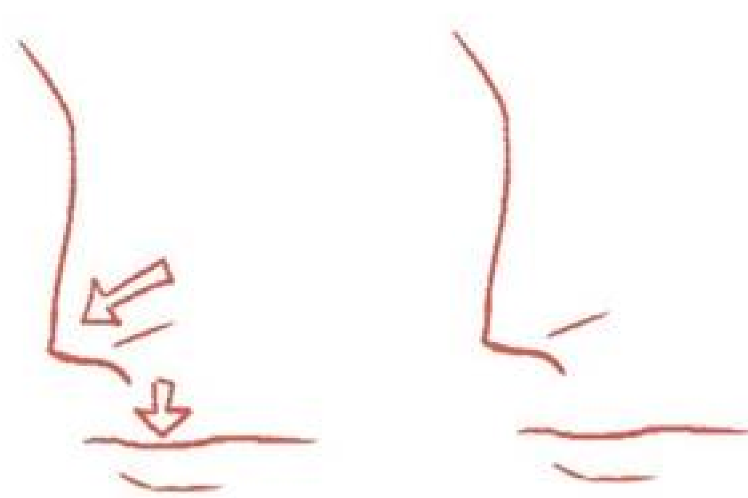


머리가 숙여지면 턱이 짧아지며
윗머리 부분을 표현해줘야 합니다

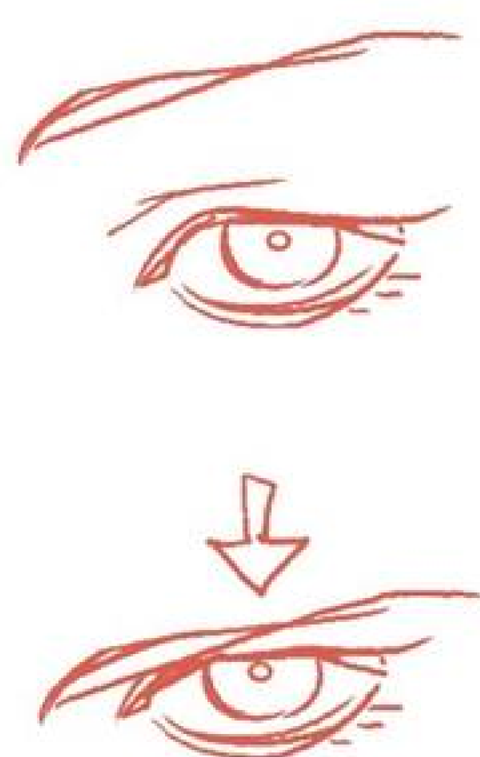


목의 경우 얼굴에 가려지는 부분을
고려해 짧게 그려줍니다





코의 경우 콧방울이나 콧구멍의 표현이
아래로 향해야 합니다 입 부분 역시 중앙
부분을 살짝 들어가게 표현하는 것이 좋습니다





얼굴이 숙여질수록 눈과 눈썹은 붙게 됩니다



이마 라인 표현시 얼굴의 중심선을 파악하고 중심 지점에서 고개를 숙인 각도만큼 곡선을 그립니다



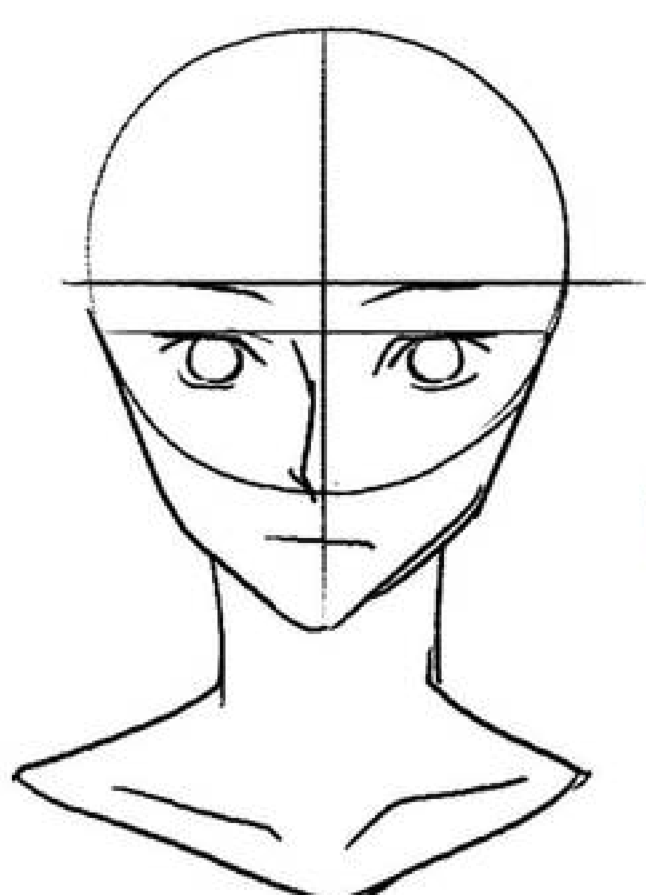


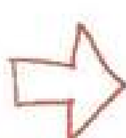
내린 머리카락 표현은 윗머리에서 보일 정수리를 기준으로 아래 방향으로 흐름을 만들고
올린 머리카락 표현은 이마 라인을 기준으로 뒤로 넘겨주는 흐름으로 그립니다

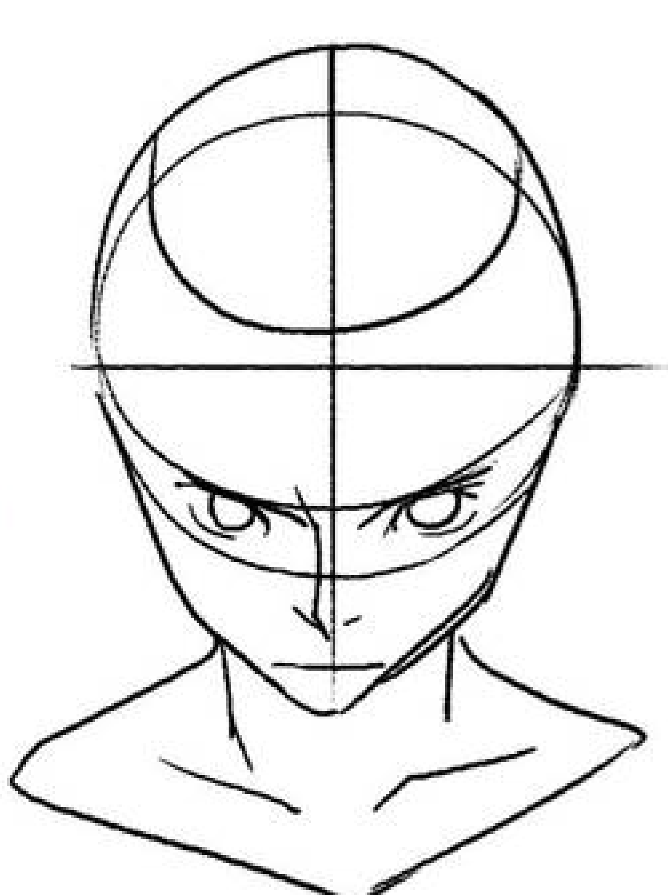


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





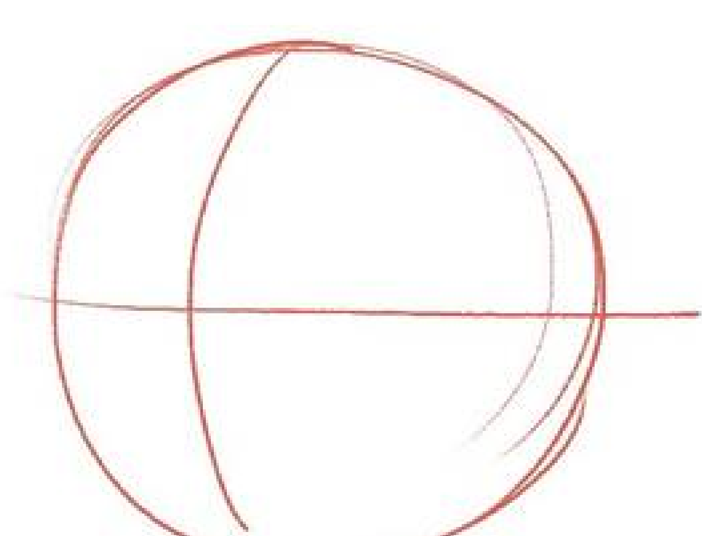


얼굴이 정면으로 숙여질 경우 역시 턱이 짧아지며 눈과 눈썹을 붙입니다 목도 짧게 보이고 윗머리 부분을 표현해 주면 됩니다

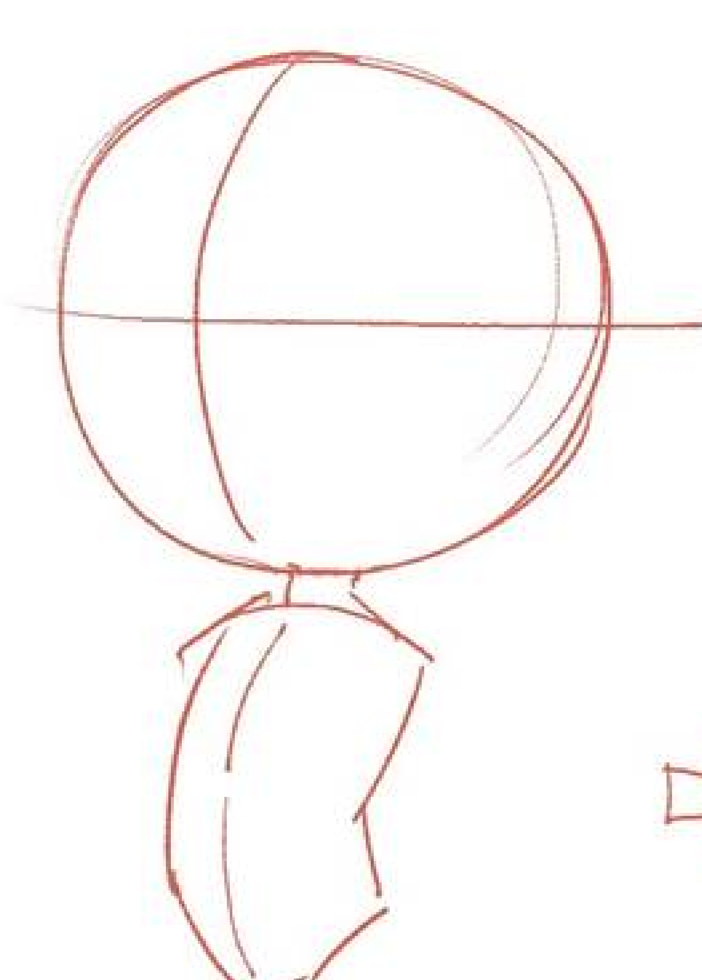


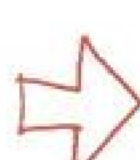
key point

Q : SD 캐릭터를 못 그리겠어요



SD [Super Deformation]







얼굴이 큰 특징을 살리기 위해 인체 비율은
얼굴과 같거나 혹은 조금 더 크게 그려줍니다



위와 같은 방식으로 진행하여
움직임을 디테일 없이 큰 덩어리
느낌만으로 표현합니다





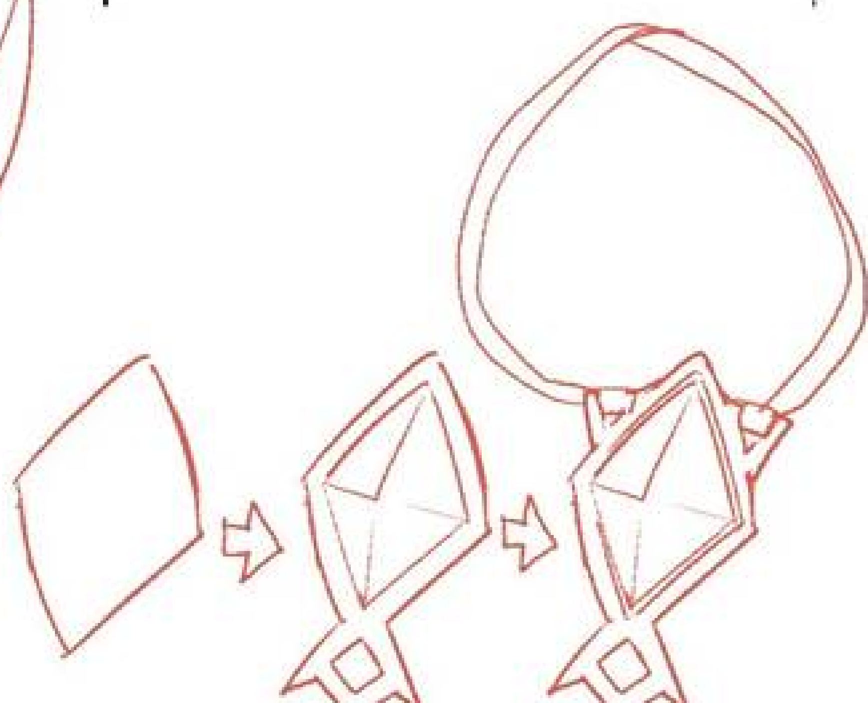
눈과 머리카락 역시 덩어리감이 큰 형태로 잡아줍니다
긴 머리의 경우엔 흐름을 만들어주어 움직임을 극대화합니다



인체에 맞춰 의상을 그려줍니다



액세서리가 있을 경우 의상을
그리고 난 후에 표현을 해주고
액세서리도 SD 스타일에 맞춰
크게 표현하는 게 좋습니다



도형에서 점차 디테일을 올려줍니다

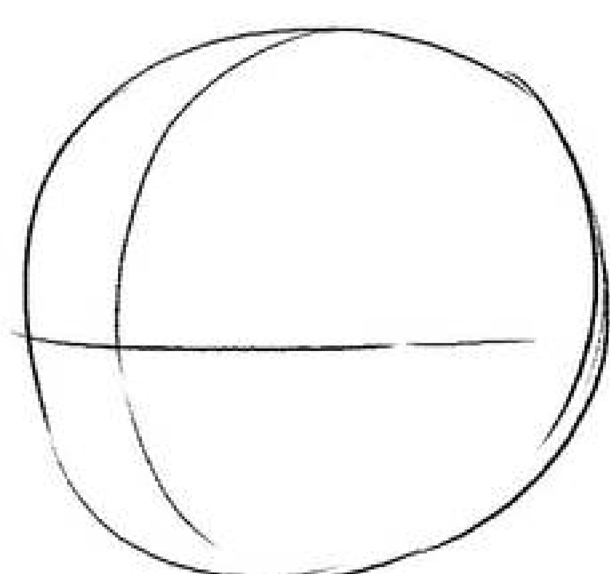


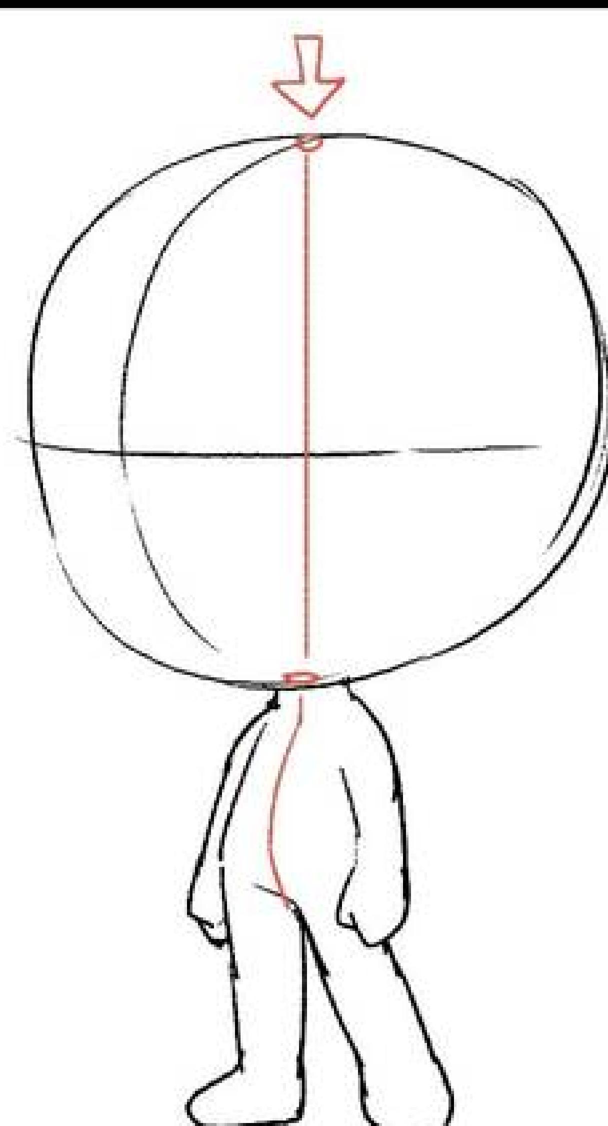
마무리 단계로 의상에 들어갈 문양
및 전체적인 느낌을 확인합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





몸을 더 작게 표현하게 될 때
머리의 중심을 찾아 몸을
그려주는 것이 안정감이
생기고 좋습니다



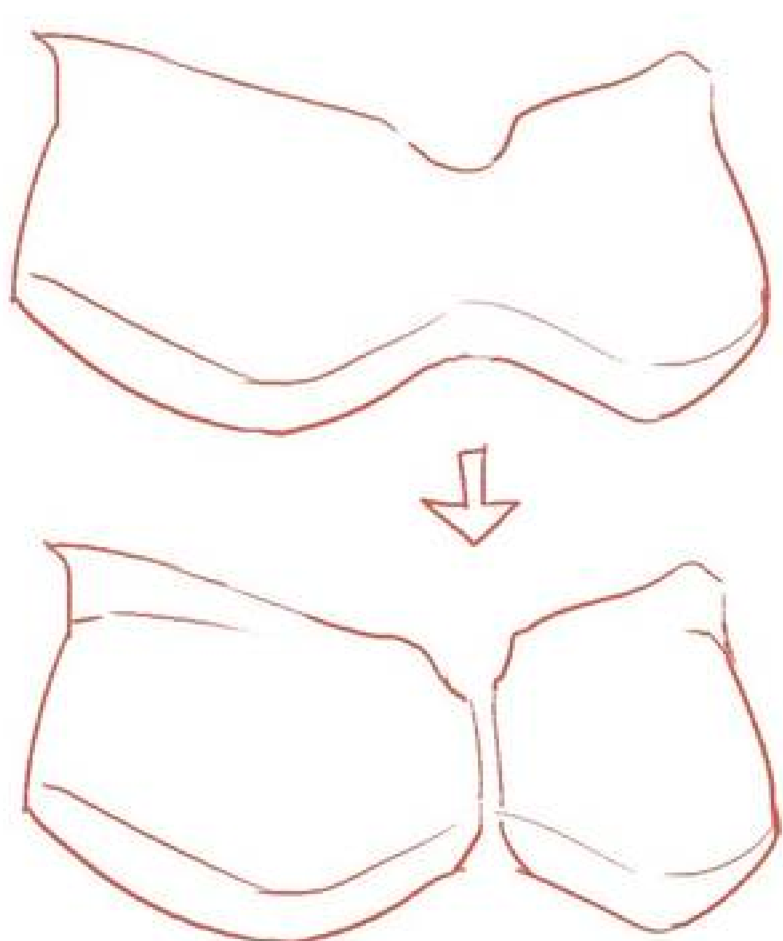
key point

Q : 가슴 근육을 모르겠어요

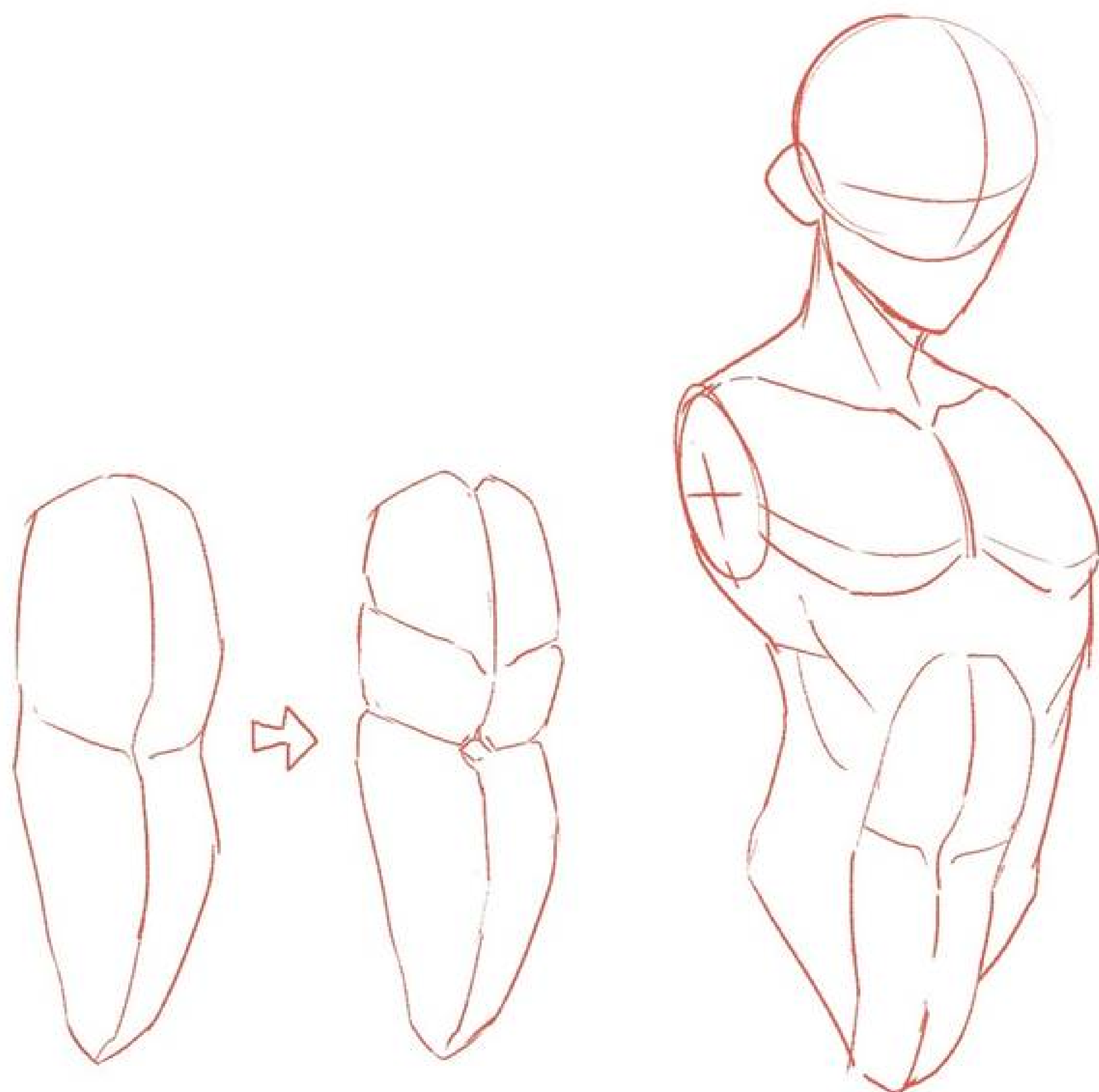


상체 근육을 표현하기 전 몸의 중앙선을 잡아주며
이때 각도를 고려해서 가슴은 앞으로 등과 이어지는
허리는 직선이 아닌 곡선을 이용해 넣어 그려줍니다

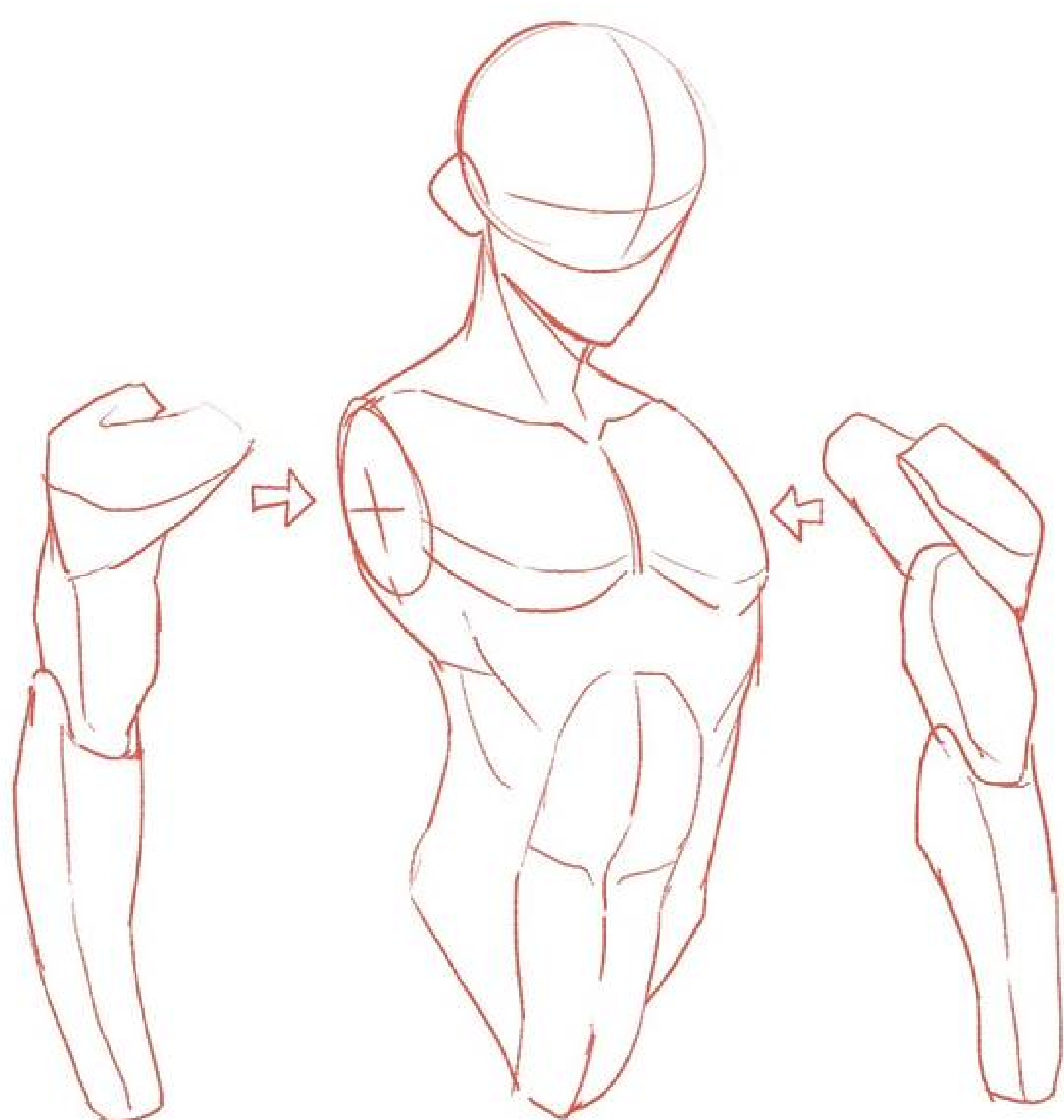




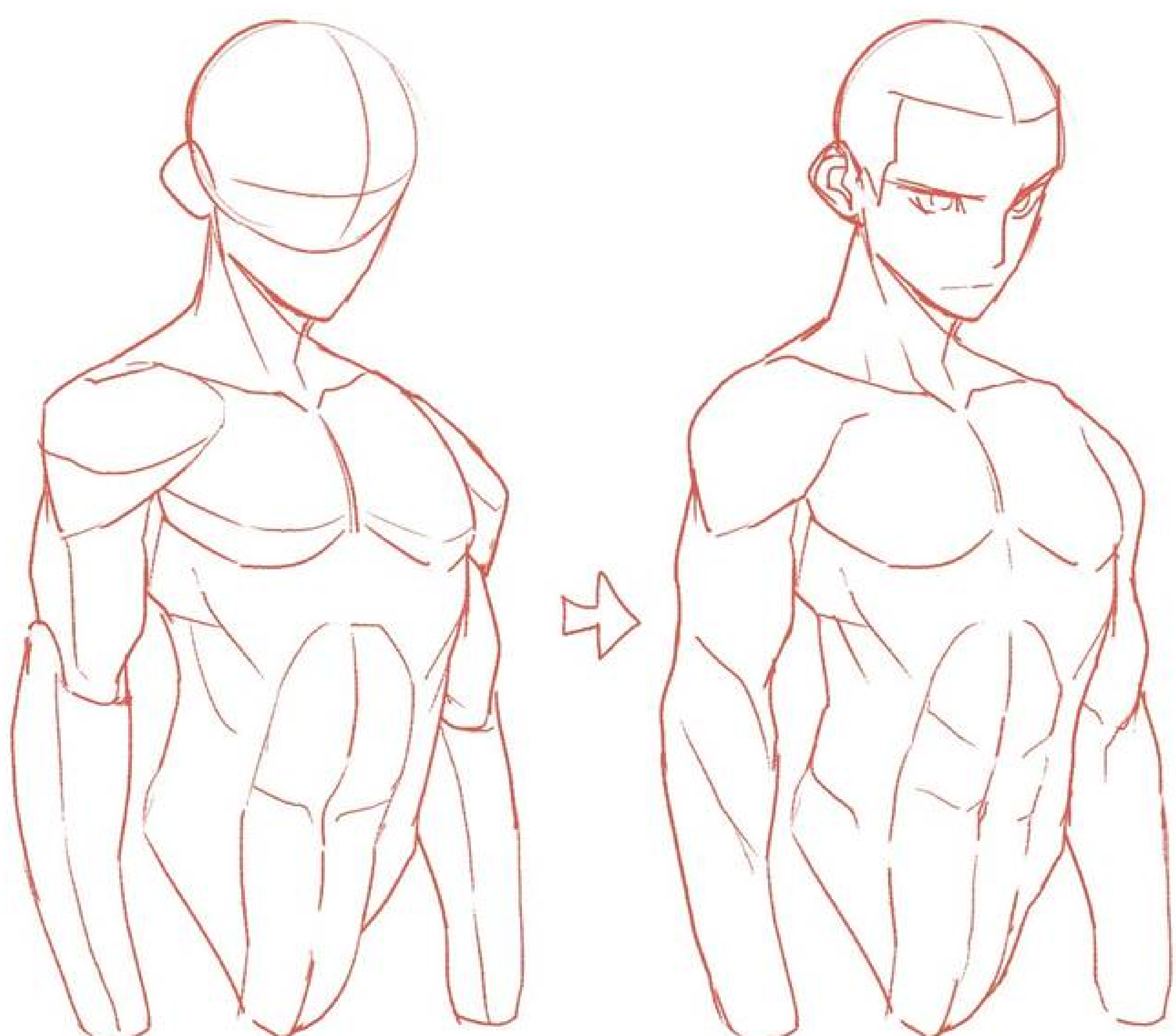
가슴 부분에 덩어리감이 있는 형태를 만들어 붙여줍니다



상체 중앙선을 기준으로 길게 복근 덩어리를 표현합니다
복근의 덩어리를 세부적으로 나눠 표현할수록 근육질의 상체가 됩니다



어깨와 팔 부분 역시 덩어리를 만들어 그려줍니다



추가로 얼굴을 표현하고 딱딱해 보이는 선들을 부드럽게 정리해줍니다

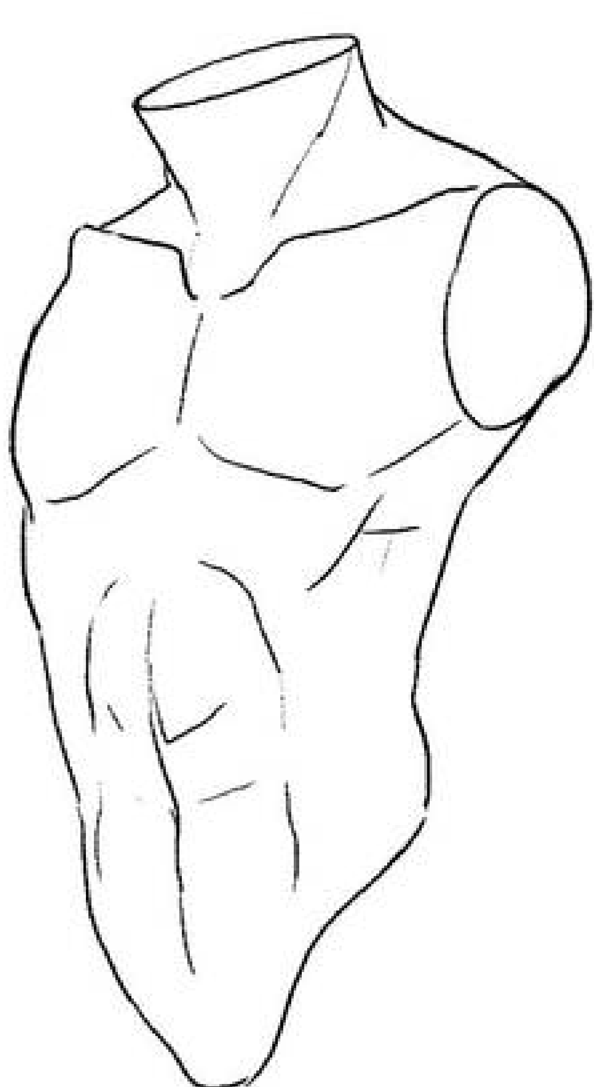


머리카락과 손을 표현하여 근육질 상체를 마무리합니다



덩어리 형태를 기준으로 명암을 넣어줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

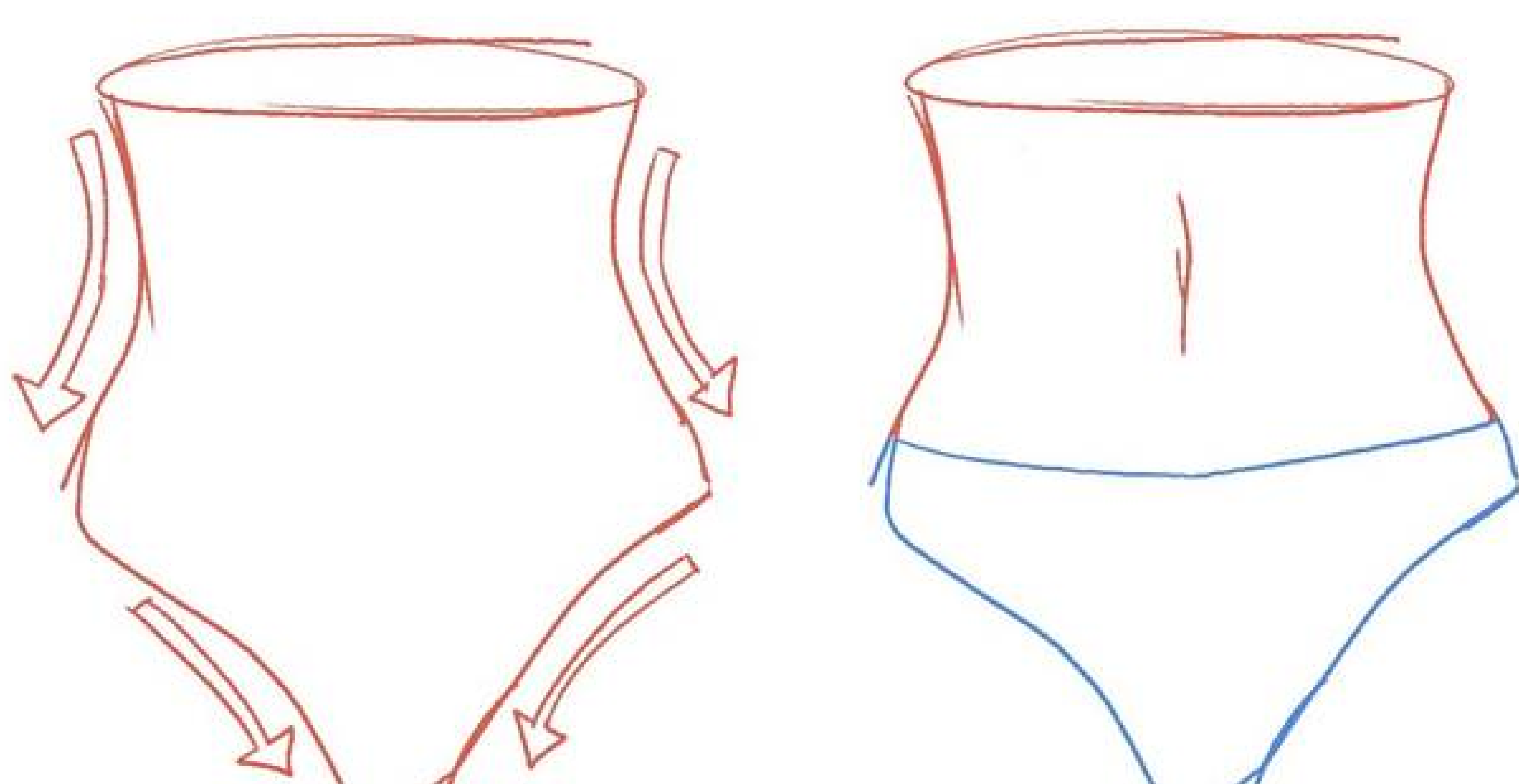




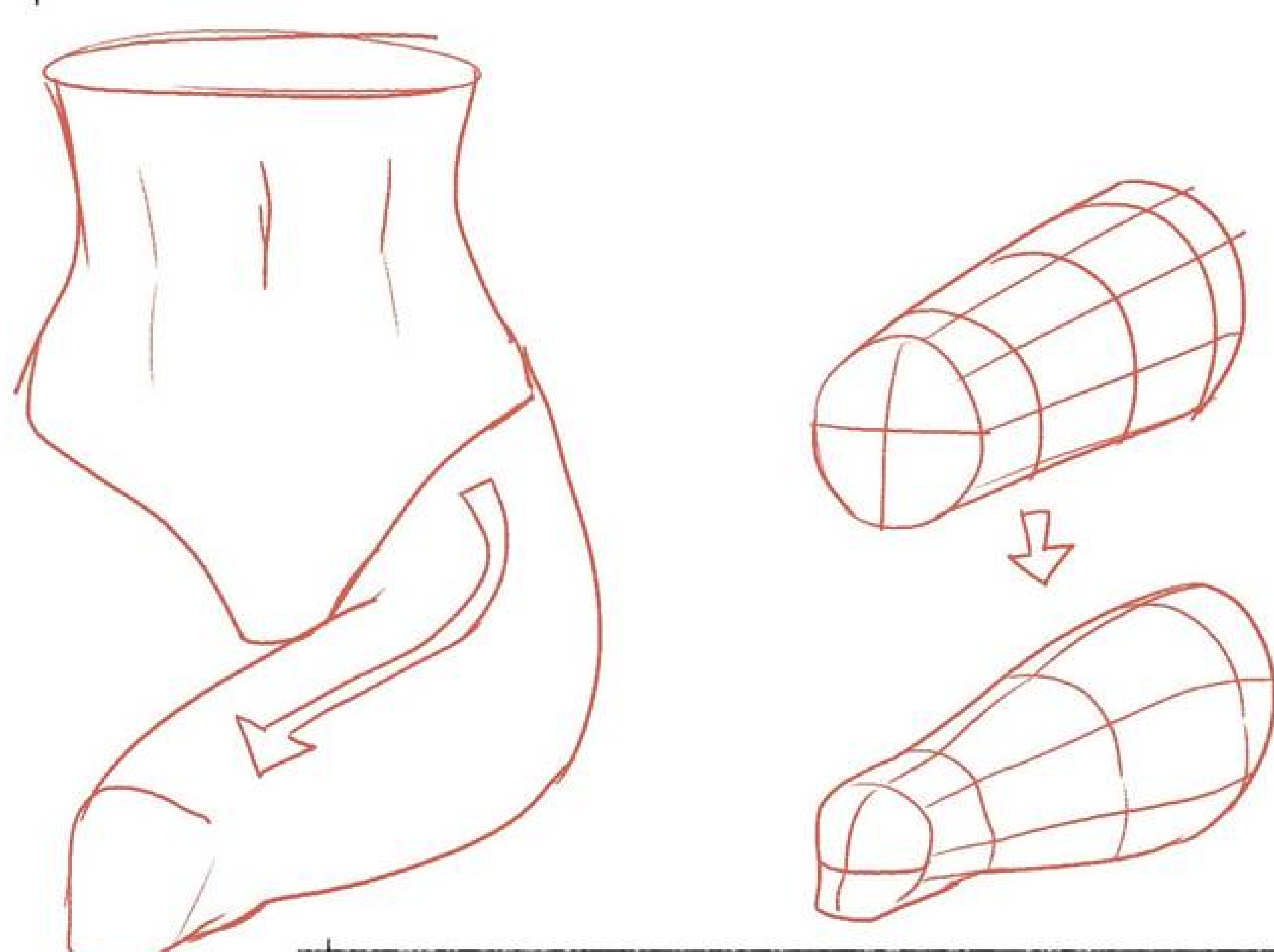


key point

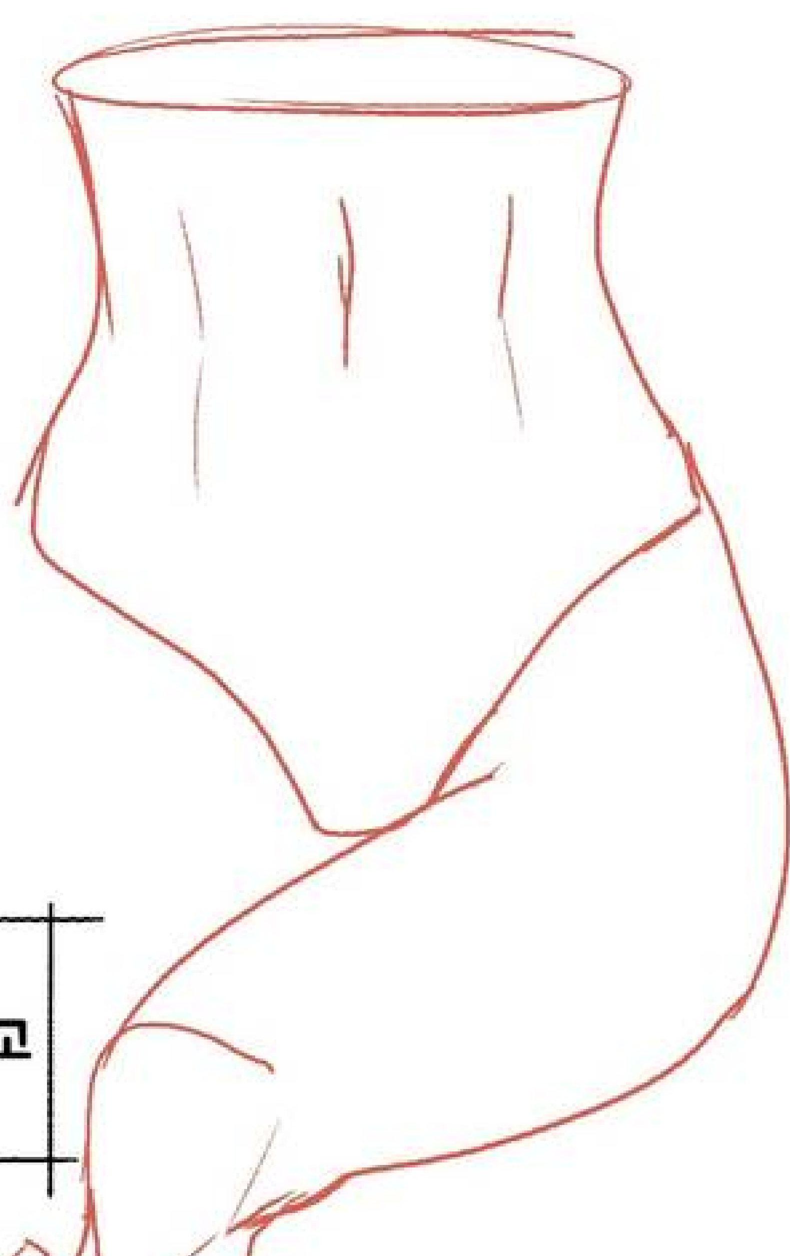
Q : 다리 꼬는 건 어떻게 그리나요



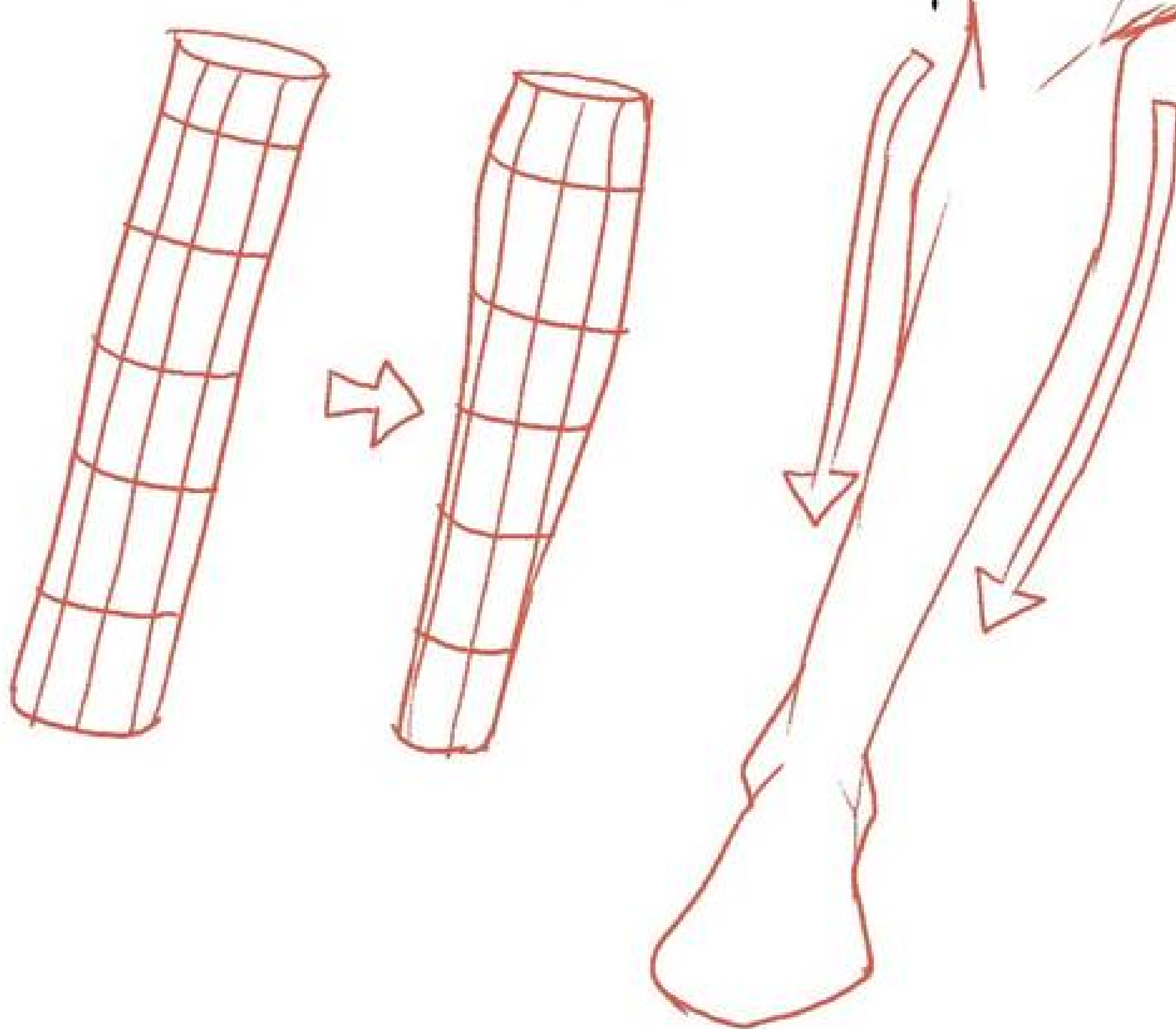
다리를 그리기 전 허리 부분을 먼저 그려줍니다 여성의 허리를 고려해 잘록하게 실루엣을 만들어주고 다리가 그려질 골반은 팬티 형태를 생각하여 그려줍니다



밑에 있을 다리를 먼저 그려주는 게 좋습니다 허벅지는 투시를 이용해 원기둥을 생각하고 자연스러운 형태로 만들어줍니다

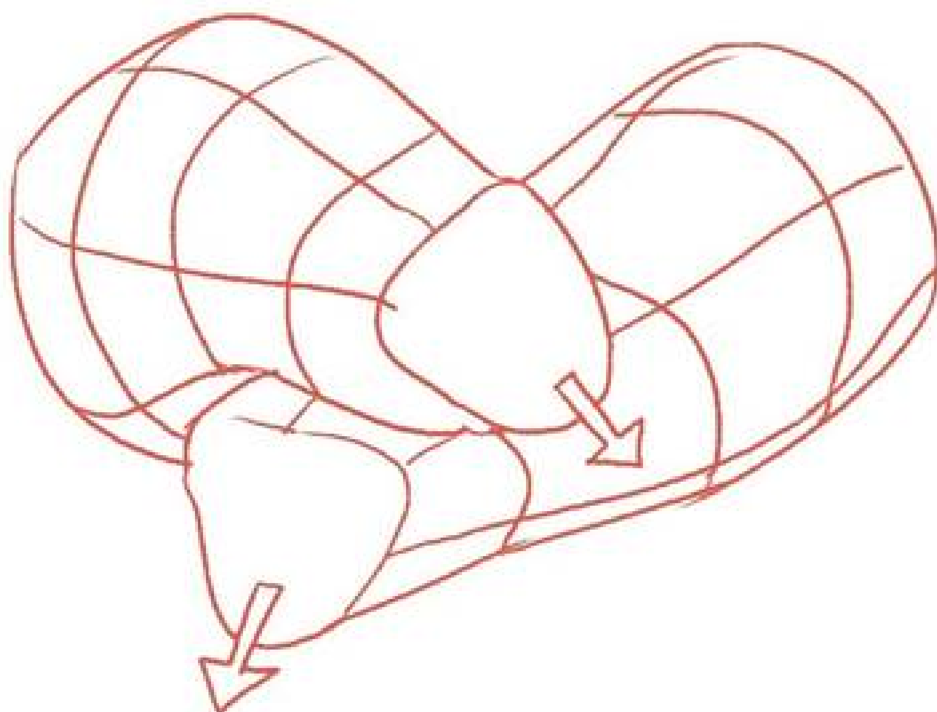


종아리 역시 원기둥에서 변형을 주는 형태이며 허벅지와 다른 점은 투시가 적용이 안된 상태이고 종아리의 실루엣을 살려주며 그려나갑니다

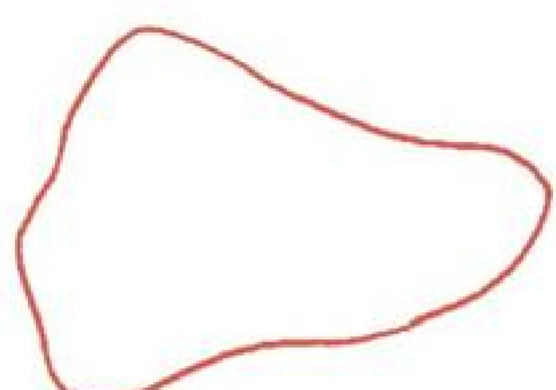


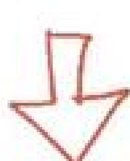


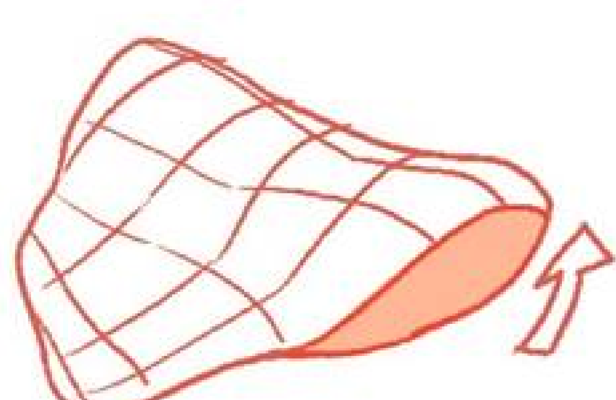
먼저 그린 다리 위에 무릎 위치를 교차시켜 올려주고 서로의 무릎은 반대 방향을 보게 그려줍니다

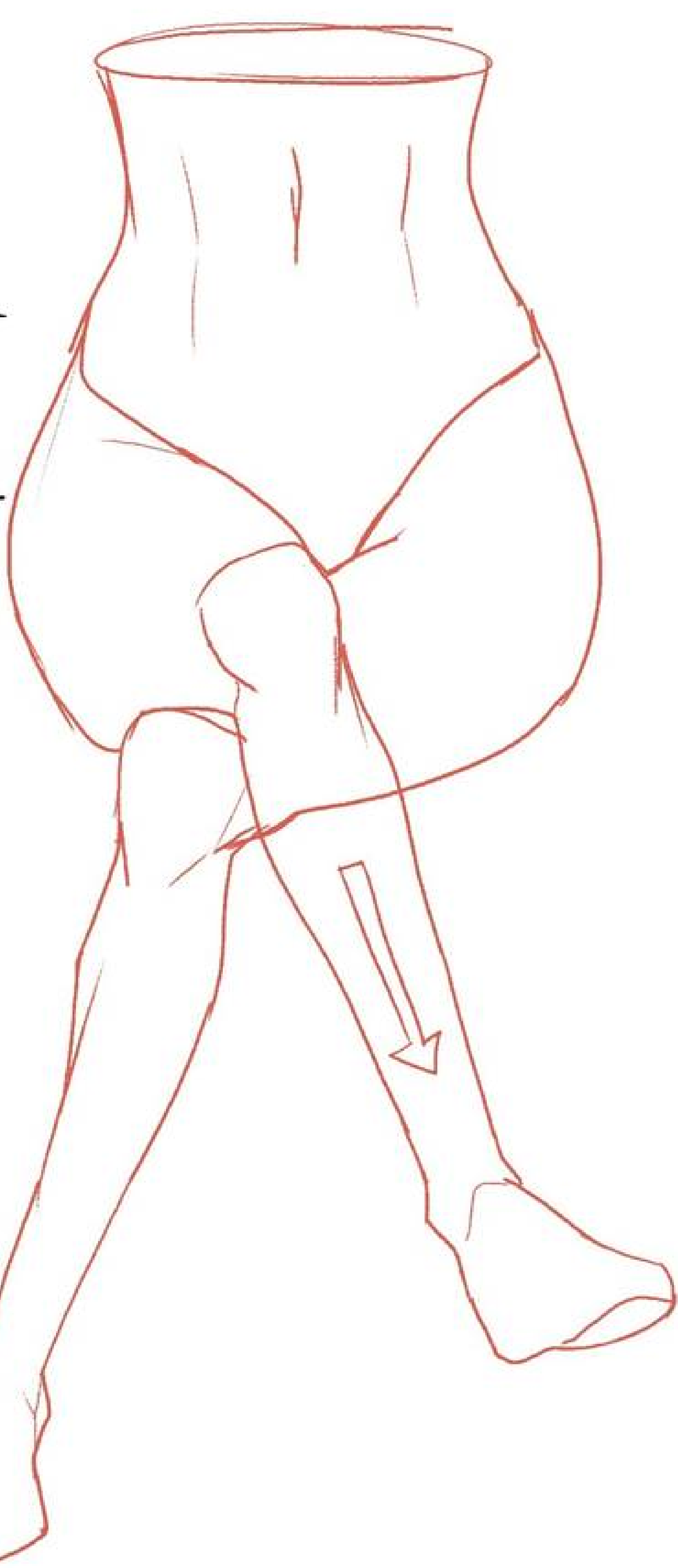


종아리를 그려주고 발을 표현합니다
발 앞쪽을 살짝 들어주어 밑면을
그려주면 입체감이 살아납니다





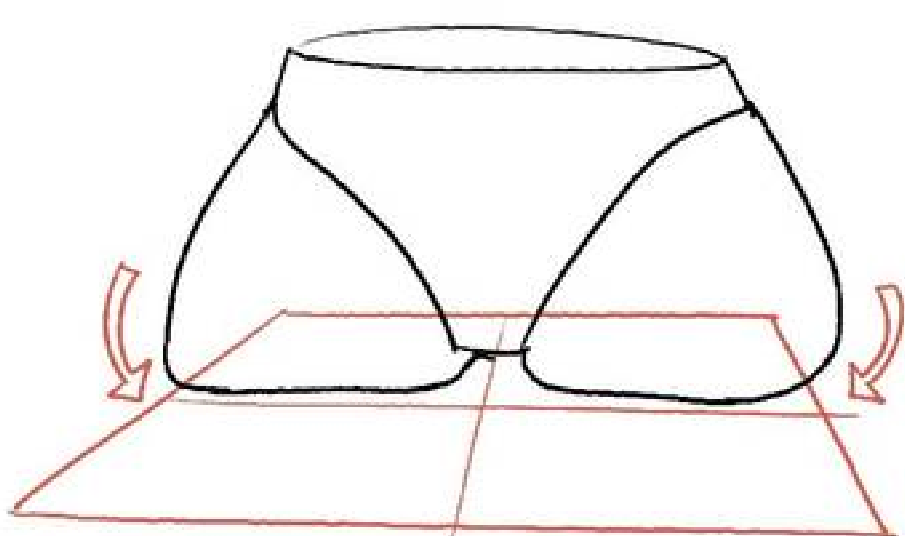


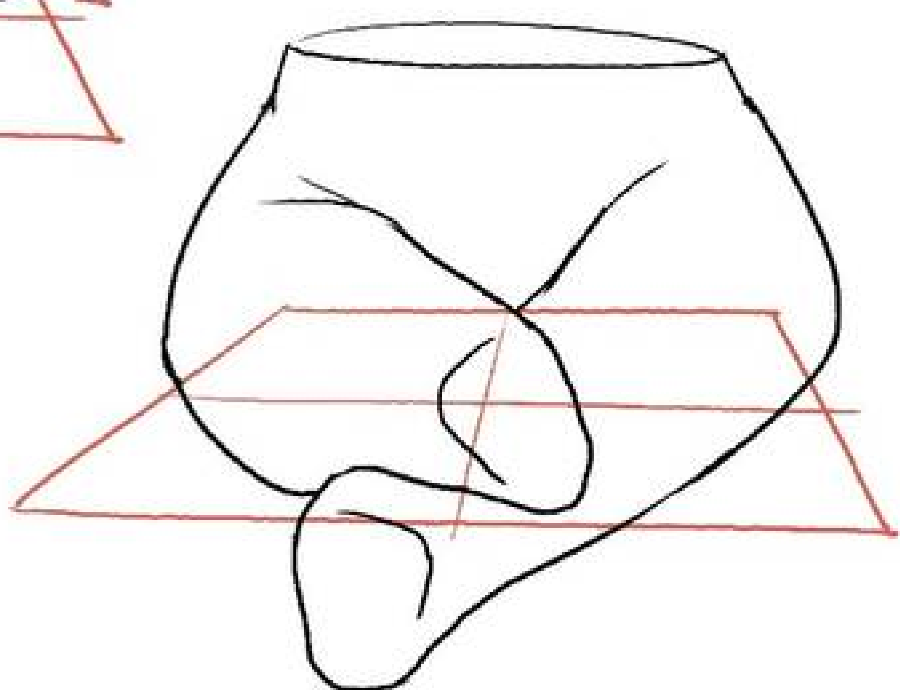




선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



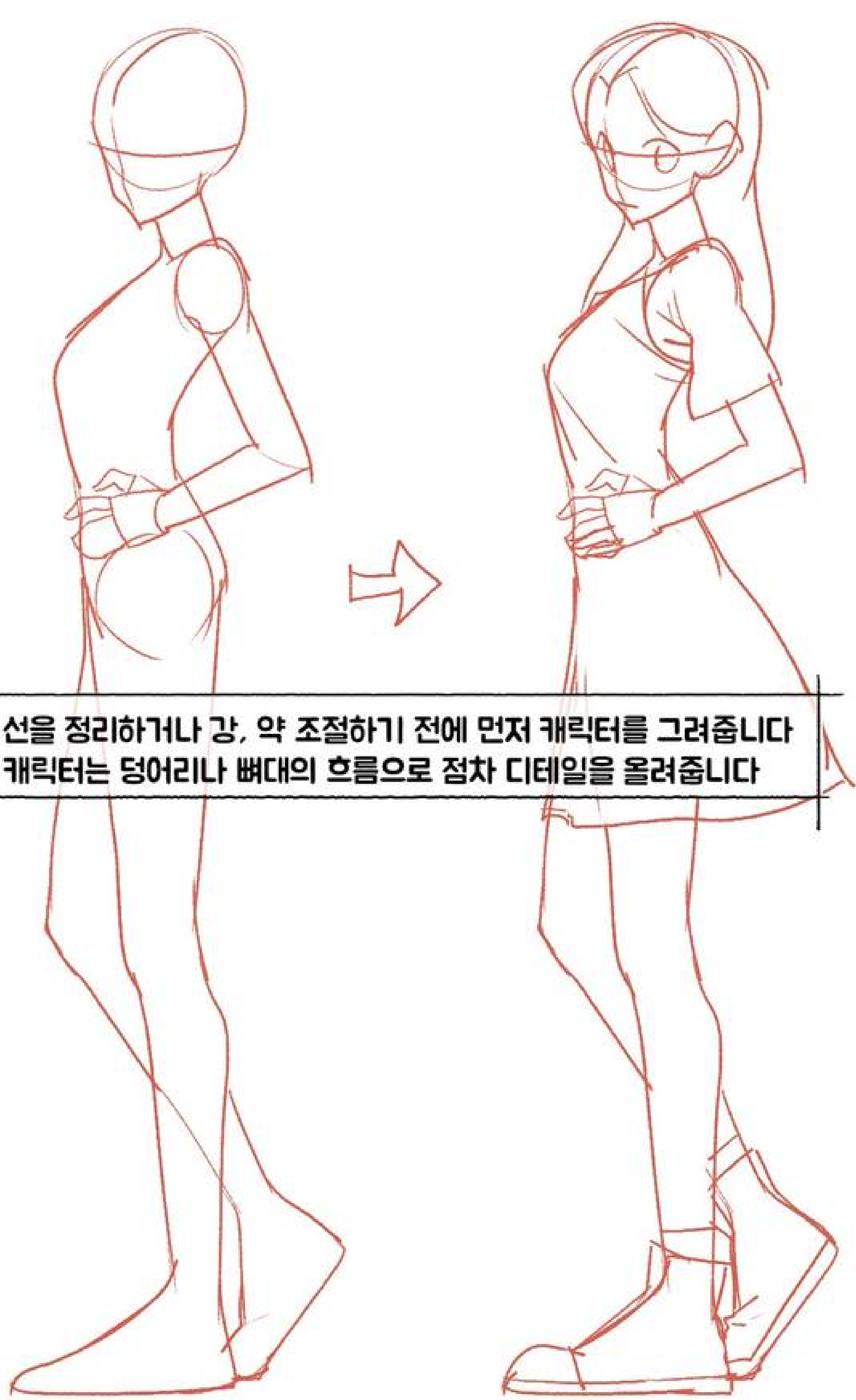


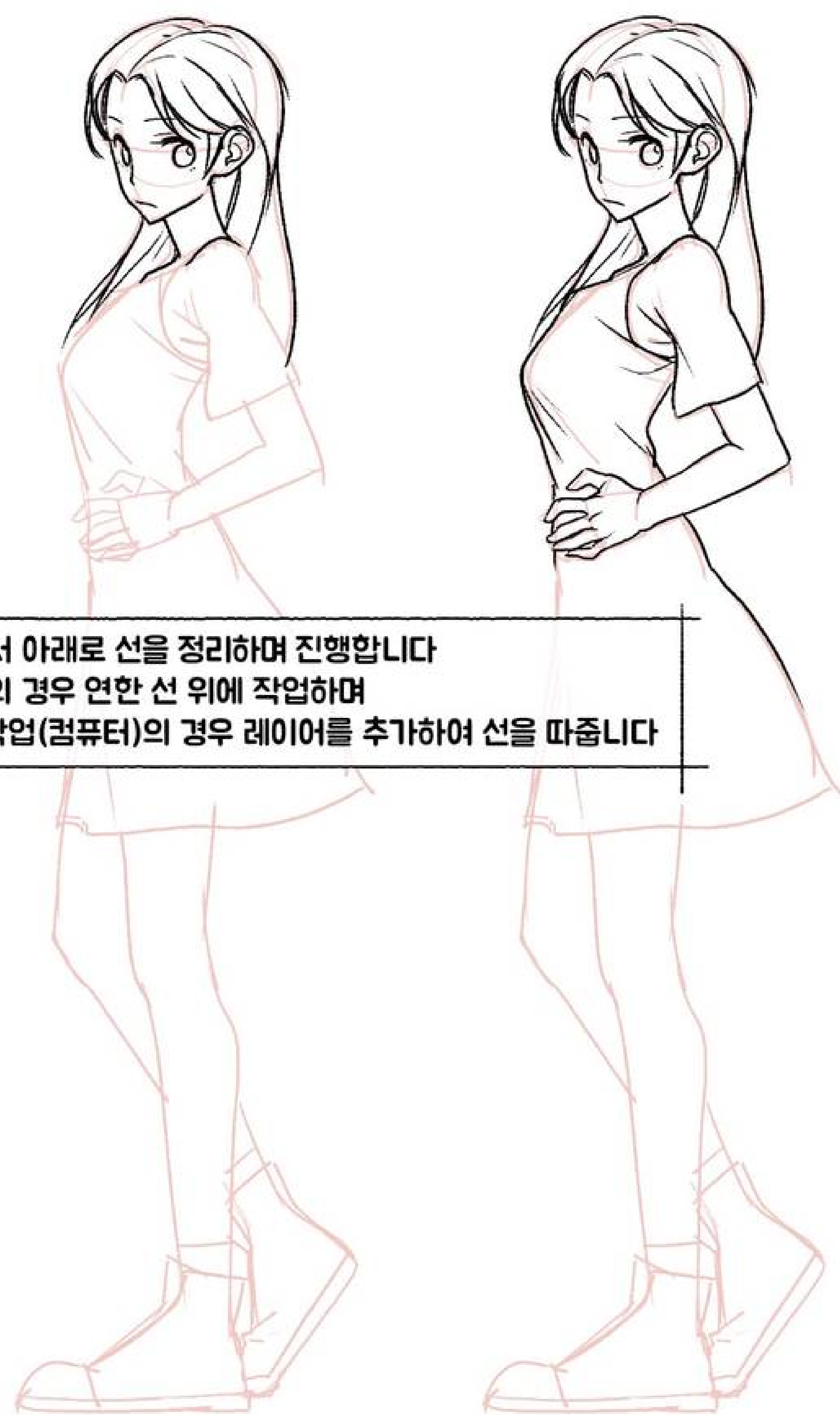
앉아 있다는 건 지면 위에
있다는 것이기 때문에 지면의
각도를 고려해 엉덩이 살을
눌러주고 지면과 골반을
밀착시켜 그려주면
지면 위에 앉은 느낌으로
안정적으로 보입니다

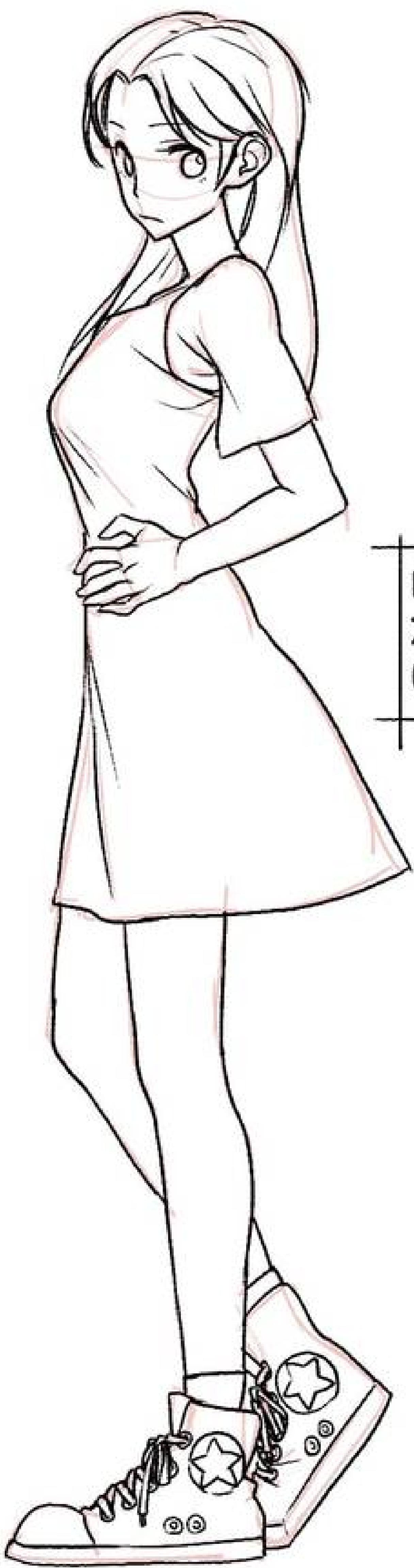


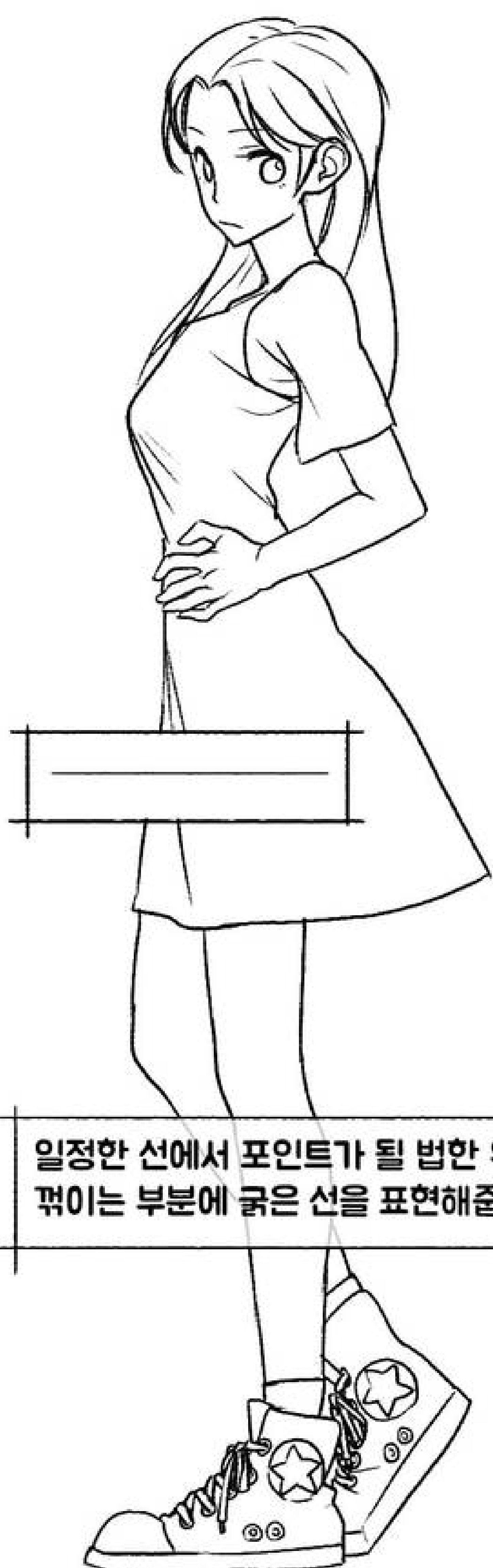
key point

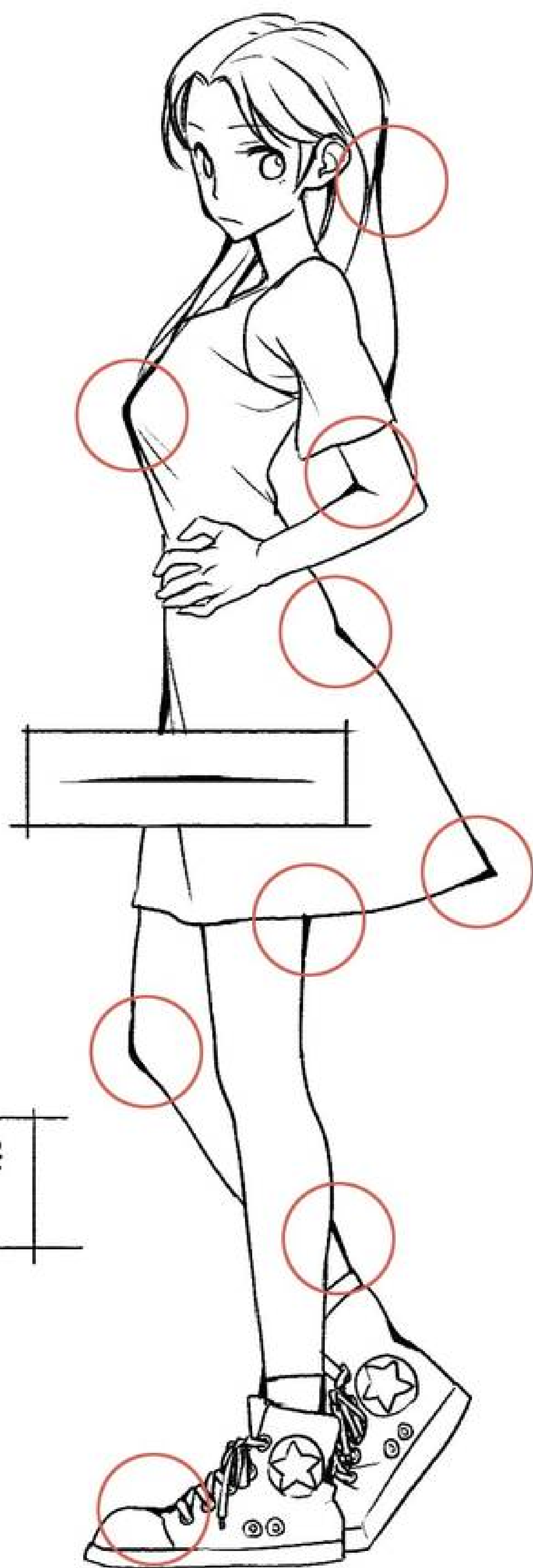
Q : 선의 강, 약 조절은 어떻게 해야 하나요

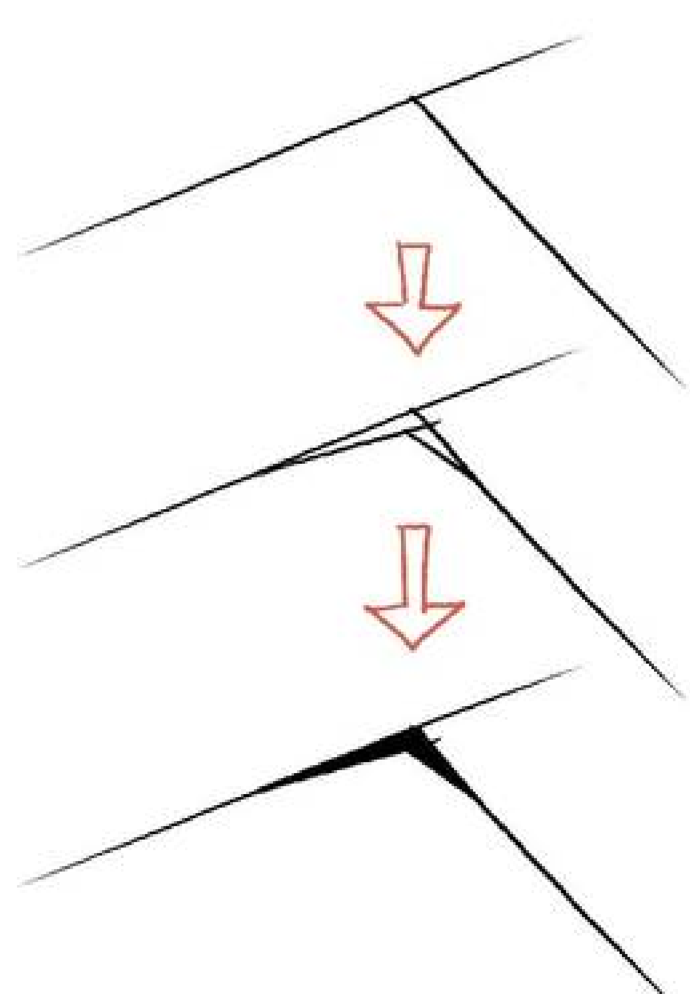














붓처럼 필압이 필요한 도구 외에는
포인트 부분을 찾아 살짝 칠해주는
느낌으로 정리해주는 것이 효과적입니다

명암이 들어갈 부분을 칠해주고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



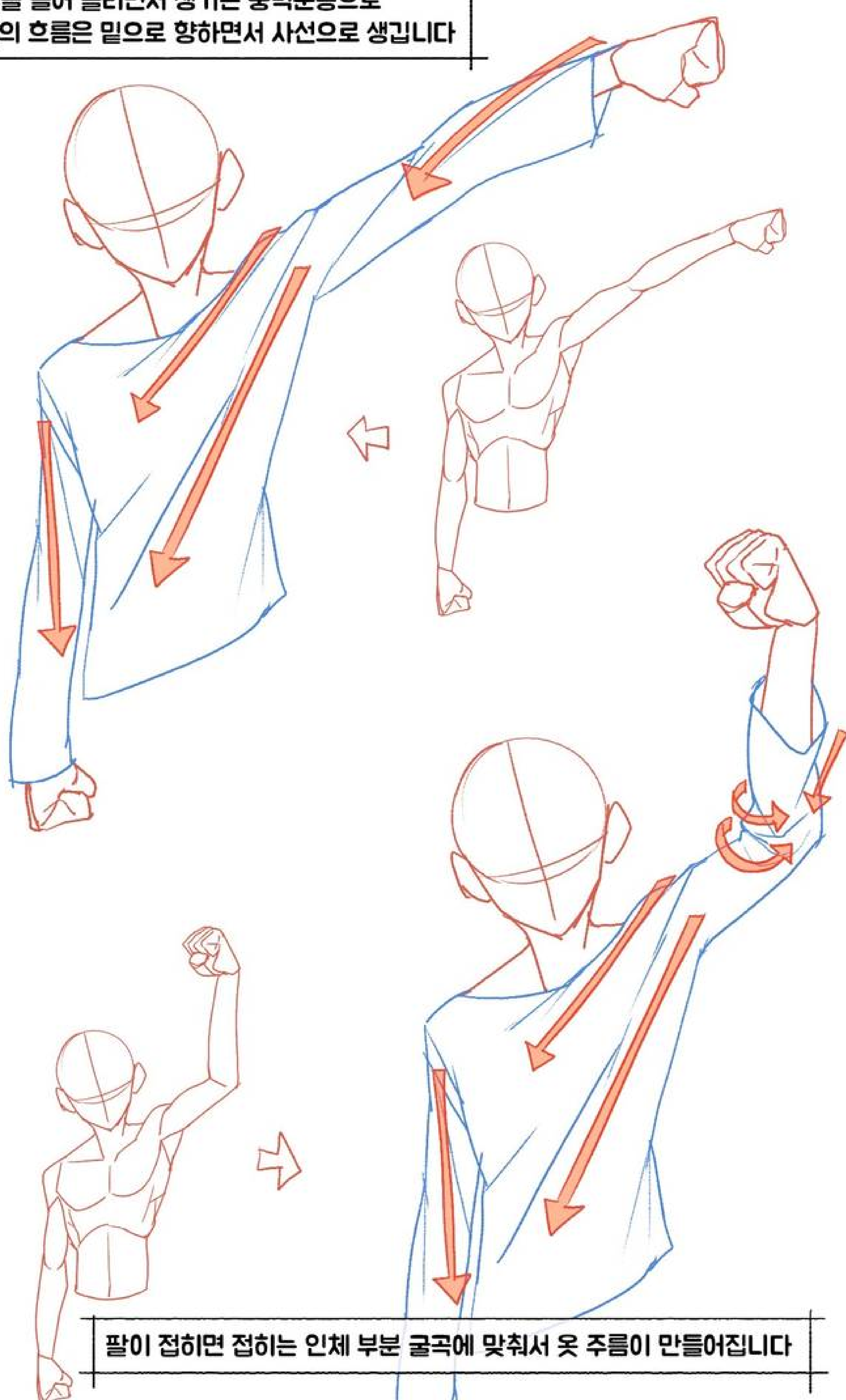


특정 부분이 확대되어 보인다 해도
선이 교차하거나 꺾이는 포인트를
찾아서 칠해주시면 됩니다



key point

Q : 팔을 들어 올릴 때 옷 주름을 모르겠어요

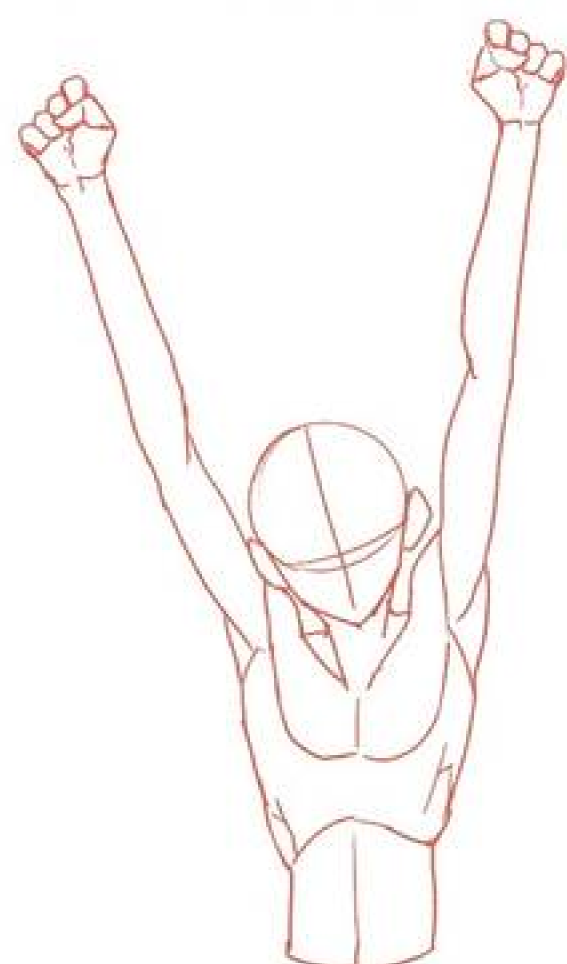


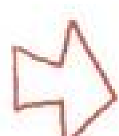


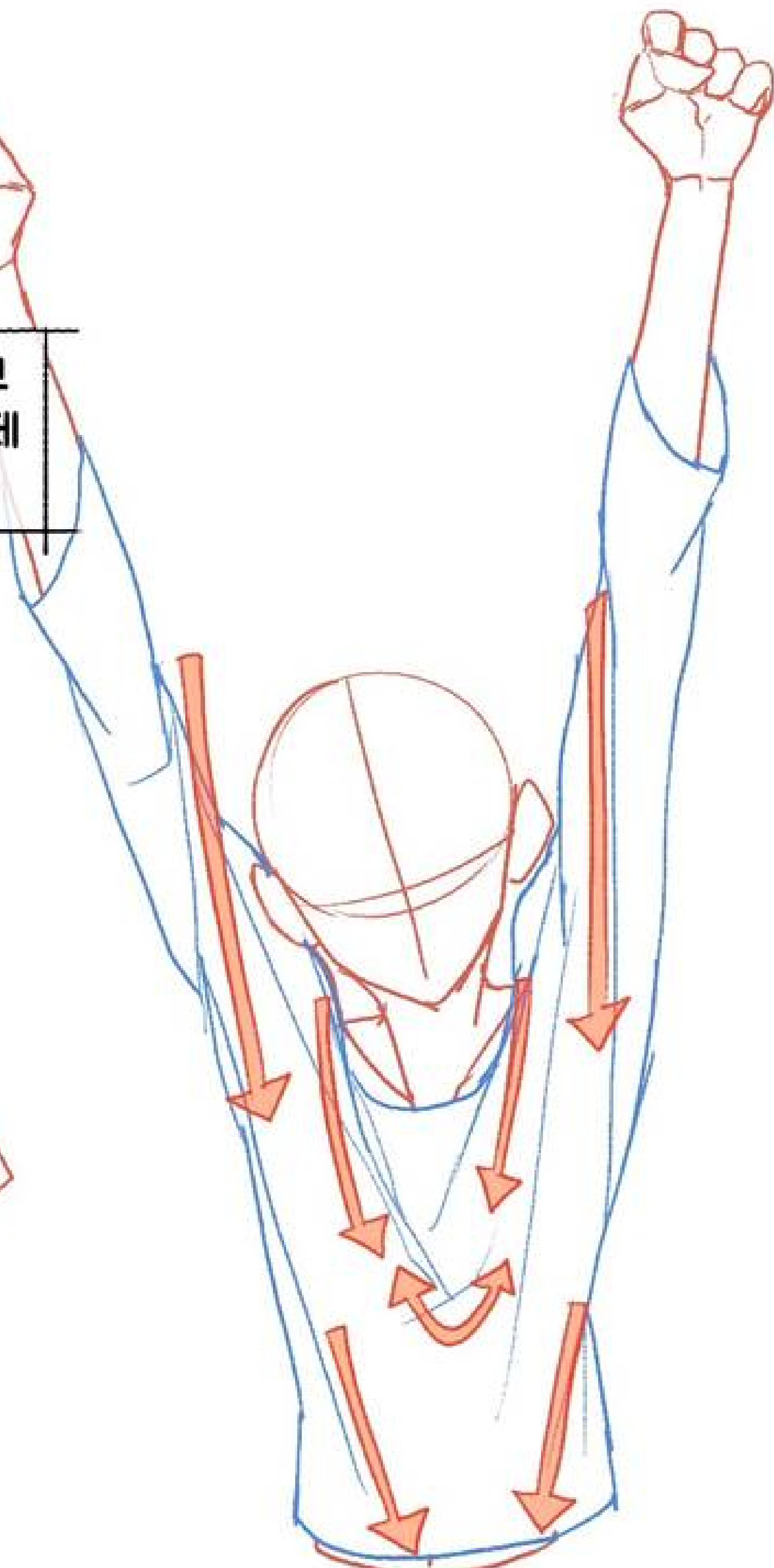




양 팔을 올릴 경우 주름은 아래로 향하고
양쪽 주름이 내려오면서 마주하는 가운데
부분은 V자와 같은 주름이 형성됩니다







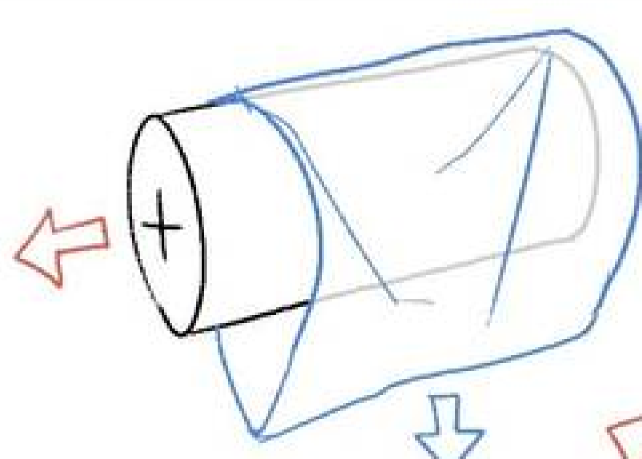


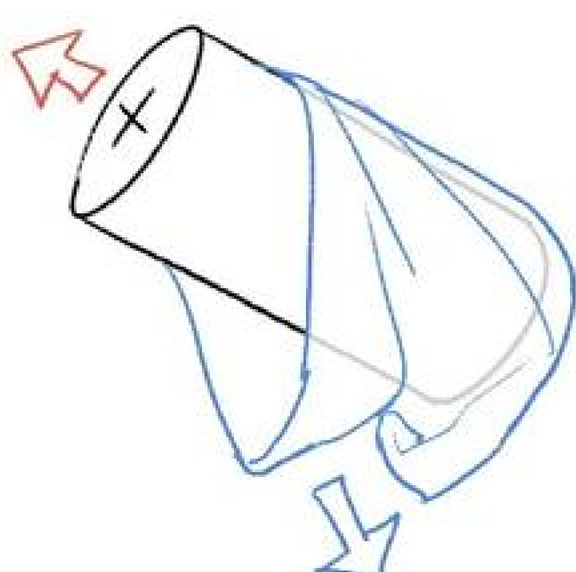
포즈와 옷 주름을 표현하고 전체의 흐름을
봐주면서 얼굴의 디테일을 그려줍니다

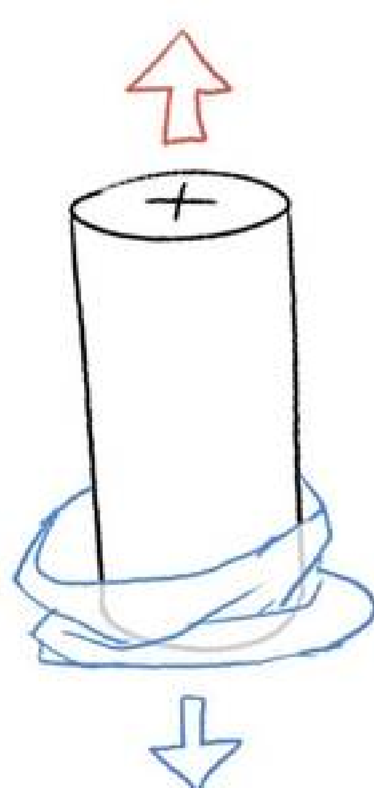


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





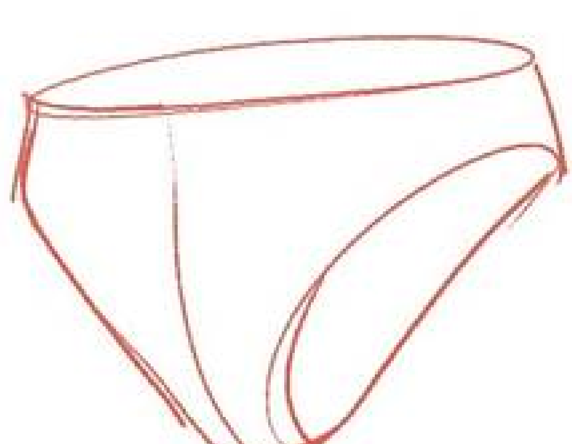


몸에 붙는 타이트한 옷은 흘러내림이 없지만
몸보다 큰 옷의 경우 물체의 방향에 따라서
밑으로 흘러내리며 접히게 됩니다

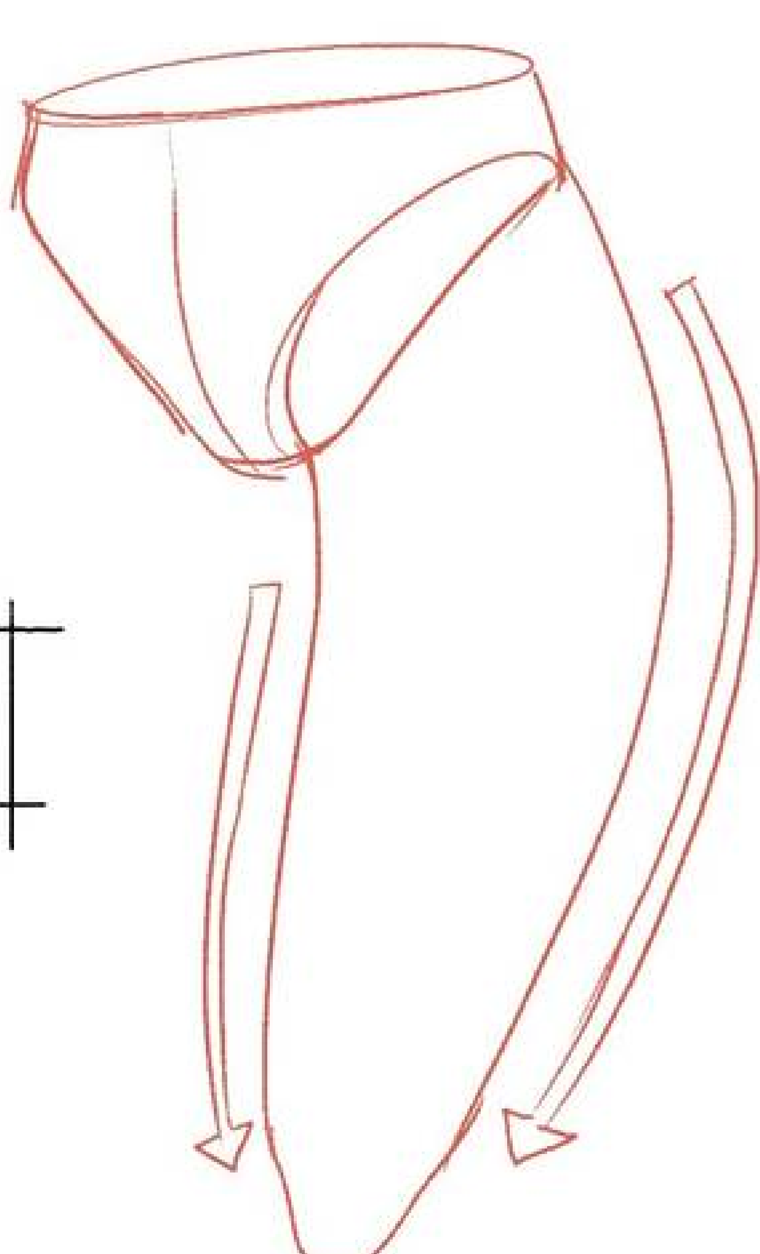


key point

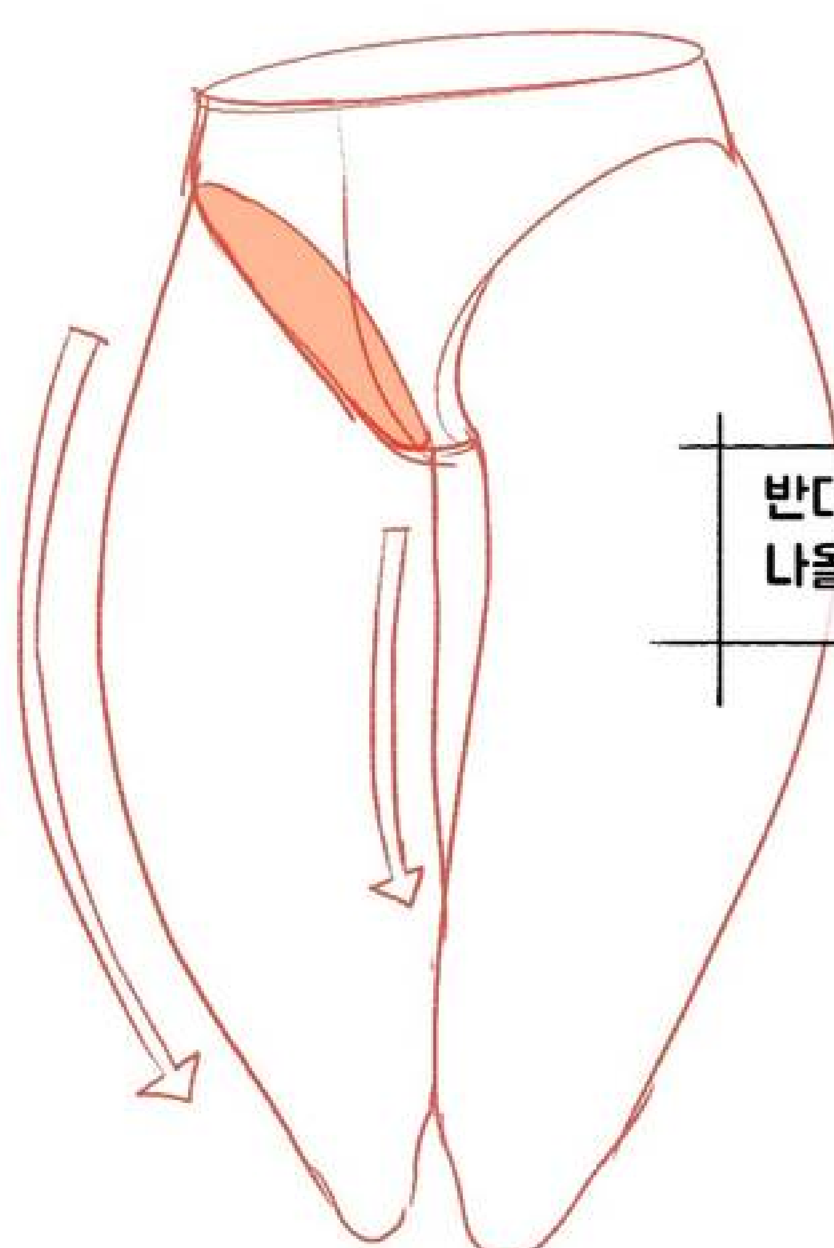
▌Q : 허벅지를 이쁘게 그리고 싶어요



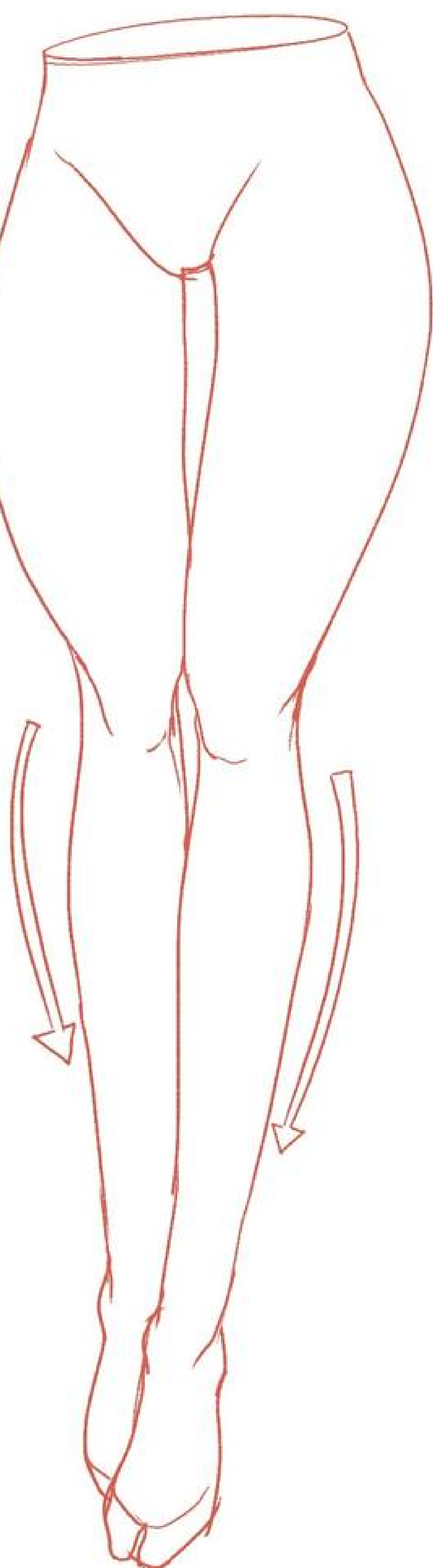
우선 다리가 나올 골반 부분을 그려줍니다



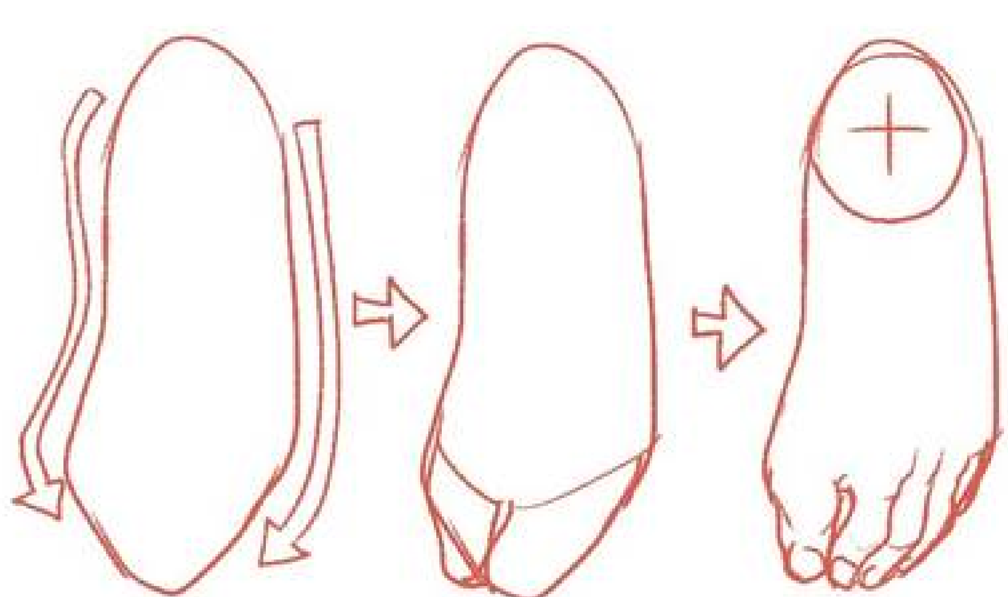
허벅지는 바깥 라인을 안쪽 라인보다
곡선의 흐름을 더 만들어 주면 좋습니다

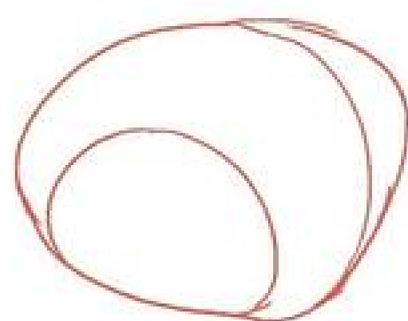


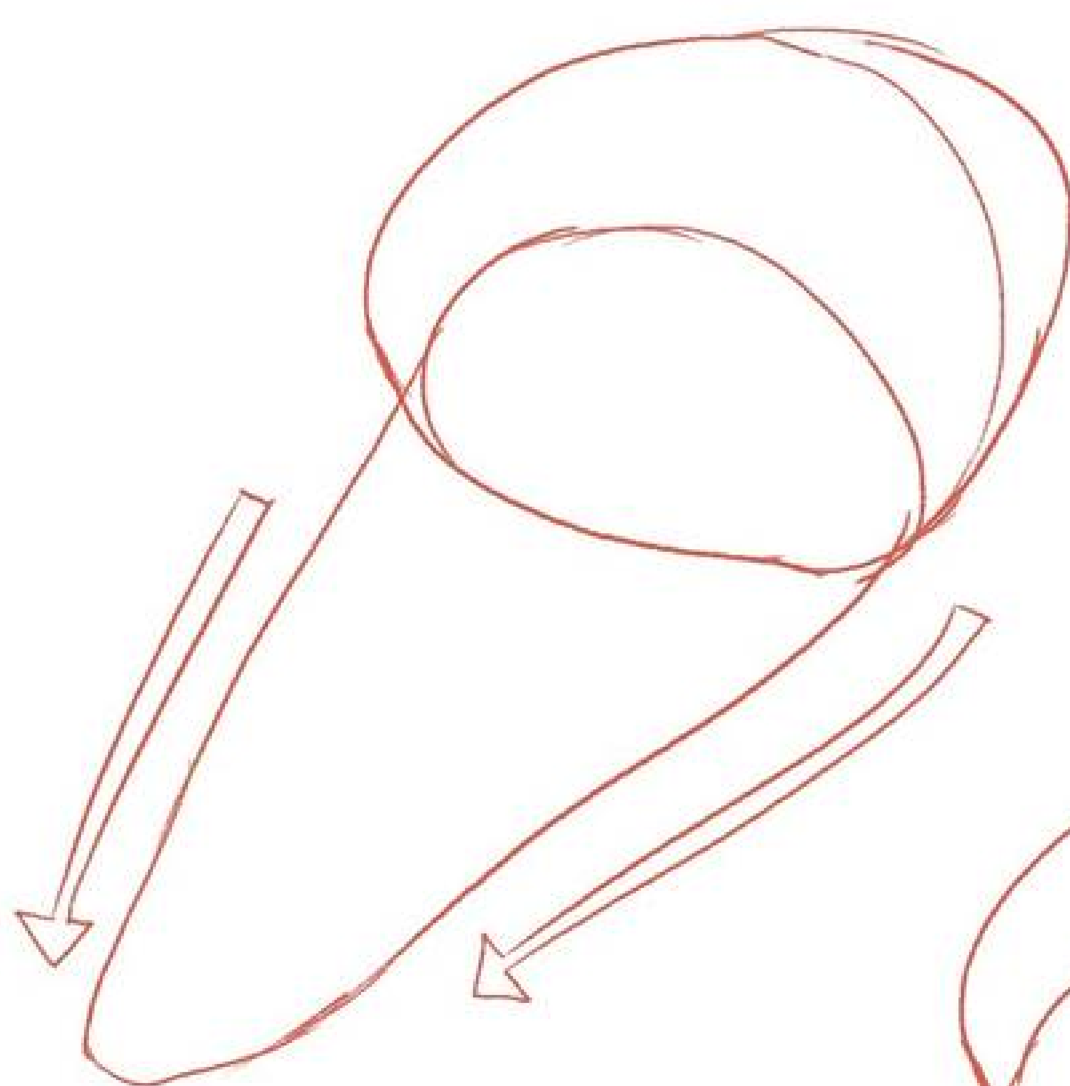
반대쪽 역시 흐름을 만들어 주고 다리가
나올 부분에 맞게 투시를 고려하여 그려줍니다



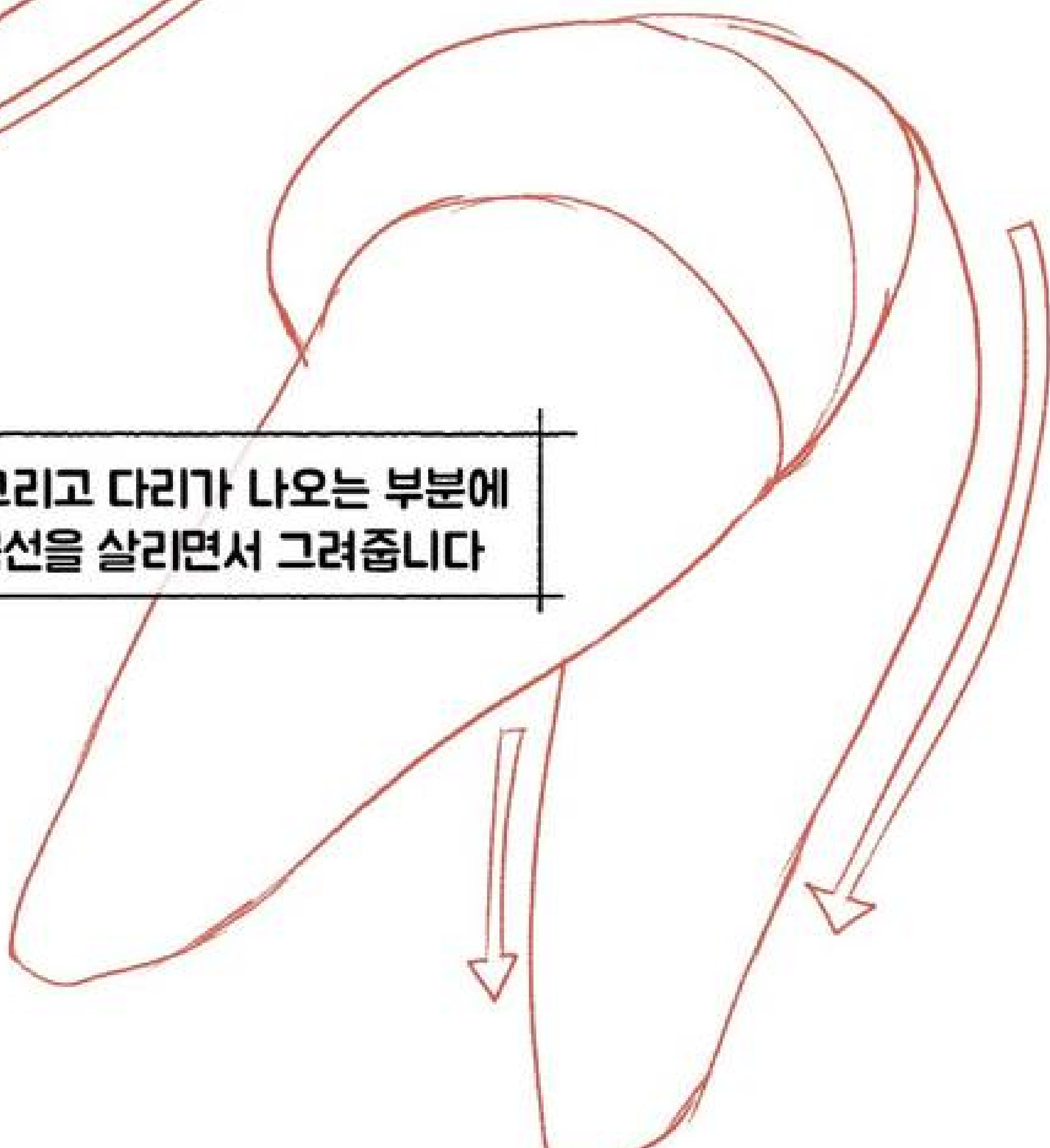
종아리 역시 바깥 라인의
곡선을 더 강하게 그려줍니다
발의 형태는 단순화로 표현하고
디테일을 추가하면서 마무리합니다

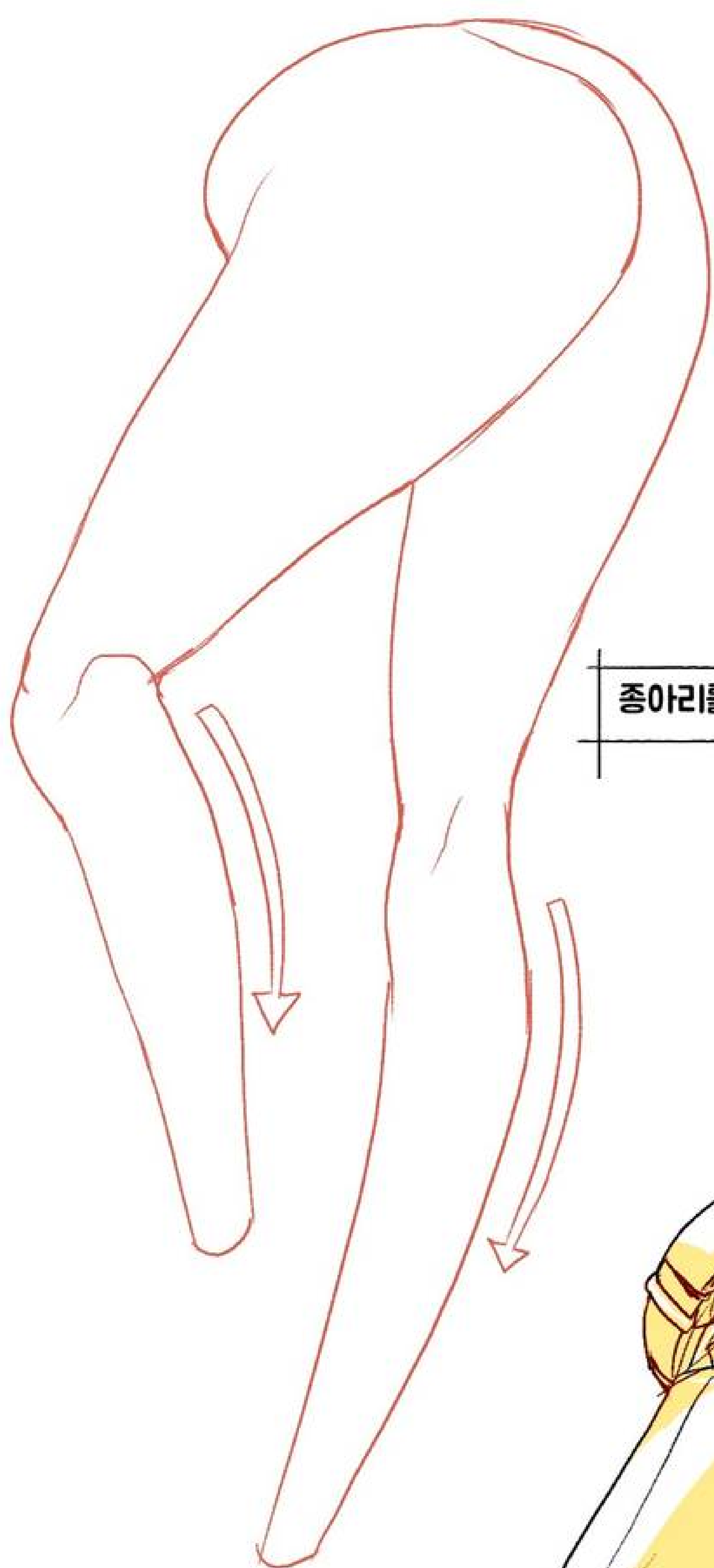






다른 각도 역시 골반을 먼저 그리고 다리가 나오는 부분에
맞춰서 엉덩이 즉 바깥쪽의 곡선을 살리면서 그려줍니다



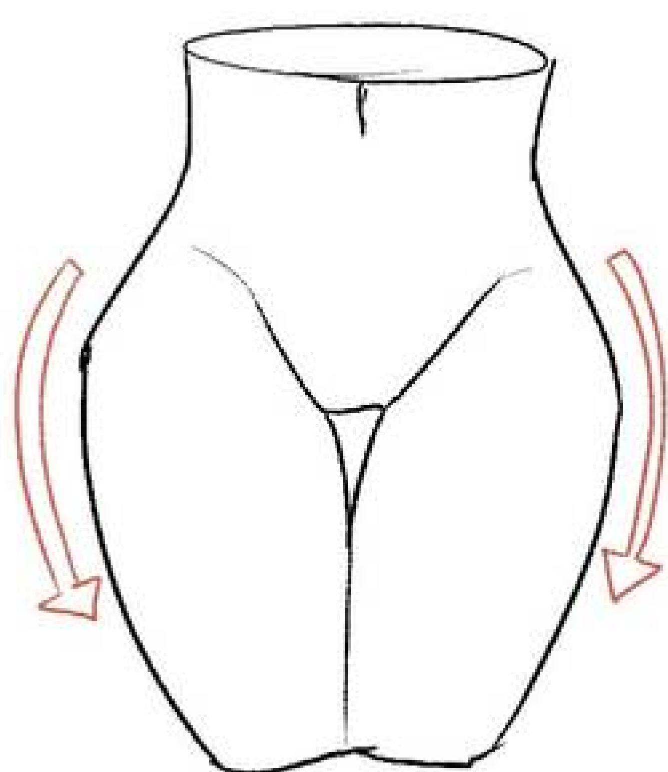


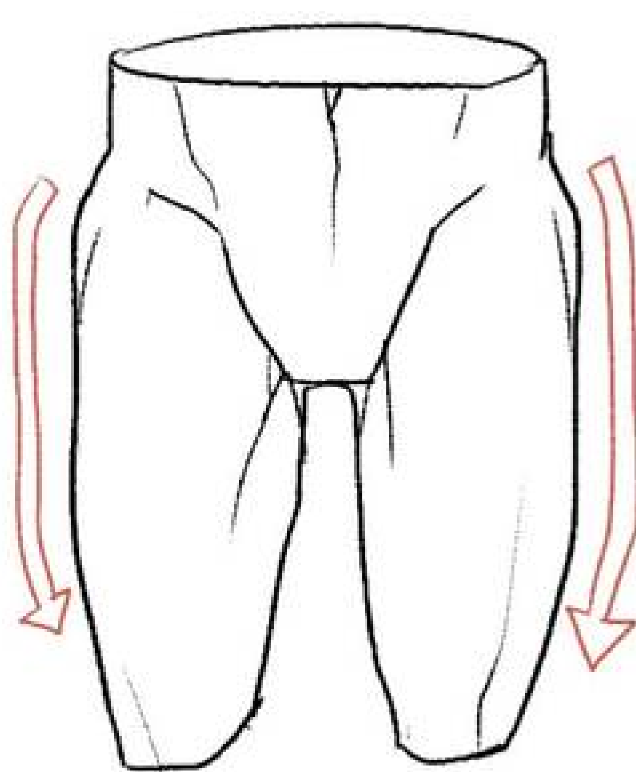
종아리를 허벅지에 이어 그려줍니다



하체의 흐름에 맞춰 바지를 입히고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

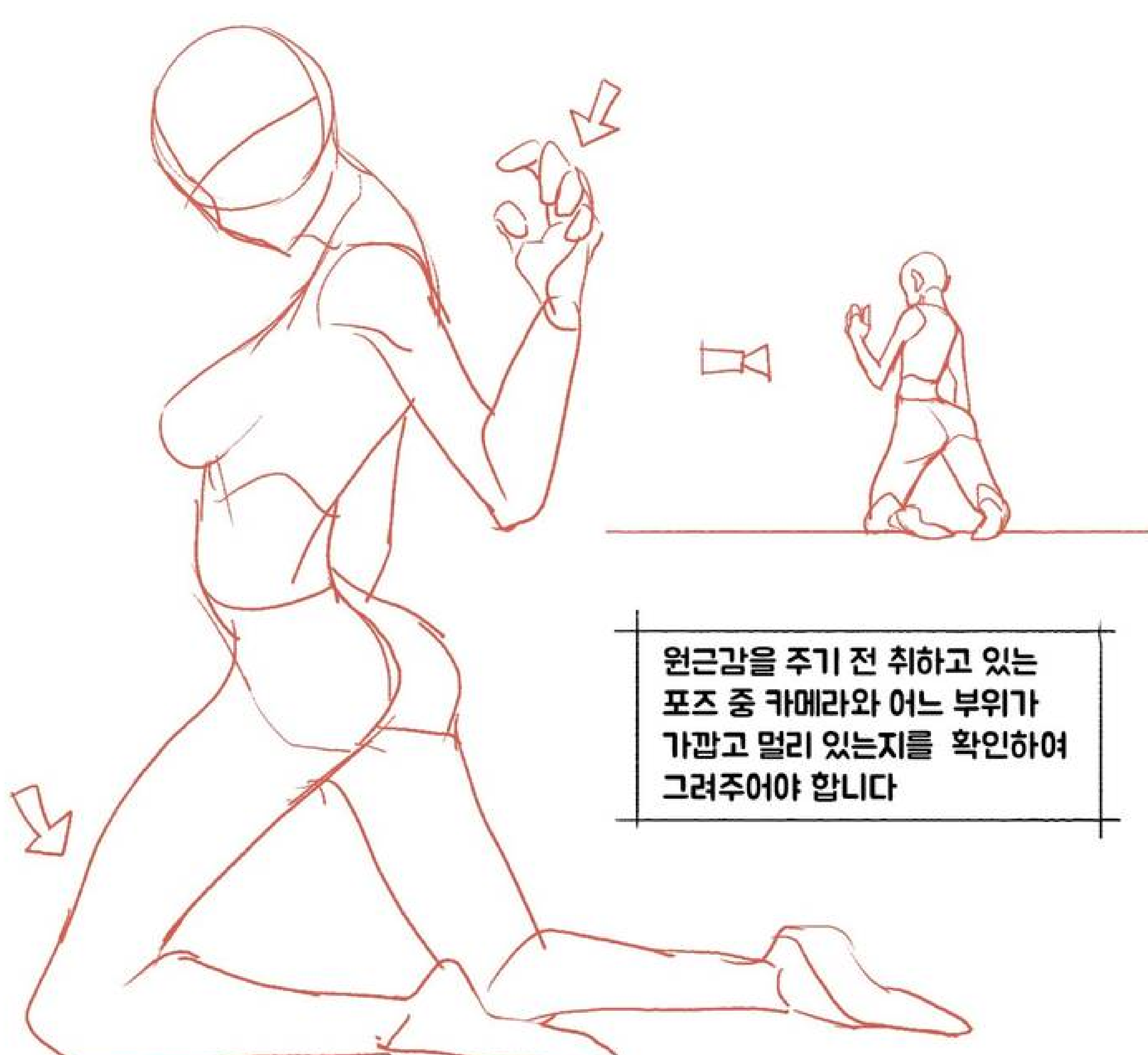


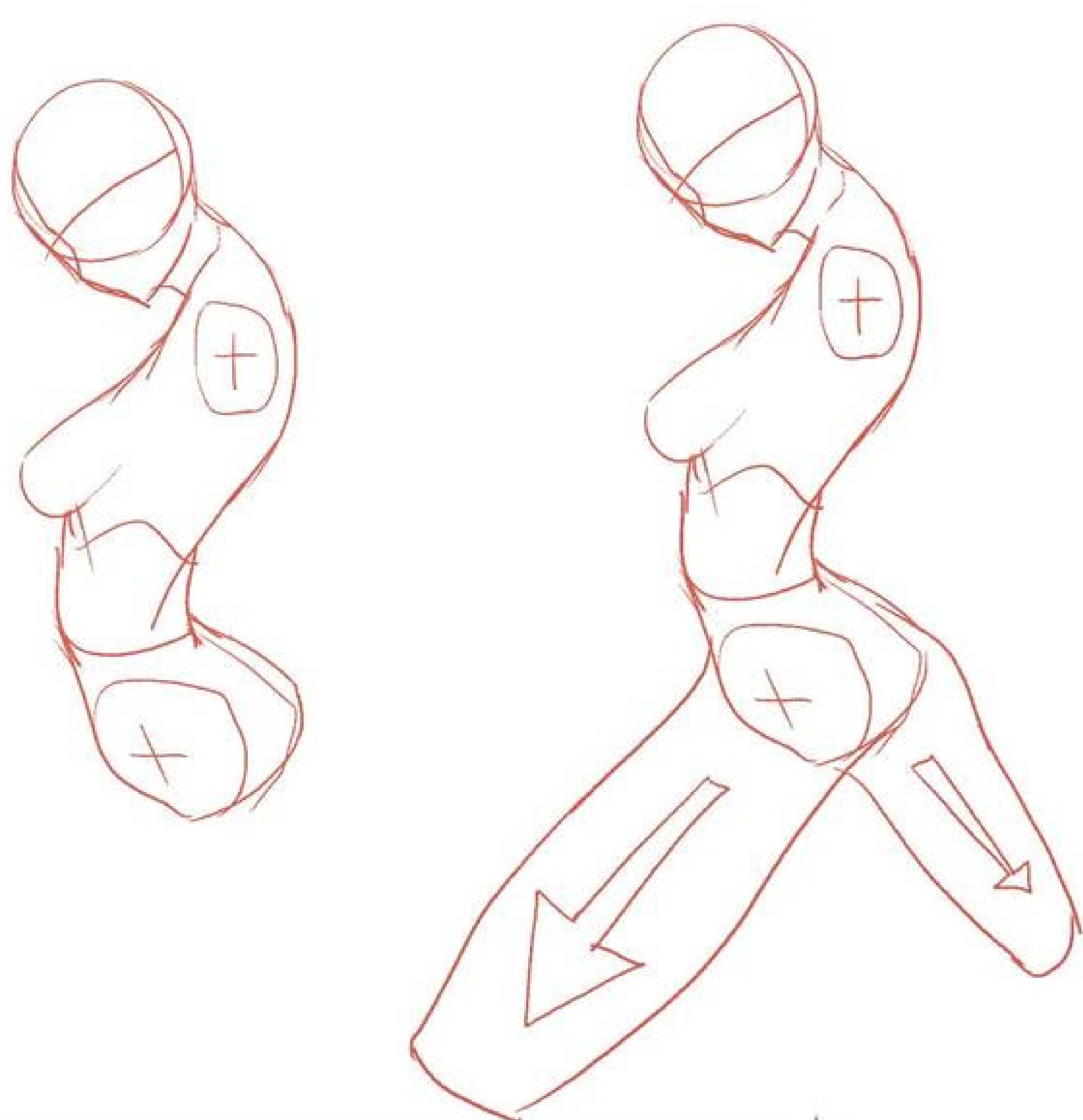




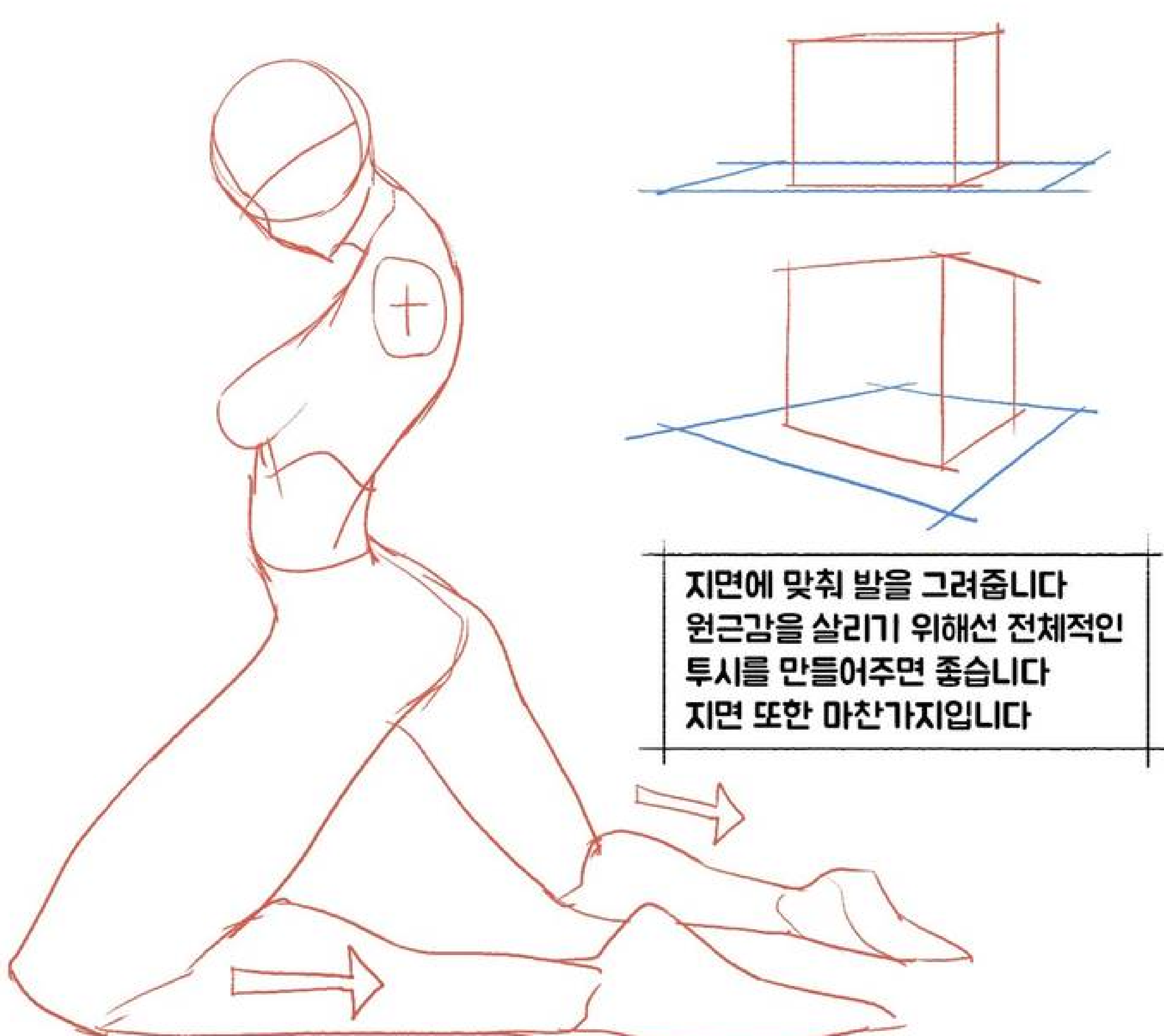
key point

▌Q : 캐릭터에 원근 표현을 주고 싶어요





몸을 중심으로 다리를 먼저 그려줘야 중심을 잡기 쉽습니다
가까이 있는 다리는 굵게 멀리 있는 다리는 가늘게 그려줍니다



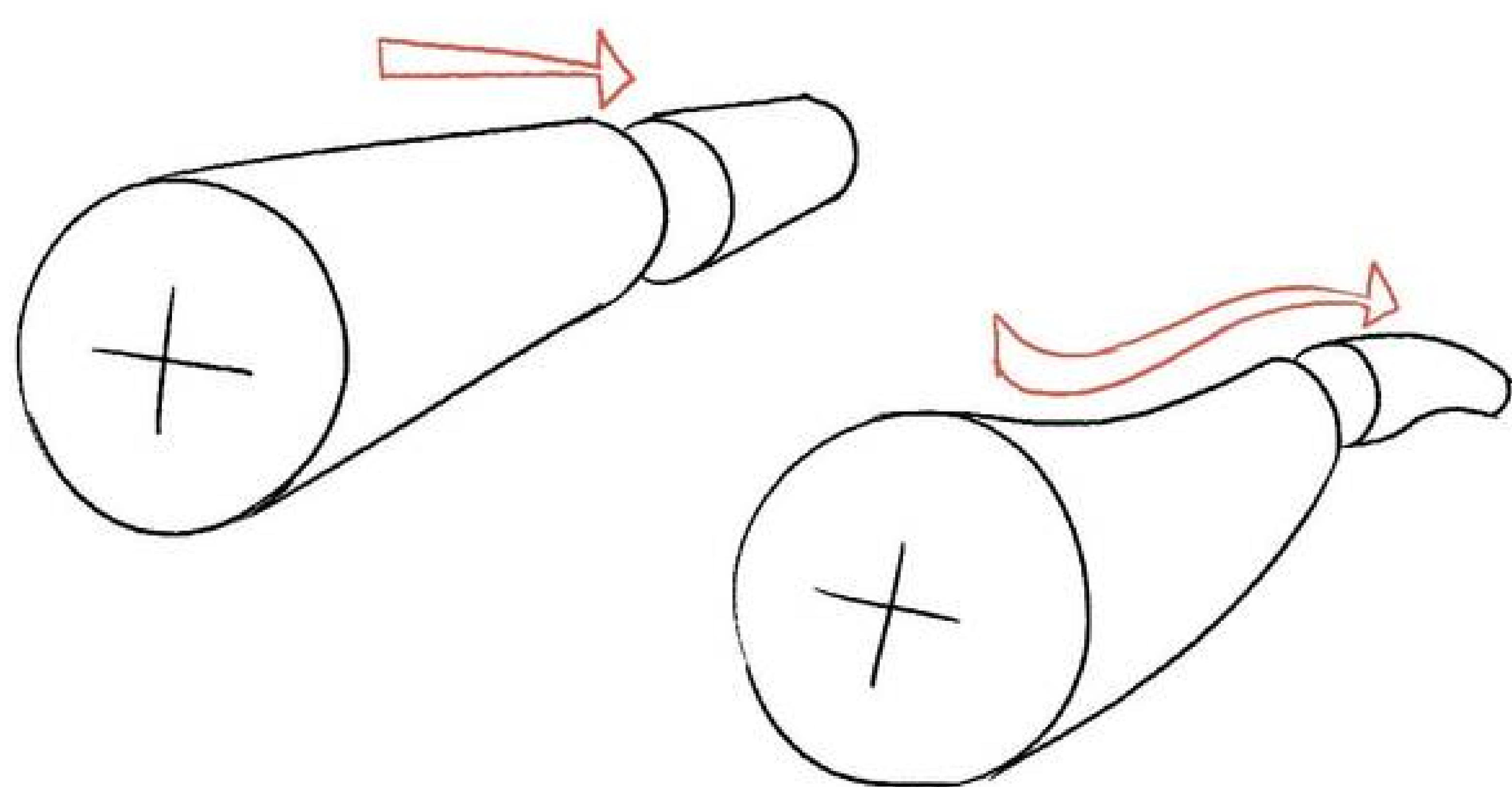






선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

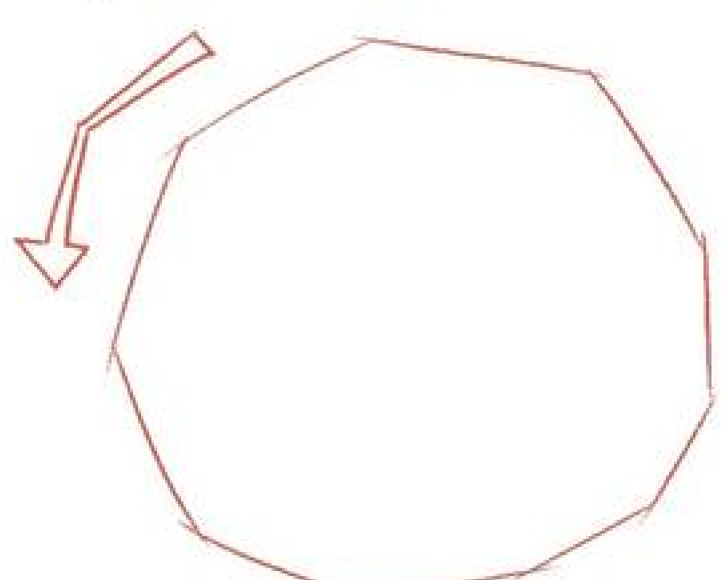
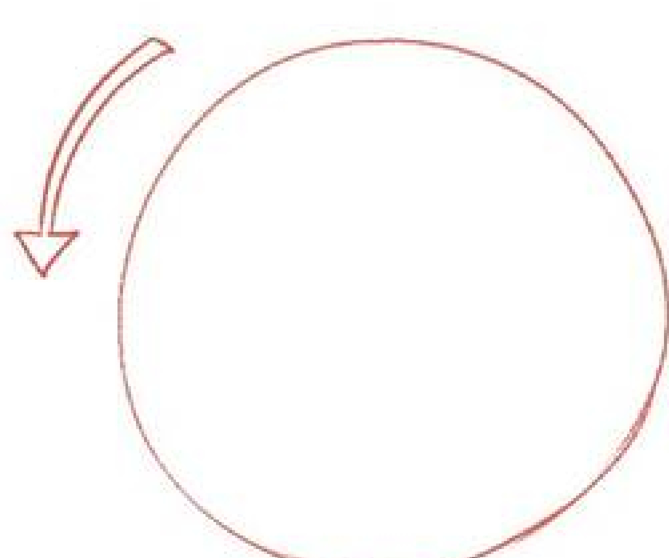


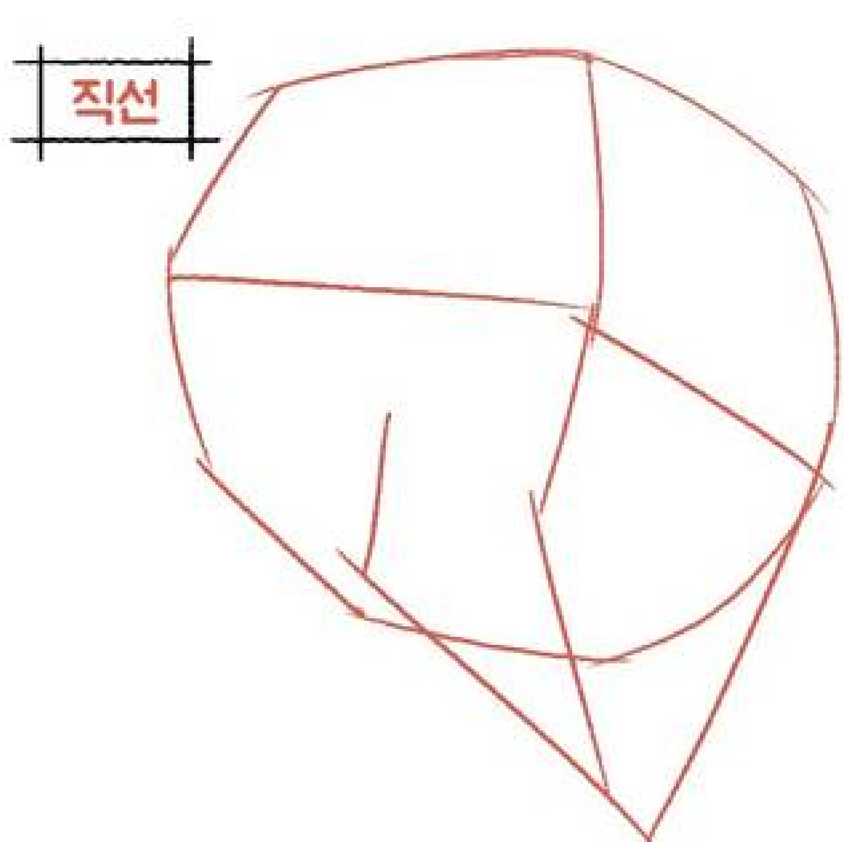


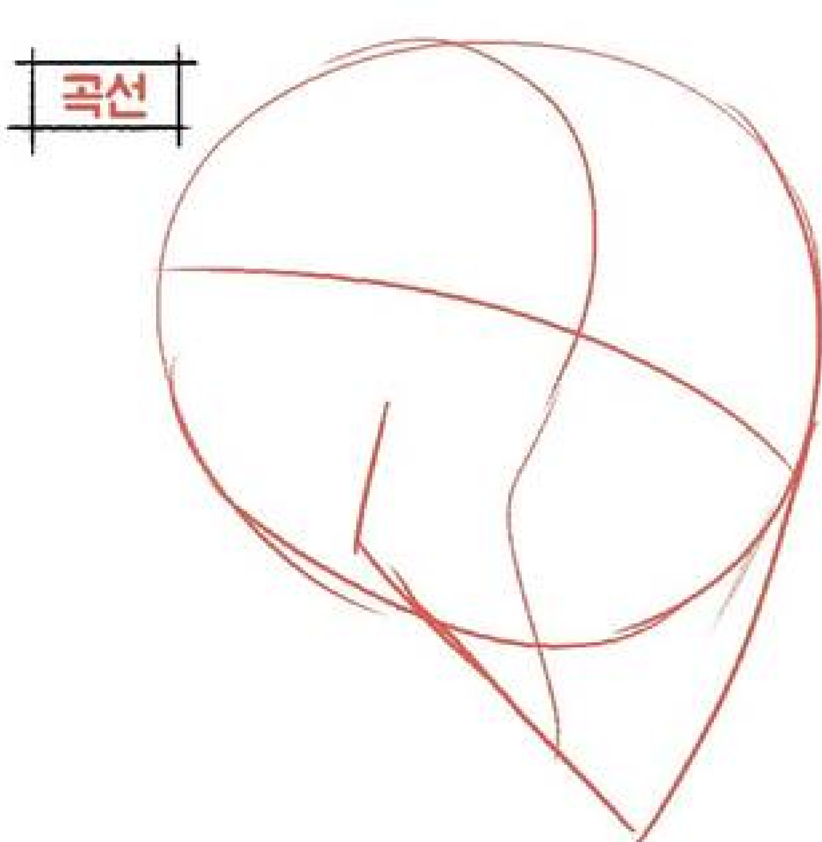
key point

Q : 선을 부드럽게 사용하려면 어떻게 하나요

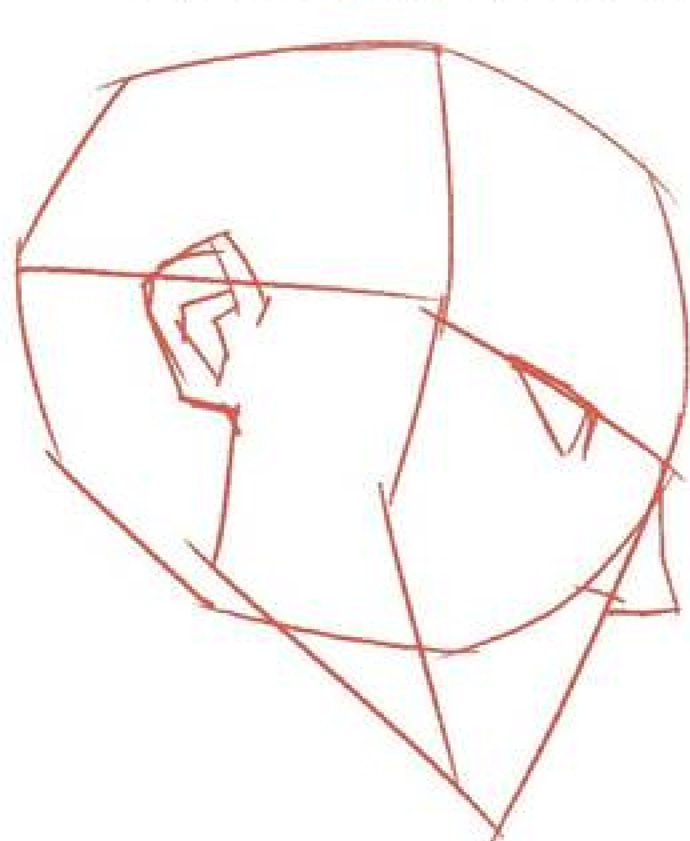
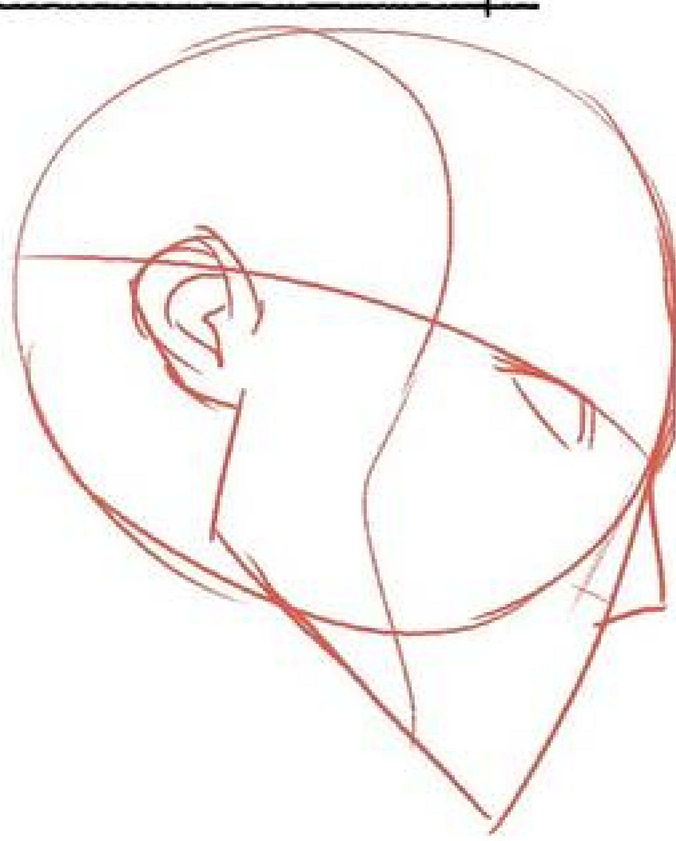
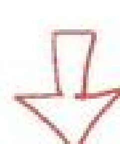
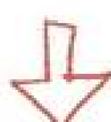
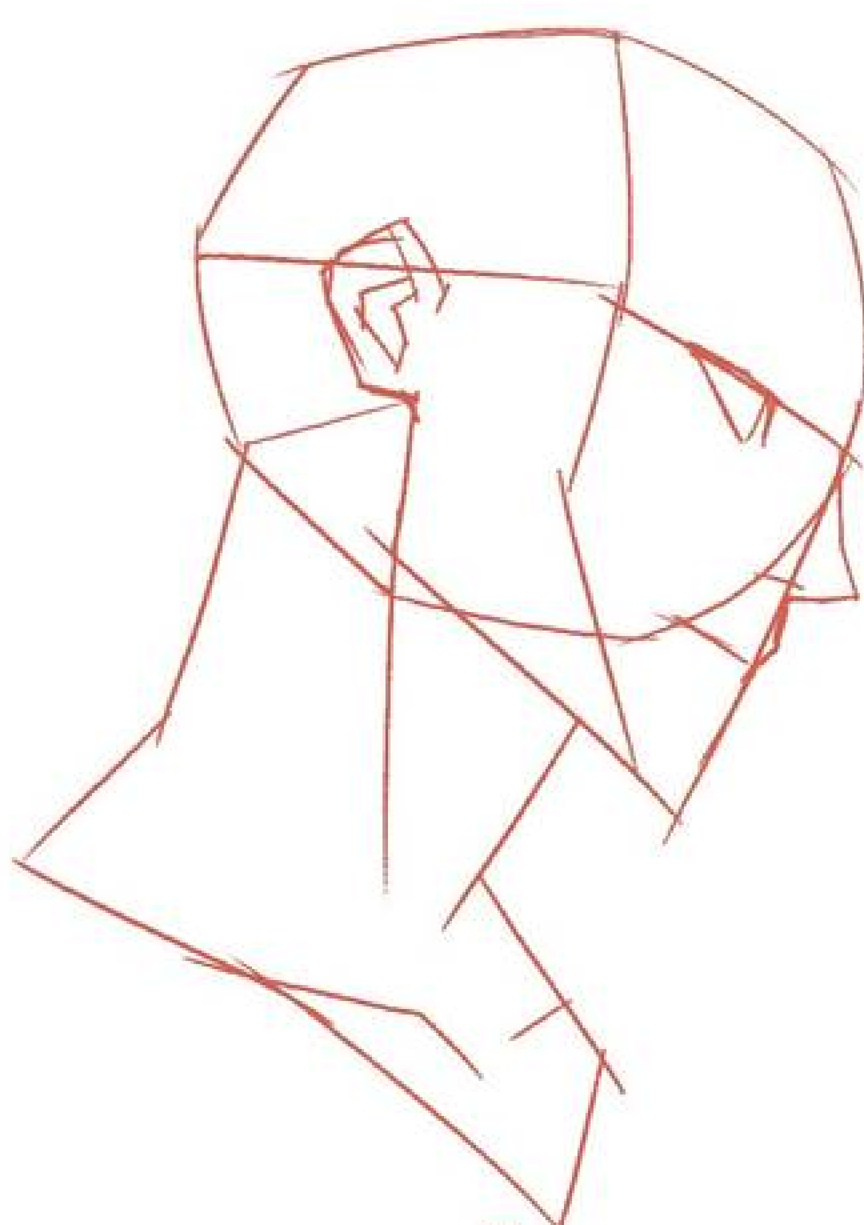
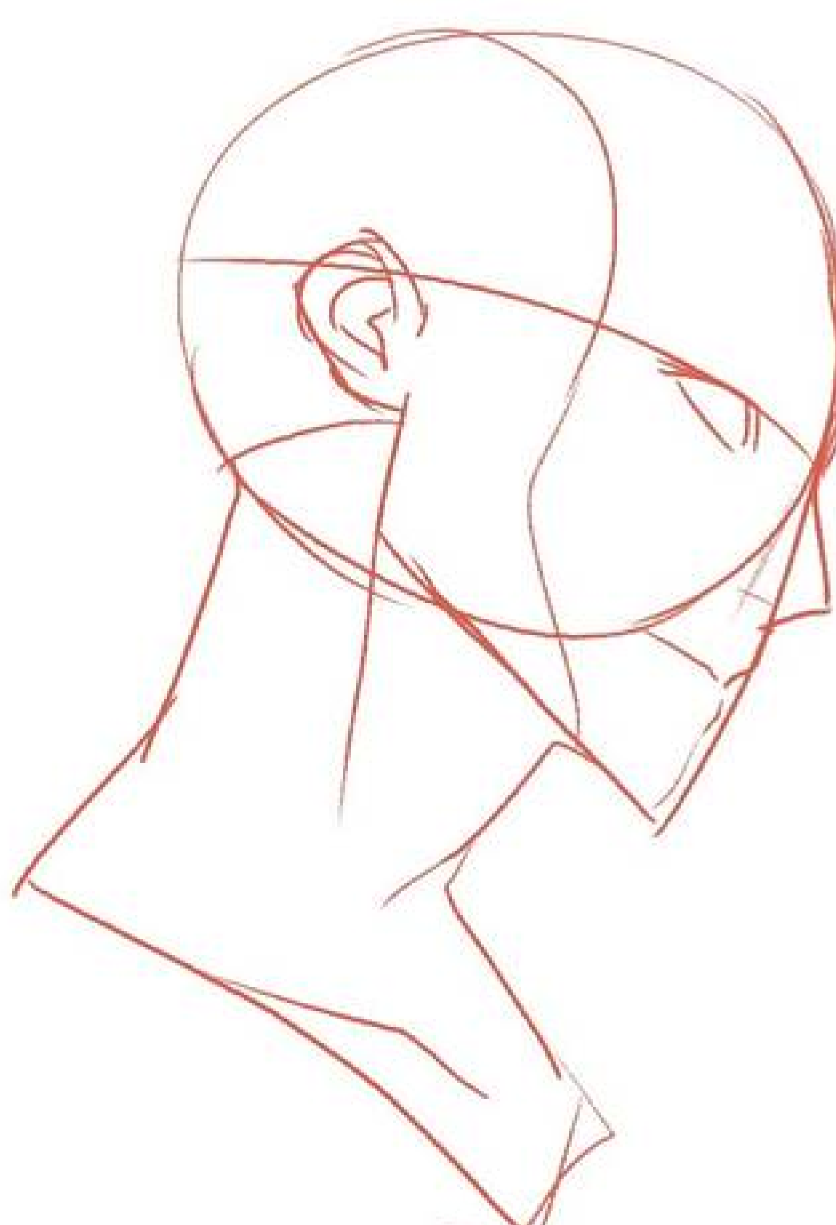
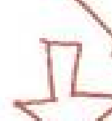
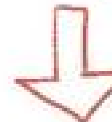
부드러운 선을 사용하려면 우선 직선이 아닌 곡선을 많이 사용해야 합니다

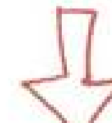


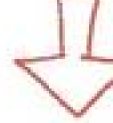
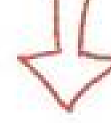


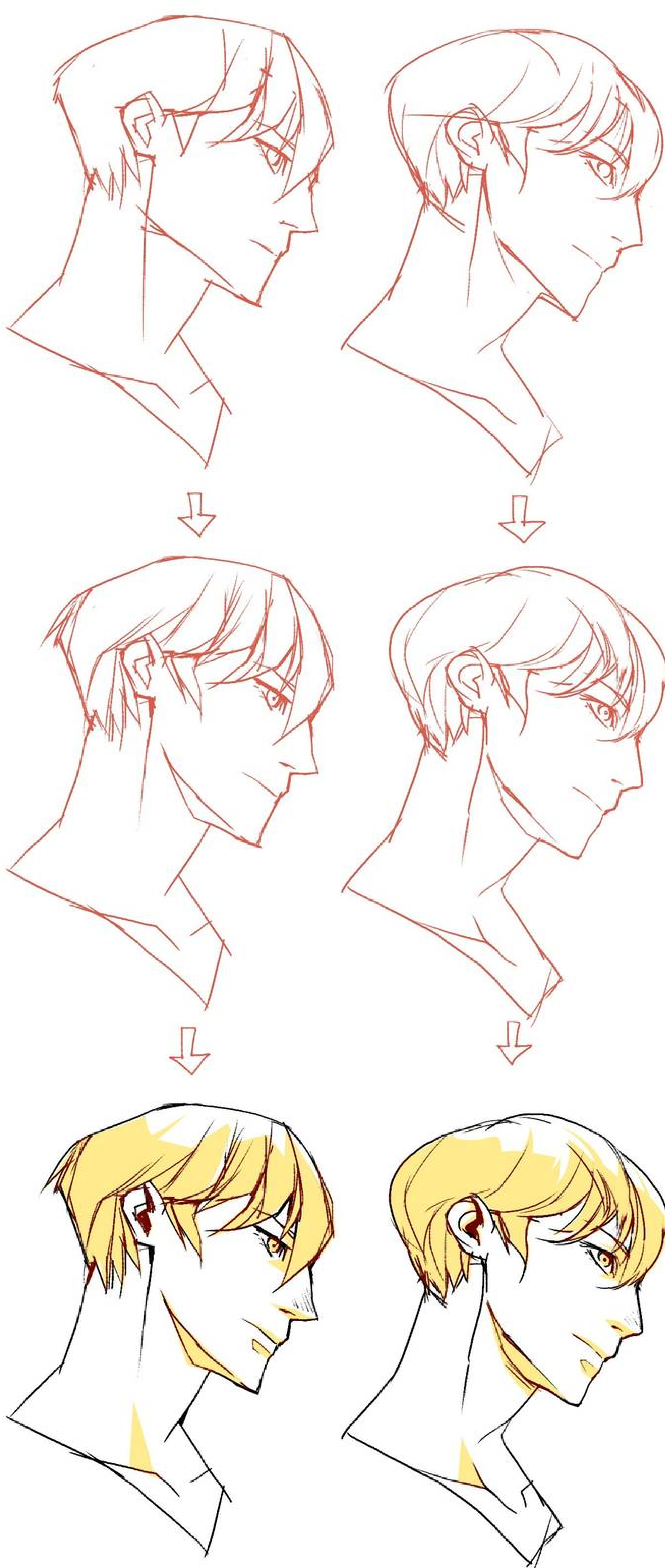
기초 틀을 잡을 때부터 직선과 곡선의 흐름을 만들어줍니다



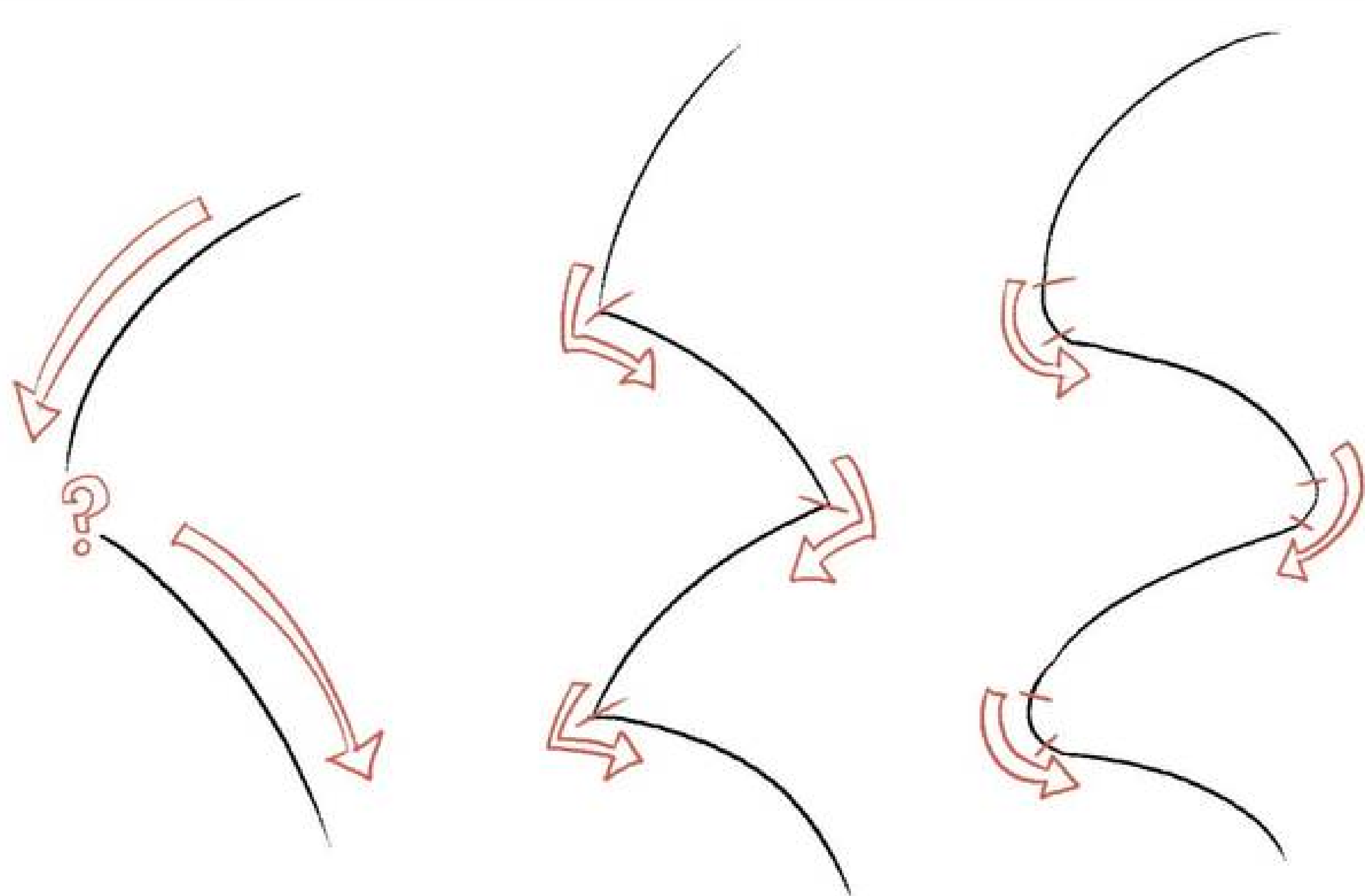




직선과 곡선을 사용함에 따라 그림의 느낌이 달라지게 되며
직선은 날카로운 느낌을 곡선은 부드러운 느낌을 주게 됩니다

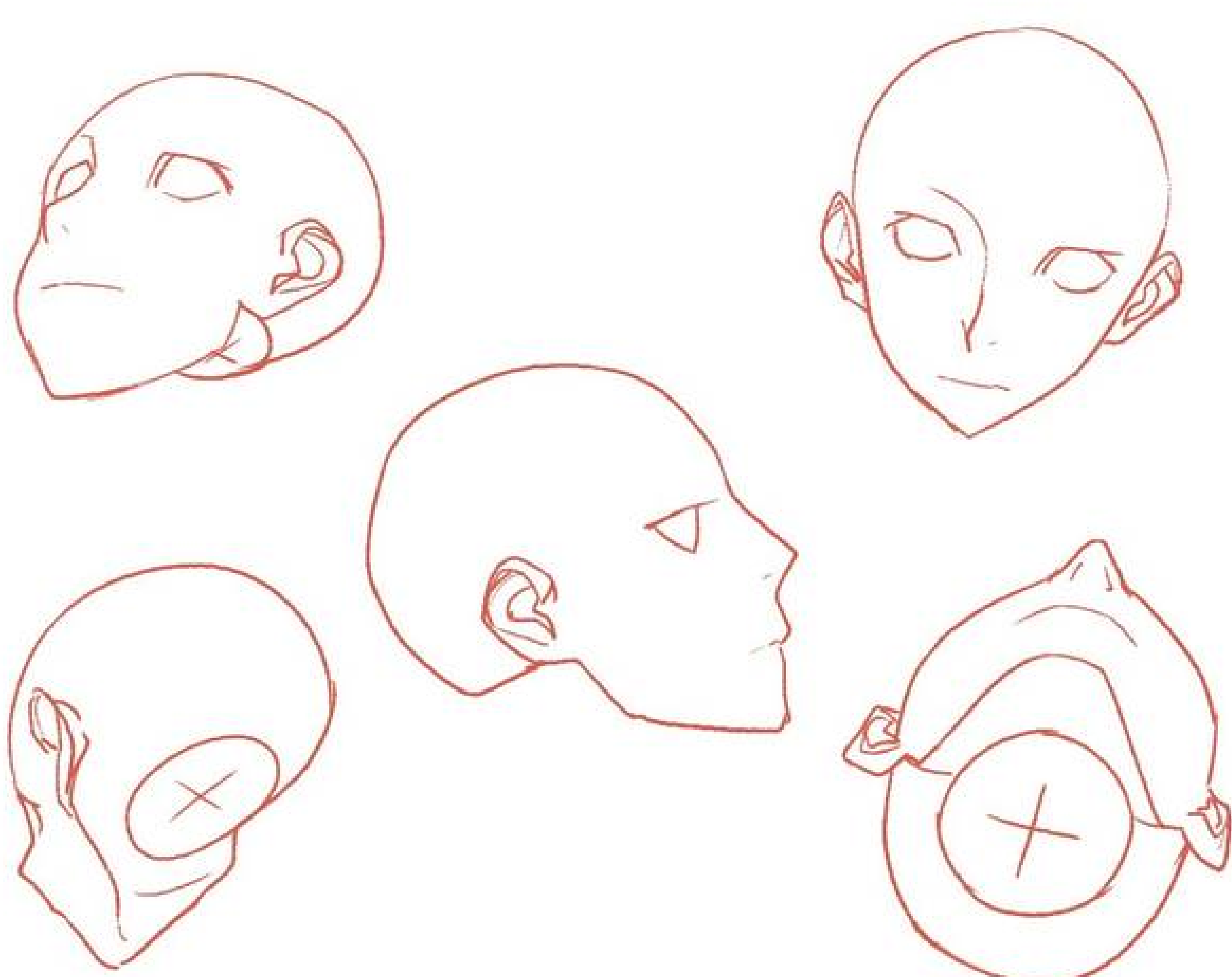
타코작가의 알아두면 좋다!!



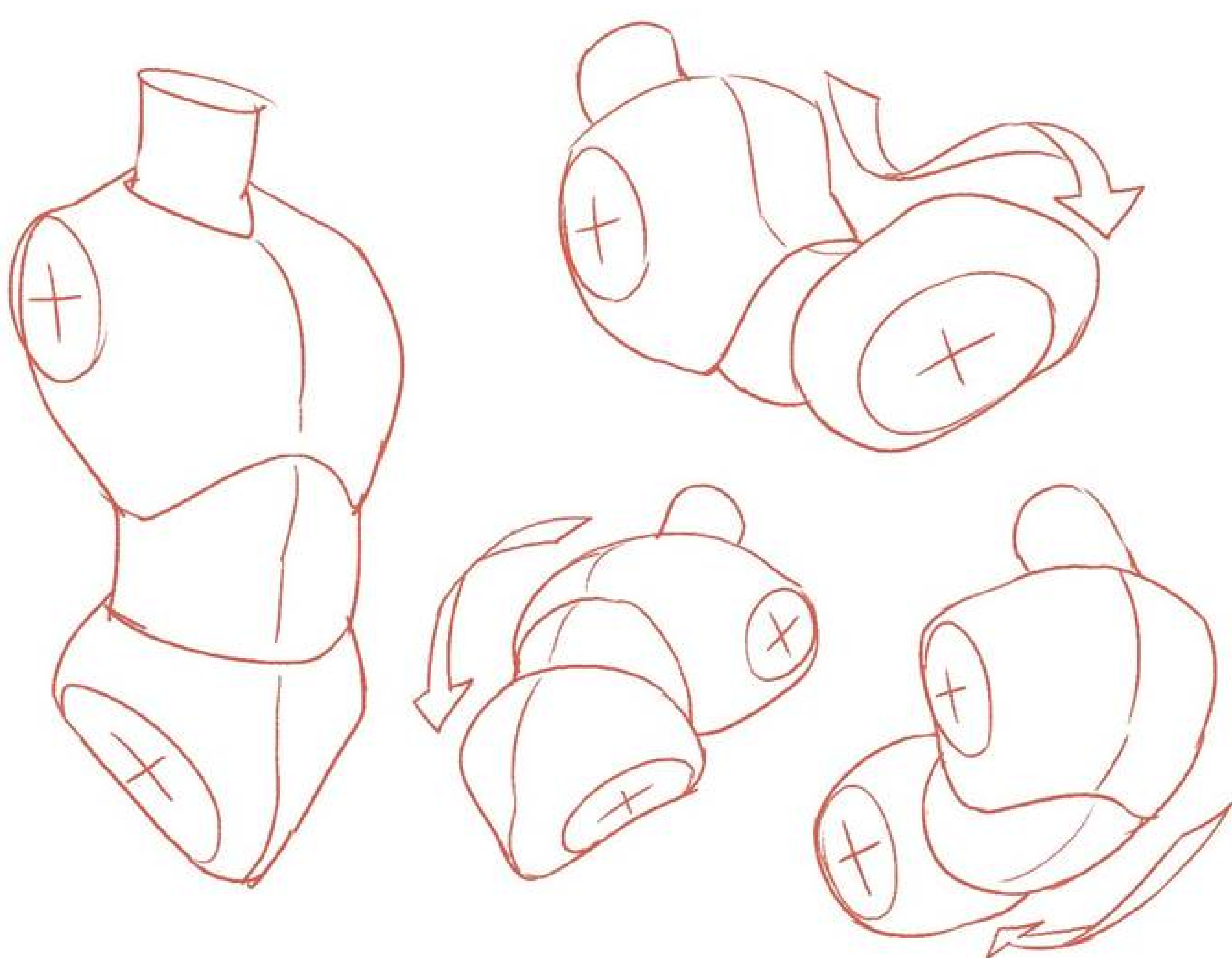


key point

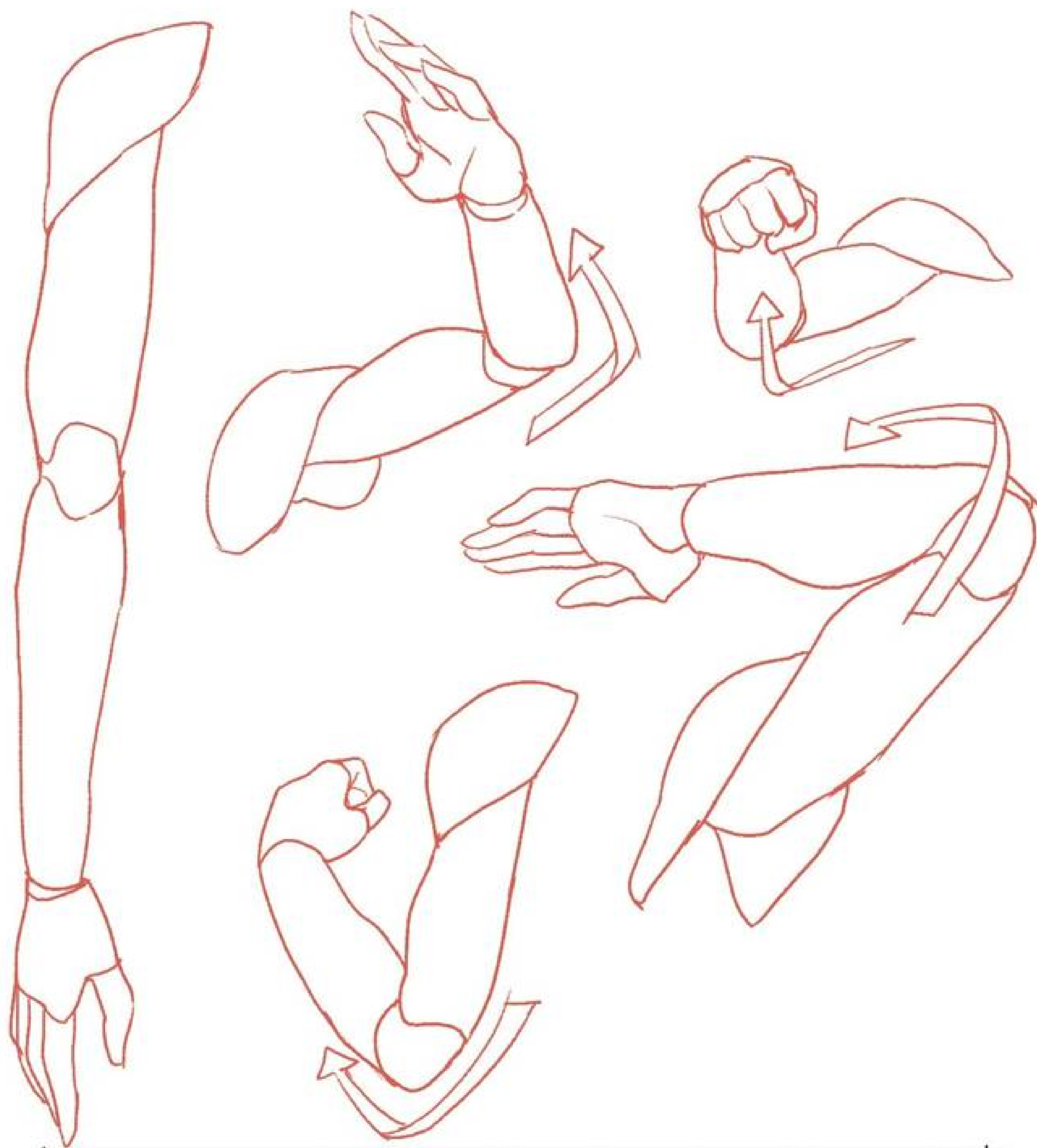
▌Q : 인체를 어떻게 그려야 하나요



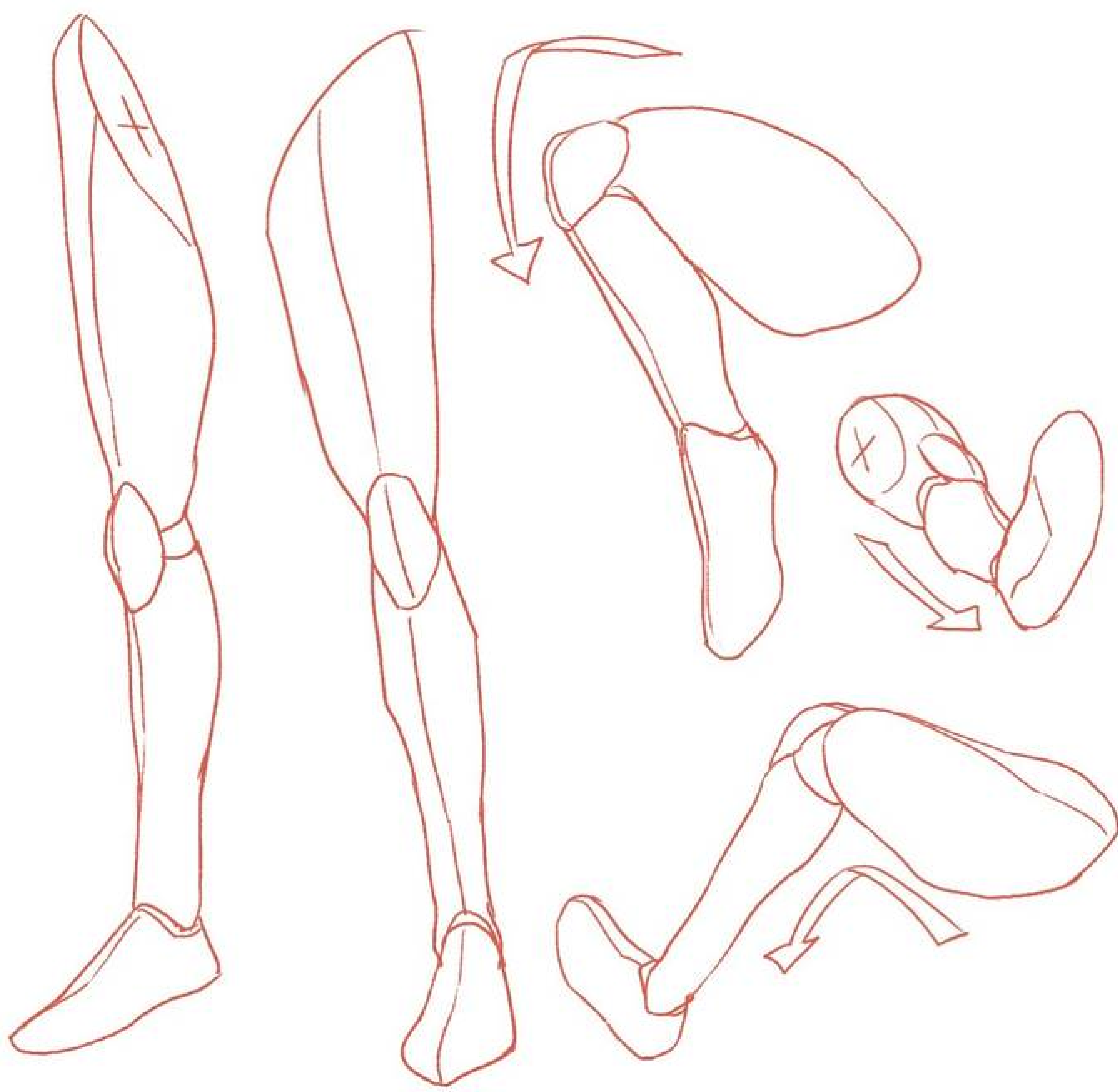
인체는 우선 큰 덩어리로 도형 형태가 되며 크게 머리, 몸, 팔, 다리로 나뉩니다



몸의 경우 가슴, 허리, 골반으로 나뉘며 허리를 축으로 움직 일 수 있습니다



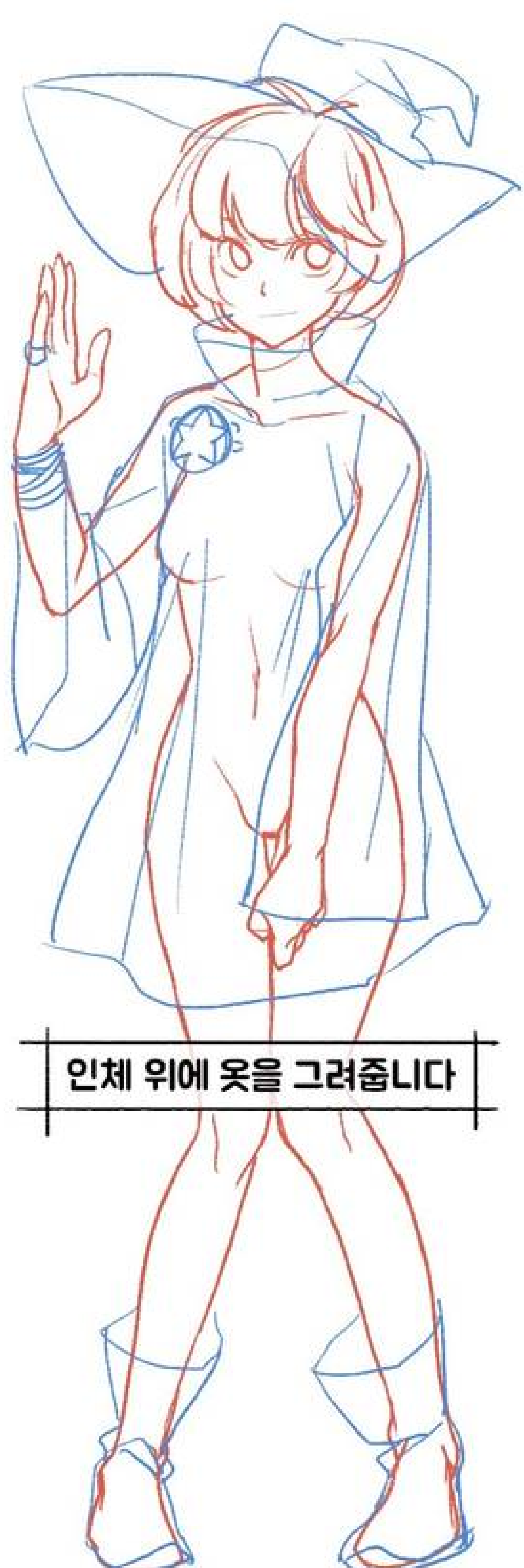
팔은 어깨의 형태를 잘 알아두어야 쉽게 움직임을 그려낼 수가 있습니다



다리는 무릎과 발목을 축으로 크게 상하로 움직입니다

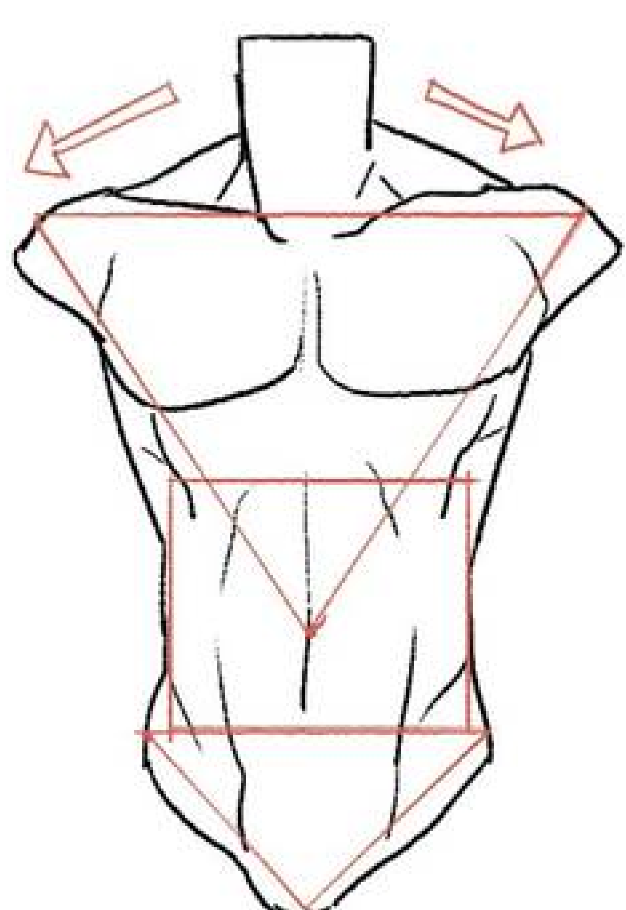


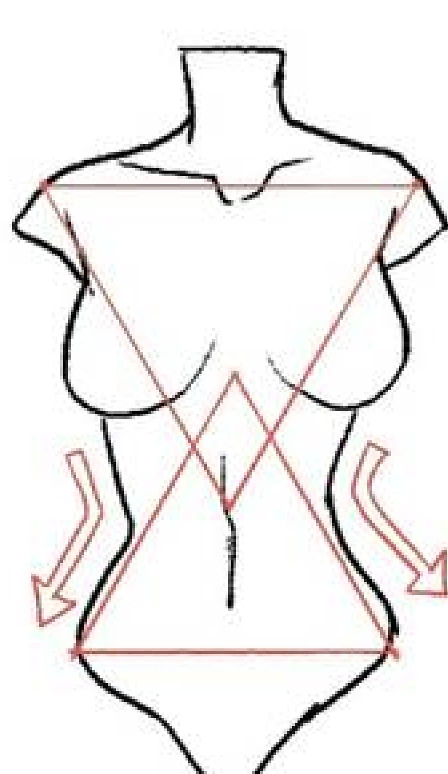






타코작가의 알아두면 좋다!!

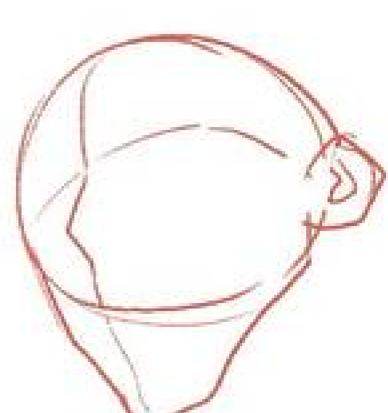






key point

Q : 좀비는 어떻게 그리나요





얼굴과 몸의 형태를 그려나가고
기존 사람 형태를 그리듯이 그려줍니다



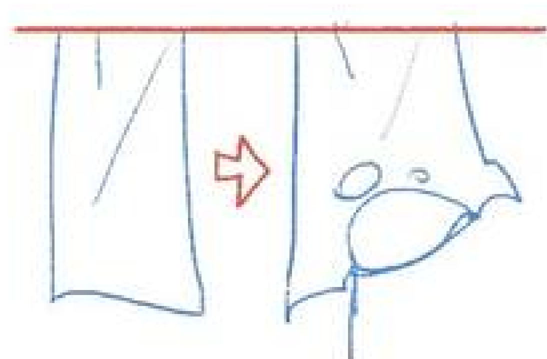
만화적인 요소를 추가하여
관절이 과하게 꺾이거나
인체 변화를 주는 것도 좋으며
다리는 골반의 투시를
고려하면서 그립니다





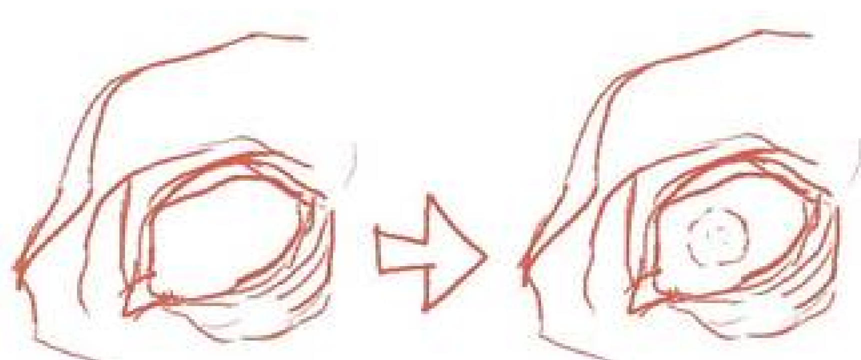
헝클어진 머리와 퀭한 눈 등 구체적인
이목구비 느낌을 잡아줍니다



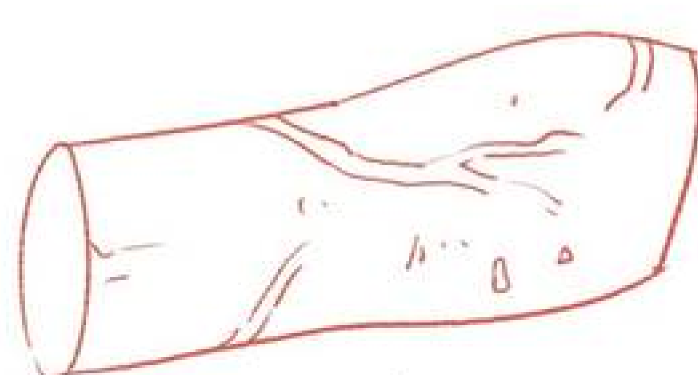


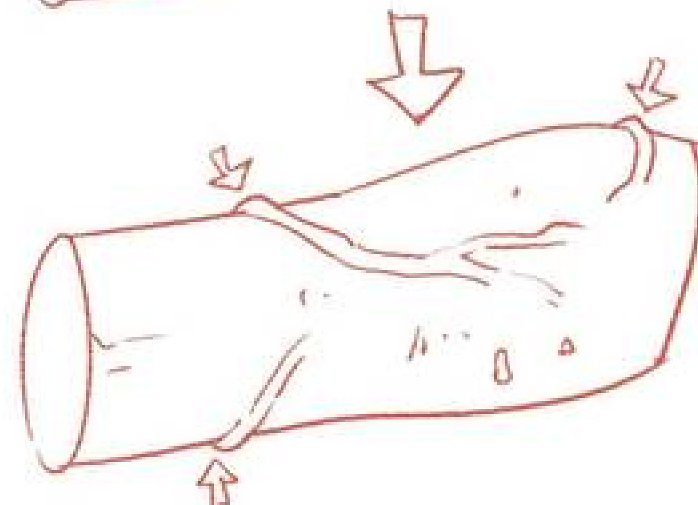
인체에 맞춰 옷을 그리며
옷은 찢어지거나 낡은 느낌
으로 표현하는 게 좋습니다





어두운 눈 밑 표현과 초점을
잃은 눈동자를 그려줍니다
피부 표면에 상처와 힘줄
부패된 느낌을 추가합니다





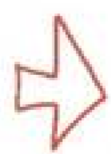
힘줄은 표면에 입체감을
살려주면 좋습니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





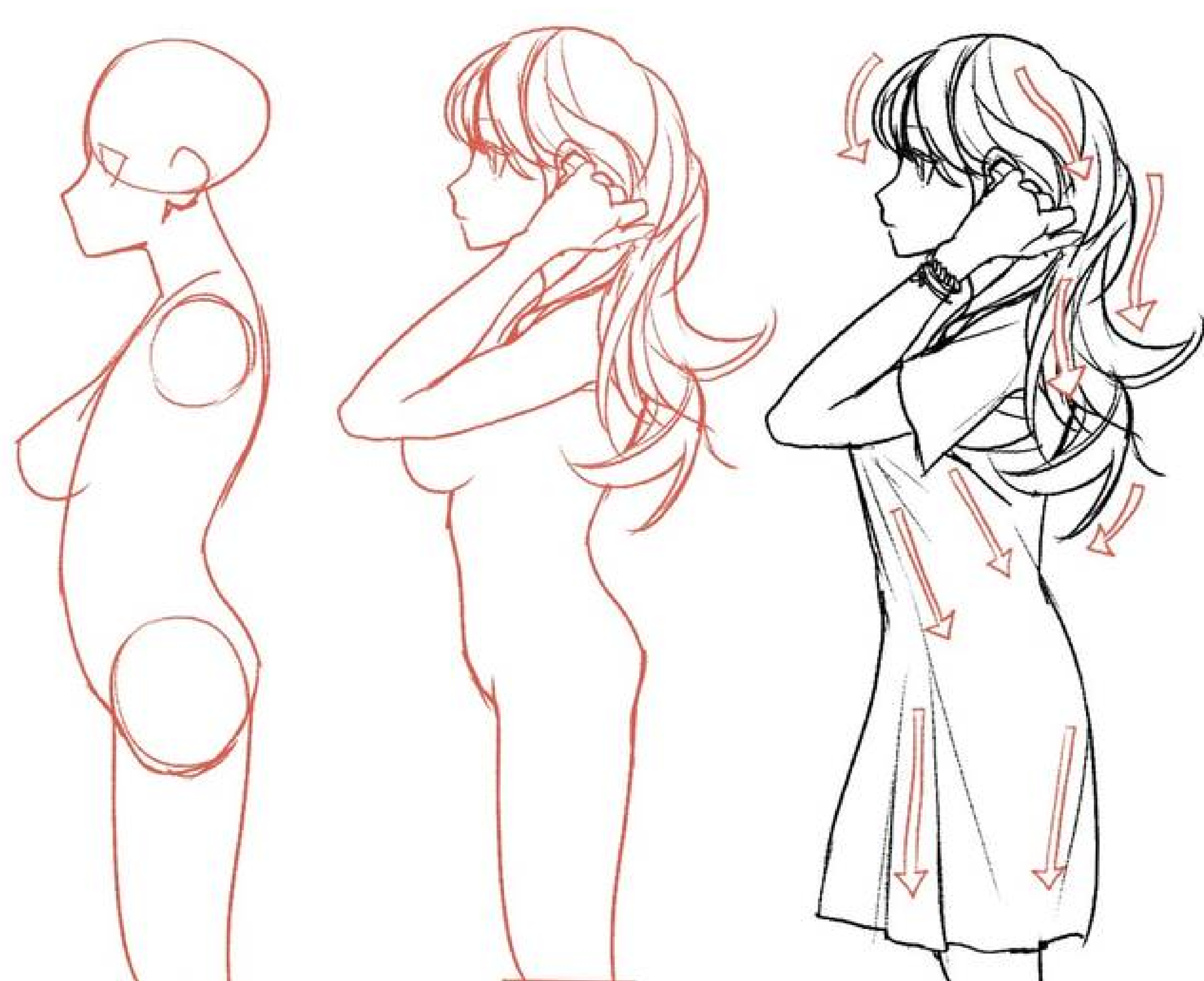


좀비는 그림체 혹은 여자 캐릭터도
예외 없이 머리를 헝클어지게 그리고
초점 없는 눈과 힘줄 및 상처 등을
표현하면 됩니다



key point

Q : 바람이 불 때 옷 주름이 어떻게 되나요



바람의 영향이 없을 때는 중력으로 인해 아래로 흐름이 만들어집니다



뒤에서 부는 바람의 영향으로
긴 머리카락을 흩날리게 그리며
뒤통수 실루엣이 드러납니다
직선이 아닌 곡선으로 그려야
자연스럽게 보입니다



이어서 원피스의 밑단 부분이 앞으로 펄럭이고
바람과 맞닿는 뒤 인체 실루엣이 드러납니다



앞에서 부는 바람의 영향으로
긴 머리카락이 뒤로 흩날리고
이마 라인이 드러납니다



원피스의 밑단 부분이
뒤로 펄럭이고
바람과 맞닿는 앞 인체
실루엣이 드러납니다



다른 각도에서 위와 같은 바람
설정으로 그려봅니다



뒤에서 바람이 불기 때문에
마찬가지로 맞닿는 뒷부분
실루엣(뒤통수, 허리, 엉덩이)이
드러나고 앞쪽으로 머리카락과
옷이 펄럭입니다



앞에서 바람이 불기 때문에
마찬가지로 맞닿는 앞부분
실루엣(이마, 가슴, 허벅지)이
드러나고 뒤쪽으로 머리카락과
옷이 펄럭입니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



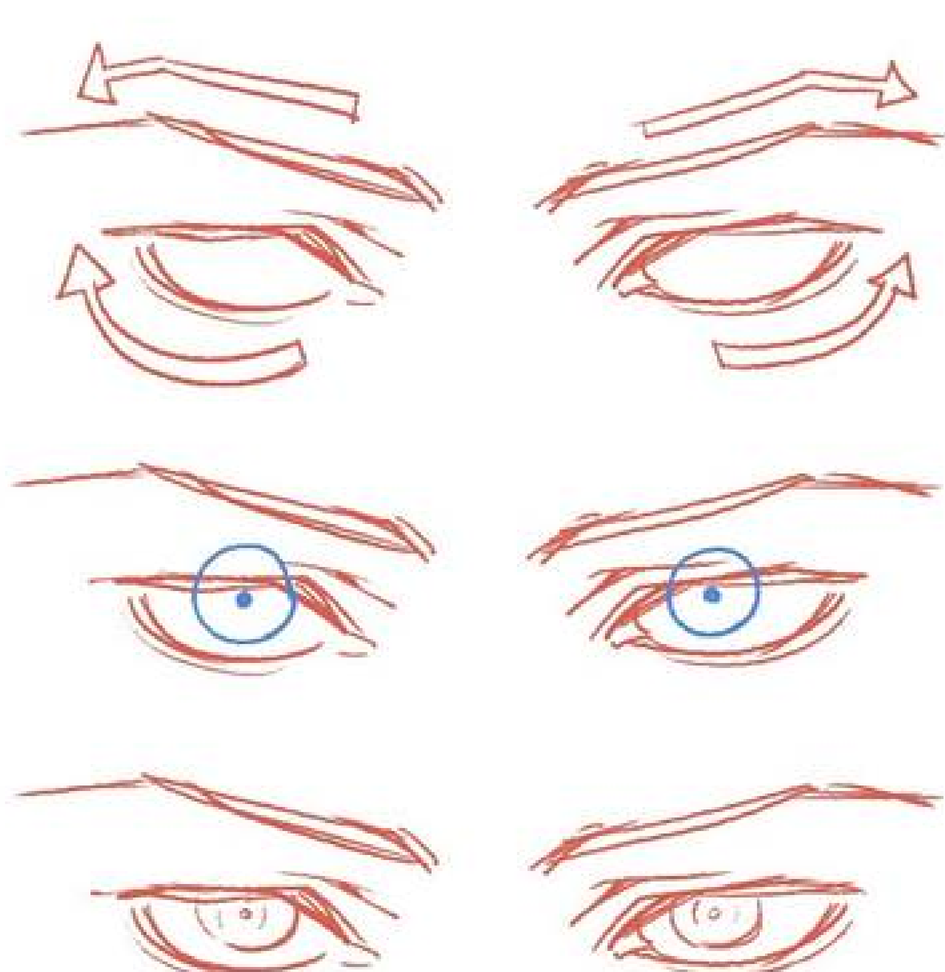


짧은 머리의 경우에도
바람의 영향을 받습니다
움직이는 흐름은 작지만
방향에 따라 뒤통수와
이마 라인을 드러냅니다

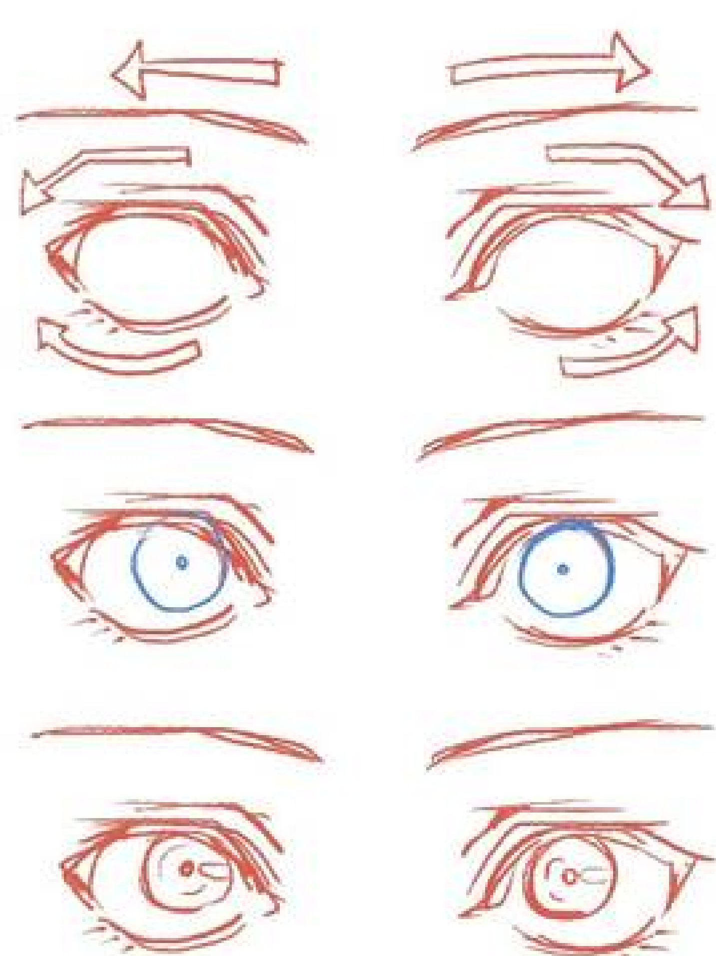


key point

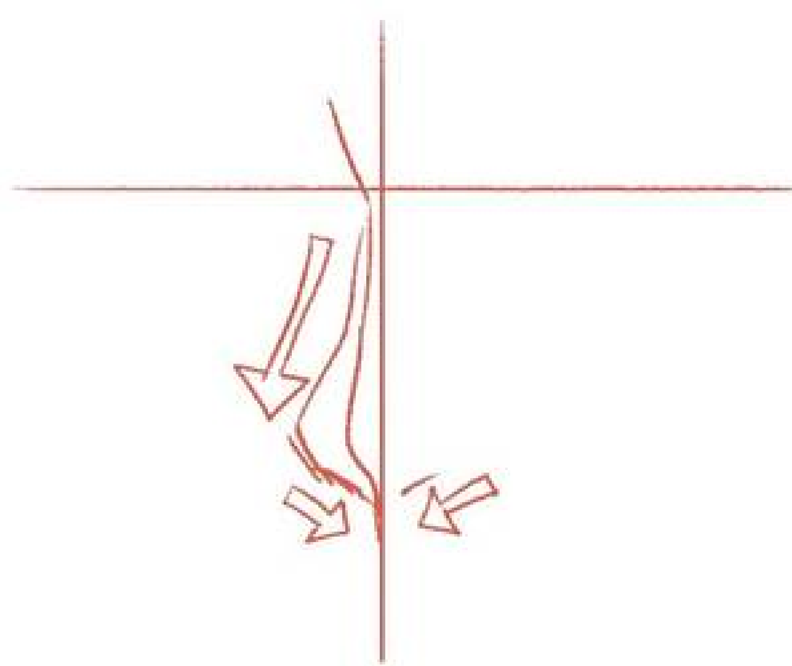
Q : 눈, 코, 입은 어떻게 그려야 하나요

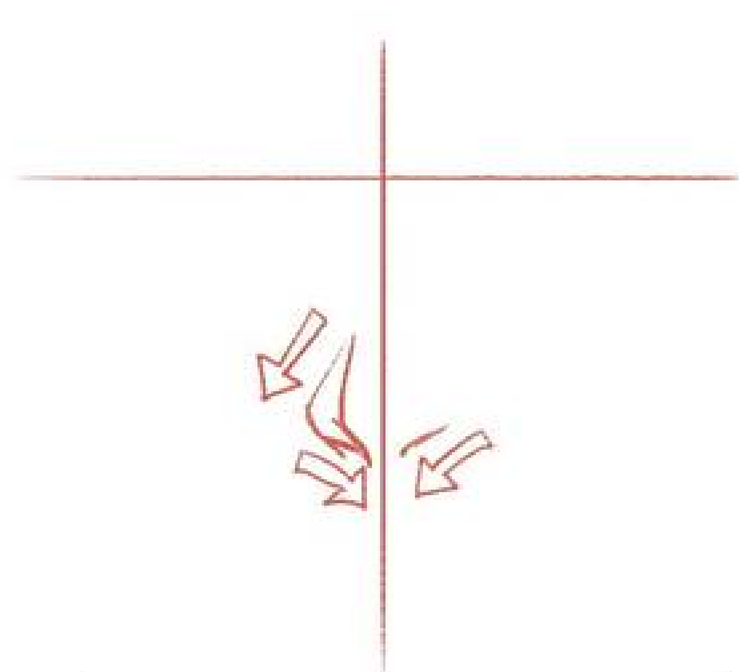
남자 눈의 경우 눈썹을 살짝 올려주면서 끝을 내려주면 강한 인상을 줍니다 아래 눈매를 곡선을 만들어 그리고 눈동자는 눈의 크기를 고려해 동그라미를 맞춥니다



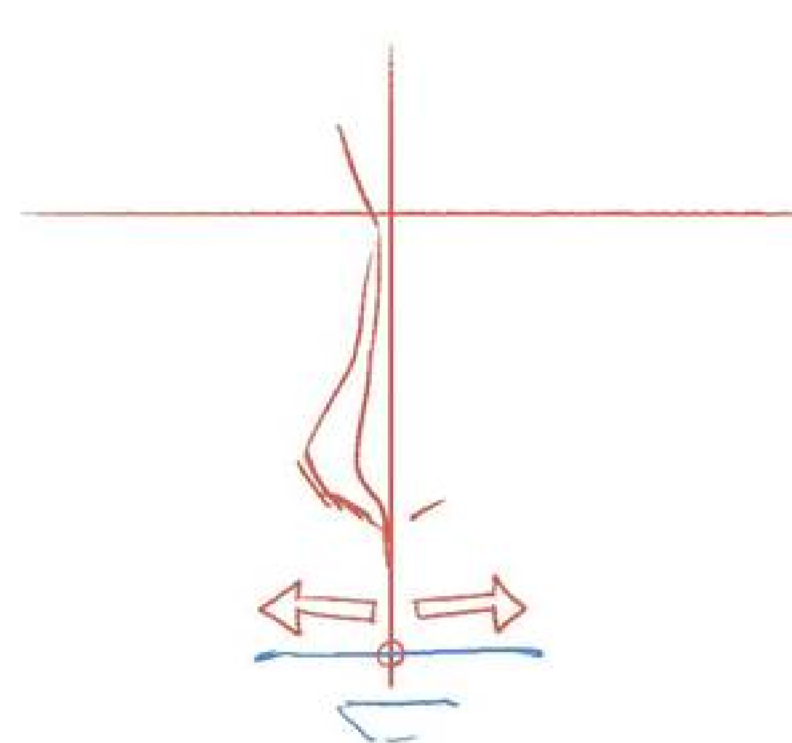

여자 눈의 경우 눈썹을 평행적이고 얇게 그려 가녀린 인상을 줍니다 위 눈매에 곡선을 만들어 그리고 눈동자는 눈의 크기를 고려해 동그라미를 맞춥니다

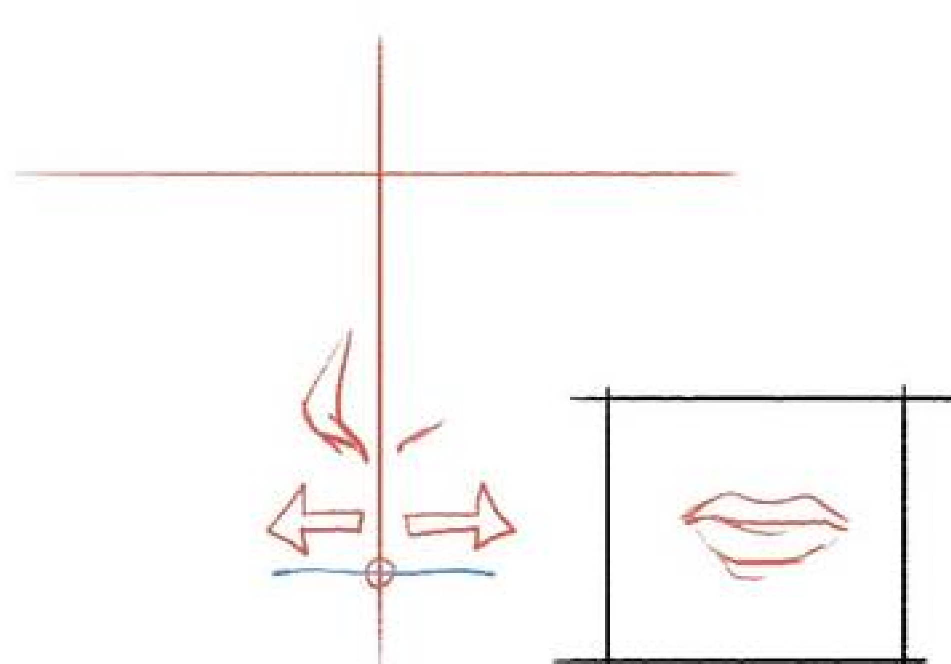
얼굴의 중심선을 기준으로 콧대를 표현하고 콧구멍은 살짝 아래로 향하게 그립니다




콧대를 살짝만 표현하고 콧구멍을 작게 그려줍니다

코밑에 인중 길이를 고려해 거리를 두고 입 라인을 좌, 우 맞춰 그려줍니다




남자보다는 살짝 짧은 것이 좋고 입술 표현을 하여 두께감을 표현하기도 합니다





머리카락은 스타일에 맞춰서 흐름을 만들고
머리 라인보다 위에 그려주는 것이 좋습니다

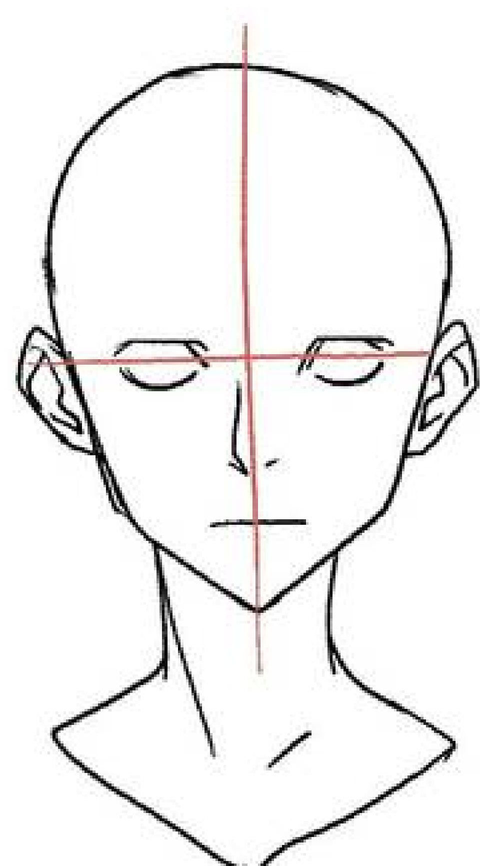


얼굴은 여자보다 살짝 길고 크며
눈은 여자보다 가늘게 하여 특징을
살리면서 마무리합니다

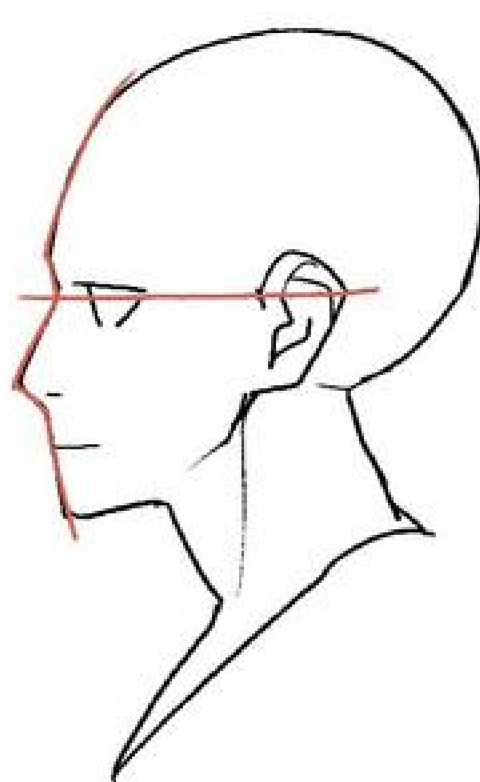


남자보다 부드러운 느낌으로 얼굴형,
눈 등 전체적으로 동그랗고 여성스러운
특징을 살리면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





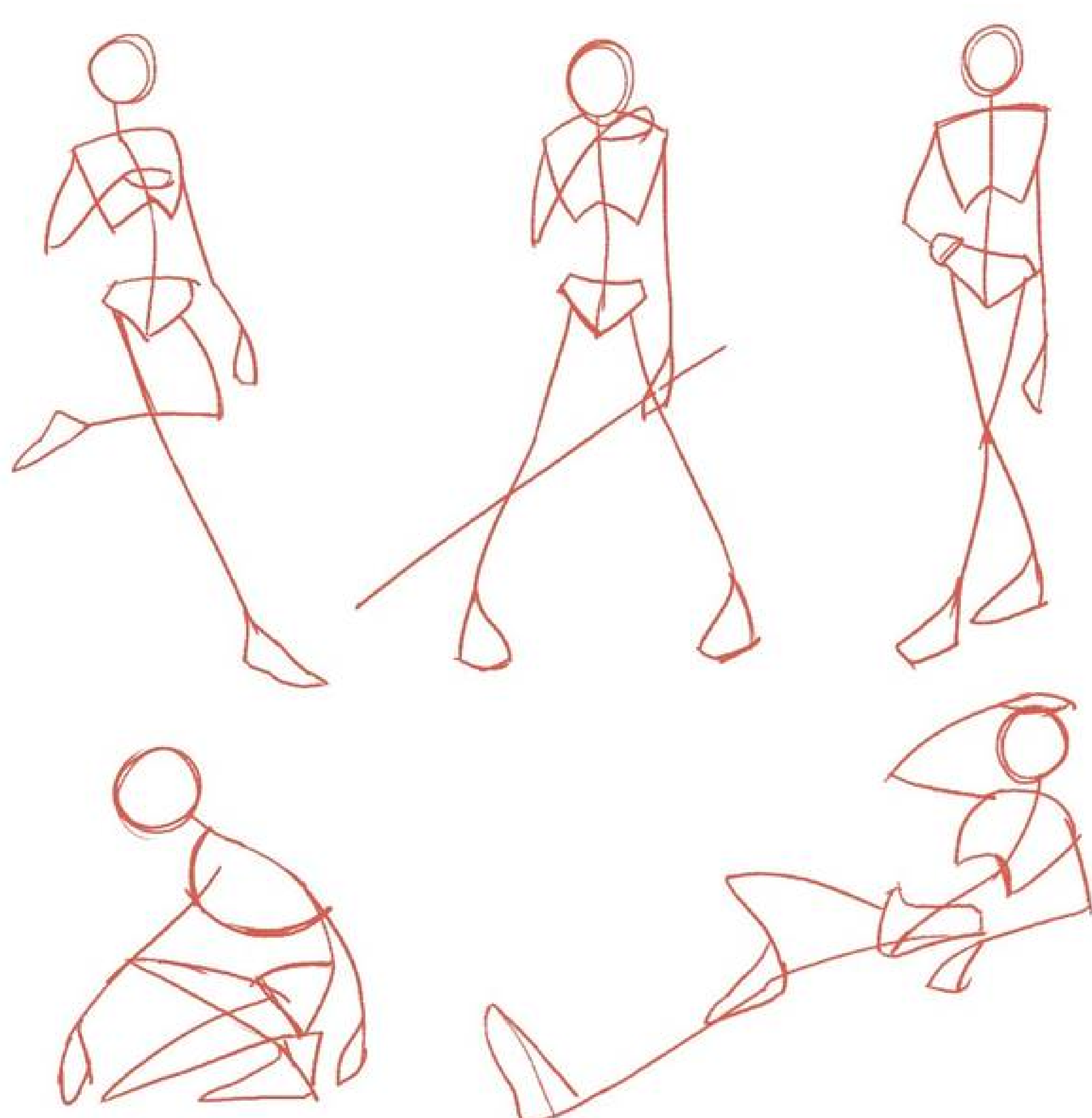


눈, 코, 입을 안정적으로 보이게 하기
위해선 얼굴 방향에 따른 중심선을
명확하게 알고 좌우 대칭을 맞춰가며
그려주는 것이 좋습니다

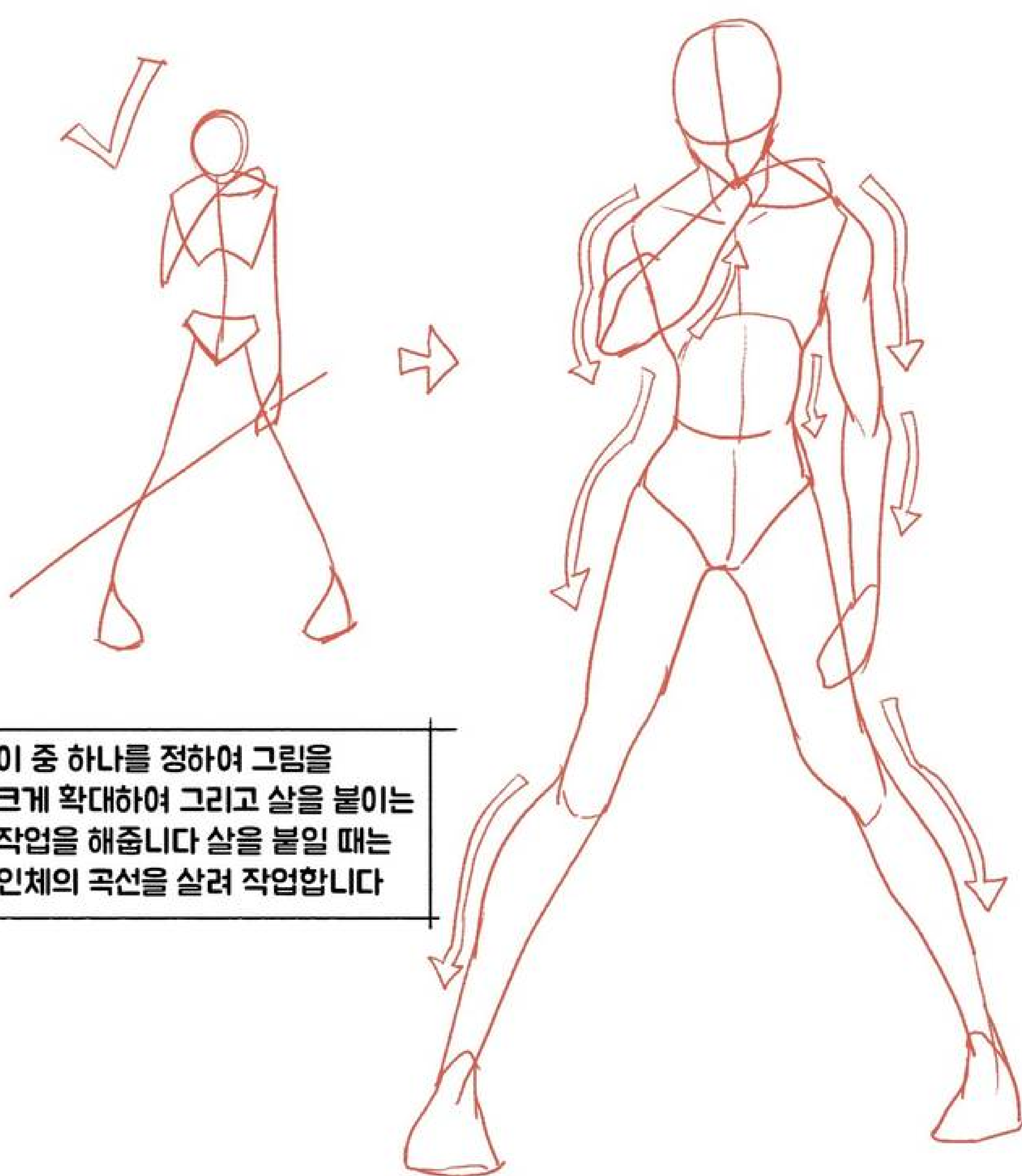


key point

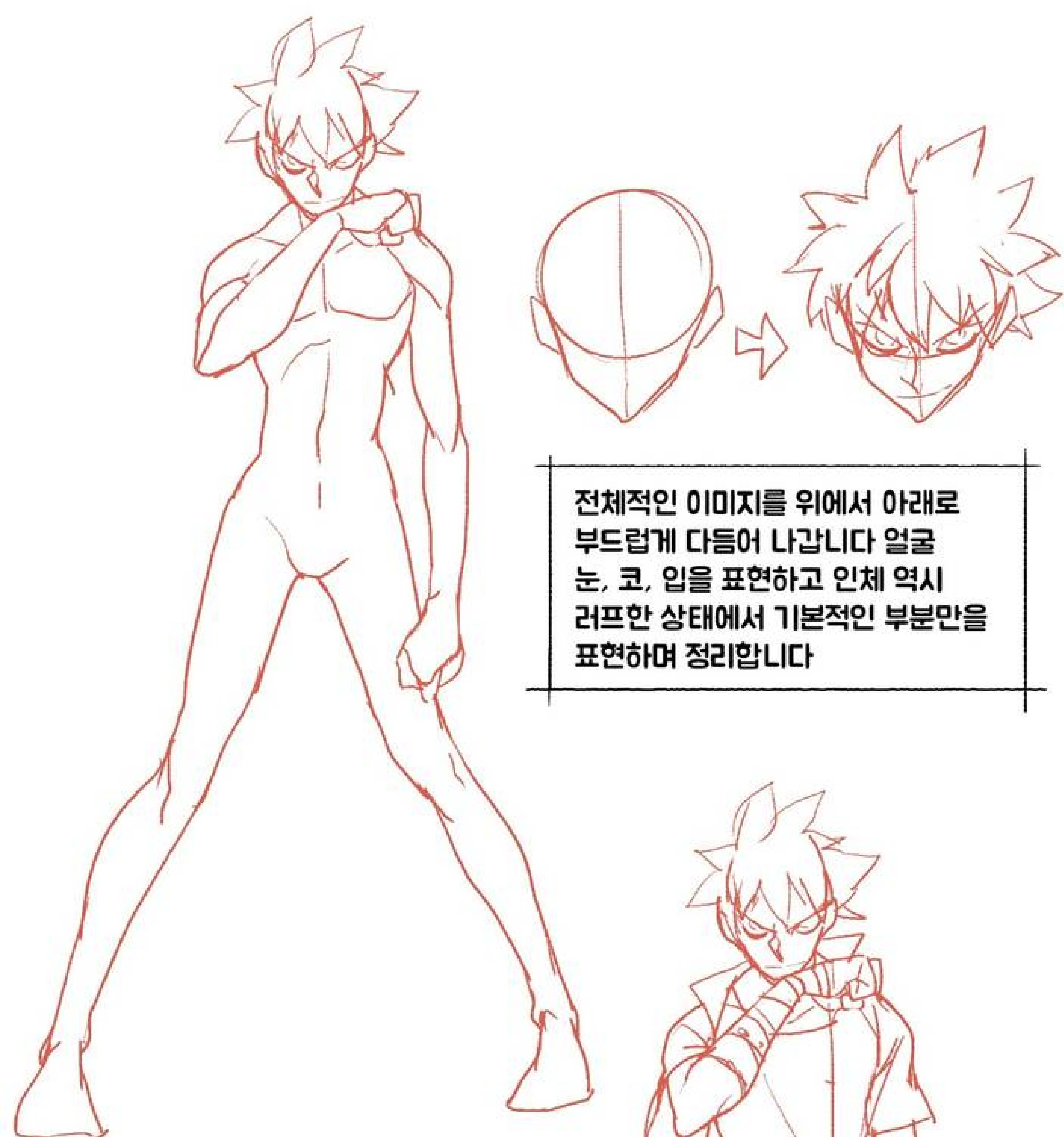
Q : 다양한 구도나 움직임은 어떻게 그리나요



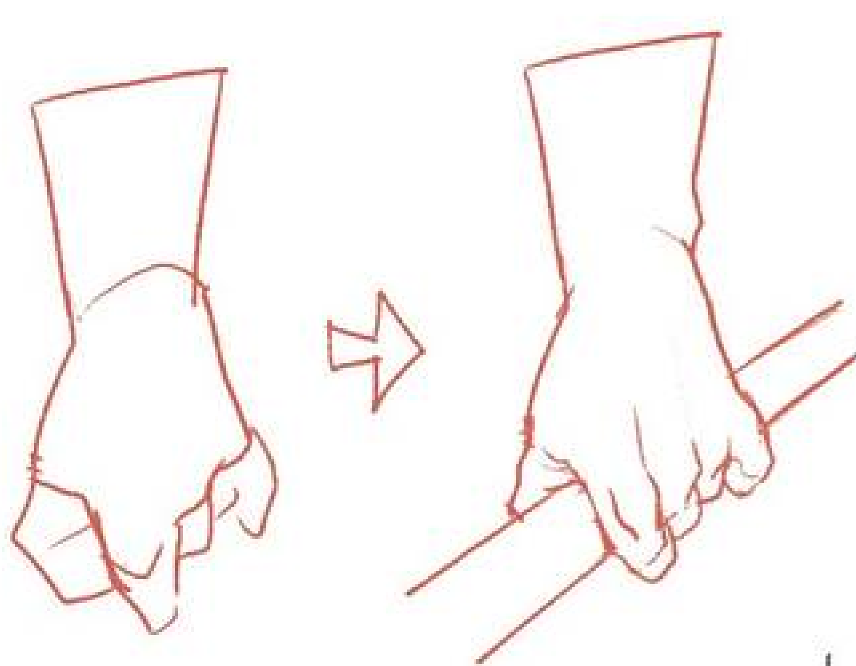
시간을 단축하기 위해서 여러 동세를 단순한 뼈대로 작은
이미지로 시작하여 디테일 단계를 올려가는 것이 좋습니다



이 중 하나를 정하여 그림을
크게 확대하여 그리고 살을 붙이는
작업을 해줍니다 살을 붙일 때는
인체의 곡선을 살려 작업합니다



전체적인 이미지를 위에서 아래로
부드럽게 다듬어 나갑니다 얼굴
눈, 코, 입을 표현하고 인체 역시
러프한 상태에서 기본적인 부분만을
표현하며 정리합니다





인체에 맞춰서 생각한 의상을 입히고
물건을 쥐고 있는 손의 경우 손 위치에
맞춰 물건을 그려주고 손을 정리합니다

전체적인 디테일을 올려
캐릭터의 컨셉을 보여줍니다

귀걸이

늘어진 붕대

밴드

손목시계

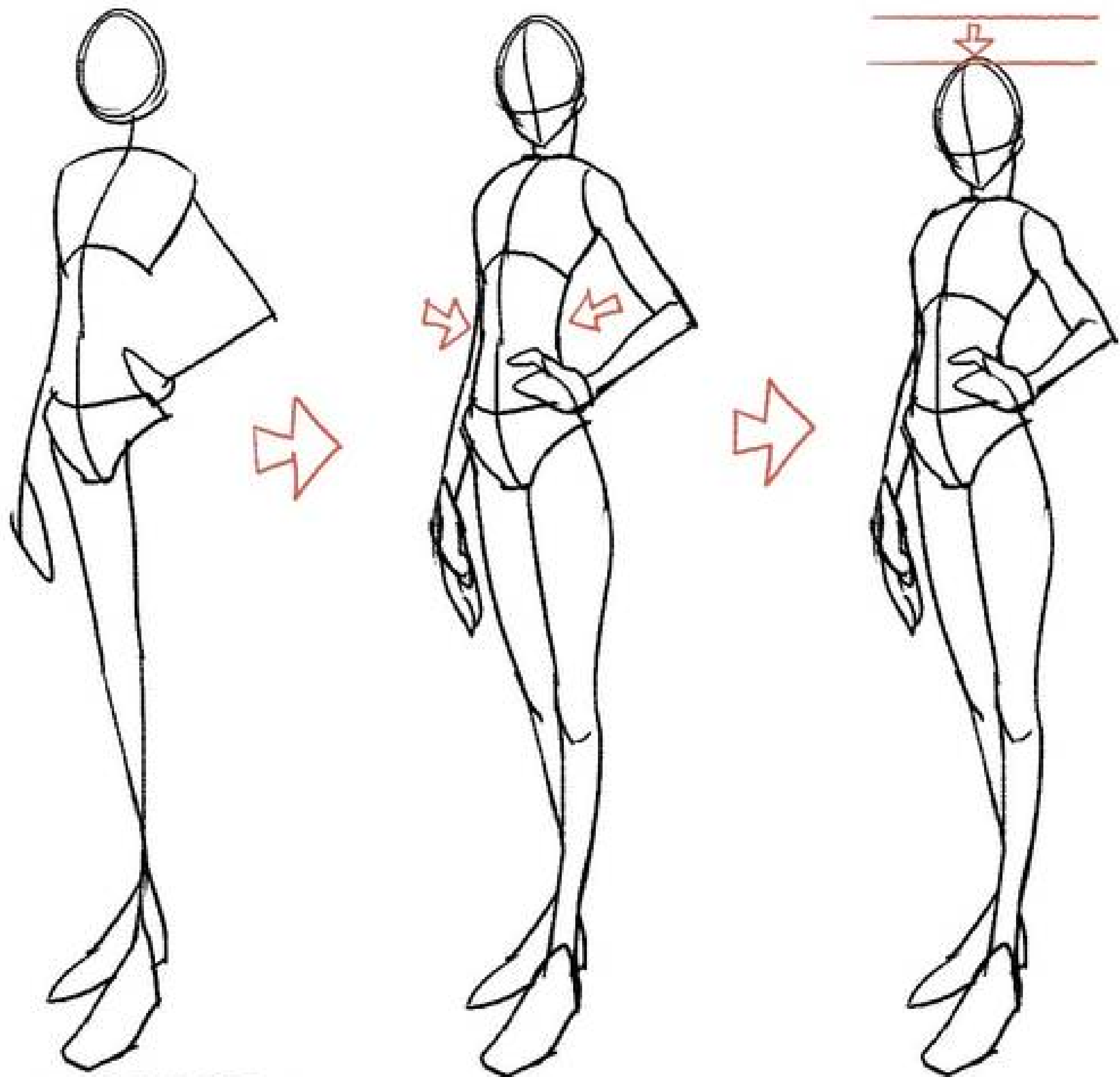
찢어진 바지

찌그러진 배트

끈 달린 운동화



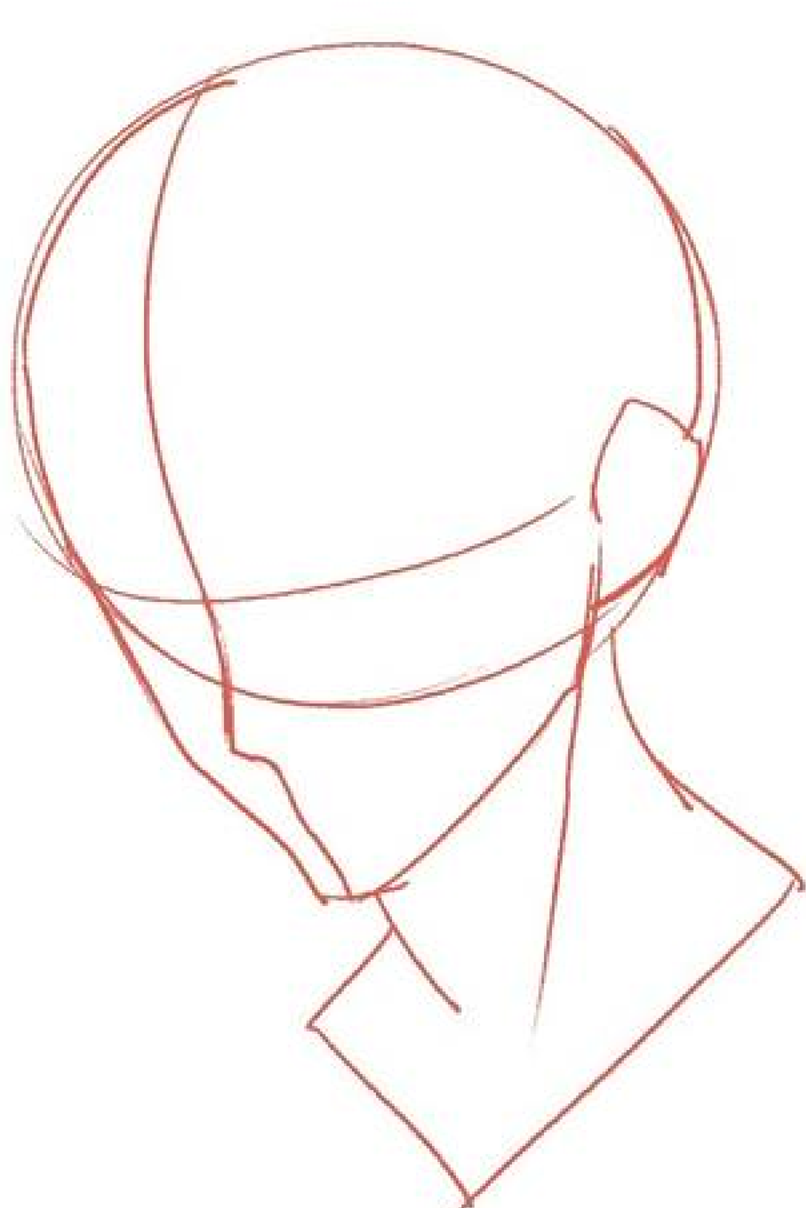
타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

Q : 뒤로 넘긴 머리는 어떻게 그리나요





얼굴형을 먼저 그립니다 뒤로 머리를 넘길 경우 이마 라인이 보이기 때문에 얼굴의 중심선을 기준으로 좌우로 맞춰 라인을 그려줍니다





이마 라인 중심부터 머리 굴곡에 따라 뒤로 넘어가는 곡선을 만들어 줍니다

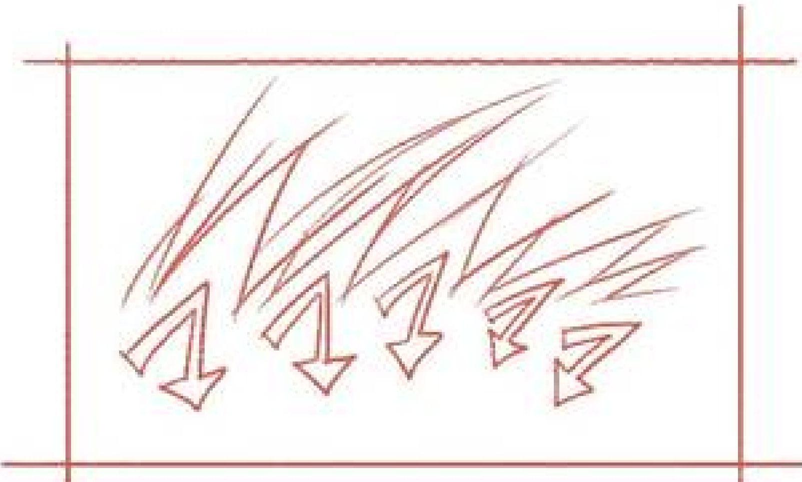




이마 라인 중심 양옆으로 뒤로 넘어가는 라인을 만들어 그려줍니다 이때 역시 머리의 굴곡에 따라 곡선을 그려줘야 합니다







밋밋한 이마 라인을 삼각형 같은 형태로 촘촘히 그려줍니다





입체감을 주기 위해 머리 윗부분에 볼륨감을 만들고 캐릭터 성격에 맞게 앞머리와 뒷머리를 추가하여 그려주어도 됩니다



어떤 머리로 그려낼지 정하여 정리해줍니다





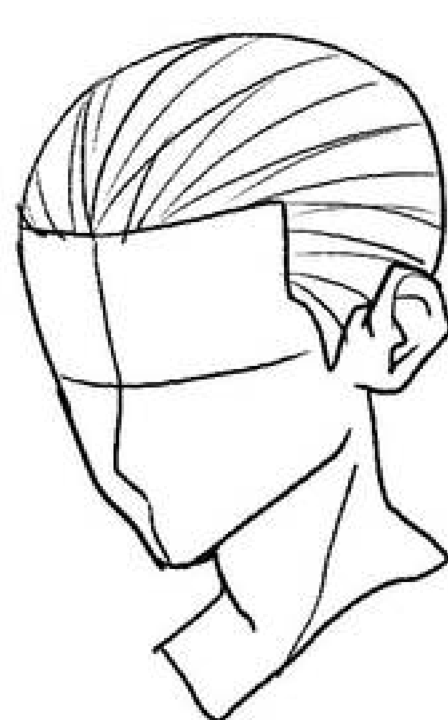


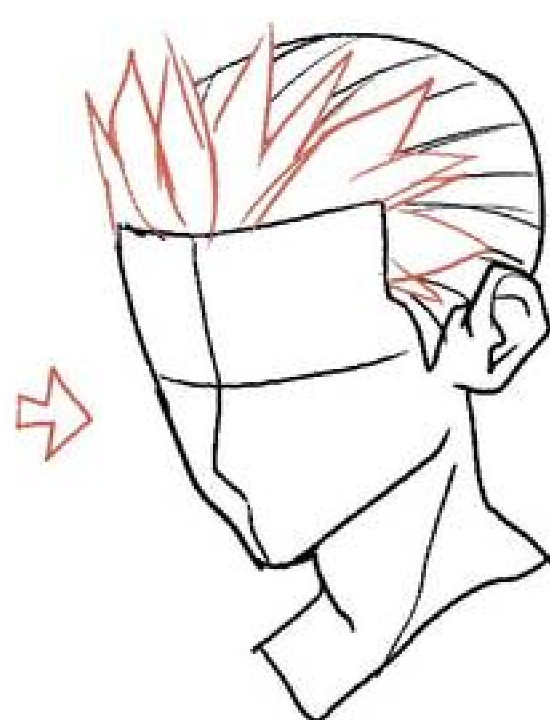
옆모습의 경우에도 위 순서처럼
이마라인을 기준으로 뒤로 넘어가는
곡선을 그리고 볼륨감과 머리 길이를
정하여 흐름을 만들어 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







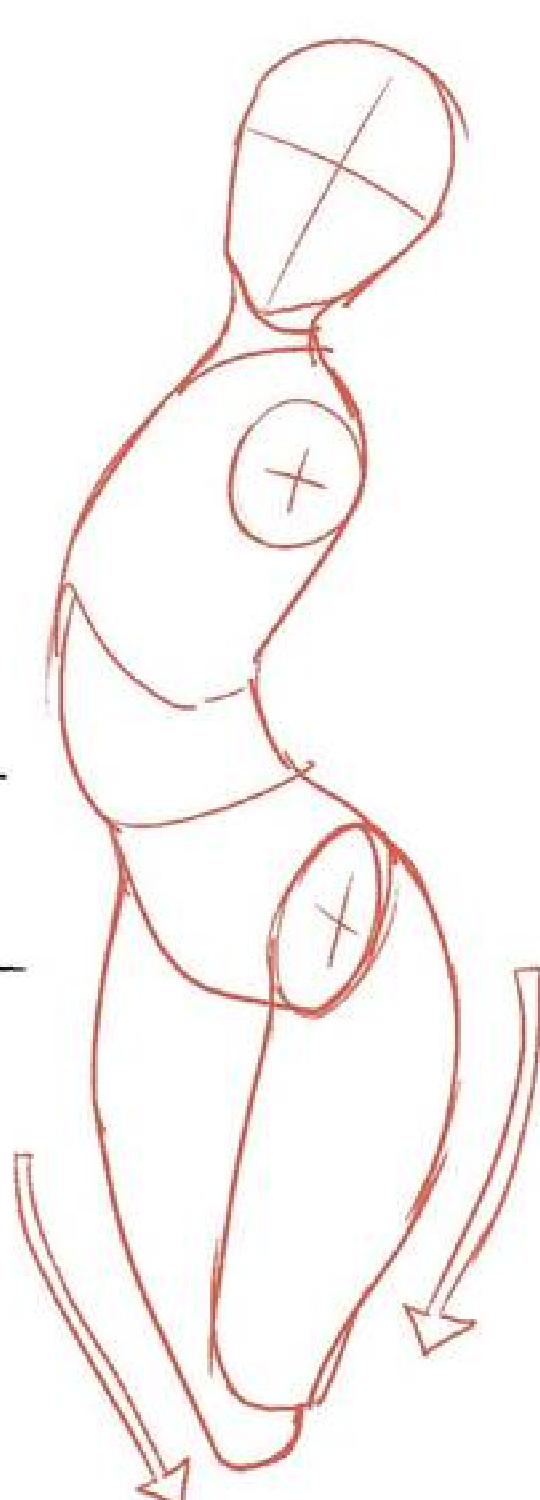


key point

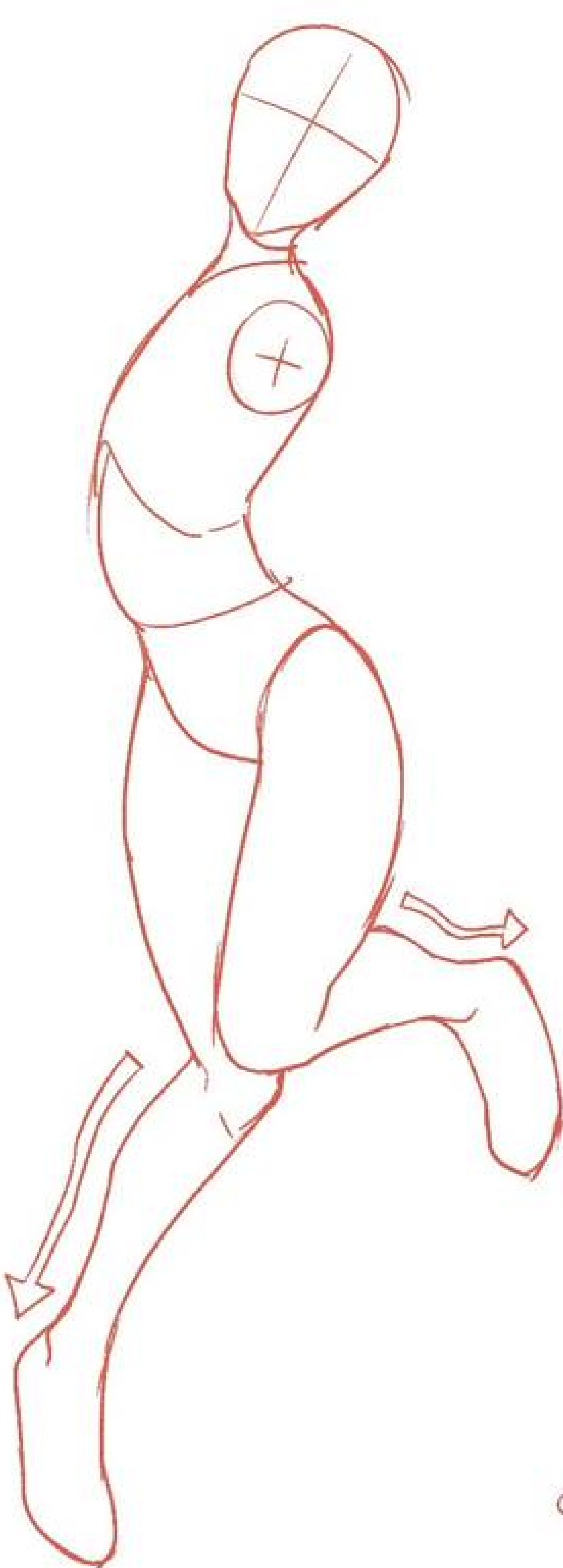
Q : 점프하는 모습은 어떻게 그려야 하나요

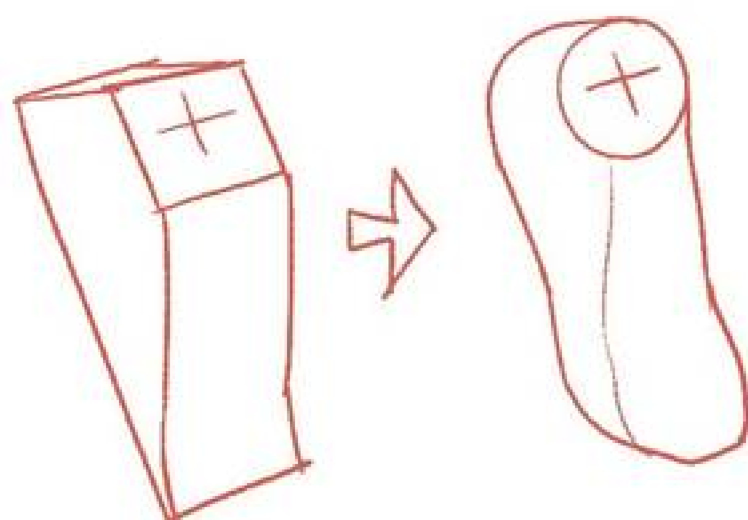


상체를 먼저 그려주고 허리를
꺾어주면 동적인 모습을 만들어 줍니다

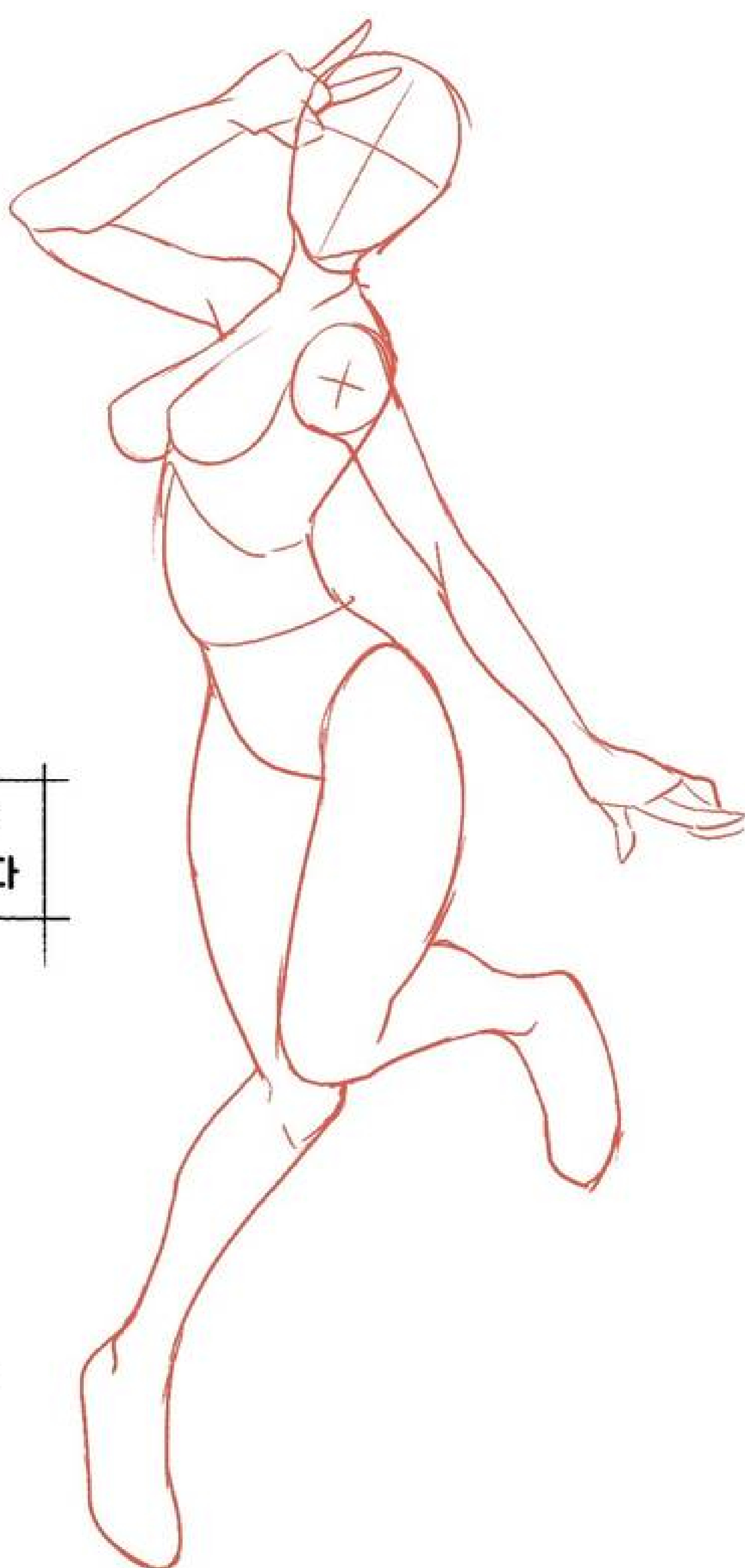


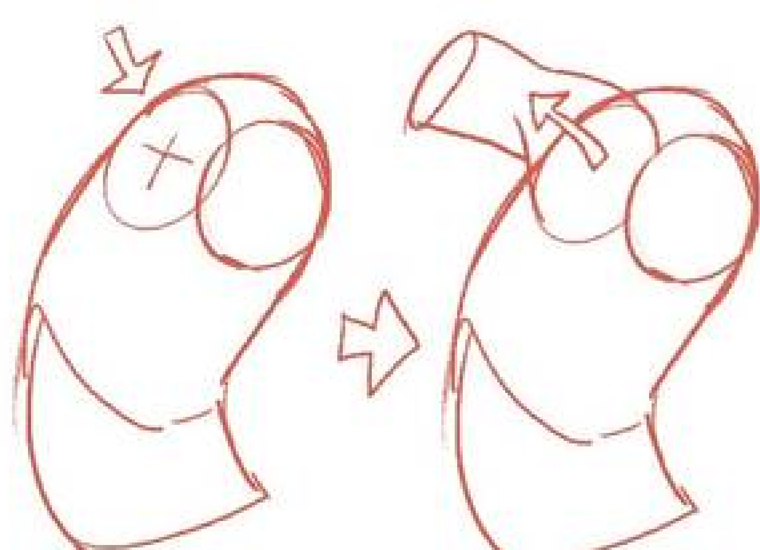
골반 위치에 맞춰 허벅지를 그리고 여성스러운
느낌을 주기 위해 무릎 부분을 모아 줍니다



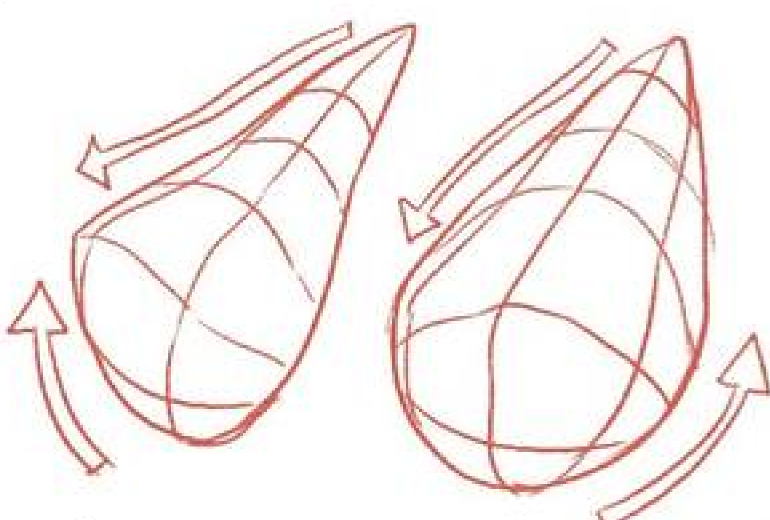


종아리에서 좌우로 퍼트려주고
발등을 보이게 하여 땅에 닿지
않은 형태를 보여줍니다

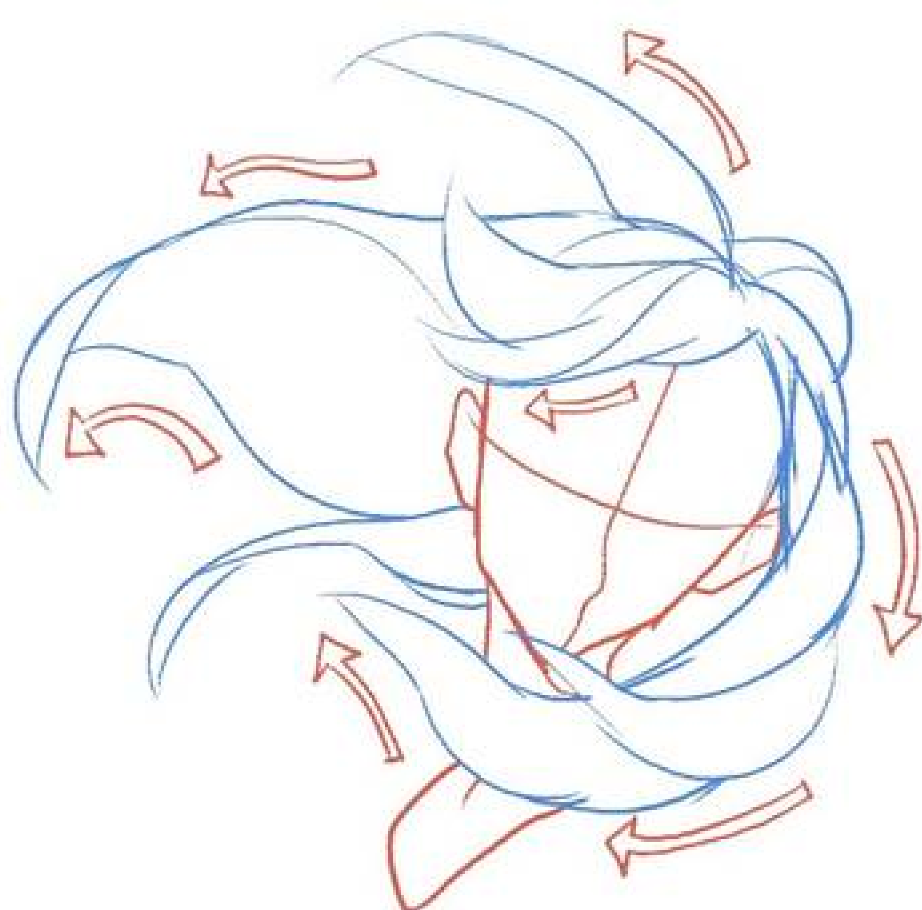




팔을 그려주고 상체에 가려진 팔 부분은
투시를 고려해 위치와 길이를 고려합니다



상체의 중심선을 기준으로 가슴
라인을 입체적으로 살려줍니다



점프로 인해서 긴 머리는
흩날리게 되며 큰 덩어리로
먼저 흐름을 만들어 그려줍니다



큰 덩어리를 기준으로 세부적인 머리카락을 표현합니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



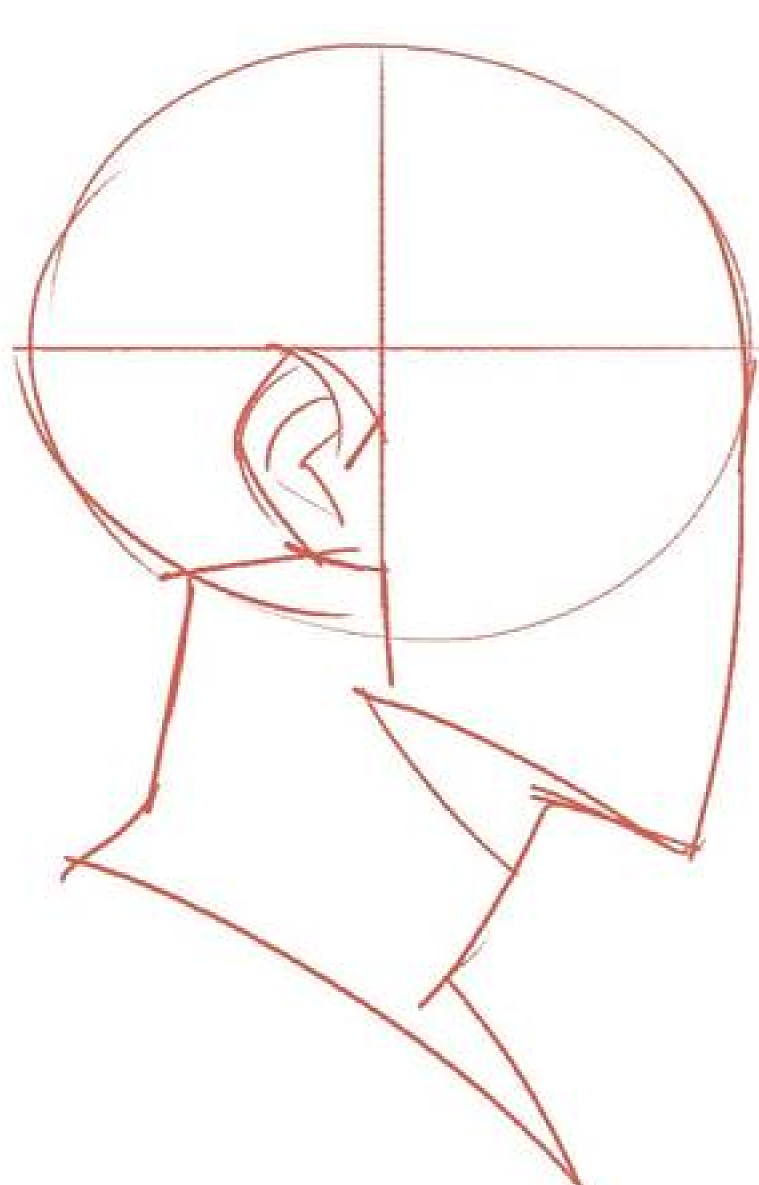


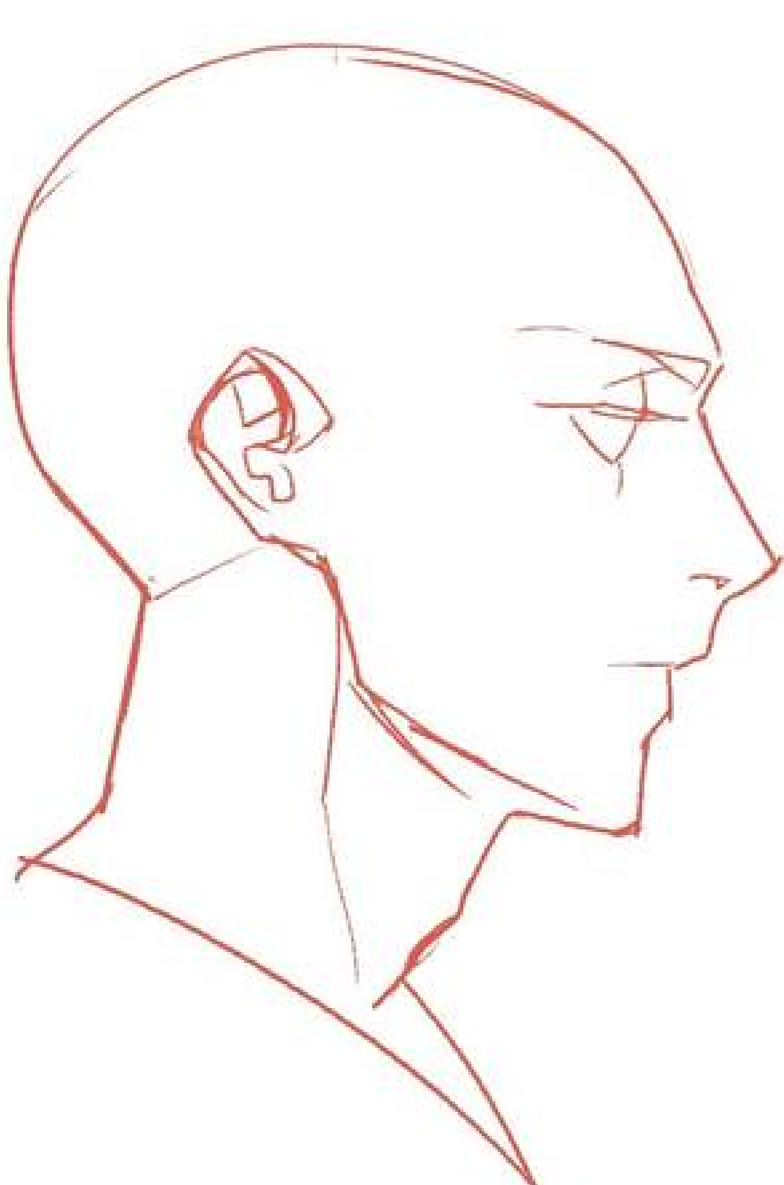
점프의 포즈는 다양하기 때문에
핵심으로 펄럭이는 요소의 흐름을
만들어 주면 공중에 뜬 느낌을
그려 낼 수가 있습니다



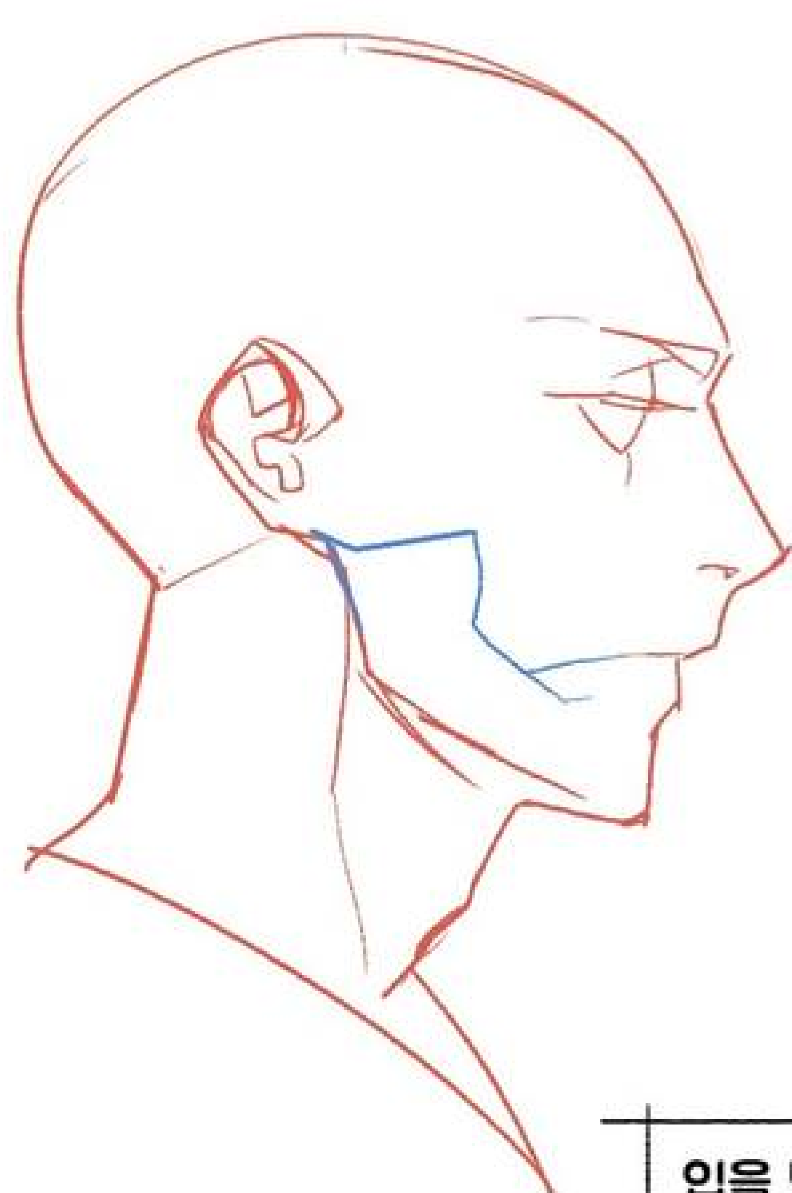
key point

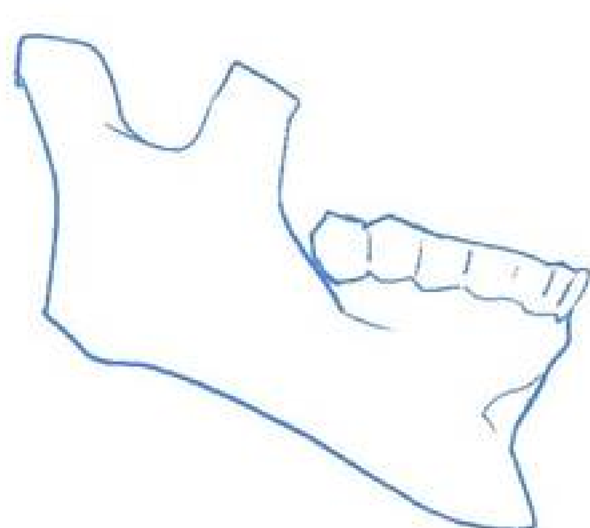
Q : 옆모습에서 입을 벌리는 건 어떻게 그리나요



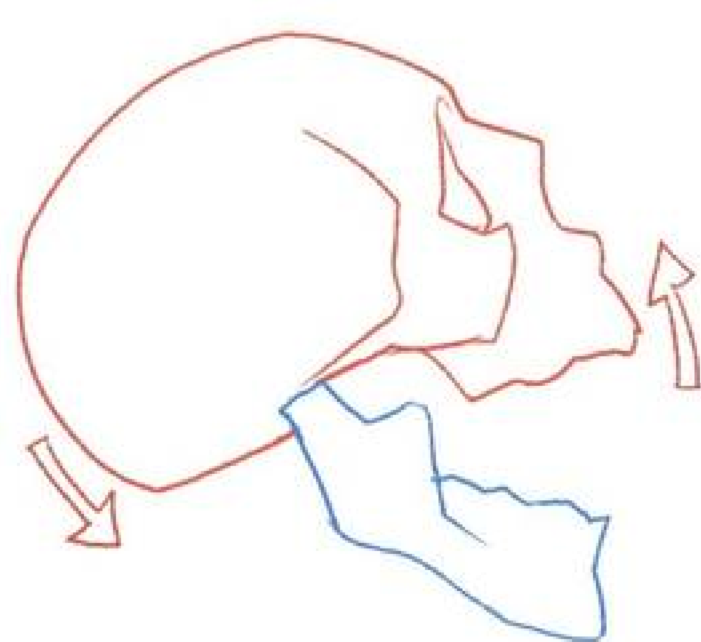


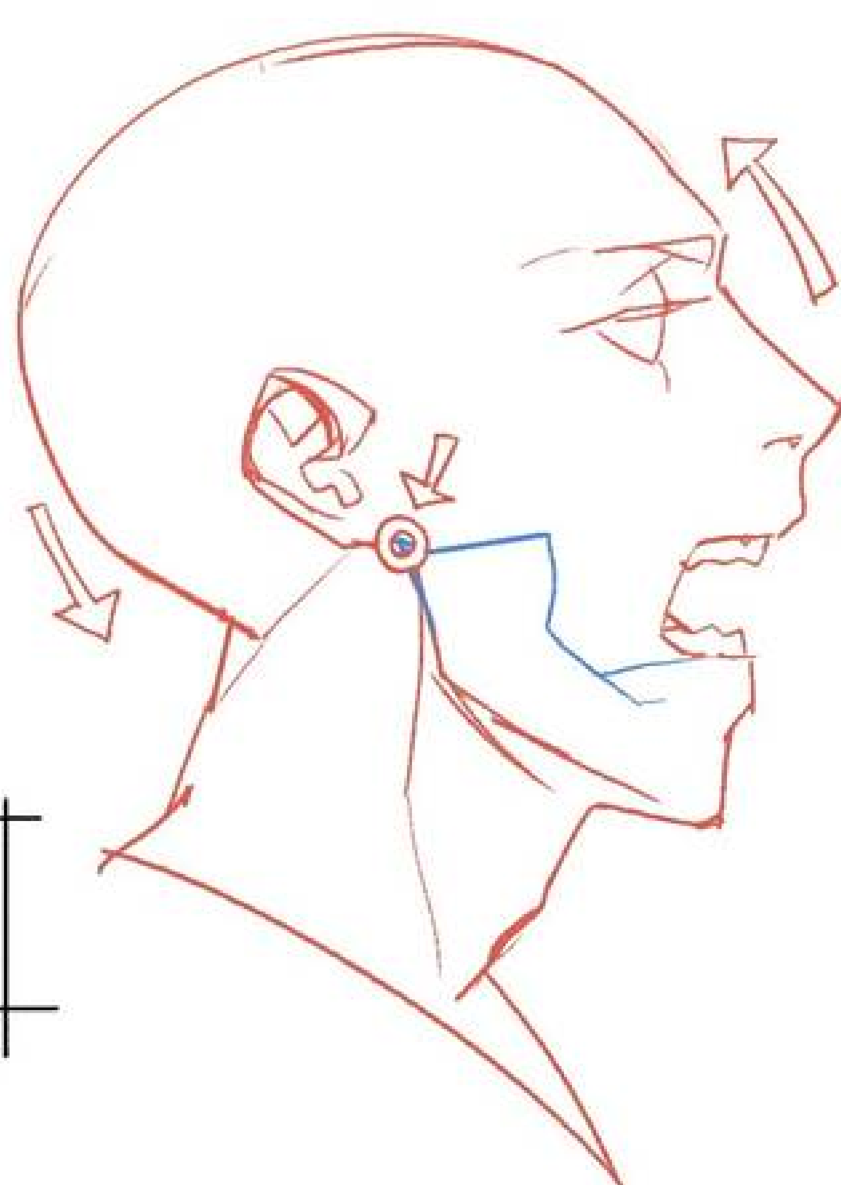
먼저 기본 도형으로 하여 옆모습을 그려줍니다



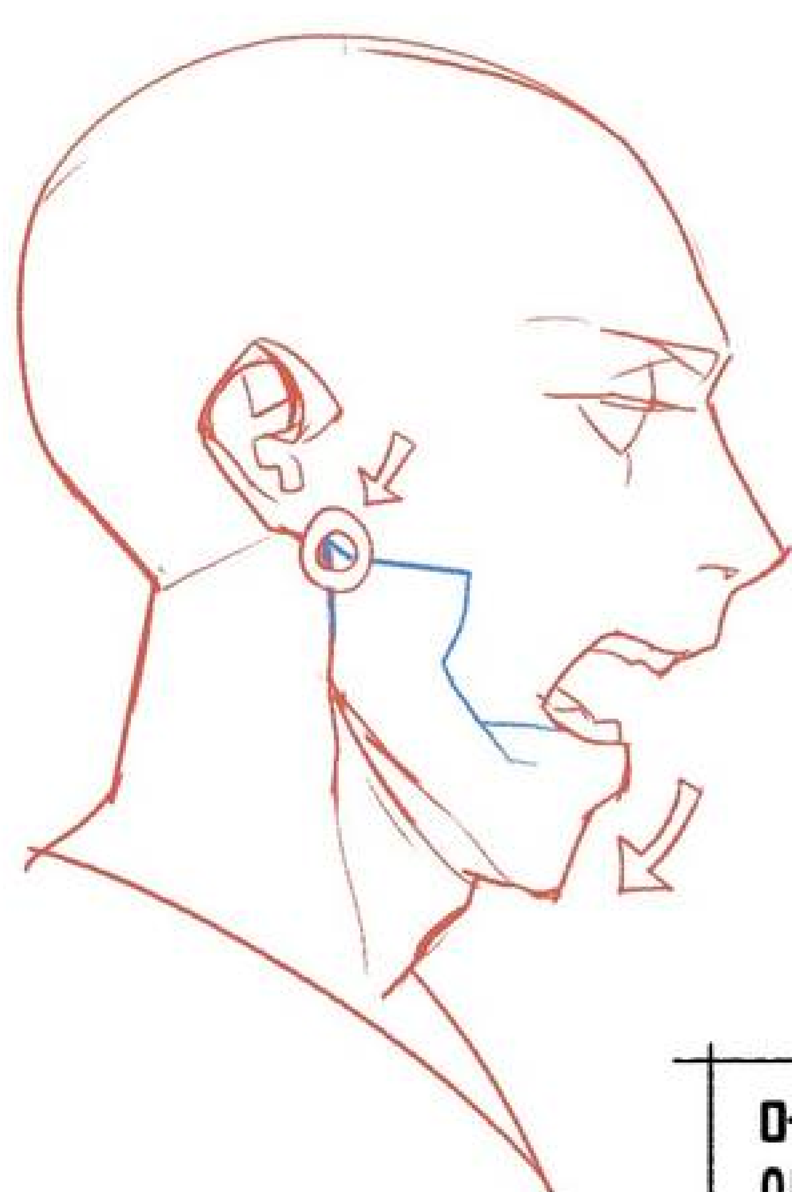


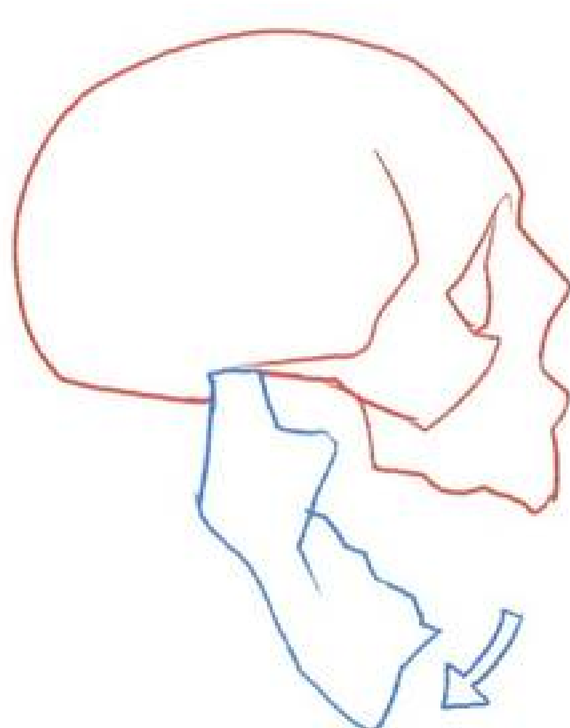
입을 벌릴 시에 분리될 아래턱 부분을 나눠줍니다



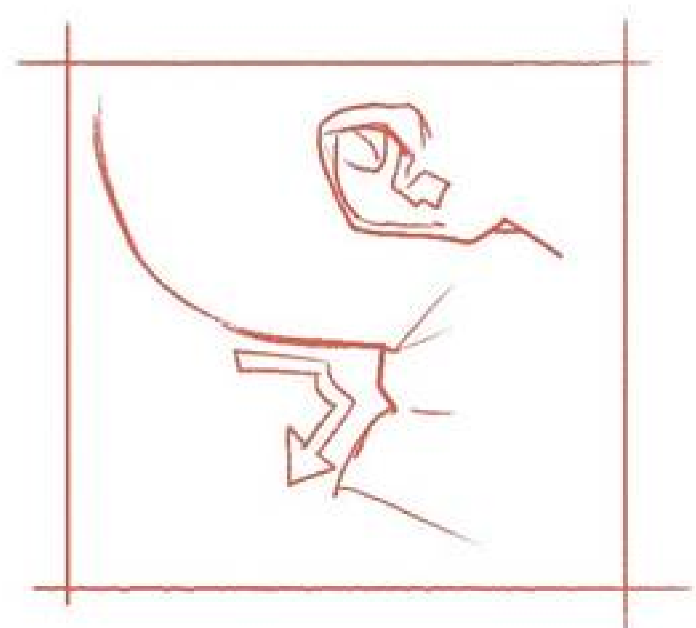


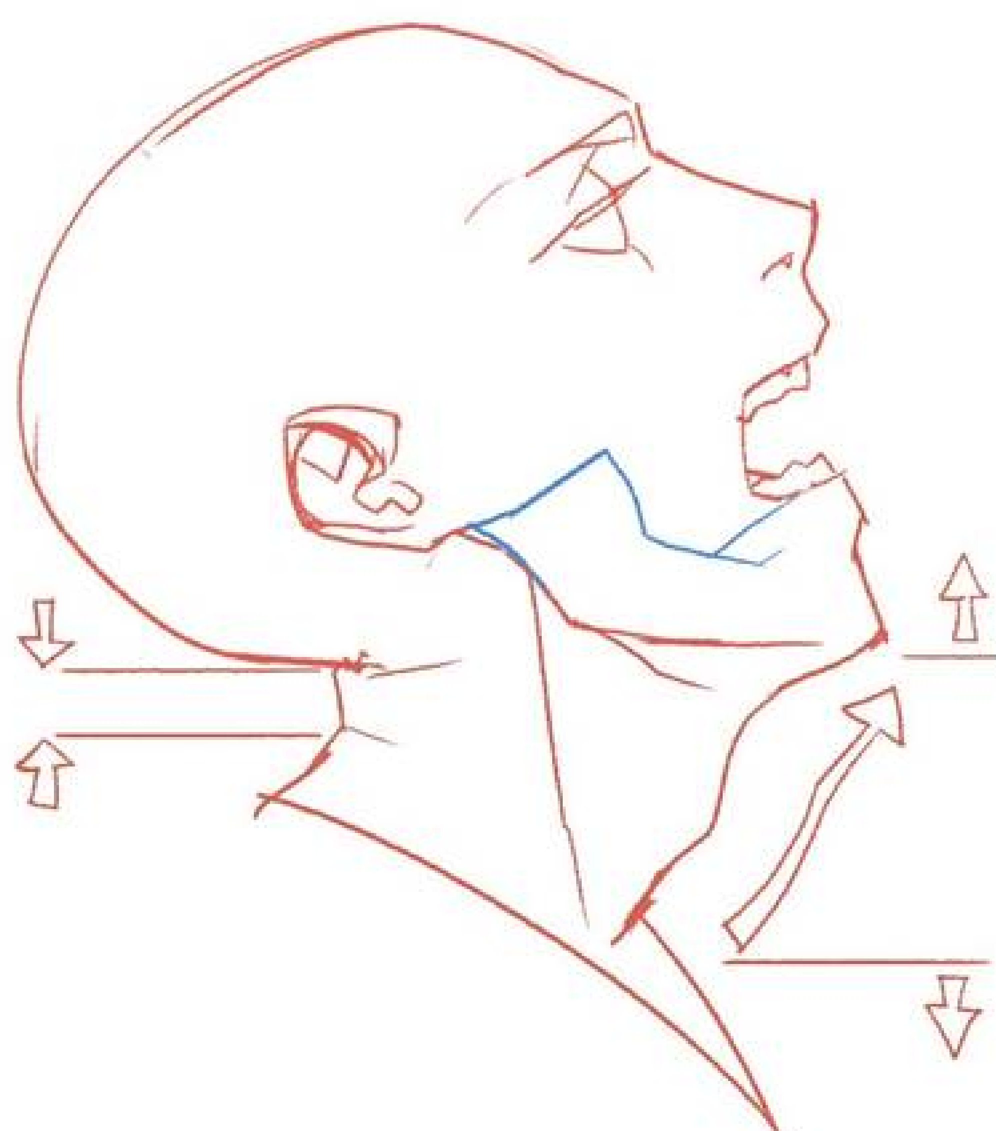
턱을 고정시 위 머리가 턱뼈 중심 축을 기준으로 들리며 움직이게 됩니다



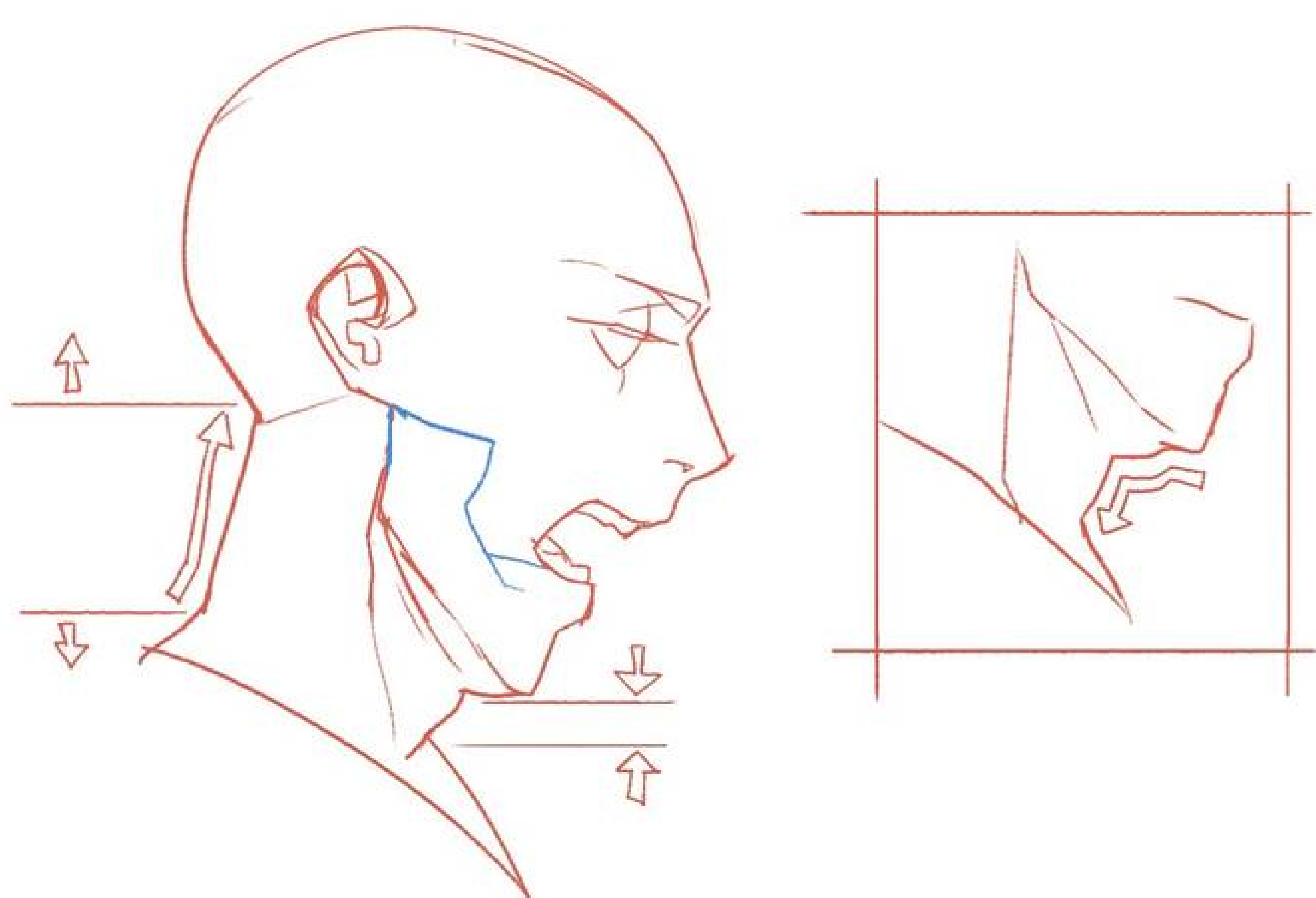


머리가 고정시 중심축을 기준으로 턱이 아래로 움직이며 입을 벌리게 됩니다





고개를 들며 입을 벌릴 경우 목의 형태에 변화를 줍니다 앞부분은 길게 변하고 뒷부분은 짧아지는데 살이 접히는 느낌으로 그려줍니다



고개를 숙이고 입을 벌릴 때 반대의 경우로 목의 뒷부분이 길어지고
앞부분이 짧아지며 턱살이 생기는 느낌으로 만들어 줍니다

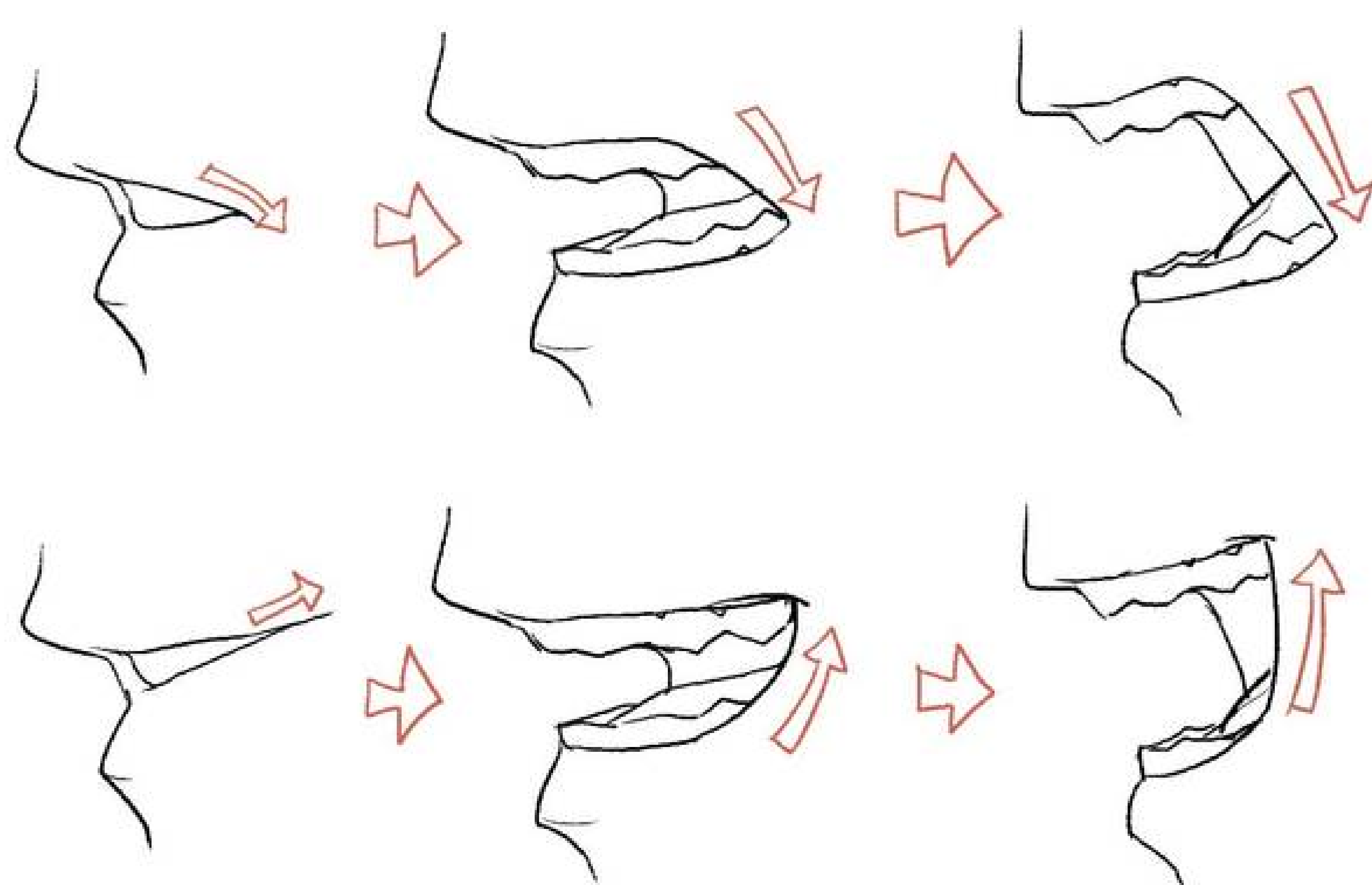


그림체의 영향에 따라 만화적인
표현으로 좀 더 과장하여 표현해도 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

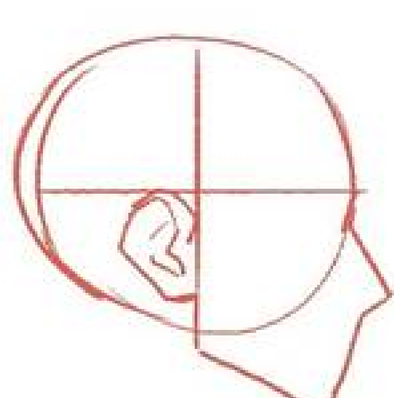


입꼬리의 움직임으로 인해서
입을 벌릴 때 캐릭터의 기분과
상황을 표현할 수가 있습니다

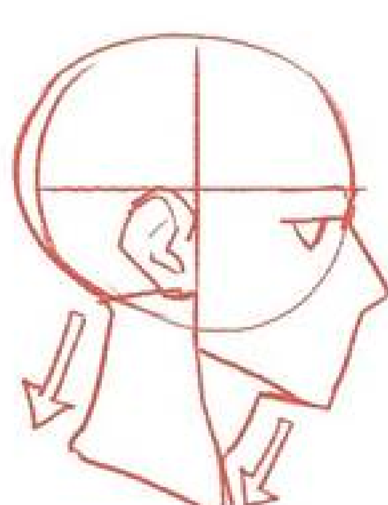


key point

Q : 옆모습 인체를 모르겠어요



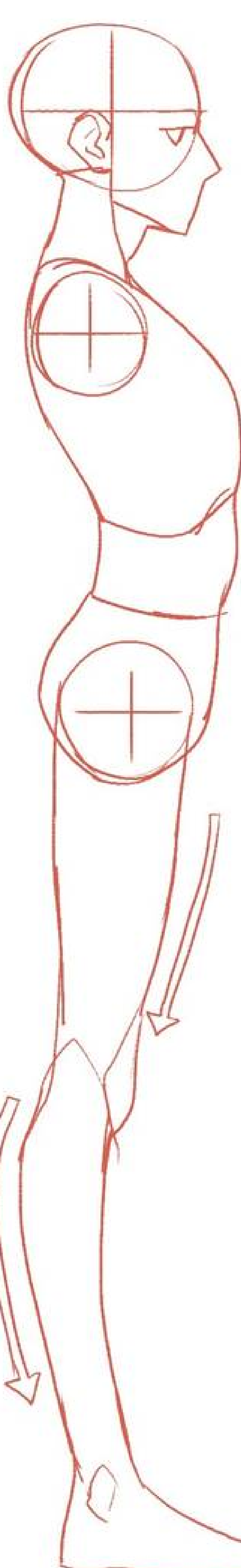
먼저 옆모습의 얼굴을 그려줍니다



목은 직선이 아닌 살짝 사선으로 만들어 주세요



가슴은 내밀고
등에서 허리로
들어가는 흐름을
살려줍니다







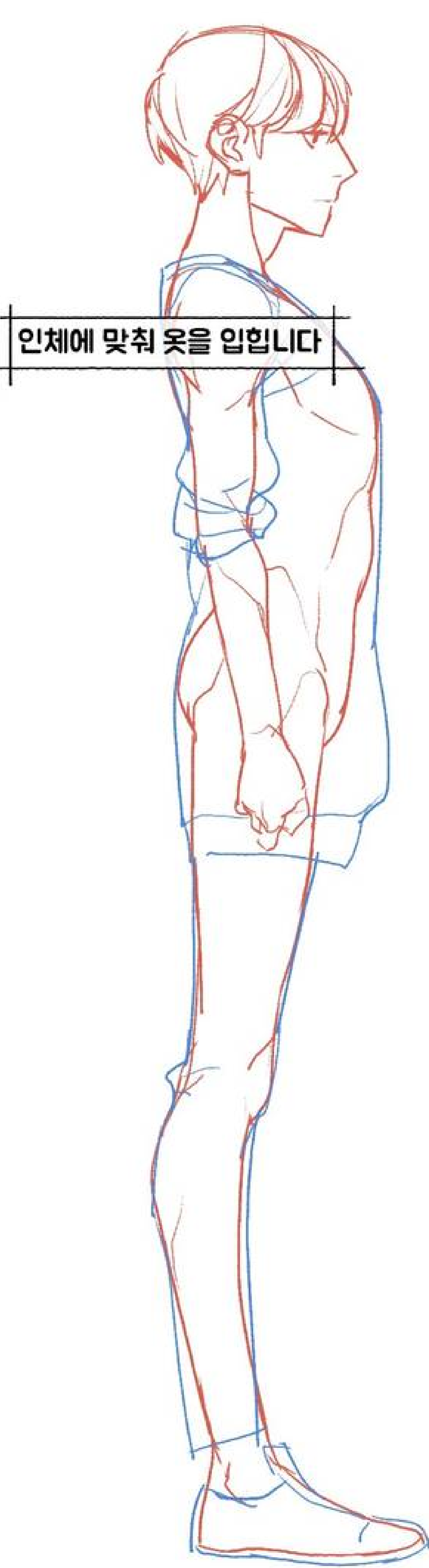
다리를 먼저 그리고 그 뒤에 팔을 그려줍니다
다리와 팔의 경우 직선인 흐름을 피해 그려줍니다

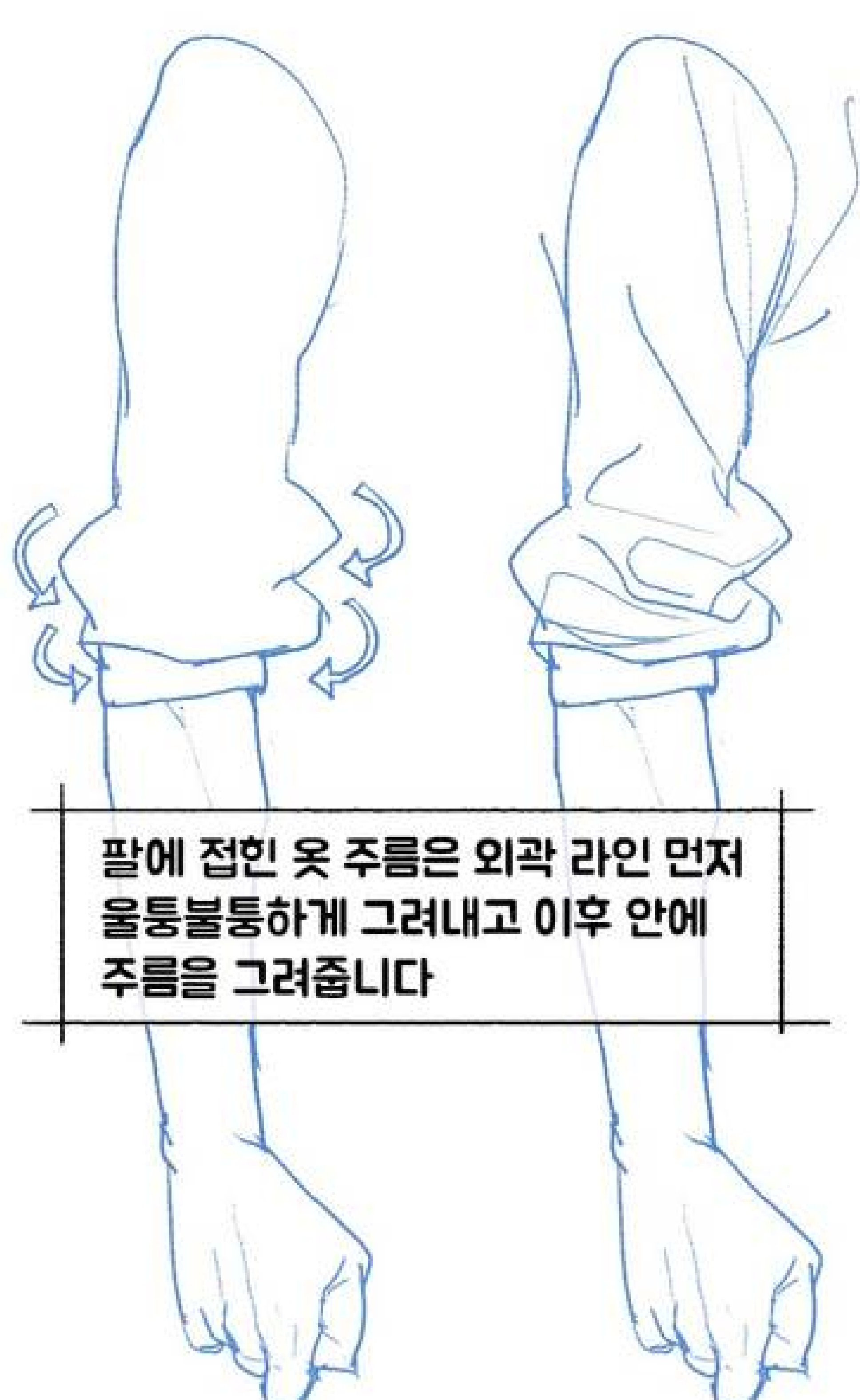


전체적으로 상체보다
하체를 길게 그려줘야 합니다

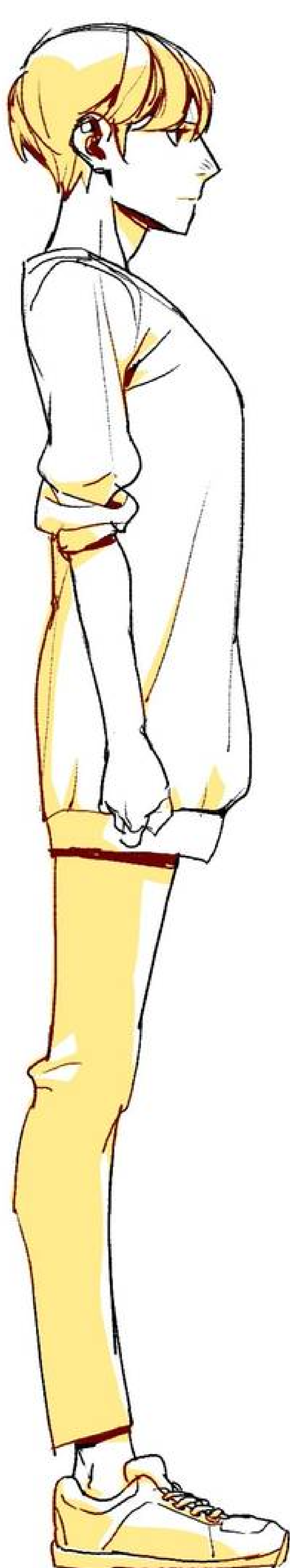


근육 캐릭터의 옆모습일 경우
부피와 실루엣을 살려 표현합니다

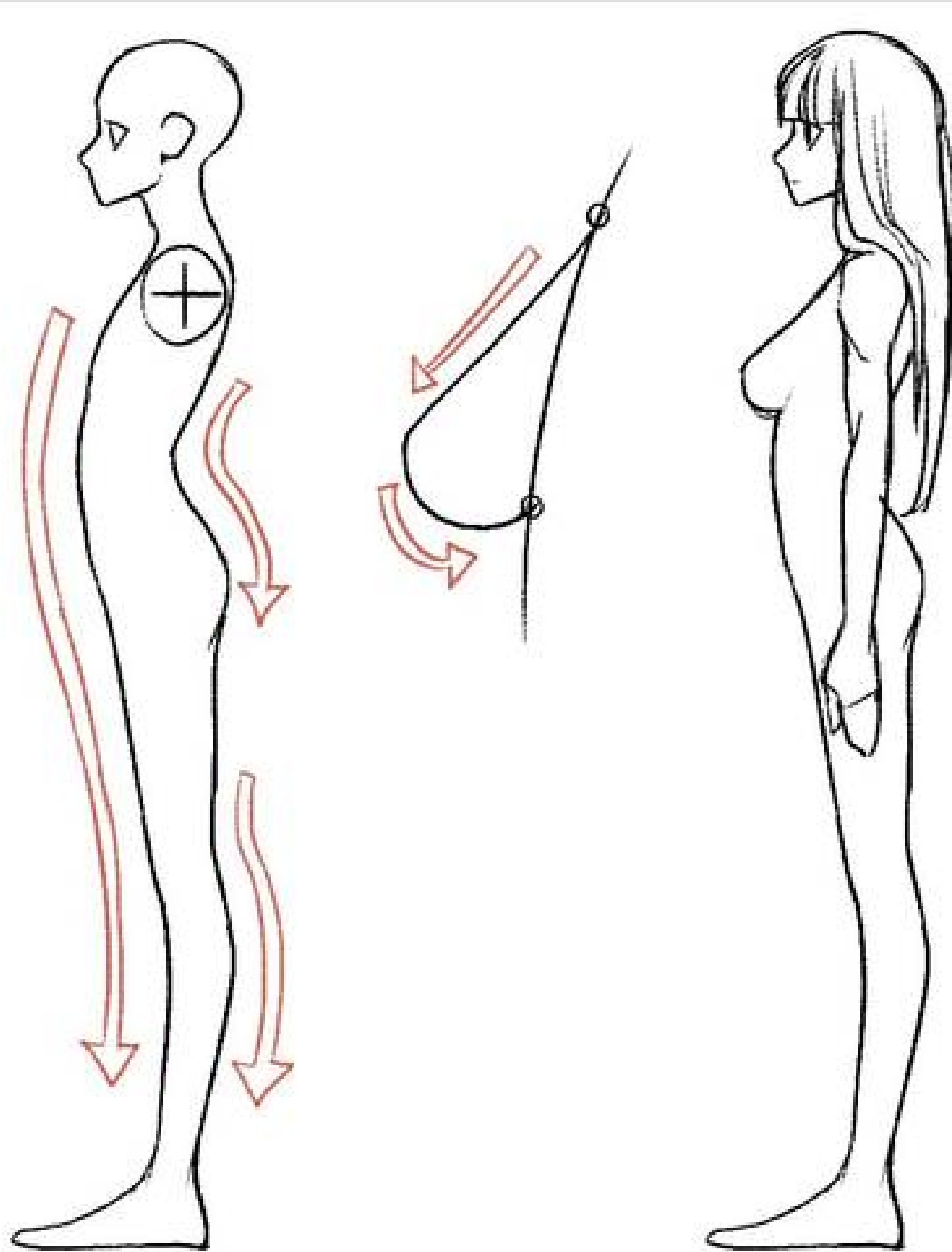




선을 정리하며 마무리합니다



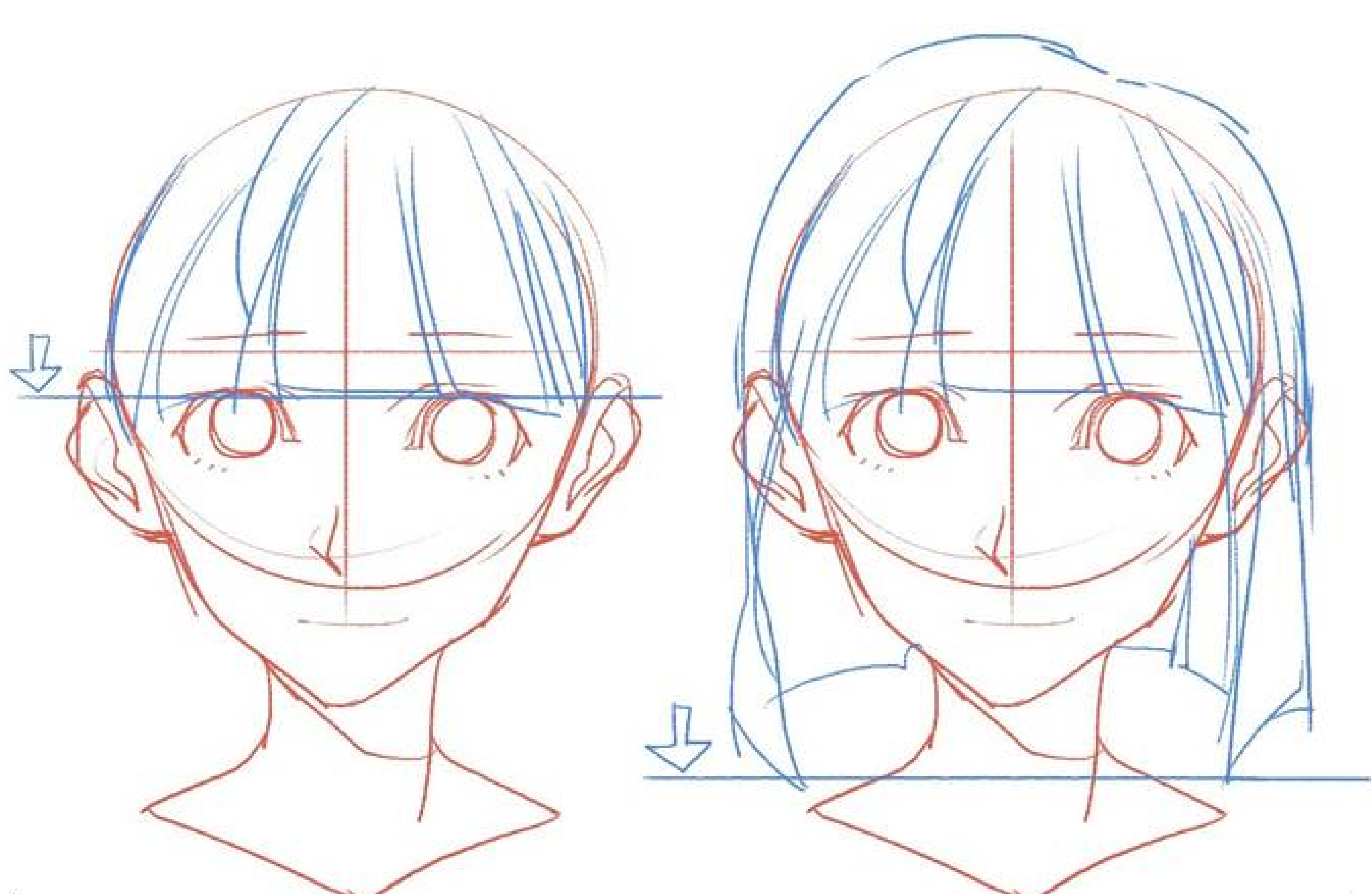
타코작가의 알아두면 좋다!!



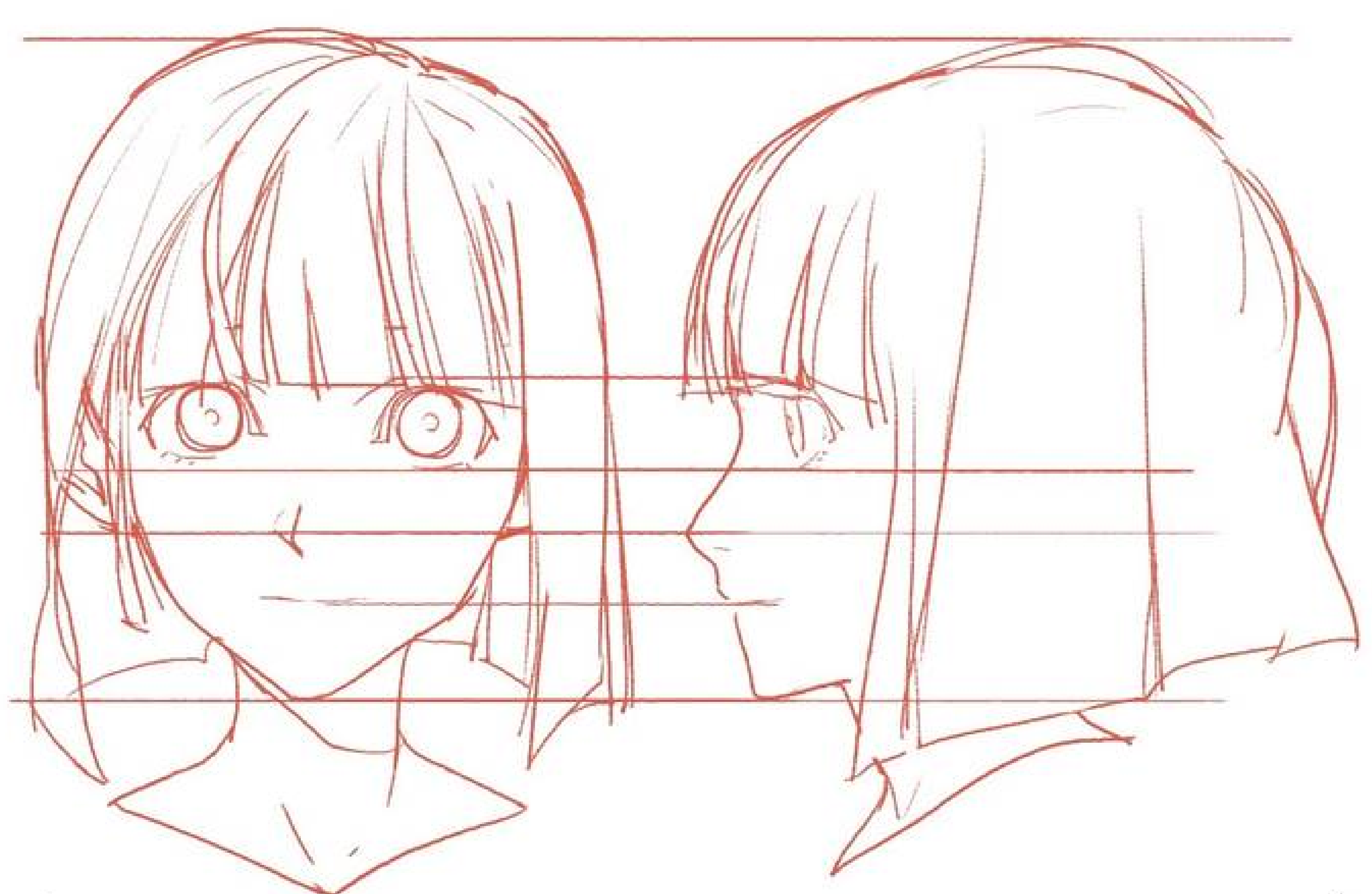


key point

Q : 머리카락이 구도마다 바뀌어서 모르겠어요



머리카락의 경우 길이나 부피 흐름 등을 통해 그리고자 하는 형태를 알아둬야 합니다
앞머리를 먼저 그리고 길이를 확인하며, 전체 길이가 어디까지 오는지 생각해둡니다



옆모습을 떠올리거나 맞춰보면 전체적으로 머리 스타일의 형태를 알 수 있습니다



얼굴의 다른 각도를 그려봅니다

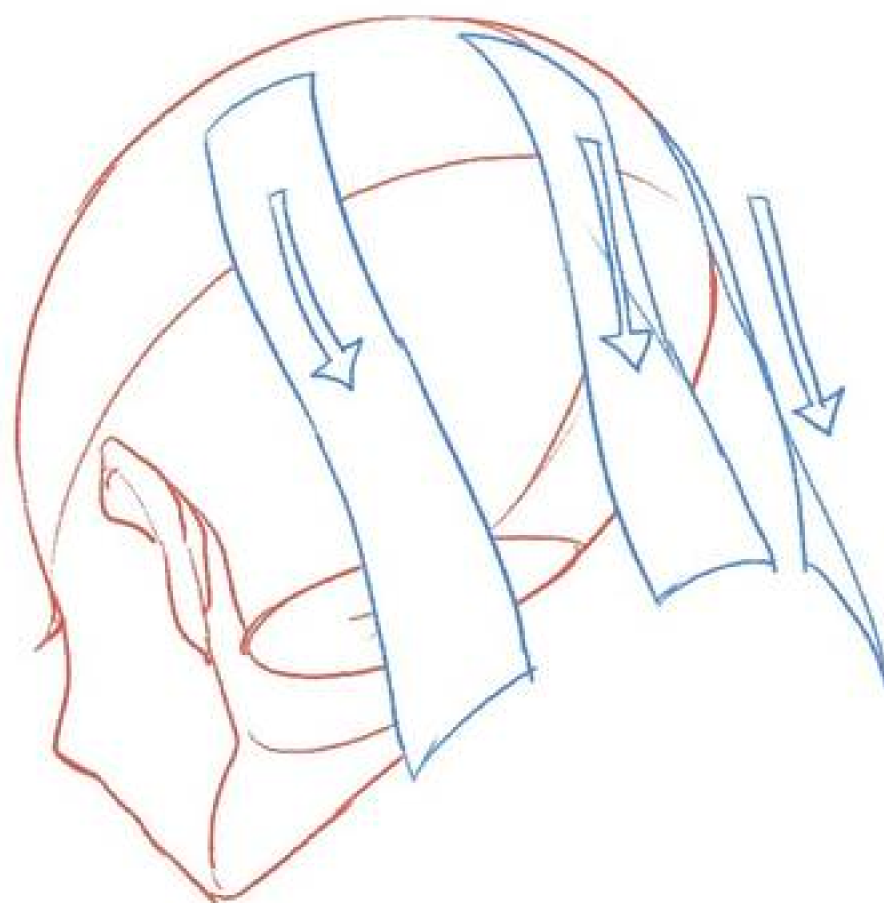


감싸는듯한 앞머리와
기억해둔 길이와 부피감을
고려하고 맞춰가며 그립니다

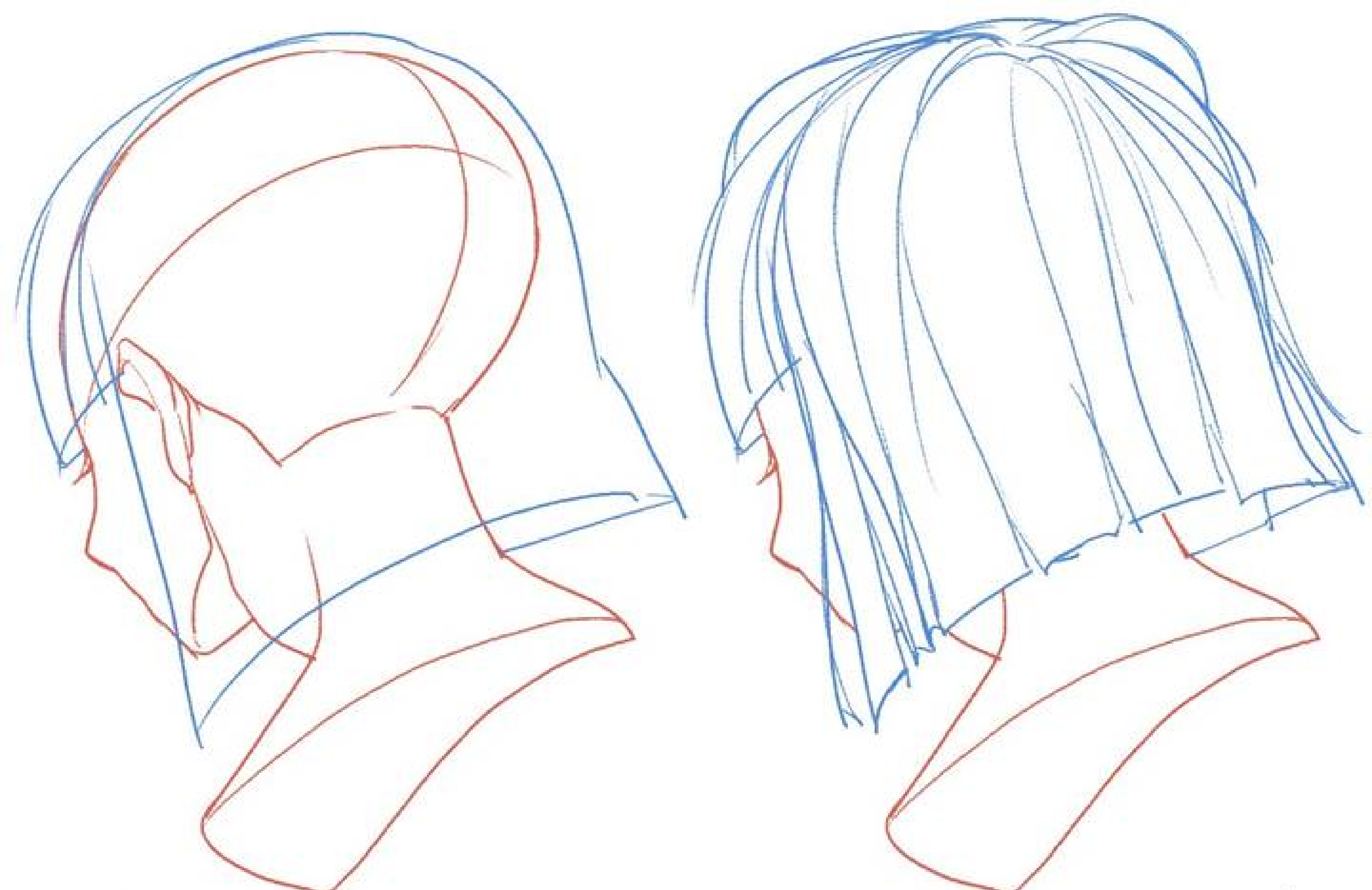


큰 면을 쪼개면서 머리카락의
디테일을 올려줍니다





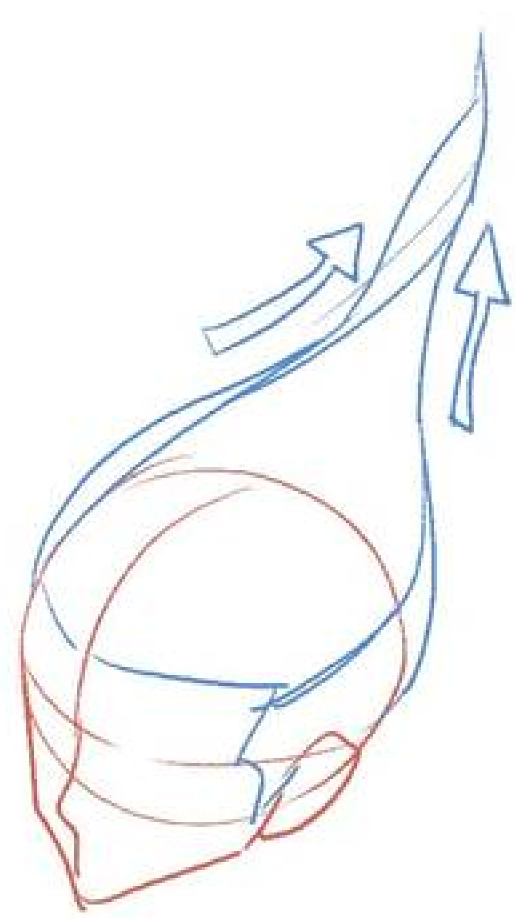
얼굴의 십자선을 입체적으로 그려줘야 머리카락을 효과적으로 그릴 수가 있습니다



얼굴 각도에 맞춰 큰 덩어리로 형태를 맞추고 점점 디테일을 올려 표현합니다



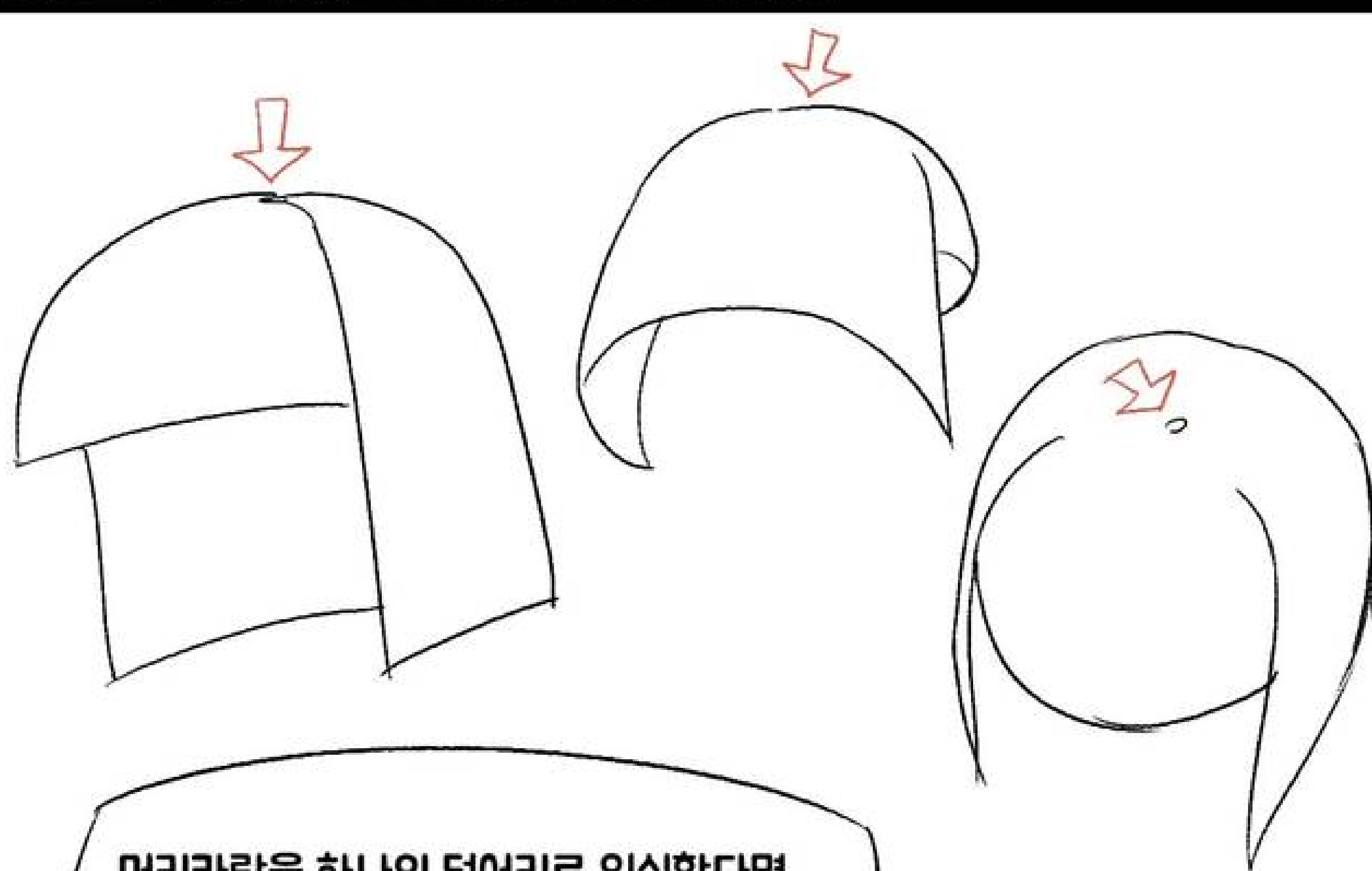
다른 머리 스타일의 포인트를 응용해봅니다





얼굴 각도에 맞춰 큰 덩어리로
포인트 및 길이 부피 등을 맞춰
그려주며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

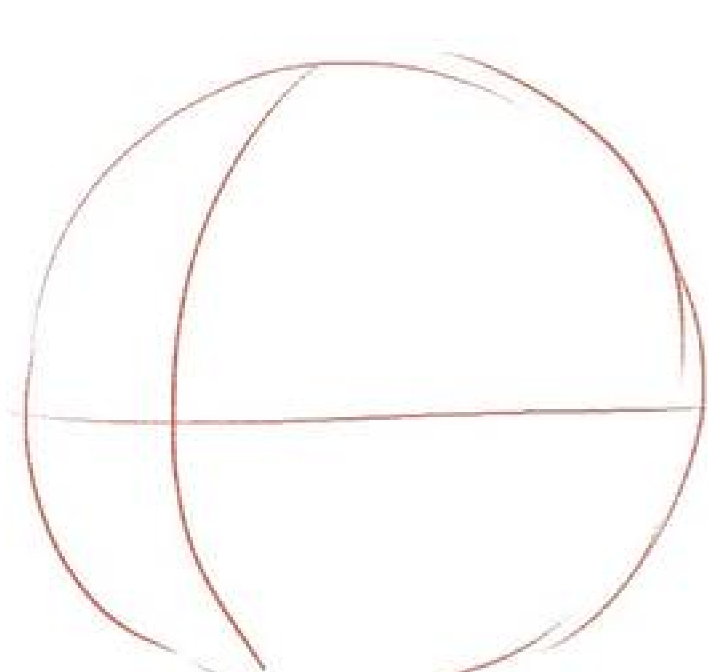


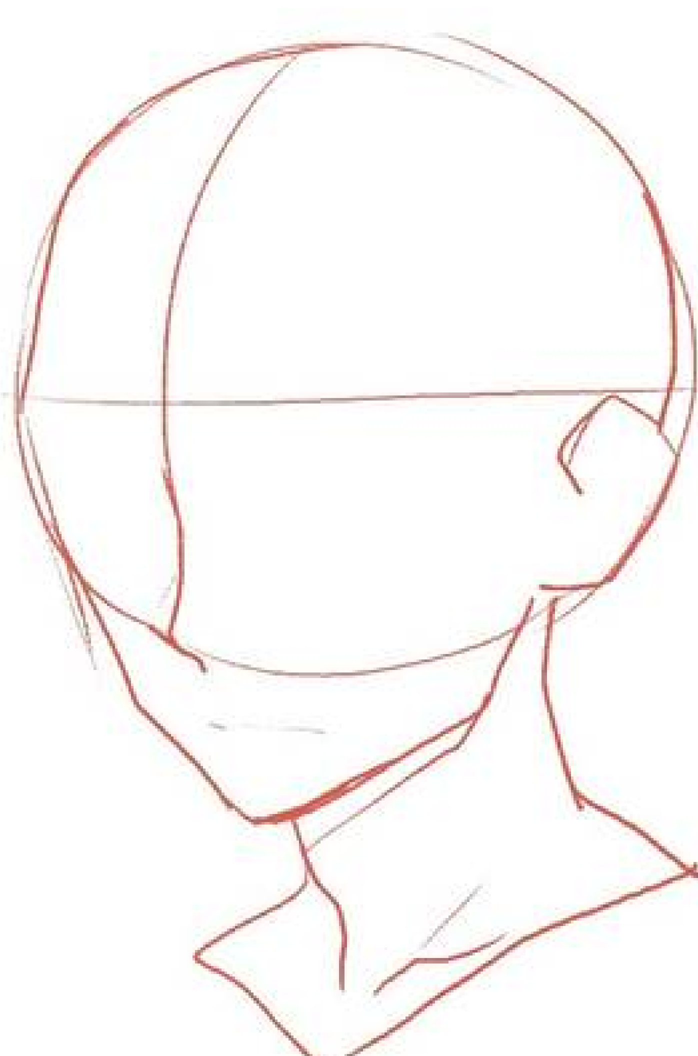
머리카락을 하나의 덩어리로 인식한다면
얼굴 어느 각도에 맞추더라도 조금은 쉽게
그려낼 수가 있습니다
단 위에 언급한 포인트와 길이 부피감을
항상 생각해야 합니다



key point

Q : 머리카락에 웨이브를 주고 싶어요





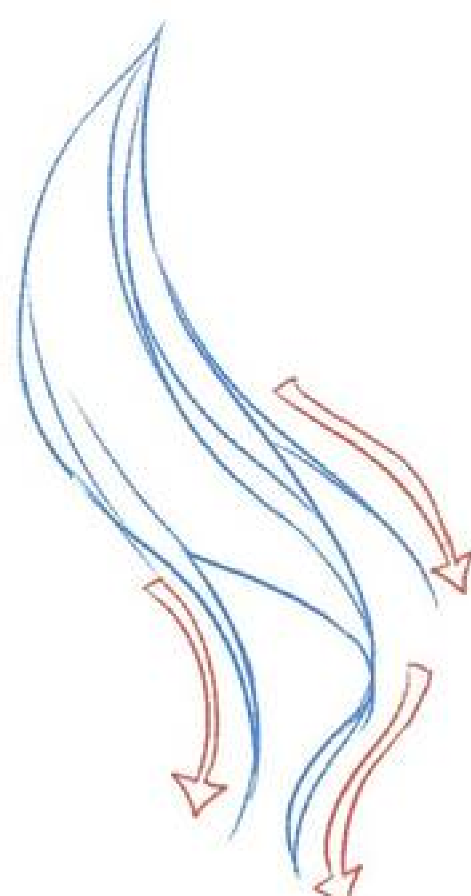


원을 이용해 얼굴을 먼저 그려줍니다



두상 크기에 맞춰 머리카락을 그리고 큼직한 덩어리를 곡선을 이용해 그립니다

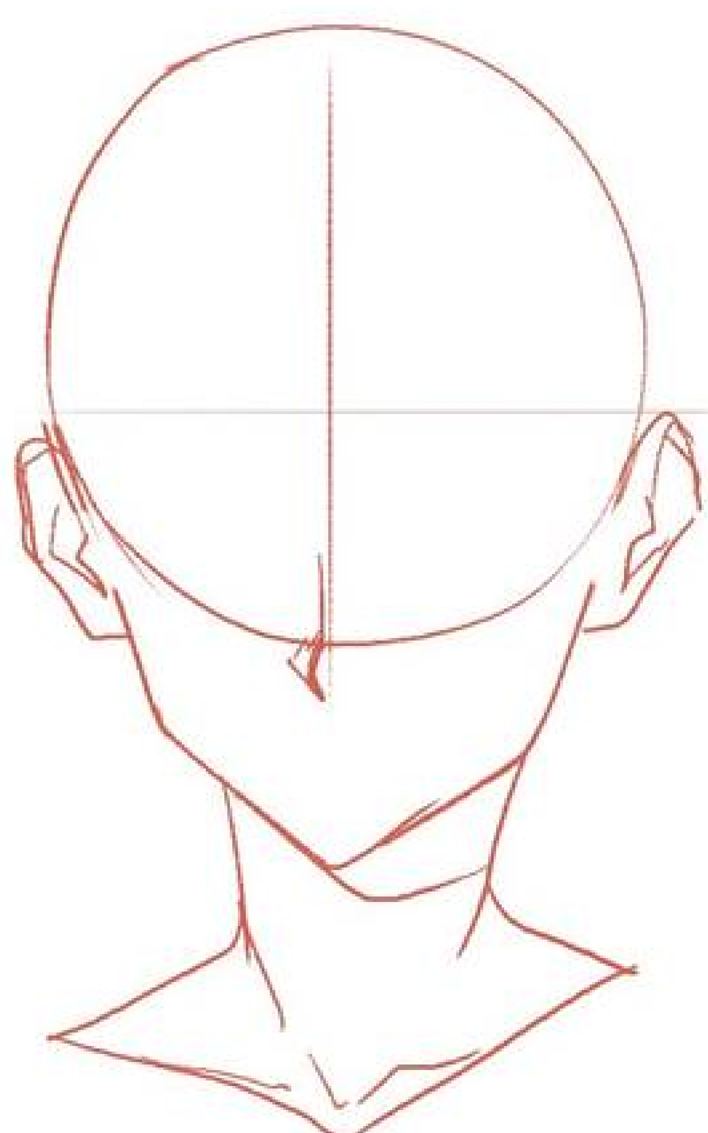




큼직한 머리카락 덩어리 안에 추가 선을 넣어 디테일을 올리고 세부 머리카락을 만듭니다

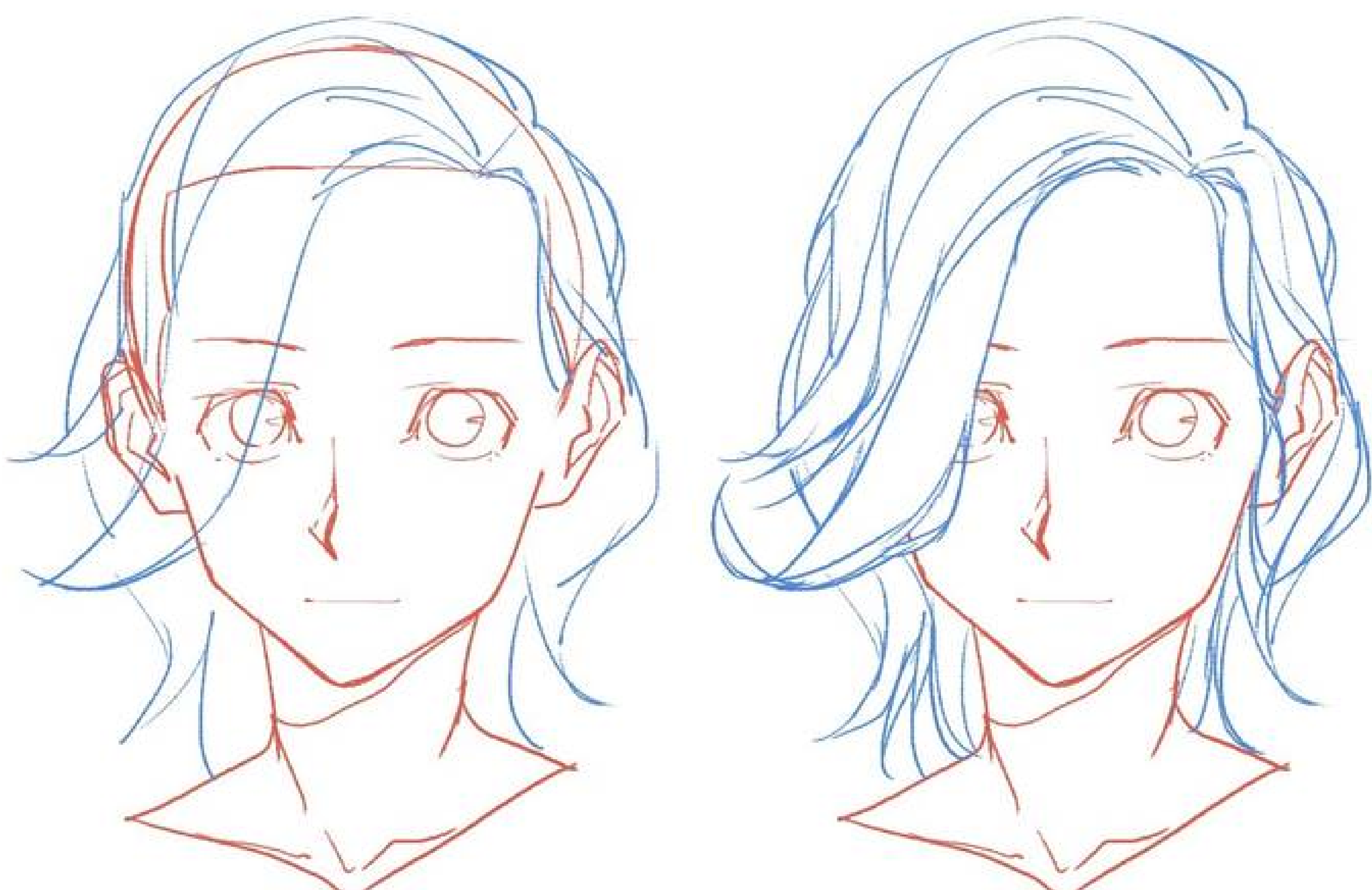


선을 정리하며 마무리합니다





다른 각도의 얼굴을 그려 적용해 봅니다



머리카락 웨이브 형태는 다양하기 때문에 그리고 싶은 스타일을 위와 같이 큰 덩어리로 먼저 곡선을 이용하여 그리고 이후 디테일을 잡아줍니다



곡선의 흐름을 많이 만들어 줄수록 웨이브는 심하게 보입니다



디테일을 추가하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

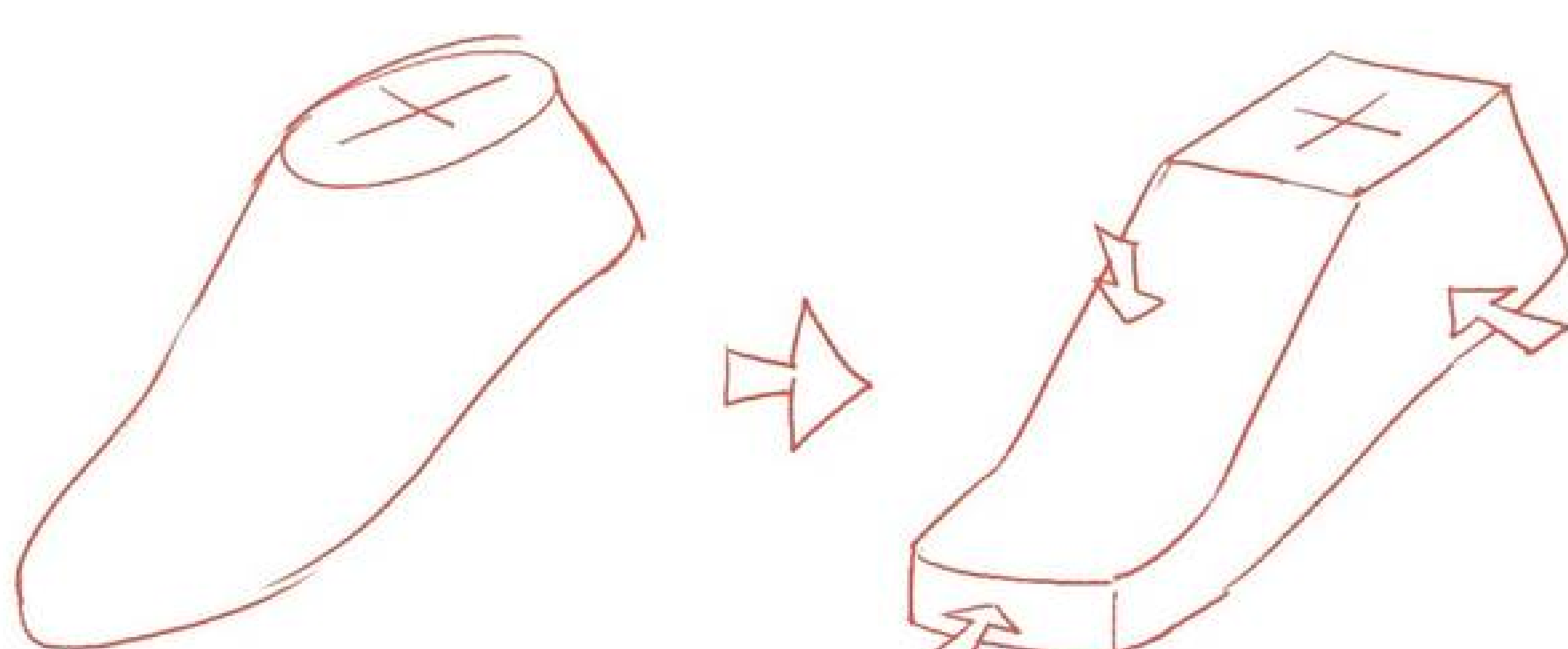


머리카락의 길이는
상관없이 어떤 흐름과
몇 번의 곡선을 만들어
주느냐에 따라서
웨이브의 형태가 달라집니다

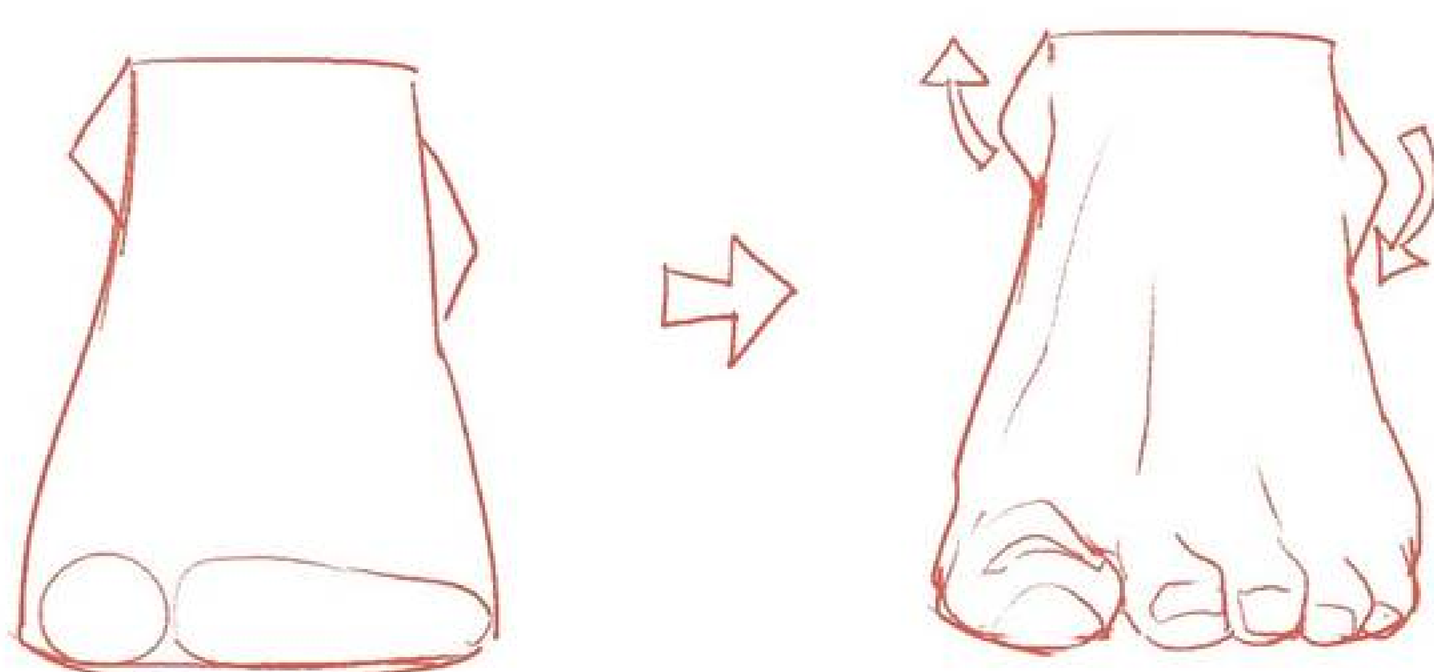


key point

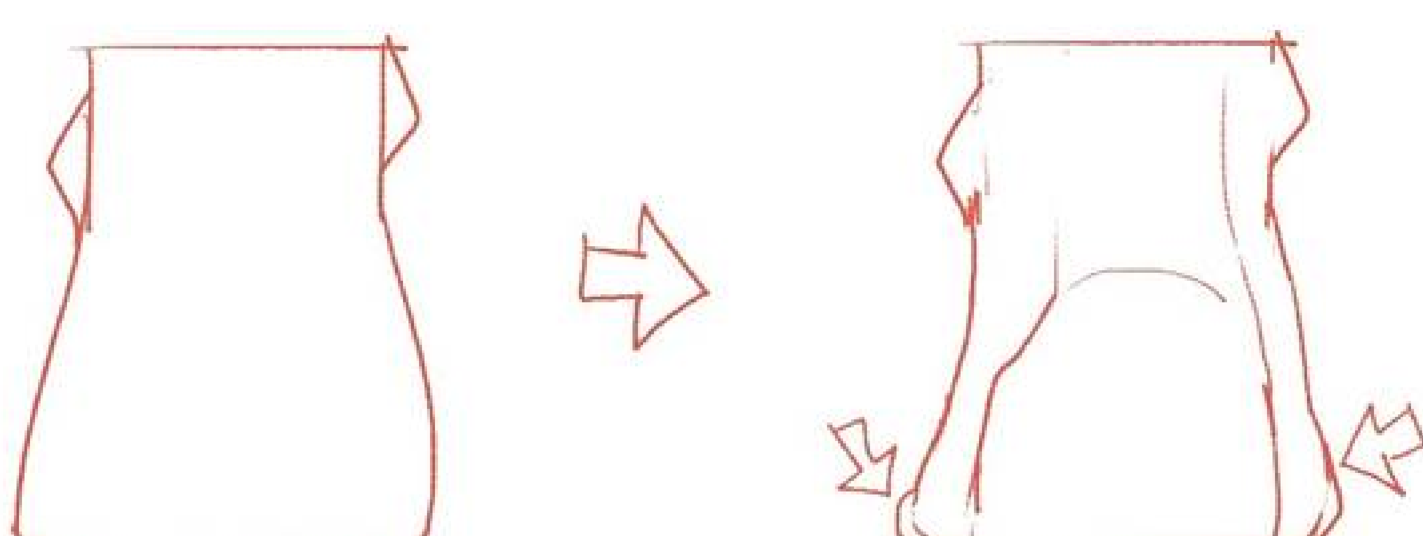
Q : 다양한 발의 형태가 궁금합니다



여러 각도의 발을 그리기 위해선 발의 형태를
단순화해서 생각하며 보이는 면을 떠올립니다



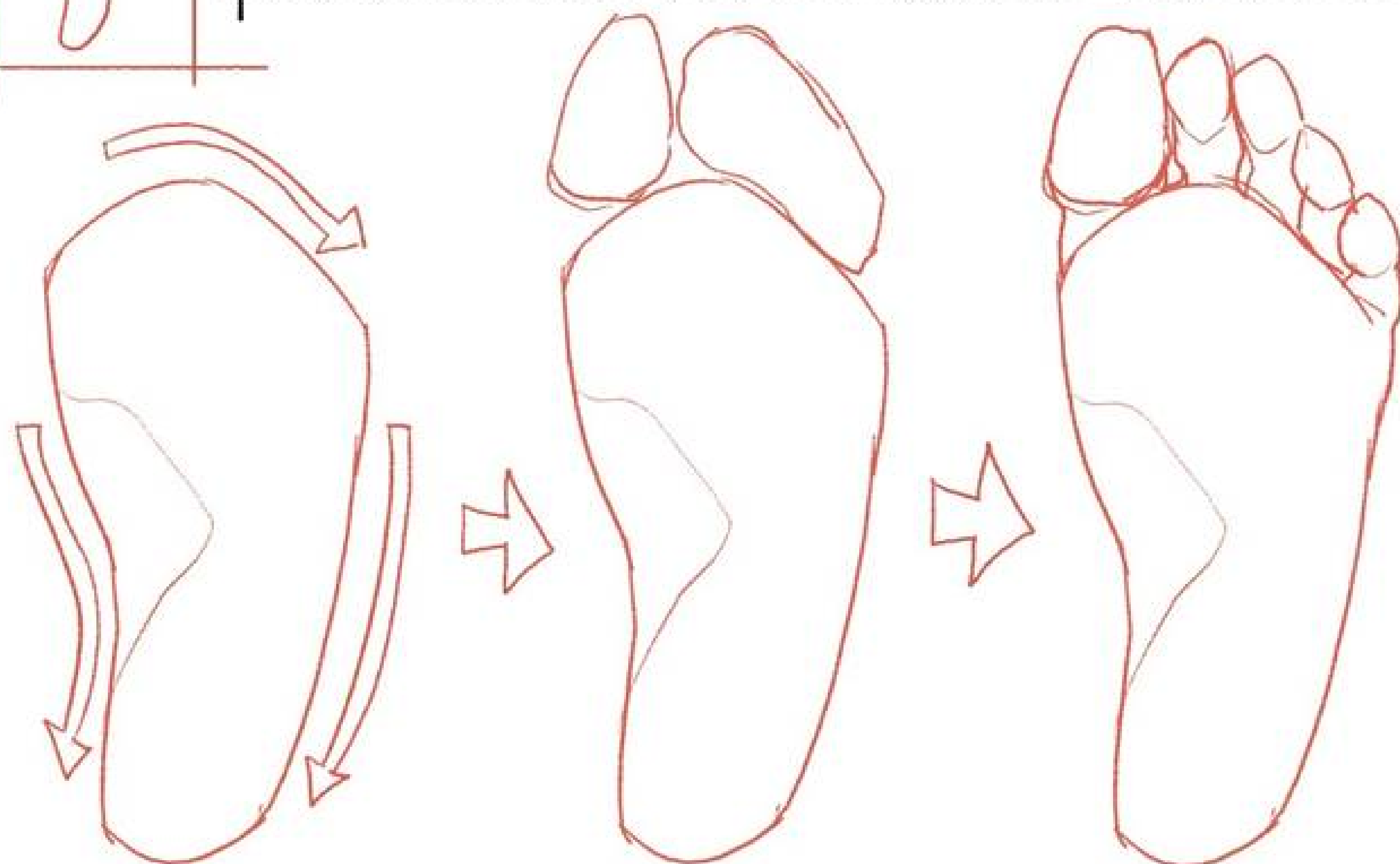
정면에서 볼 때 엄지발가락 쪽의 복숭아뼈가 조금 더 높은 위치에 그려집니다



뒤에서 보이는 발은 엄지와 새끼발가락을 살짝 보이도록 표현합니다



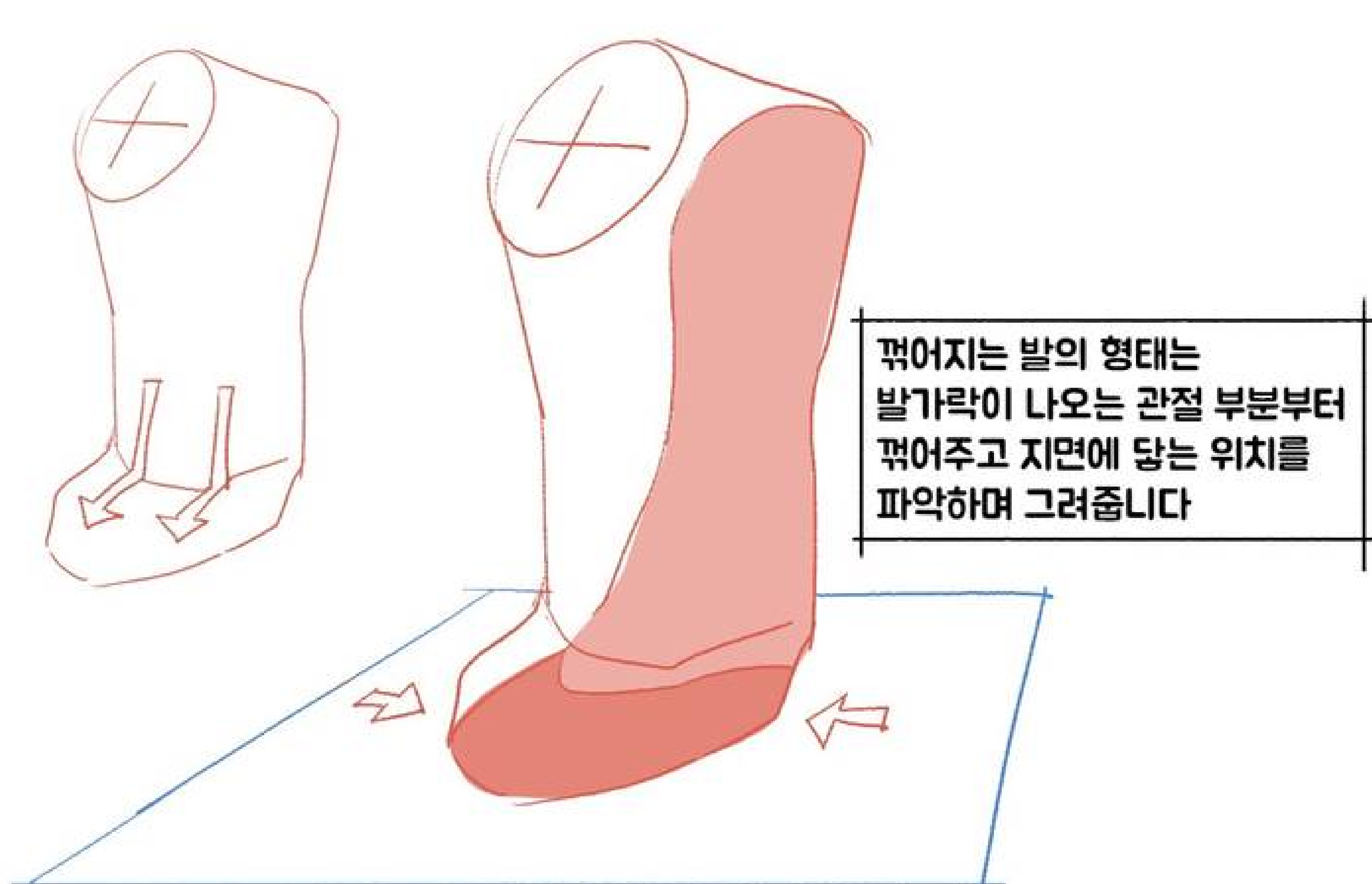
발바닥은 발가락이 나오는 앞부분이 뒷부분보다 넓고
엄지발가락과 남은 네 발가락을 덩어리로 그려 묘사해 나갑니다



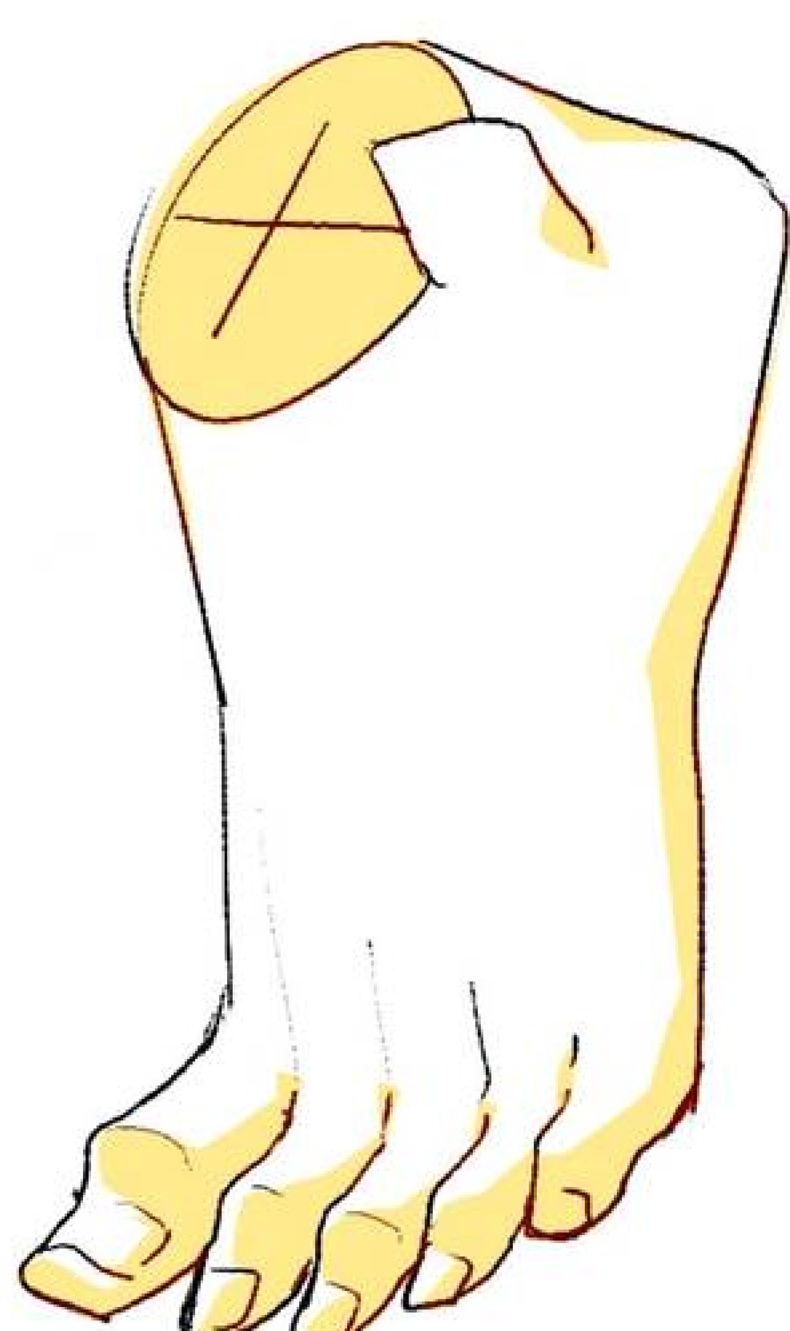
발의 기본 형태를 전체적으로 잡습니다











선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

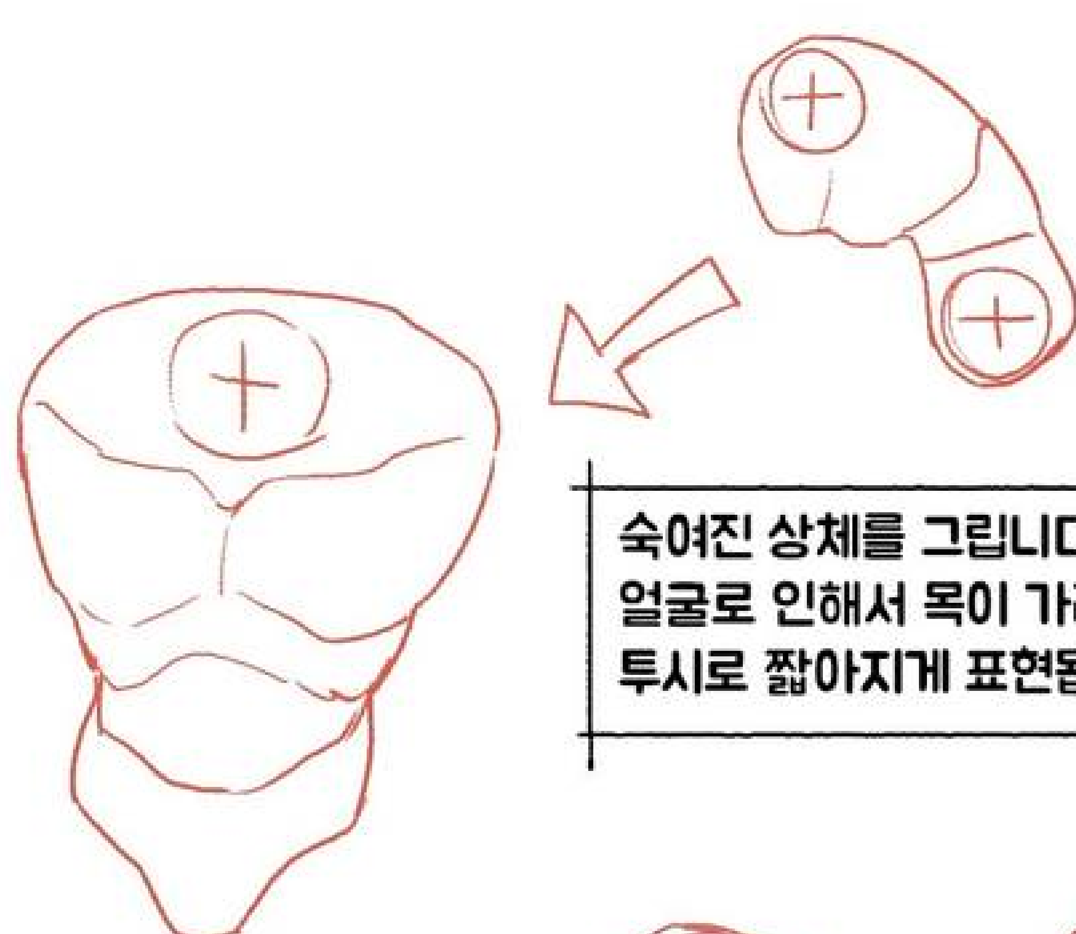




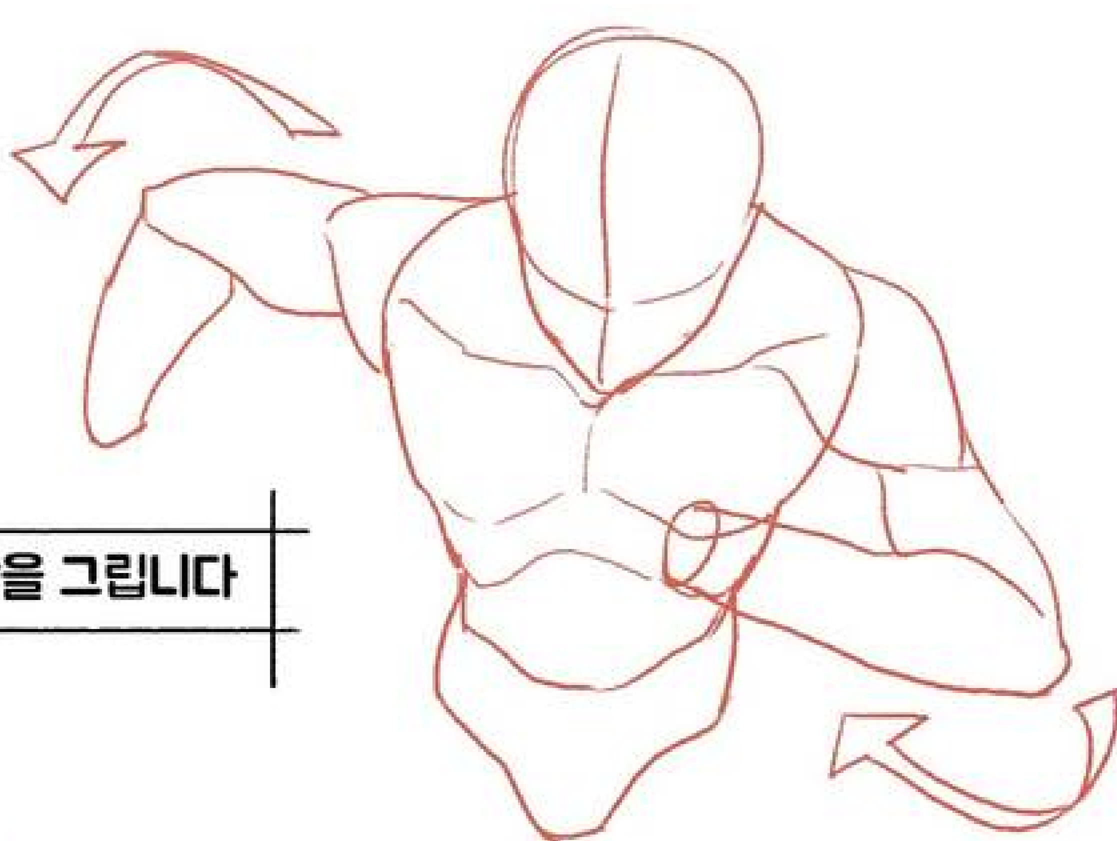
key point

Q : 달리는 모습을 못 그리겠어요





숙여진 상체를 그립니다 정면에서 볼 경우
얼굴로 인해서 목이 가려지고 가슴의 폭이
투시로 짧아지게 표현됩니다



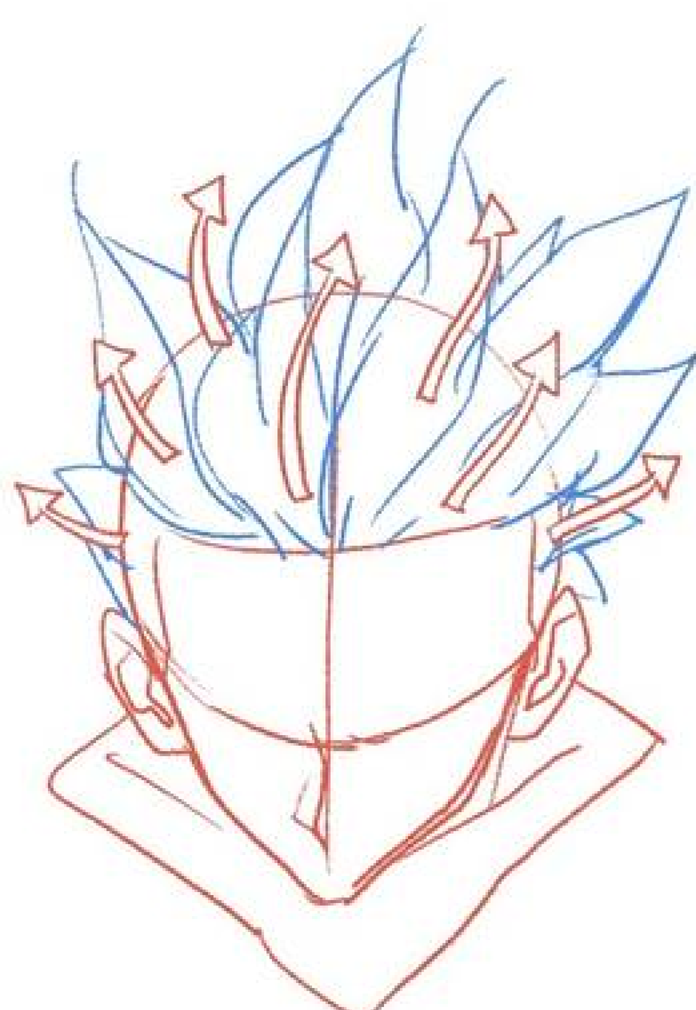
얼굴과 앞, 뒤로 움직이는 팔을 그립니다





다리는 팔과 교차하는 방향으로 그려주며,
접힌 다리의 종아리는 정면에서 허벅지에 가려
짧게 보이게 됩니다

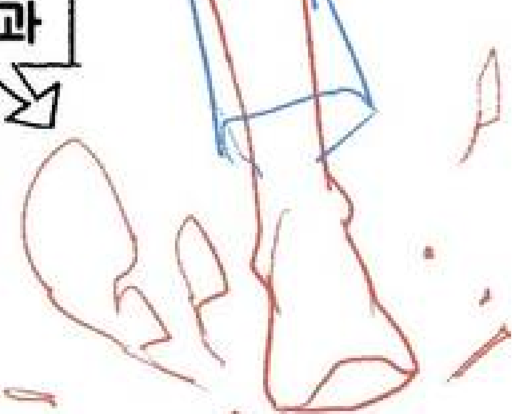




얼굴 묘사를 해주고 머리카락은 뒤로 넘어가는 흐름으로 만들어줍니다



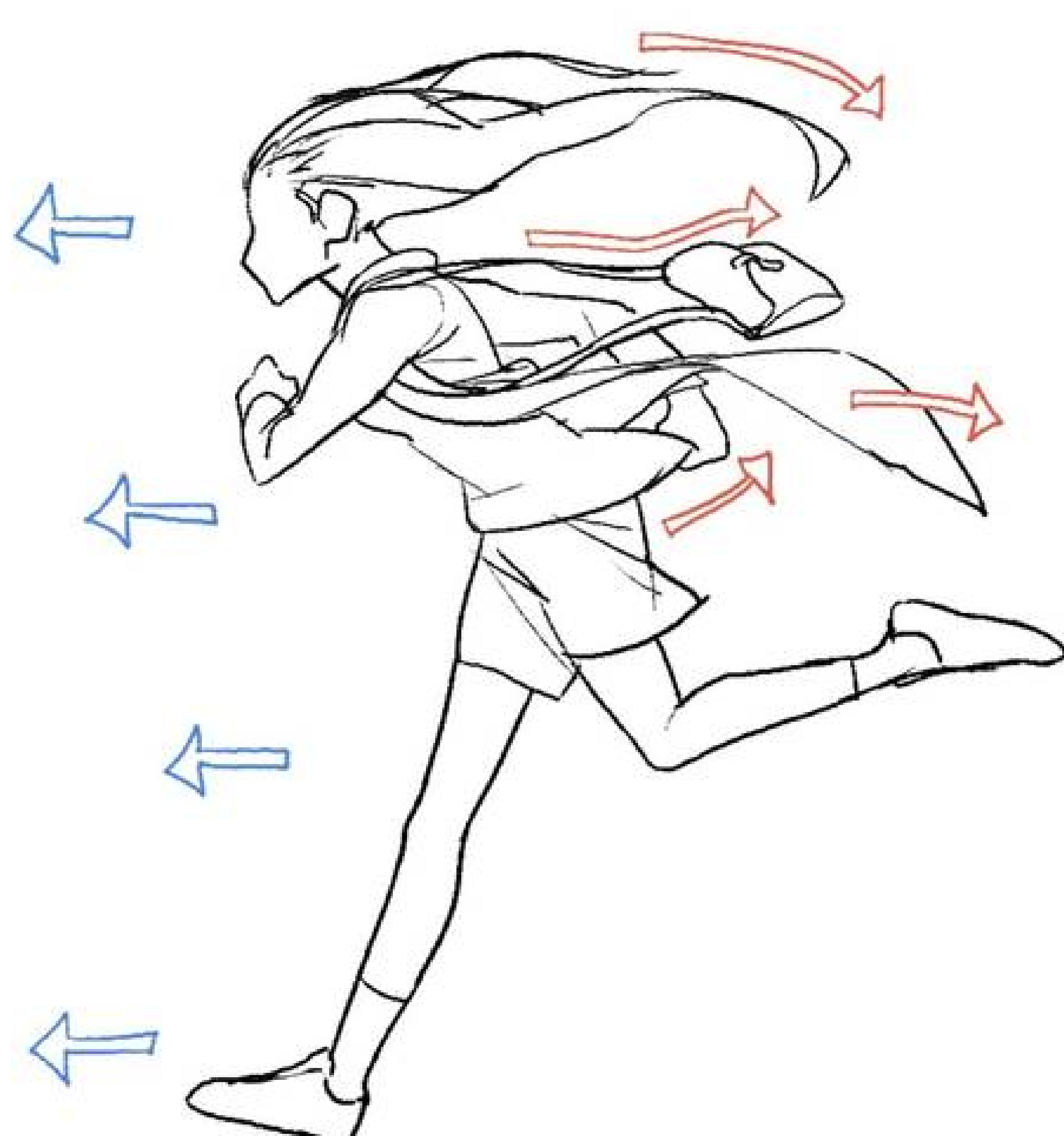
인체에 맞게 옷을 그려줍니다
펄럭이는 요소를 바람에 휘날리게
표현하고 먼지나 땀을 주변에 그립니다





선을 정리하며 마무리합니다

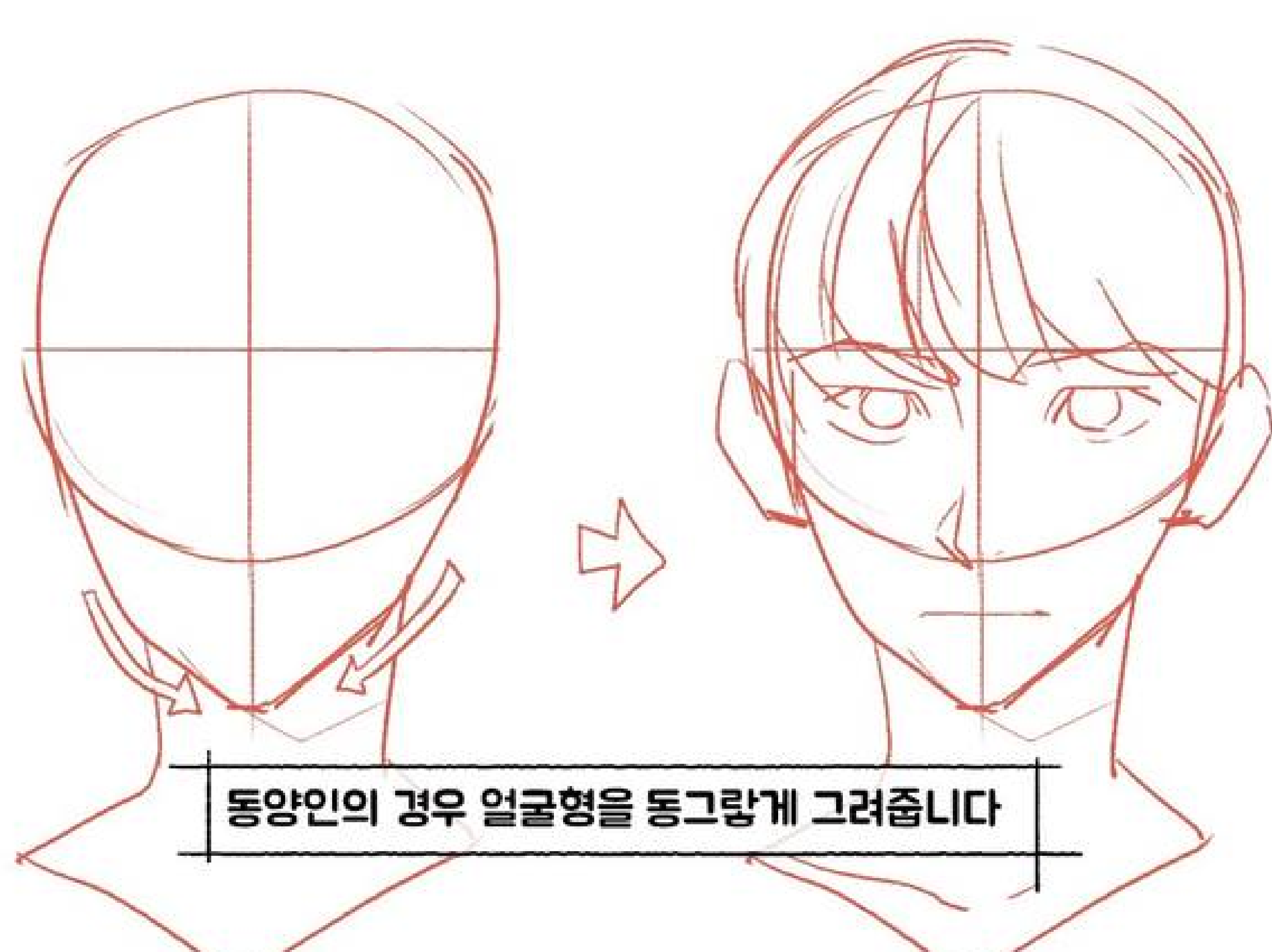
타코작가의 알아두면 좋다!!



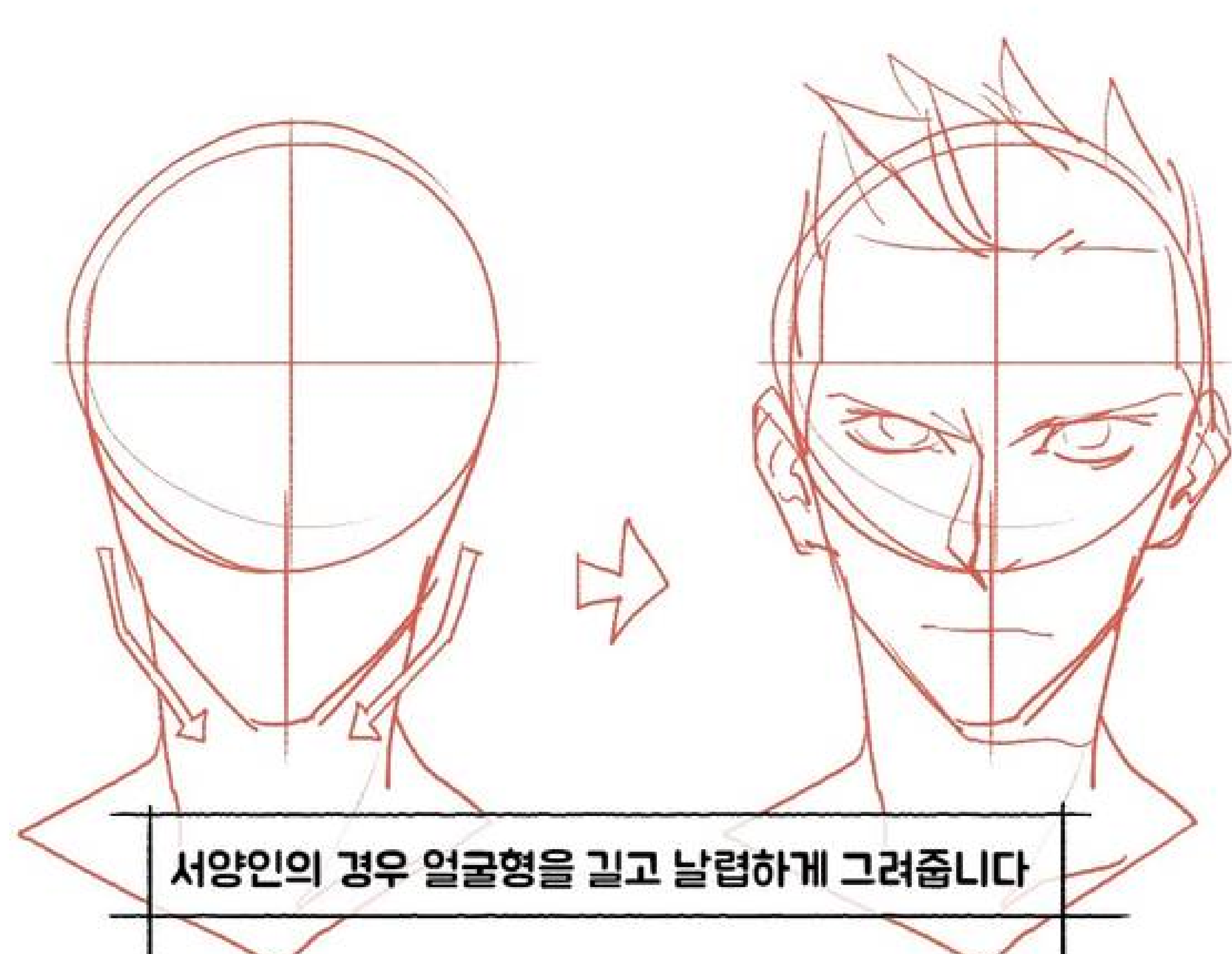


key point

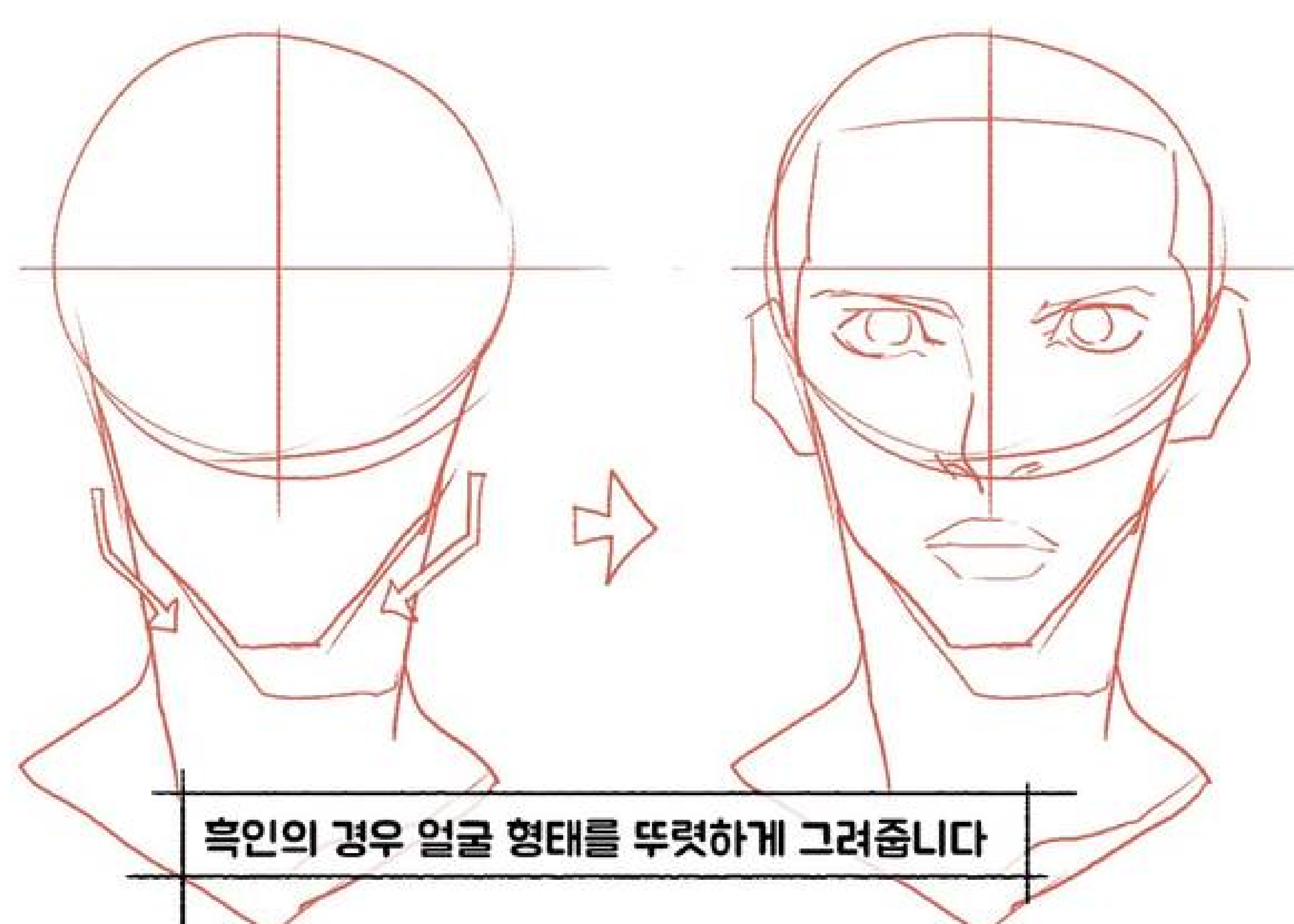
Q : 다양한 인종의 얼굴을 모르겠어요

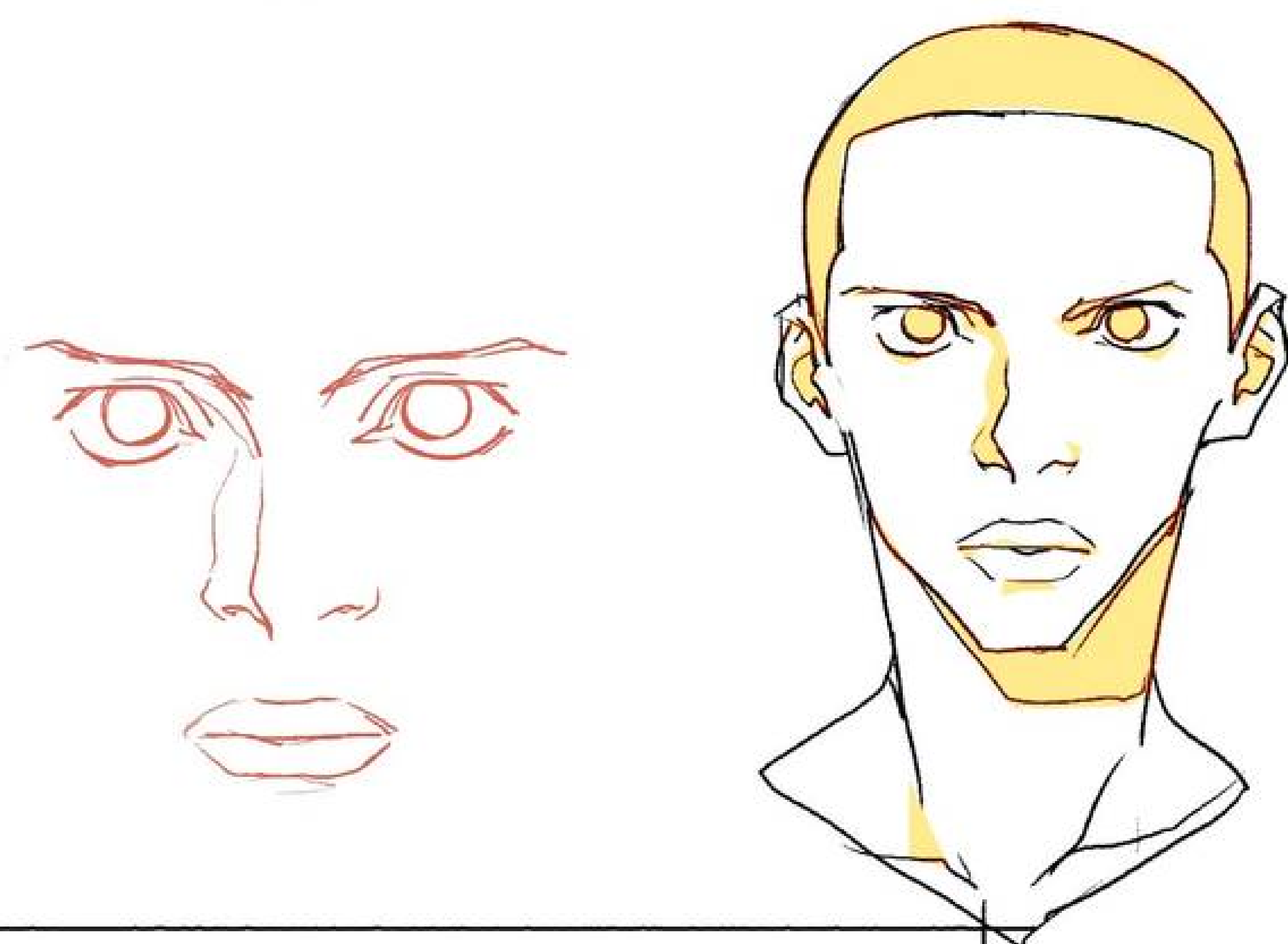


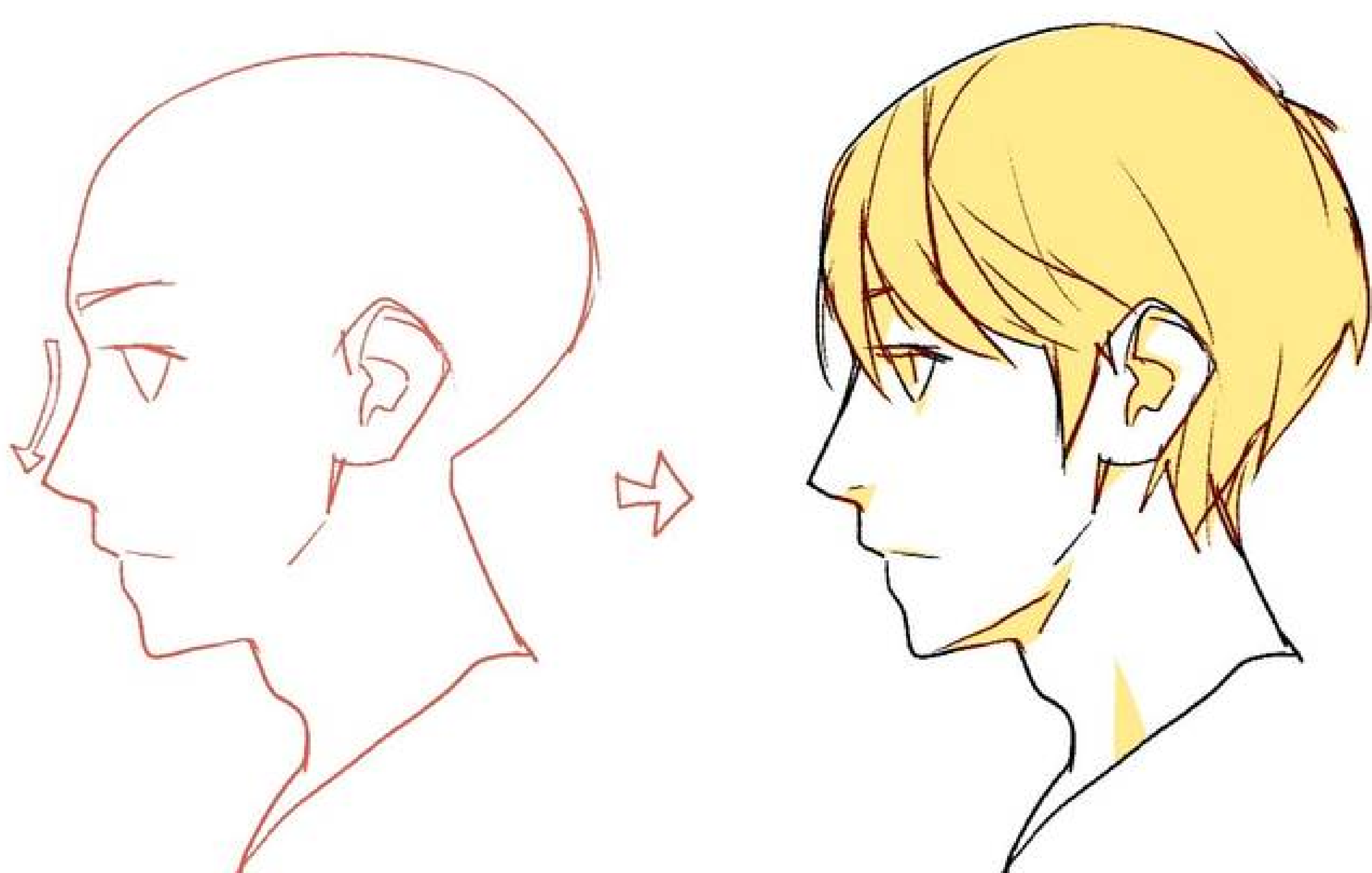




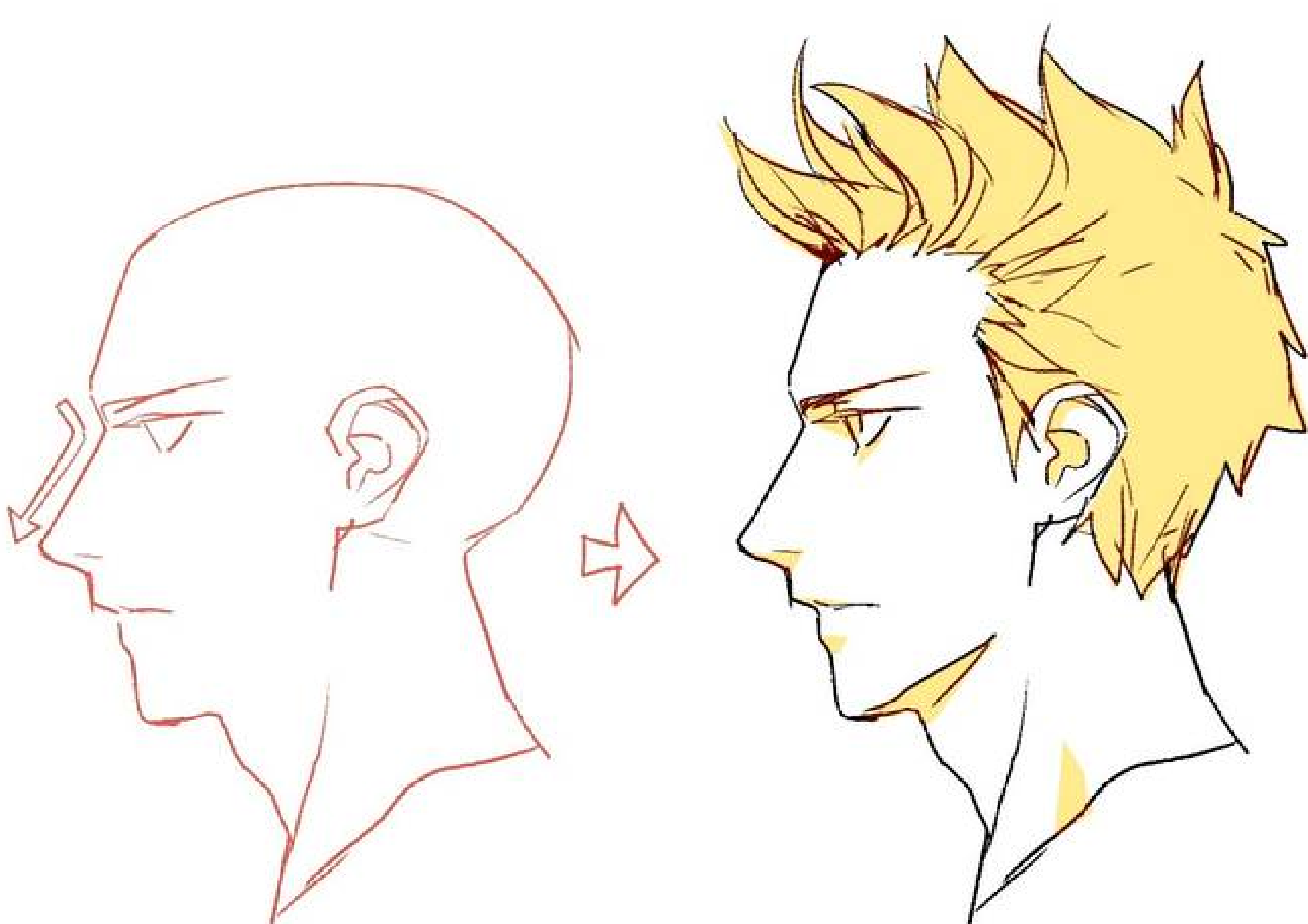




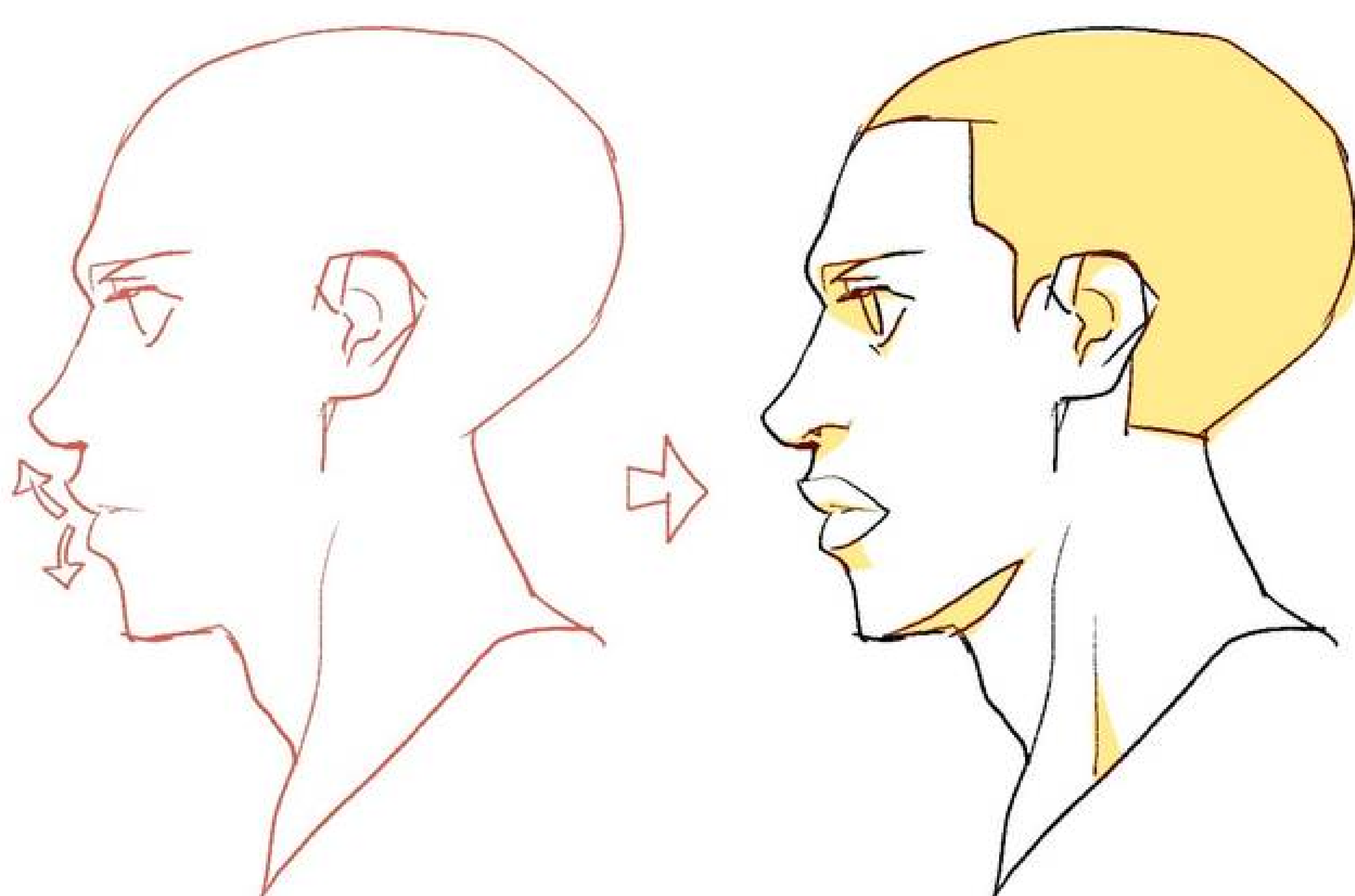




옆에서 볼 때 동양인은 적당한 높이의 코와 위와 같이 눈과 눈썹을 떨어트려 그립니다

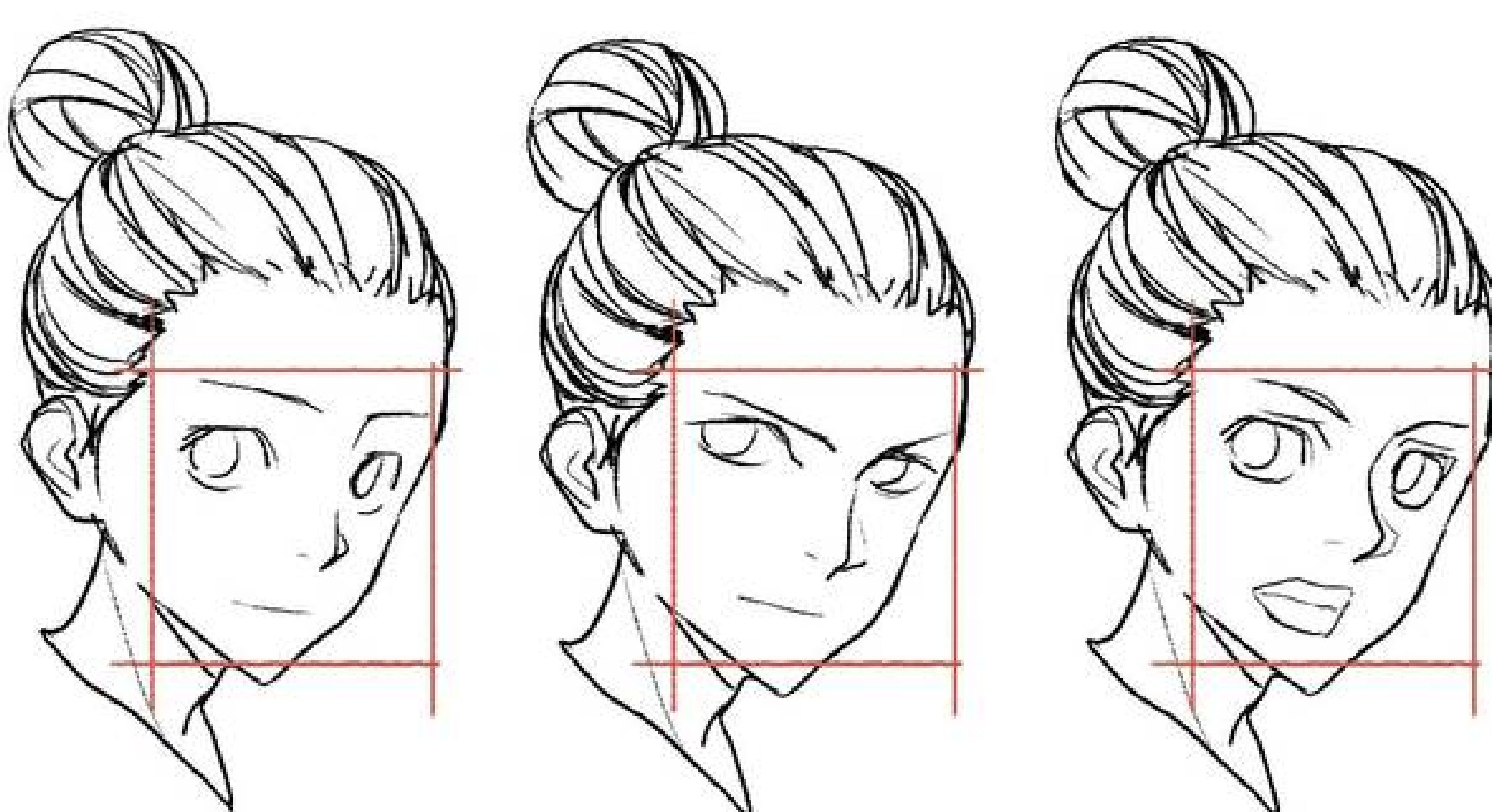


옆에서 볼 때 서양인은 높은 코와 위와 같이 눈과 눈썹을 붙여 그립니다



옆에서 볼 때 흑인은 둥글고 넓은 코와 위와 같이 두툼한 입술을 그립니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

Q : 중년 캐릭터를 멋지게 그리고 싶어요



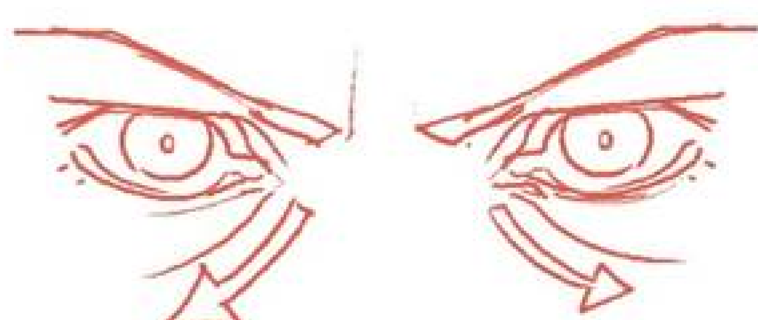


먼저 얼굴형을 그리고 턱의 면적을
만들어 남자다운 느낌을 잡아줍니다



머리카락을 이마 라인서부터 뒤로
넘겨 전체적인 인상을 보여주고
깔끔한 스타일을 그려줍니다

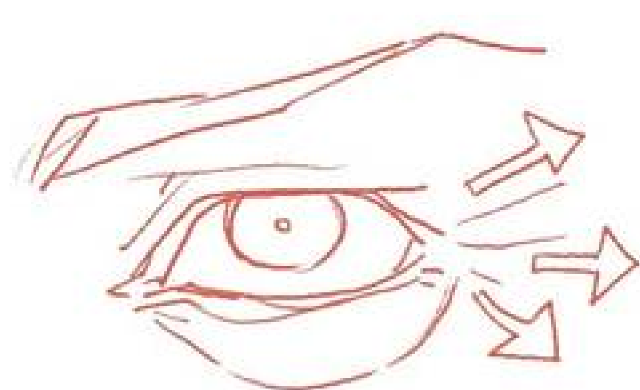




눈 밑 주름 라인을 만들어 줍니다

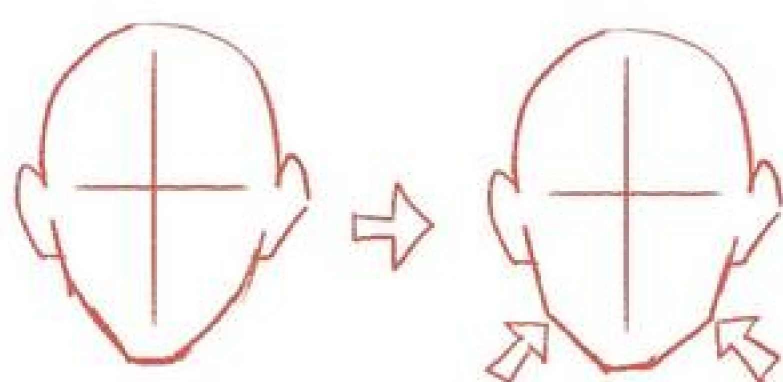


입 주변 주름 라인을 만들어 줍니다



조금 더 중년의 주름으로 가려면 주름의
선을 명확하게 표현하고 추가합니다





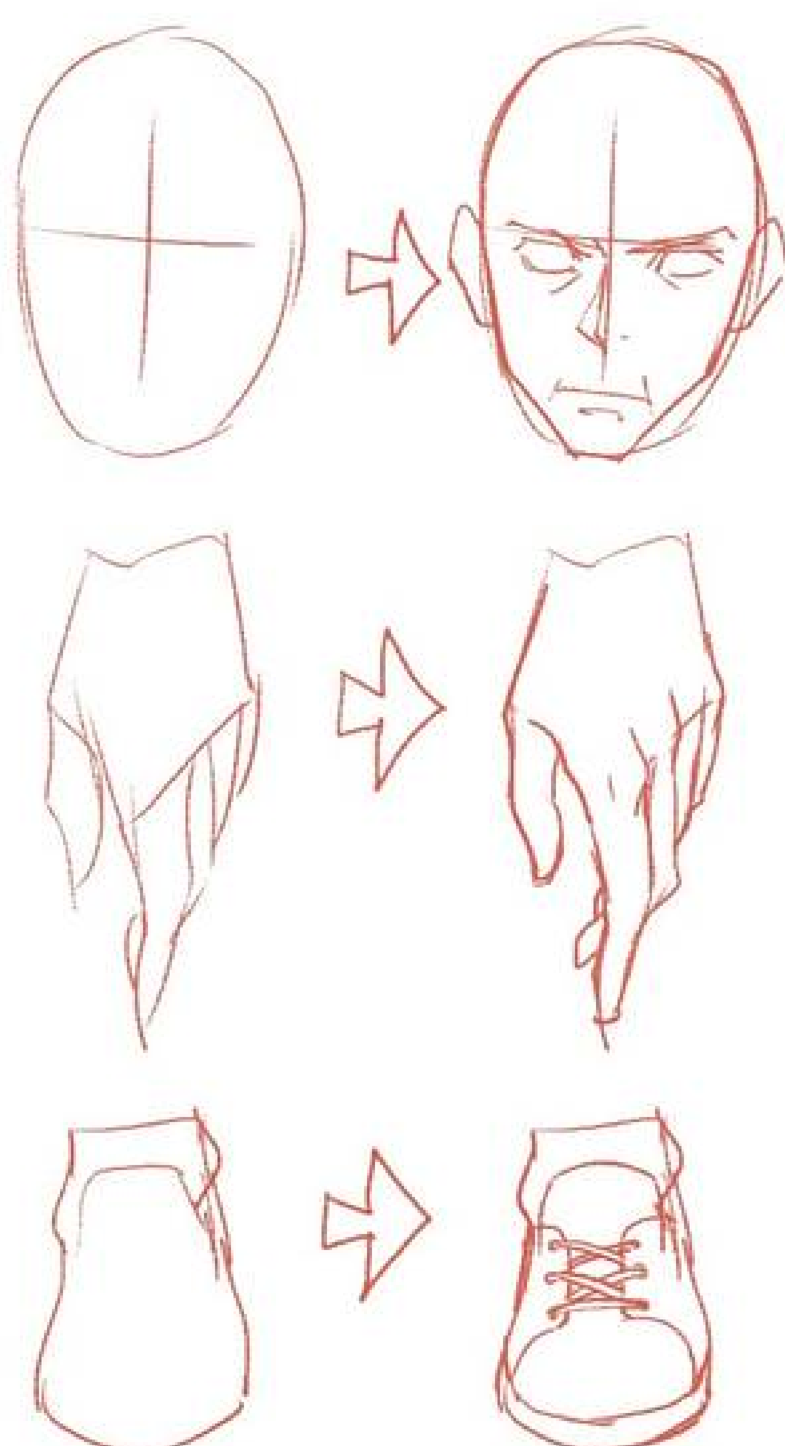
얼굴형 역시 각을 더 살려주는 게 좋습니다



얼굴을 마무리합니다 주름이
길어지거나 많아질수록 나이가
든 캐릭터로 갈 수 있습니다

전신의 경우 생각 한 옷을 자료 참고를 통해 디테일을 추가하고
옷 주름을 만들어 전체 느낌을 먼저 러프하게 그립니다



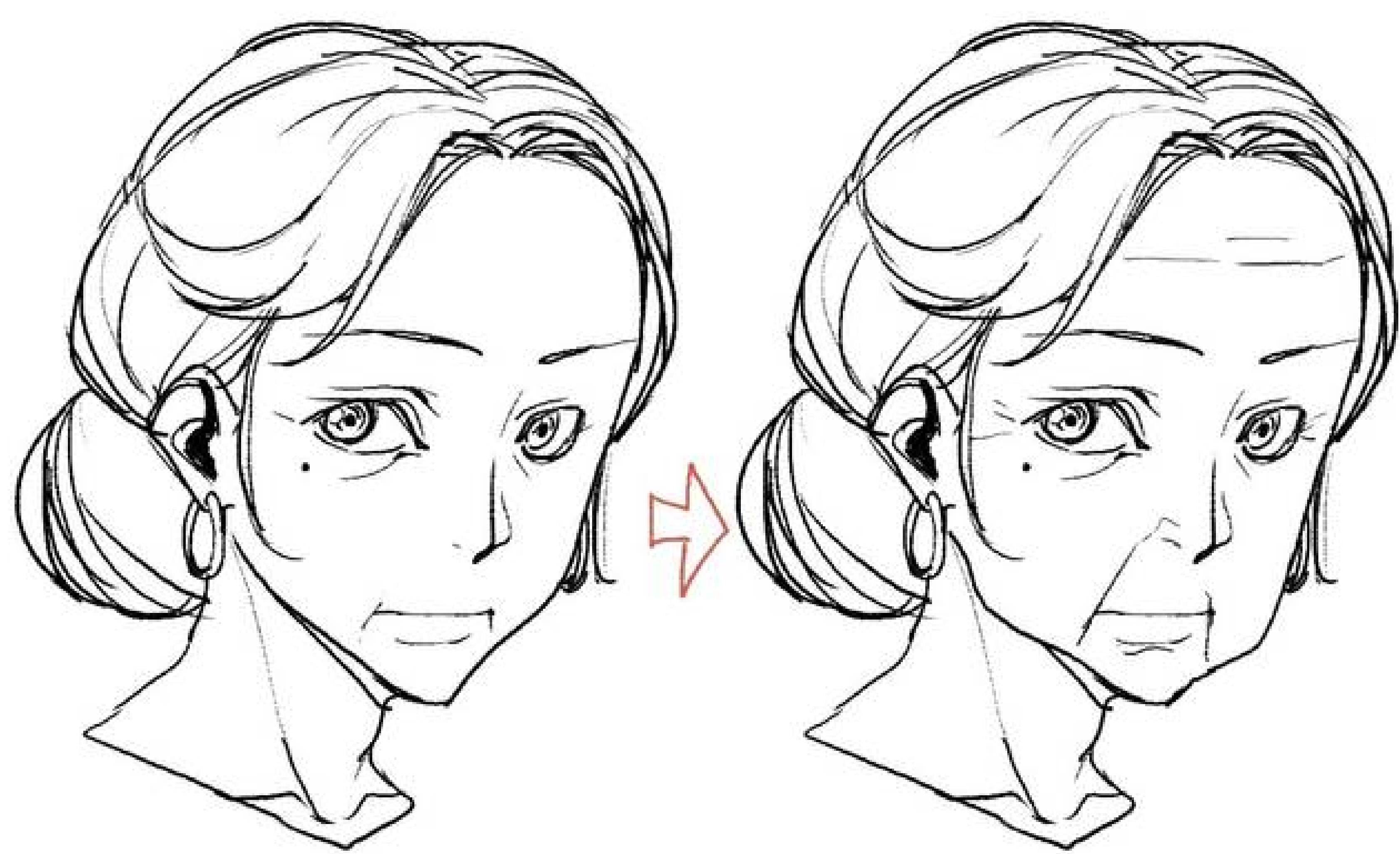


러프하게 표현한 요소들의 디테일을 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

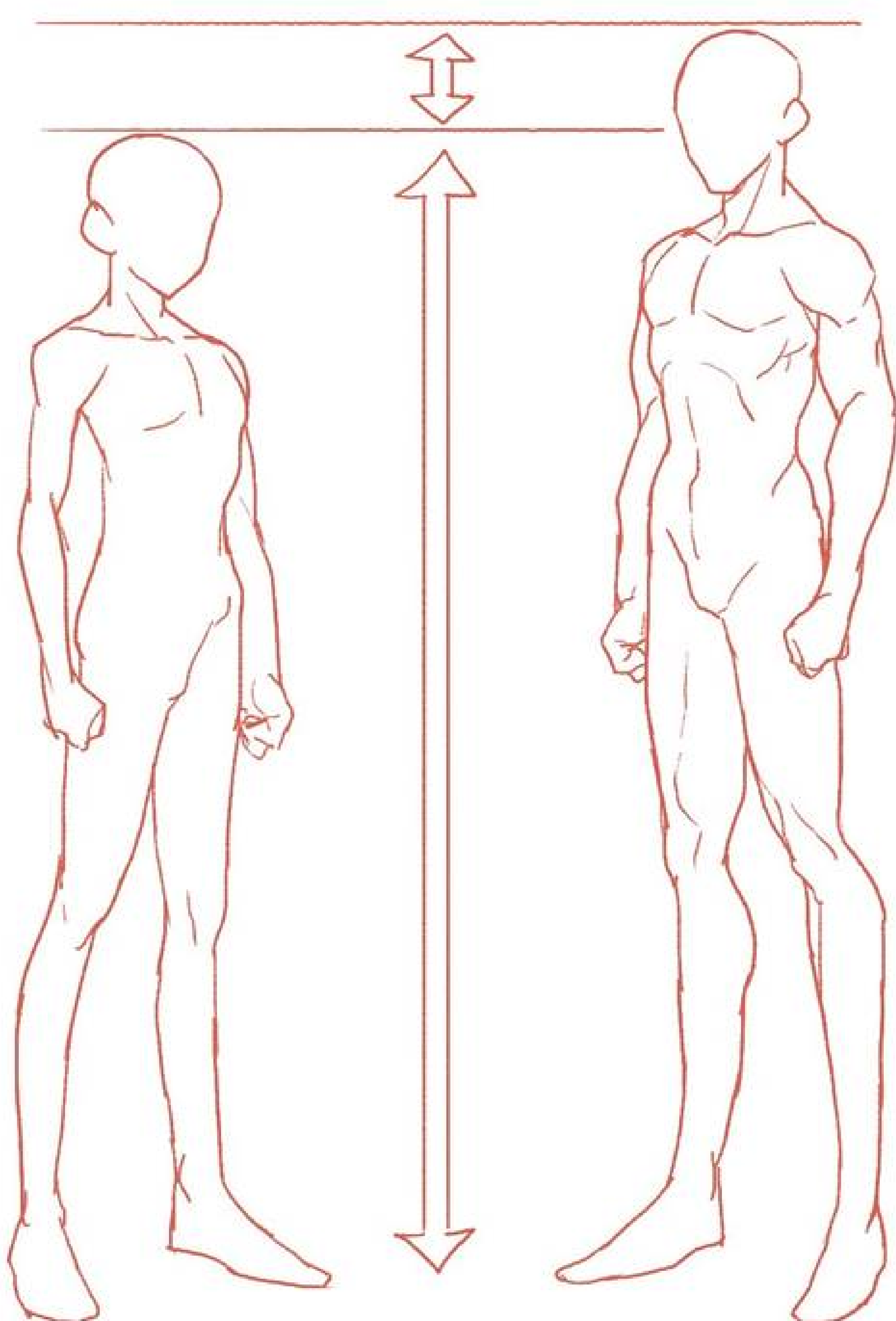


여자 캐릭터에도
위와 같은 방법으로
주름을 추가하면 중년의 느낌을
살릴 수가 있으며, 주름의 길이와
얼굴형의 차이로 노인처럼
보일 수가 있으니
적절히 사용하시면 됩니다

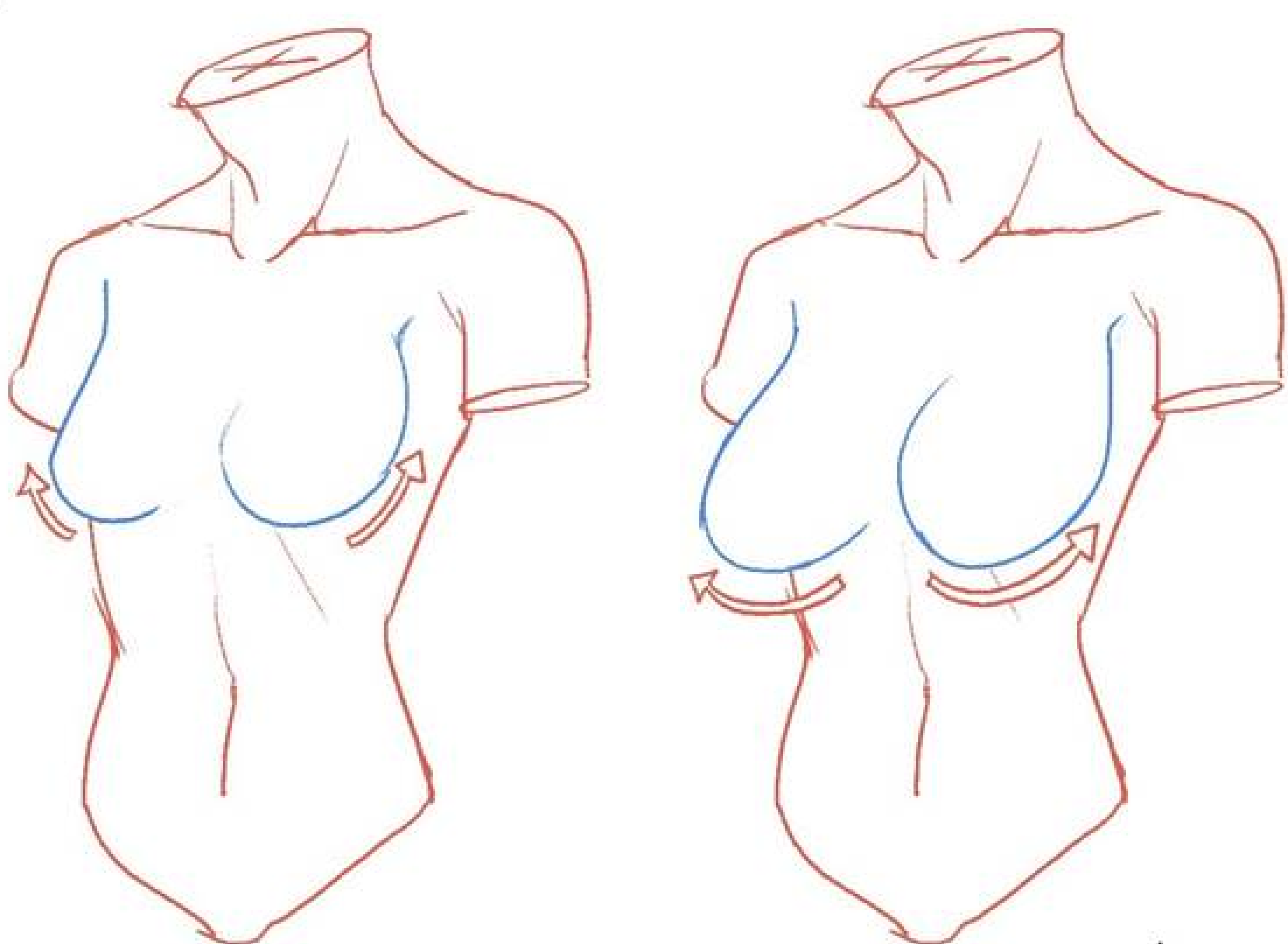


key point

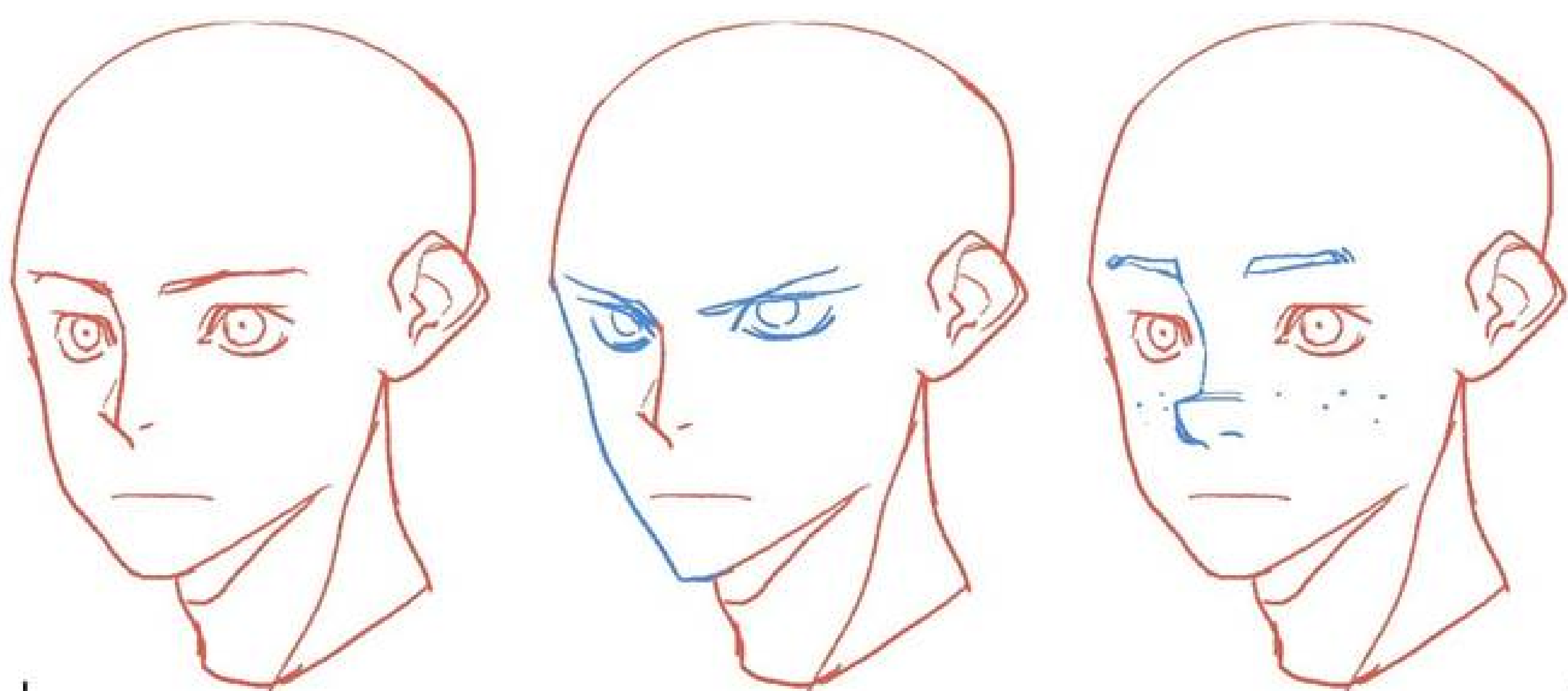
Q : 겹치지 않는 캐릭터 개성 살리는 법 궁금해요



먼저 전체적으로 보일 수 있는 인체의 변화가 필요합니다
작거나 크거나 혹은 마르거나 뚱뚱하다로 차이를 둘 수 있습니다



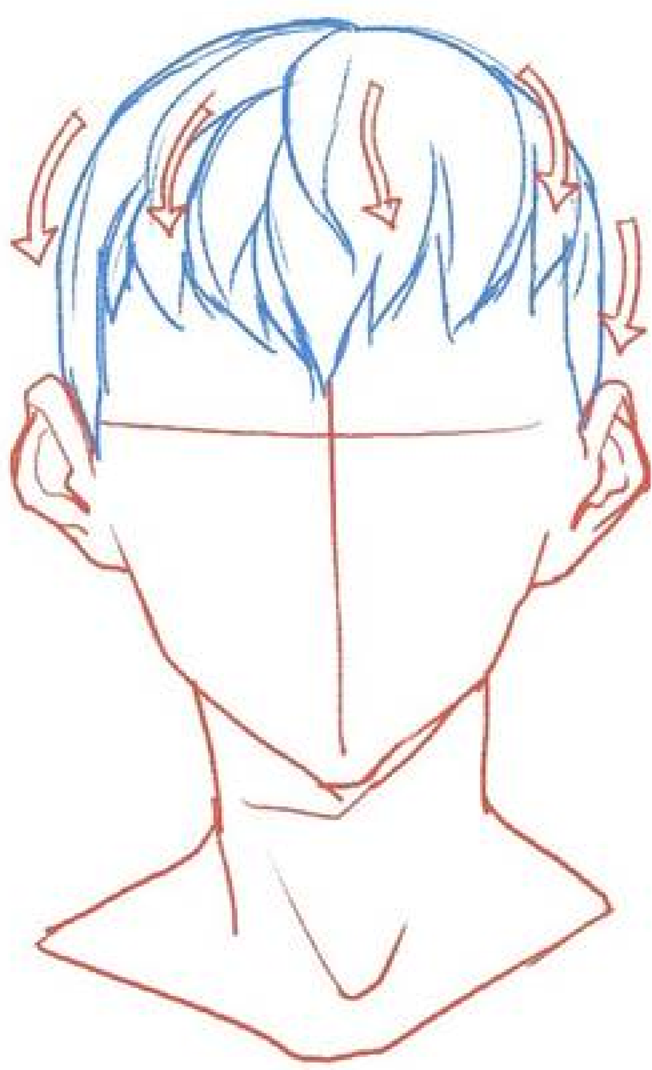
여성의 경우에는 가슴 크기로도 개성을 살릴 수가 있습니다

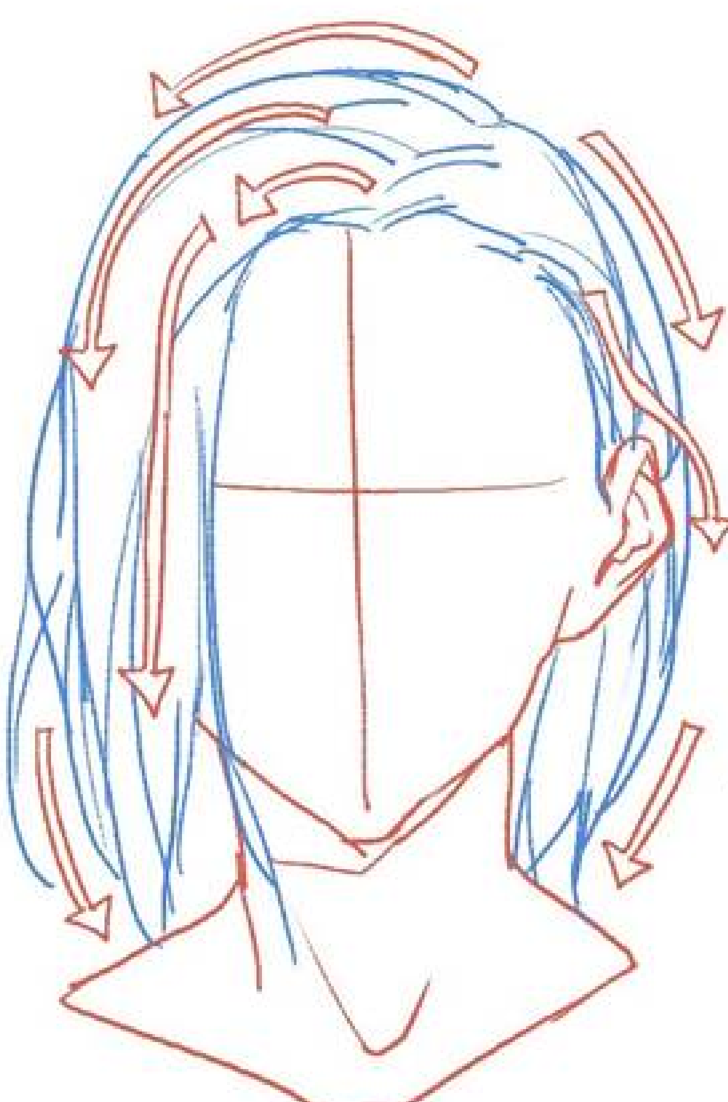


얼굴에서는 눈, 코, 입 그리고 얼굴형의 차이로 서로 다른 캐릭터가 만들어집니다

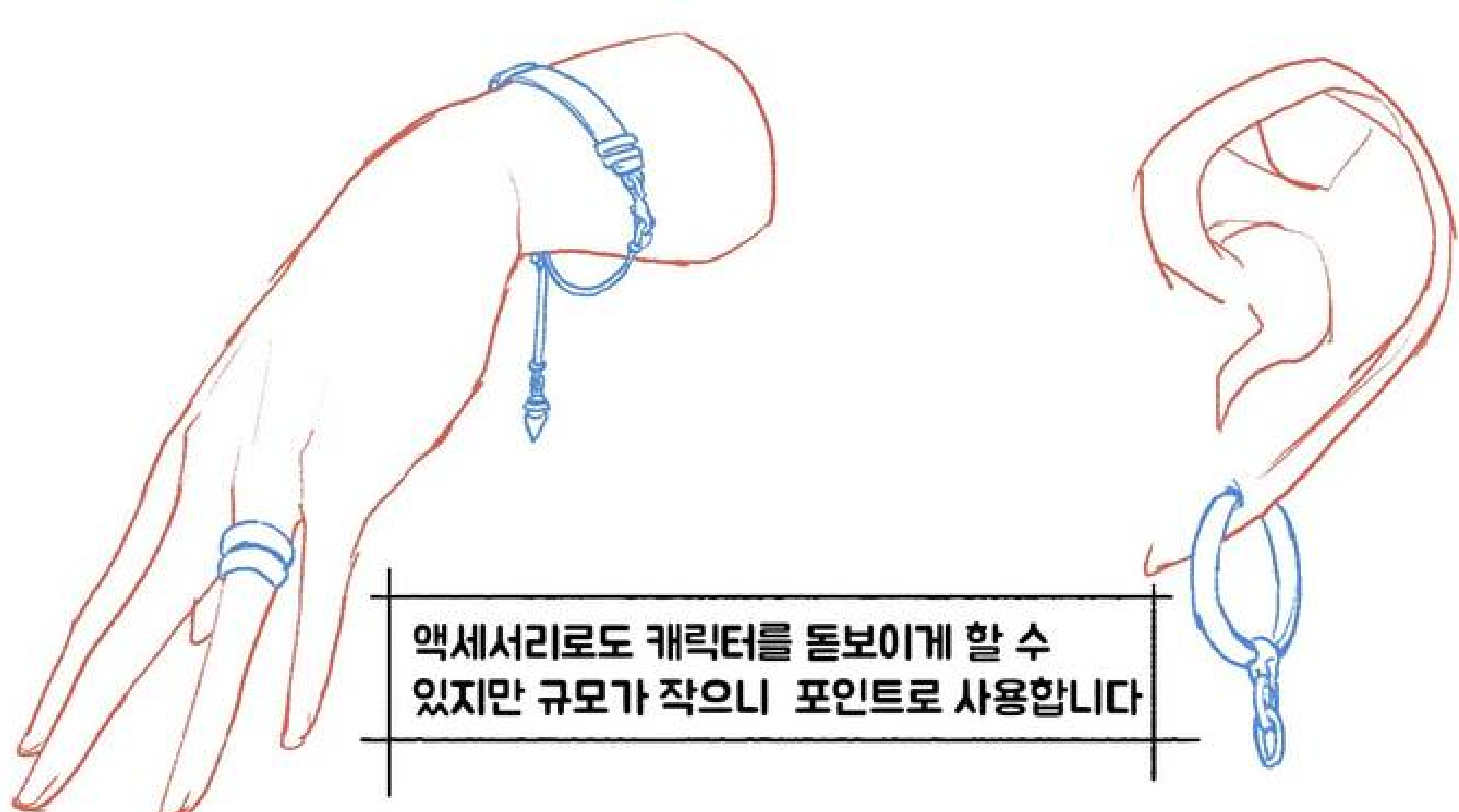


얼굴형이 같다 하더라도
다양한 헤어스타일로
각 캐릭터들의 개성이 나타나고
이로 인해 성격이 보이기도 합니다





짧은 머리, 긴 머리, 곱슬머리 등등
여러 가지로 캐릭터를 분류시킵니다



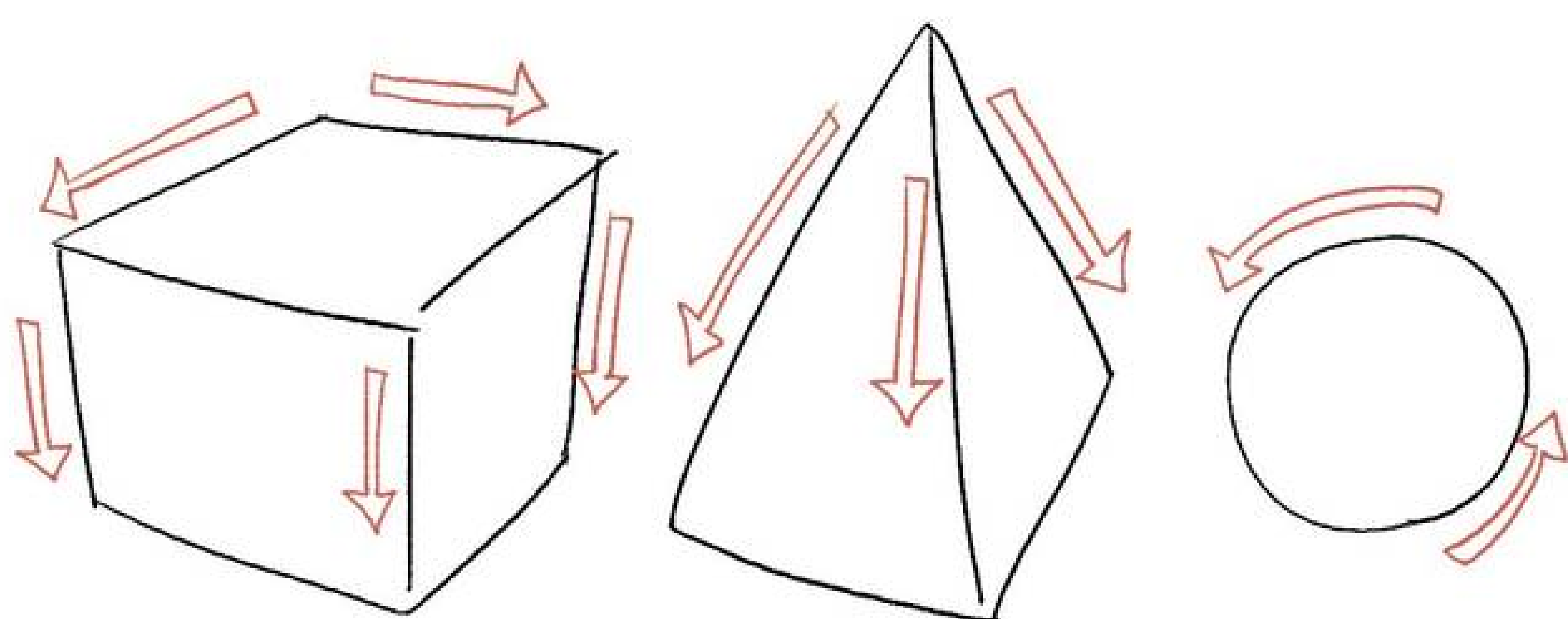




성격에 맞는 표정도 만들어주고 캐릭터가
가진 포인트를 찾아 표현합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



위에 보이는 도형들의 겉모습이 다 다르듯이
캐릭터에서 가장 많거나 혹은 비중이 크게 보이는 곳을
바꿔줘야 개성이 살고 차별성을 만들어 줄 수가 있습니다



key point

Q : 수인족은 어떻게 그려야 하나요

수인족(獸人族)
판타지에 등장하는 동물 형태 및 능력을 가진 종족

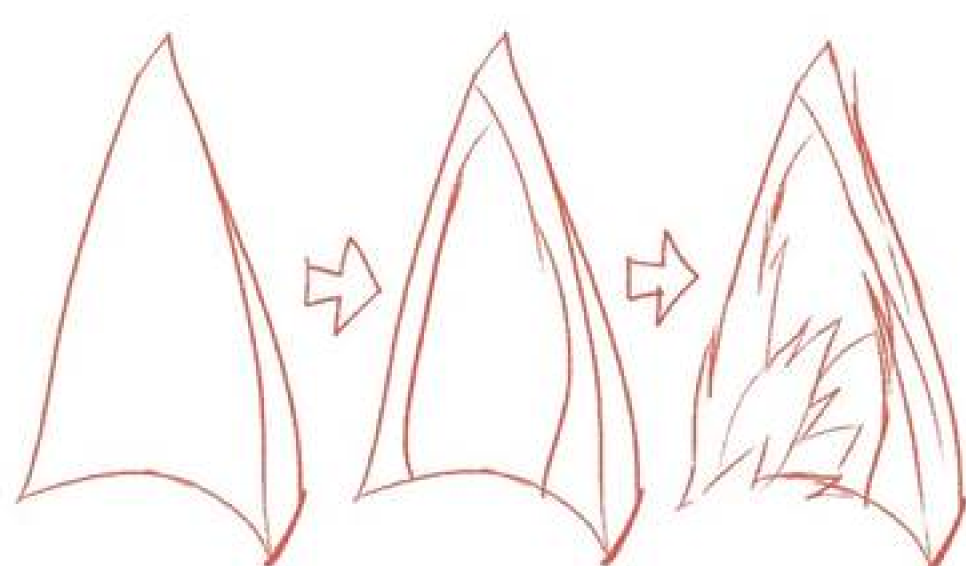


사람 형태에 가까운 기준으로 한 수인족을 그립니다
(동물 중에 늑대를 예로 표현)





늑대의 날렵한 느낌을 얼굴형과 눈에서 표현해줍니다

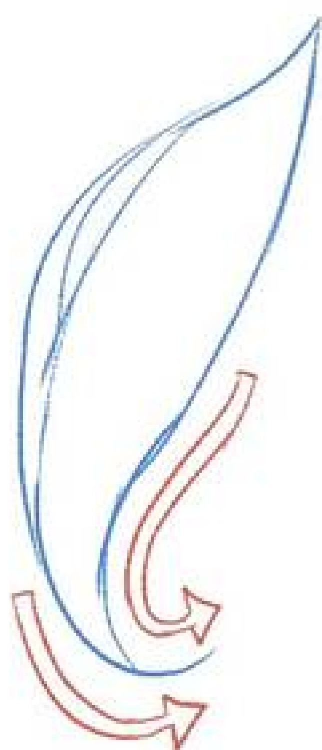




귀를 머리 위에 도형화해서 표현하고 이후 묘사를 해줍니다







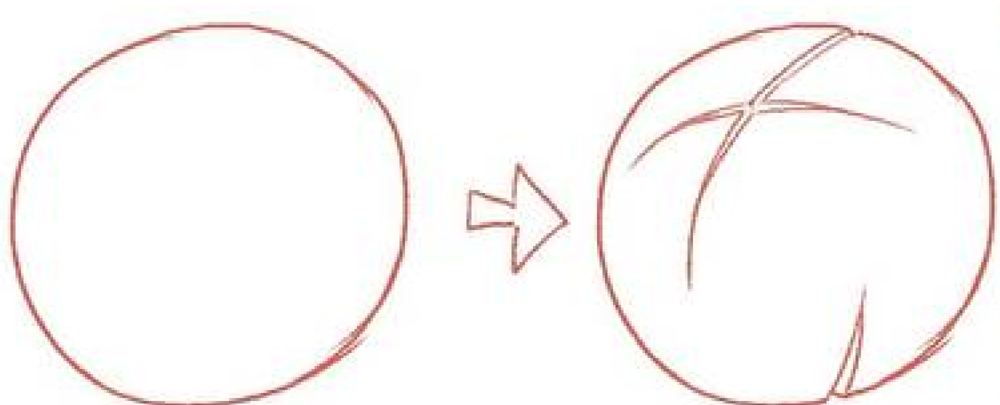
야생적이고 섹시한 느낌을 주기 위해 긴 머리를 그려주고 머리카락의 끝부분을 휘어줍니다

전체적으로 길고 살짝 근육이 붙은
몸으로 날렵한 느낌을 더 살려주고
이때 움직임을 고려한 팔은 나중에 그립니다





턱에 손 부분을 닿은 포즈로 팔을 앞으로 빼주고
가려지는 부분을 지워가며 정리합니다

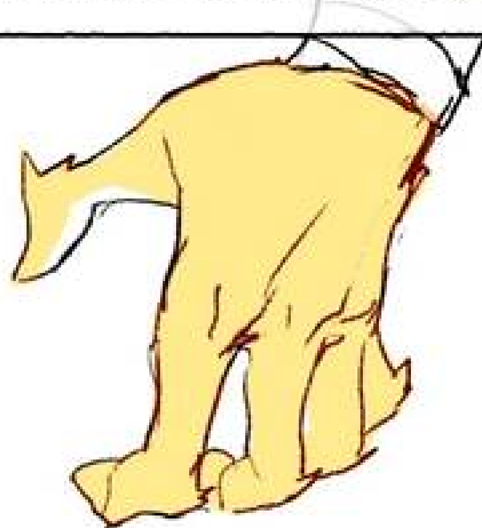




야생적인 느낌을 상처로 마무리하고
상처 표현의 경우 인체 곡선에 맞게
입체적으로 표현해줘야 합니다



사람보다 동물에 가까운 형태로 머리카락, 2족 보행인 사람의 특성을
제외하고 전부 늑대에 가깝게 마무리하며, 사람보다 덩치를 크게 살려줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

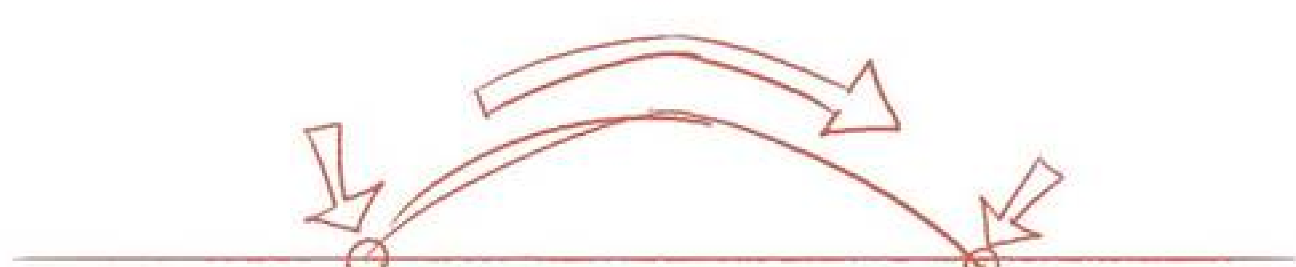


다른 동물 역시 동물의 특징을
캐릭터에 포인트로 살려주면
수인족의 느낌을 살릴 수 있습니다

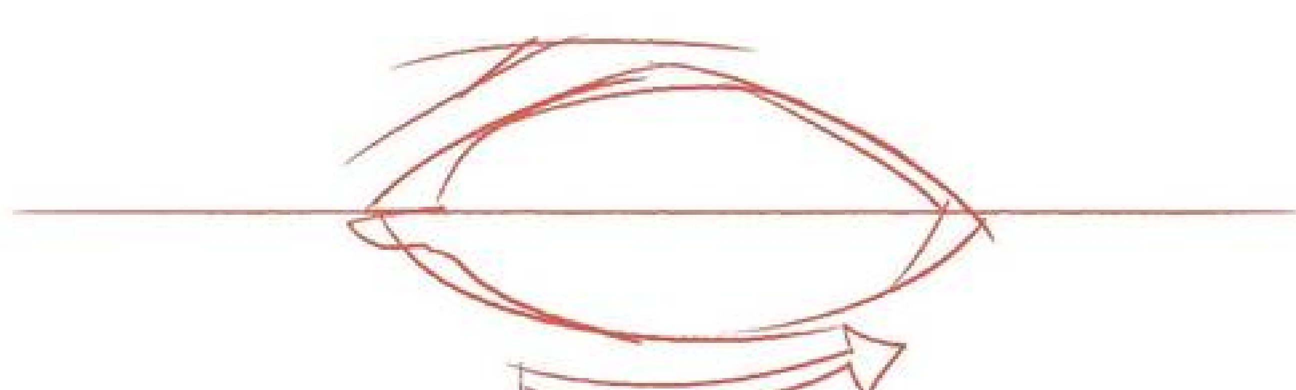


key point

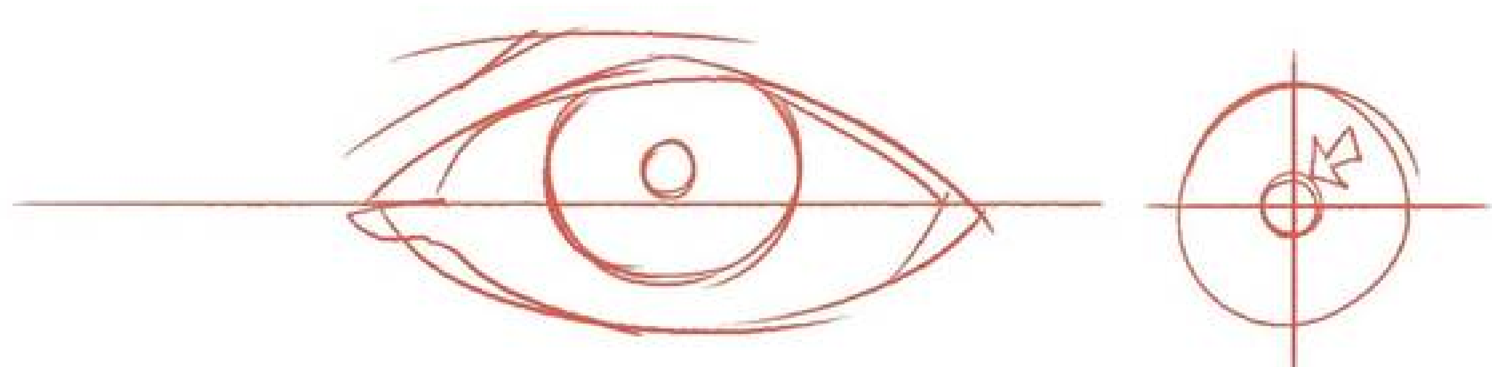
▌Q : 눈과 눈동자 그리는 방법이 궁금합니다



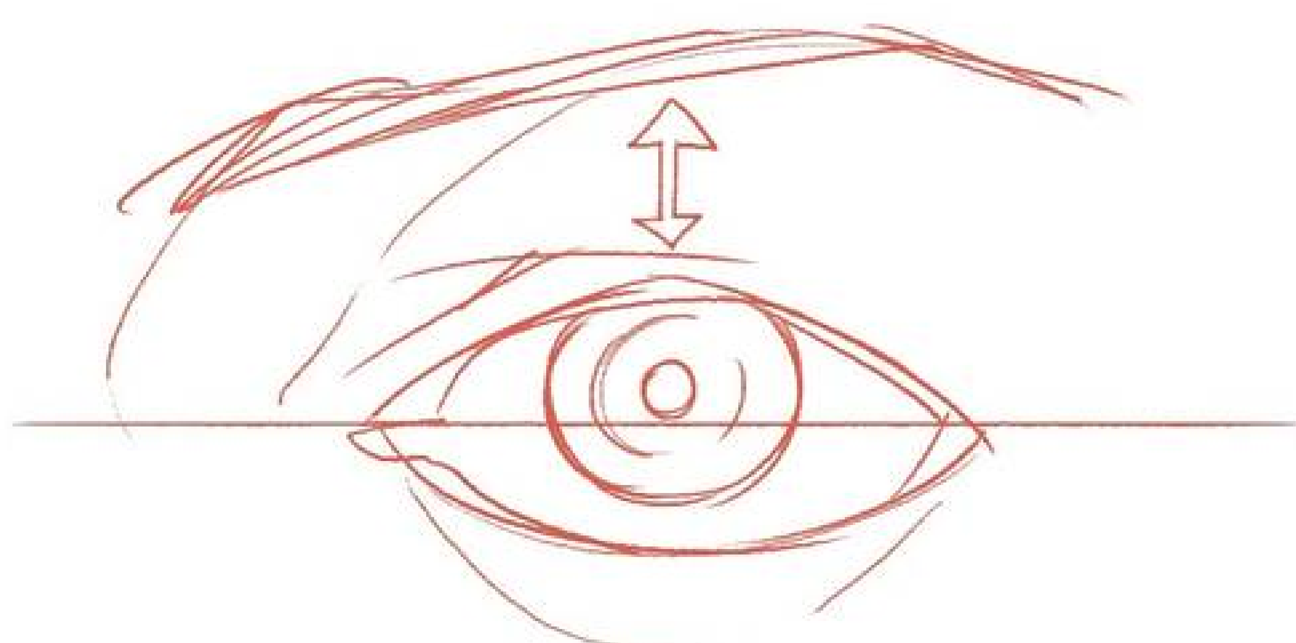
중심 수평선을 기준으로 위로 향하는 곡선을 그려줍니다



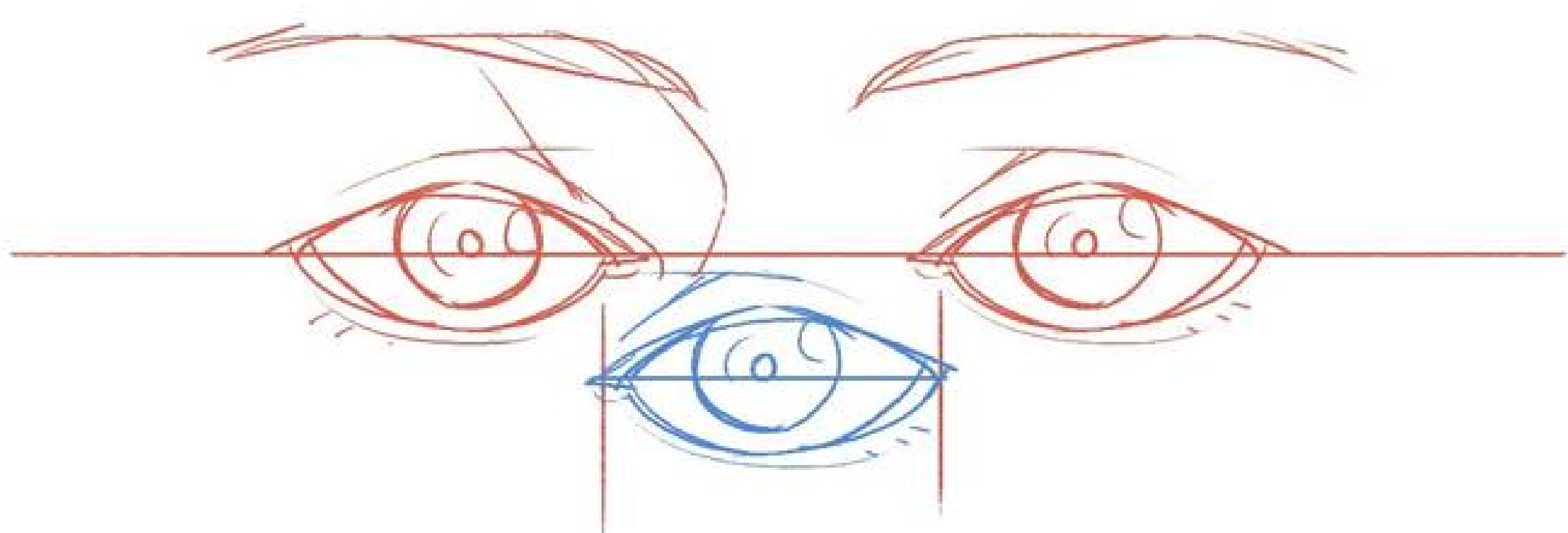
아래로 향하는 곡선을 수평선에 맞춰 이어 그려줍니다



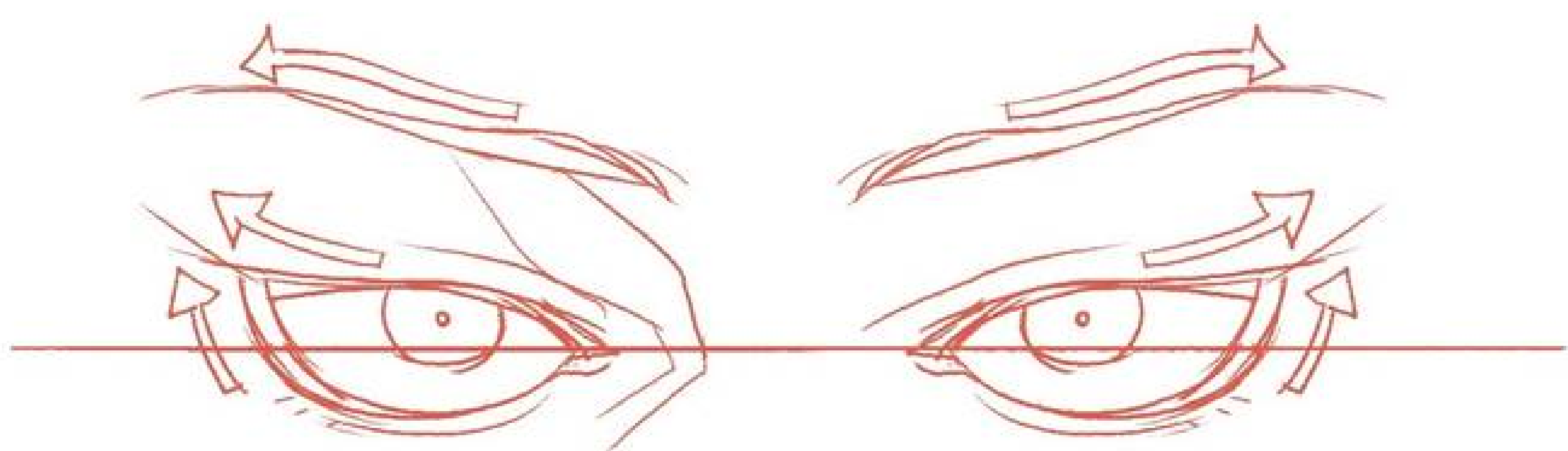
눈동자를 그려줄 때 위쪽에 붙여 그려주며 동공은 눈동자 가운데에 그립니다



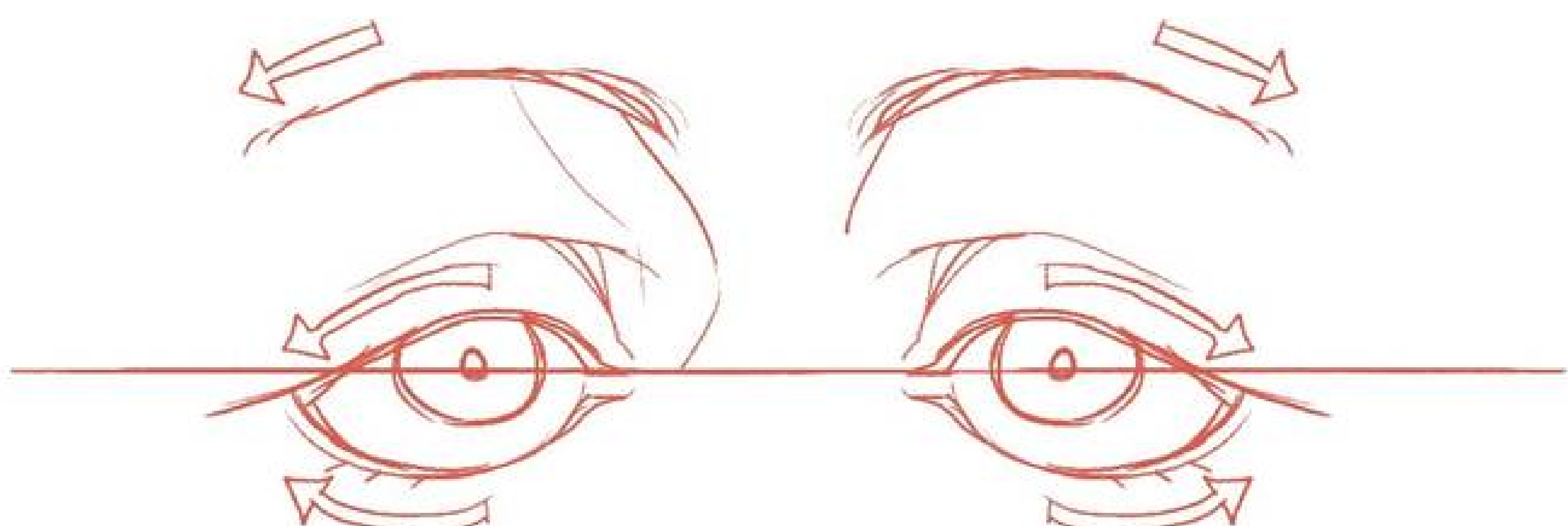
눈썹은 눈보다 조금 더 길게 그리고 공간을 띄워 줍니다



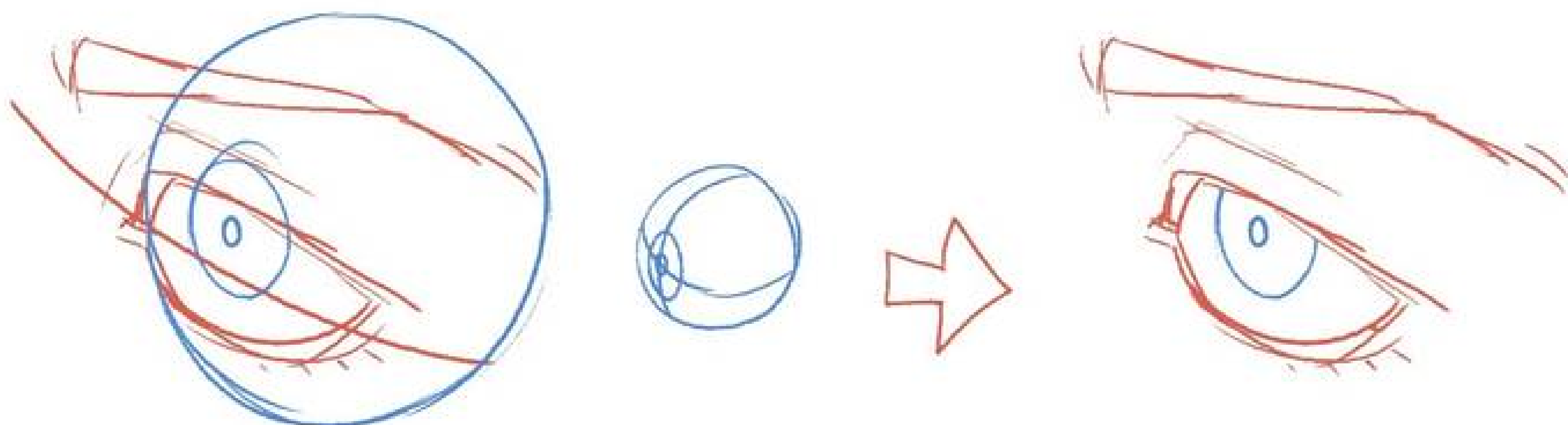
눈 사이의 미간에는 눈 하나의 크기가 존재합니다



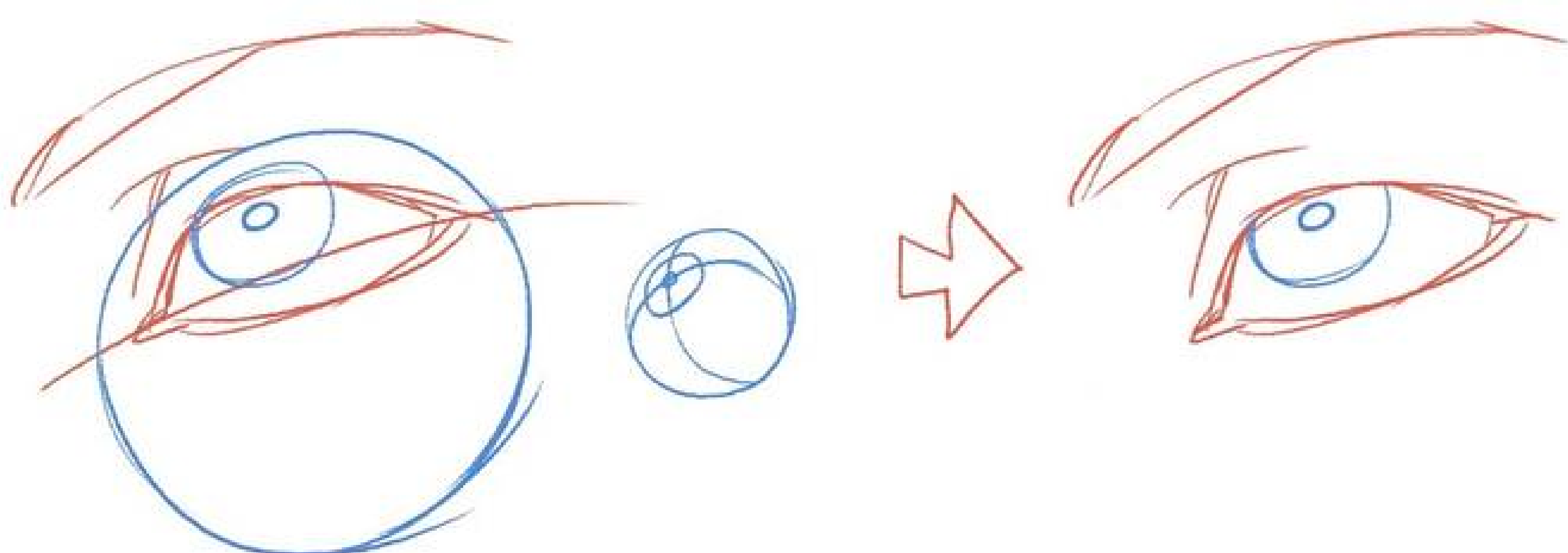
기존 수평선보다 눈매가 전체적으로 올라가면 매서운 눈을 그릴 수 있습니다

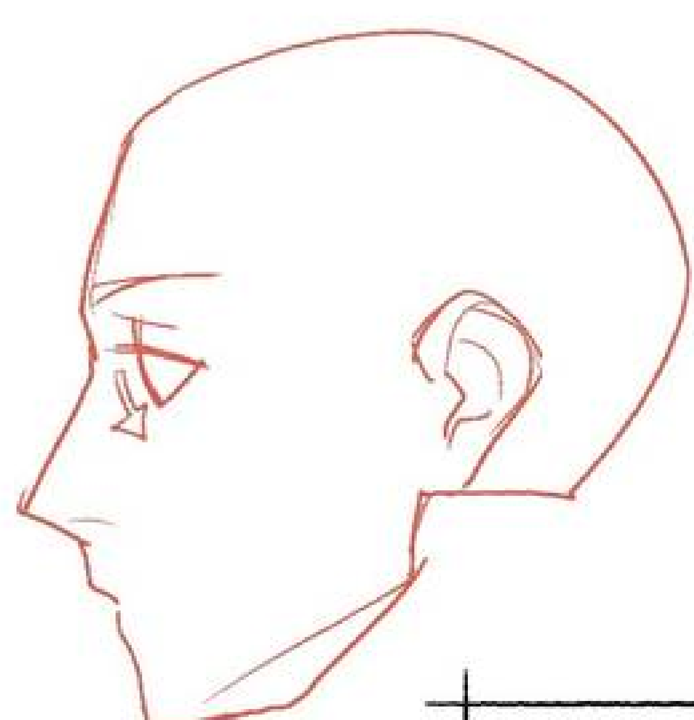


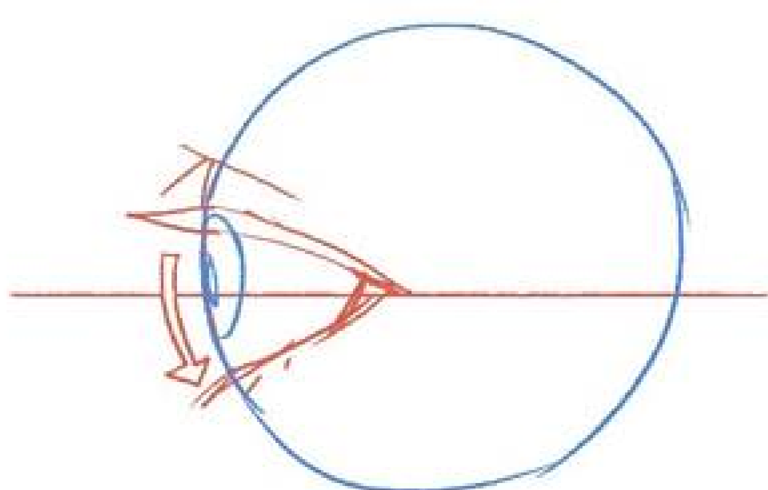
기존 수평선보다 눈매가 전체적으로 쳐지면 우울한 눈을 그릴 수 있습니다



눈의 각도에 따라서 눈알, 눈동자의 위치를 맞춰 그려줍니다







옆에선 본 눈은 눈알인 구를 고려해 곡선을 이루게 됩니다



같은 얼굴이라도 눈이 형태에 따라서
다양한 느낌을 주게 됩니다

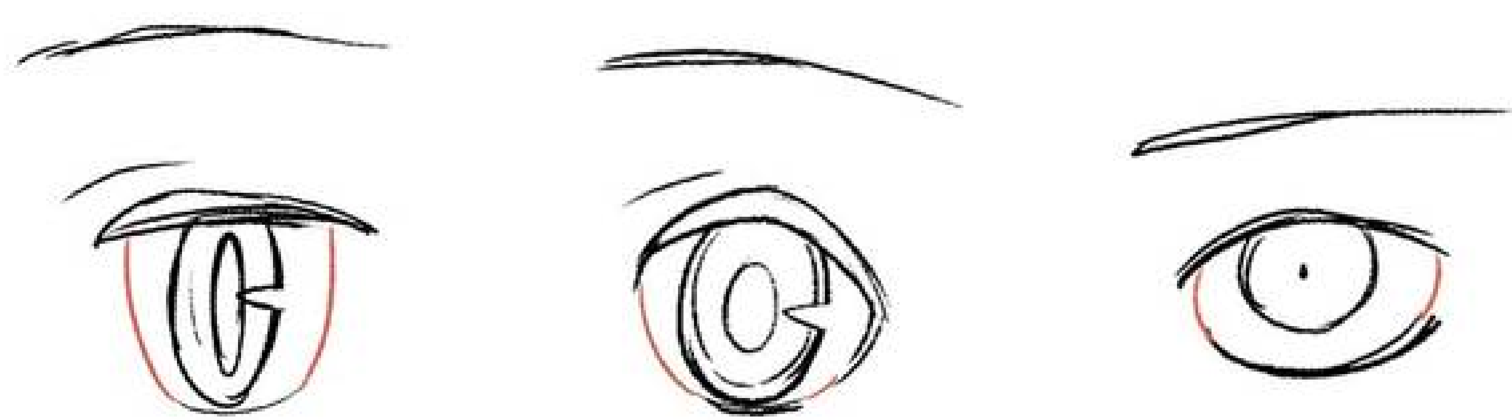


눈과 같이 눈썹도 바꿔주면 좋습니다



위와 같은 방식으로
얼굴 각도와 형태에 따라
눈을 그려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

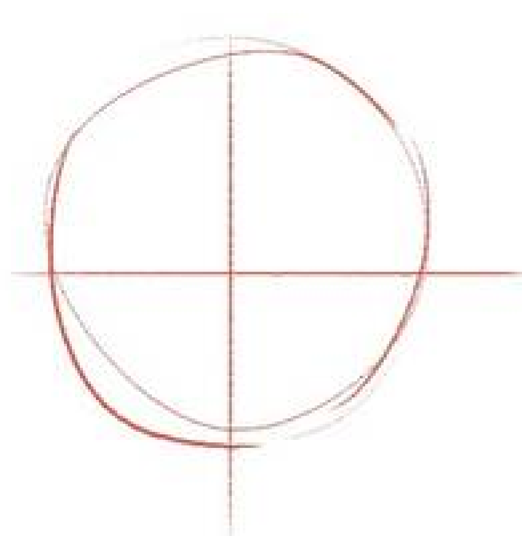
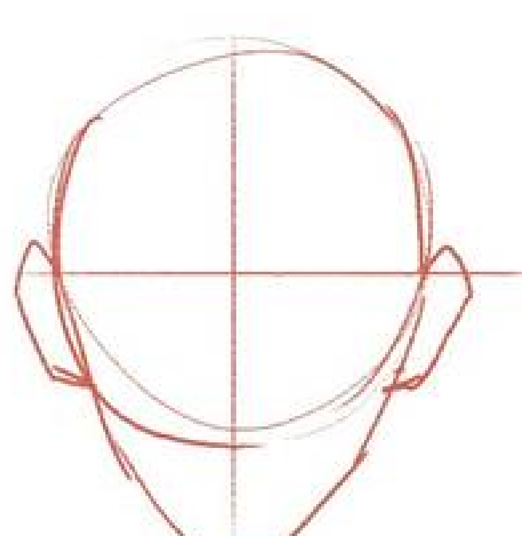


만화적인 눈의 경우엔 그림체에 맞게 그리는 것이 중요하고
얼굴 형태를 고려하여 크기나 표현의 디테일을 살립니다
본인이 생각하는 눈의 기준을 만들어 그리는 것이 좋습니다

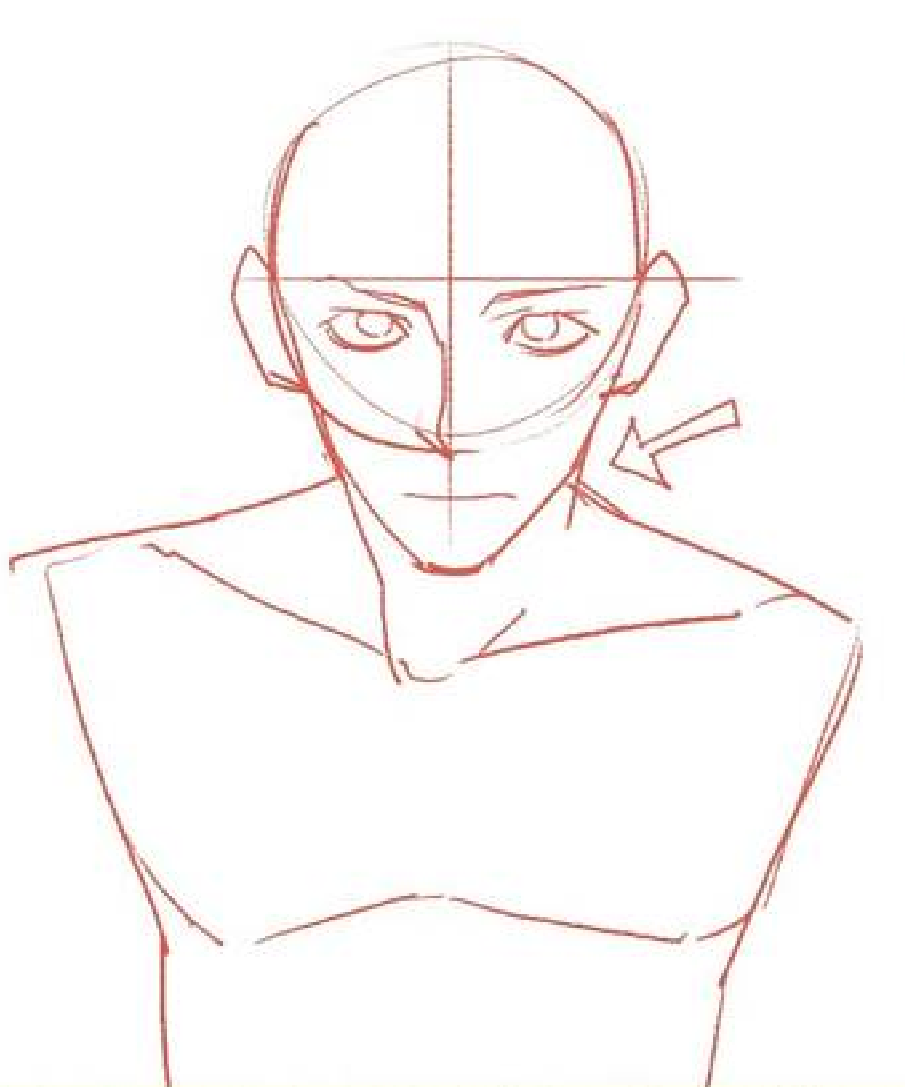
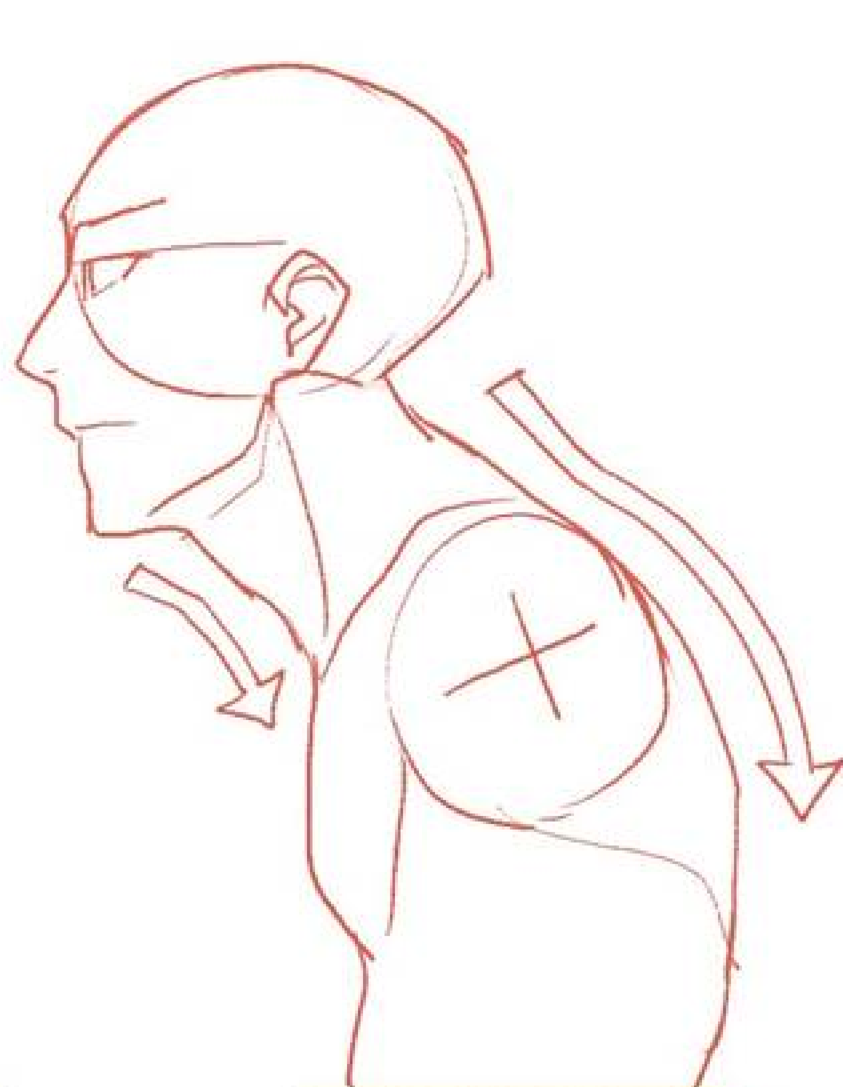


key point

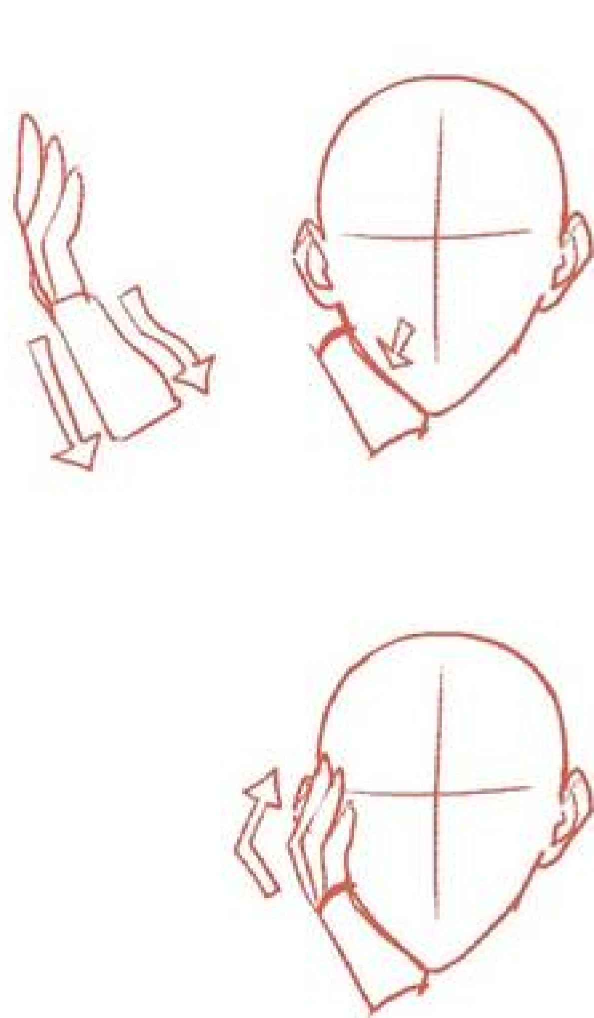
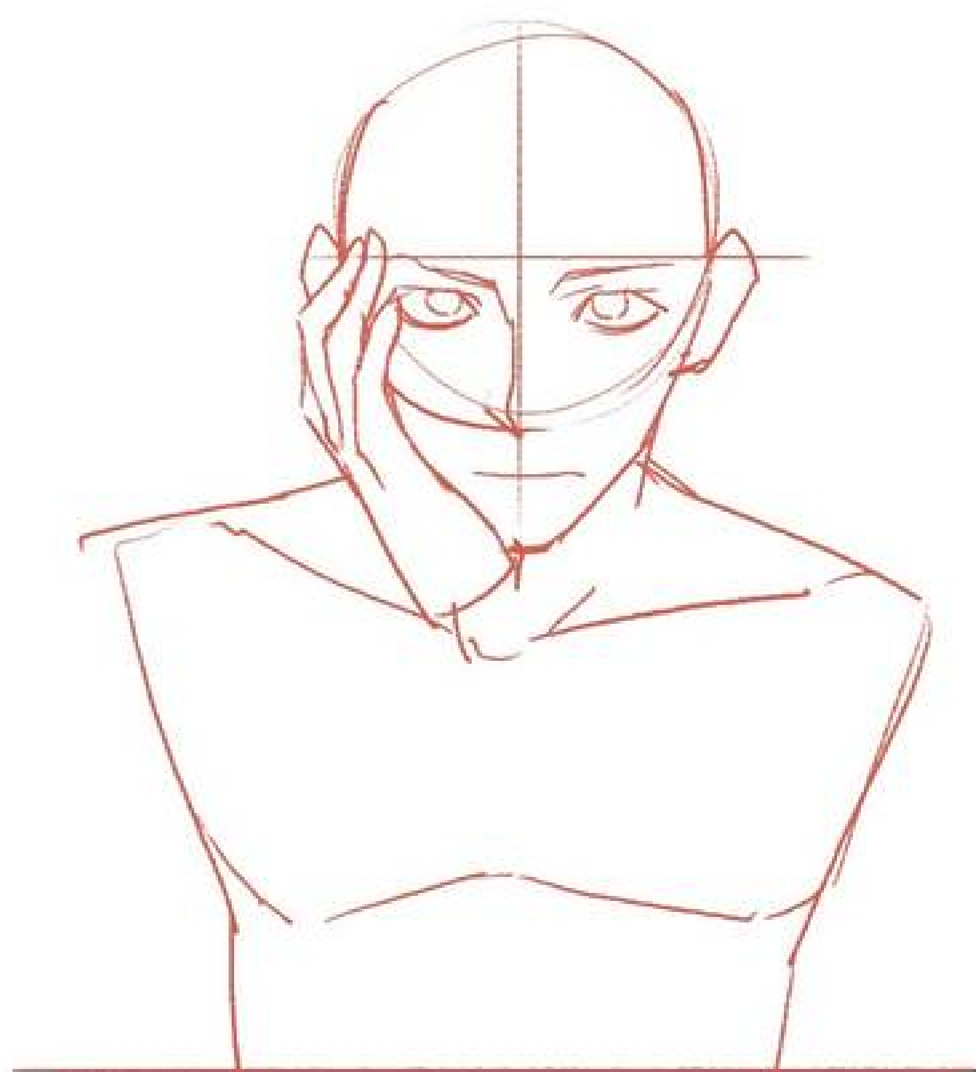
Q : 손으로 턱을 괴는 모습이 궁금합니다

손으로 턱을 괴고 있지만 손이 아닌 얼굴 먼저 그려줘야 합니다

옆에서 보면 등이 굽어 있기 때문에 정면에서 볼 경우 목이 짧아 보이게 됩니다

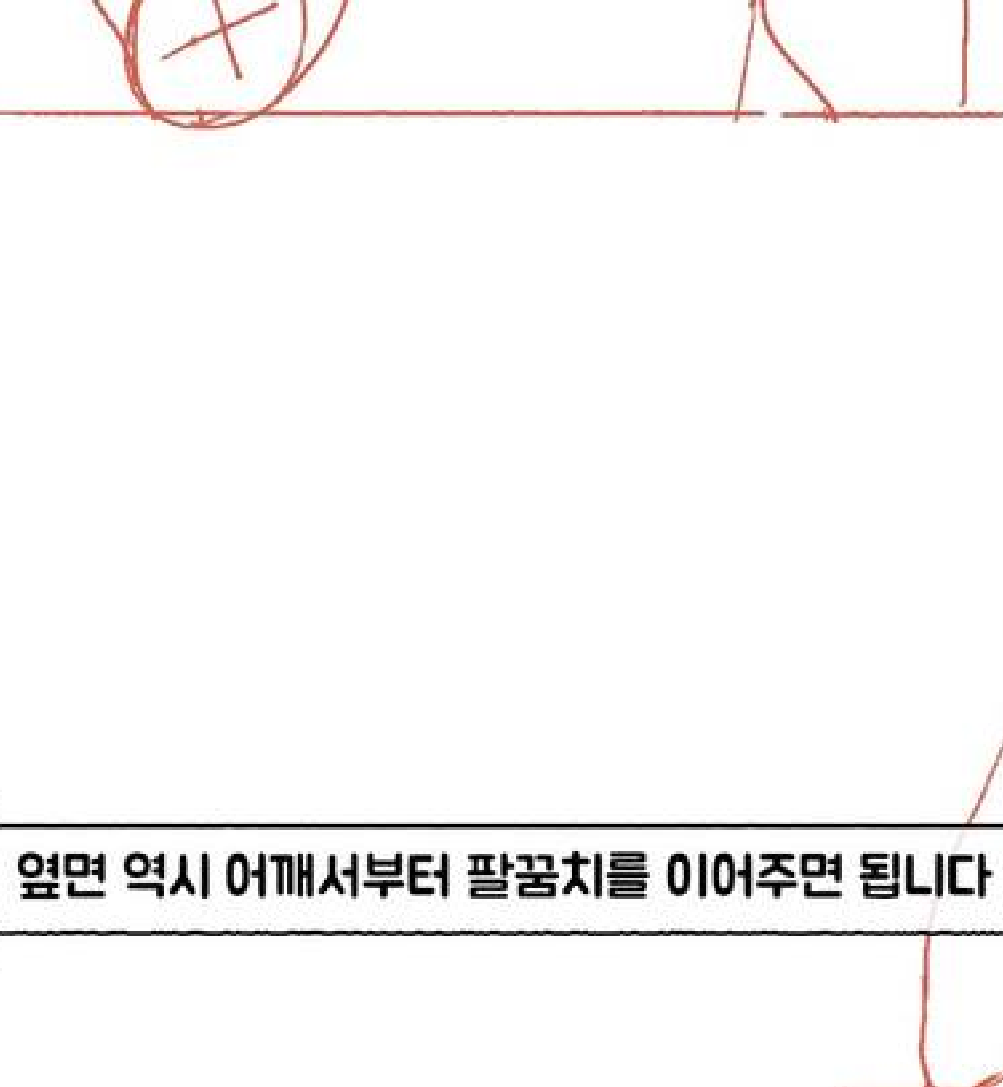
얼굴 라인에 맞춰서 손바닥을 턱에 붙여 그려주고 그릴 때는
손바닥을 먼저 그리고 손가락 순으로 그려 나갑니다




손목에서 기대고 있을 팔꿈치까지 비스듬하게 이어 그려줍니다
옆면에서도 수직이 아닌 앞으로 나온 각도로 그려줘야 합니다



어깨서부터 팔꿈치까지
이어 그려줍니다 턱을 괴고 있는
팔의 어깨가 조금 더 올라가 있습니다




옆면 역시 어깨서부터 팔꿈치를 이어주면 됩니다



옷은 인체에 맞게 그려주고
옷 주름은 접힌 팔 부분에
곡선으로 신경 써서 표현합니다



선을 정리하며 마무리합니다



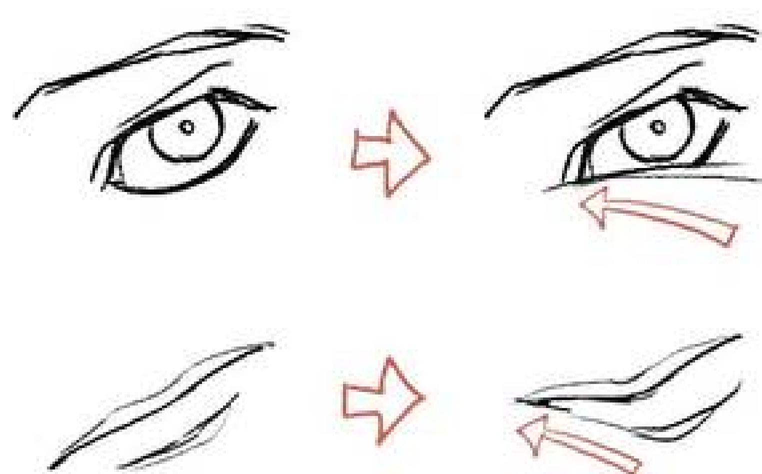
손의 모양이 달라지더라도
턱에 닿는 부분부터 그려주면
안정적으로 보일 수가 있습니다



같은 포즈에 손 모양만
바뀌어도 캐릭터의 심리적인
표현이 가능하고 상황에
맞게 연출이 가능합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





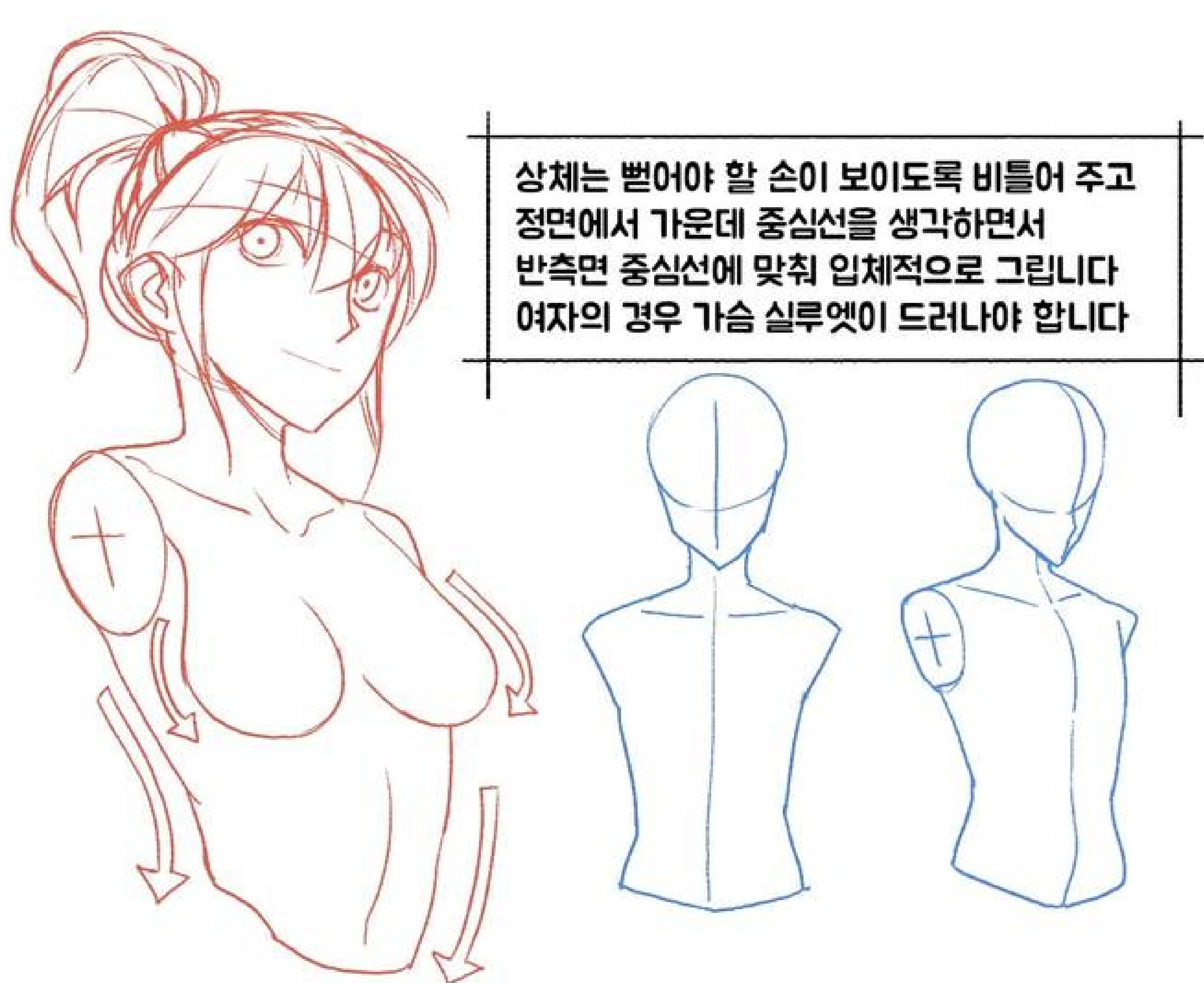
얼굴이 기울어지게 되면
손바닥에 얼굴살이 밀리게
되는데 눈과 입꼬리 부분을
올려주면 됩니다



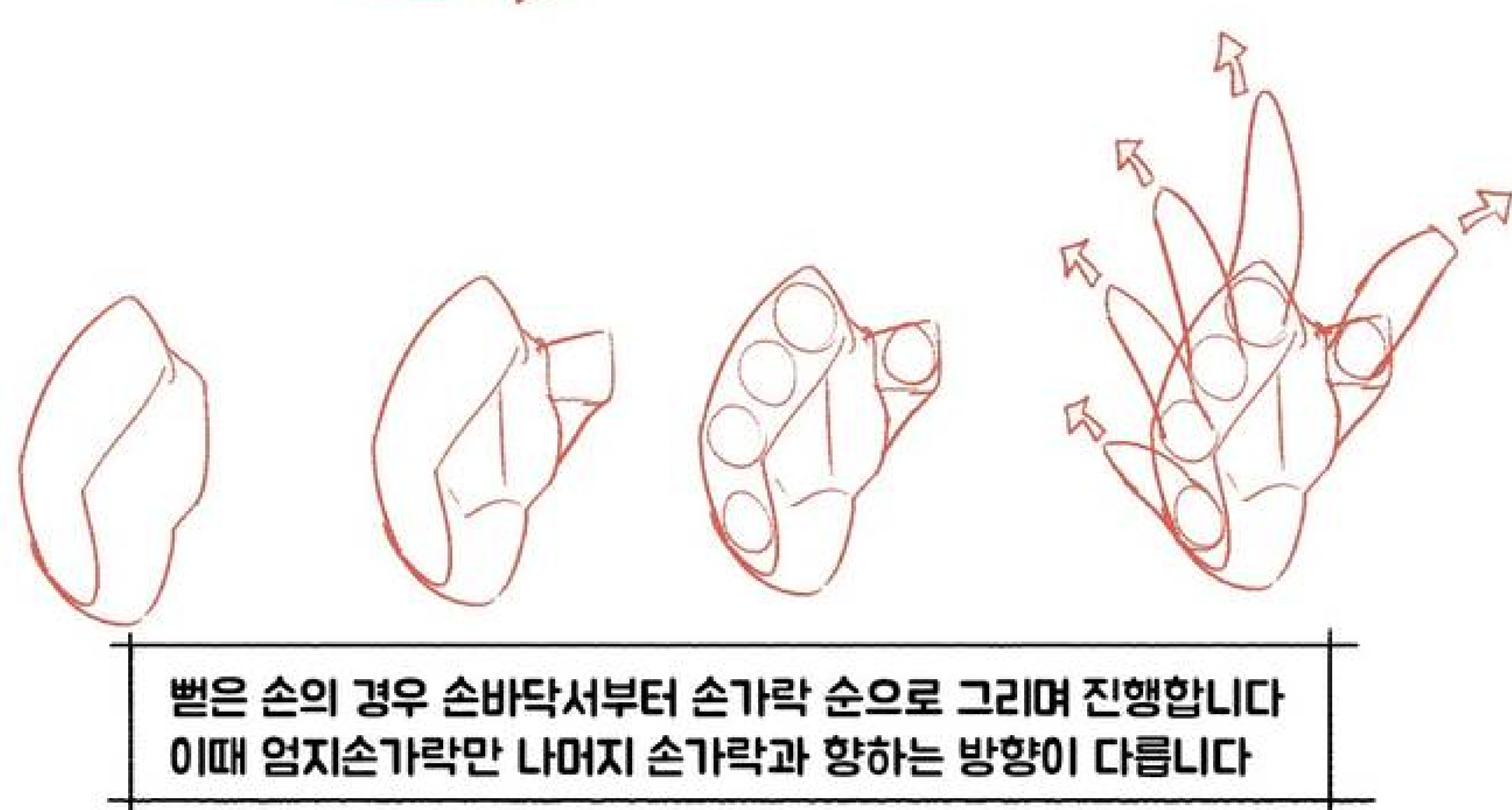
Q : 손이나 팔을 앞으로 뻗었을 때가 궁금합니다



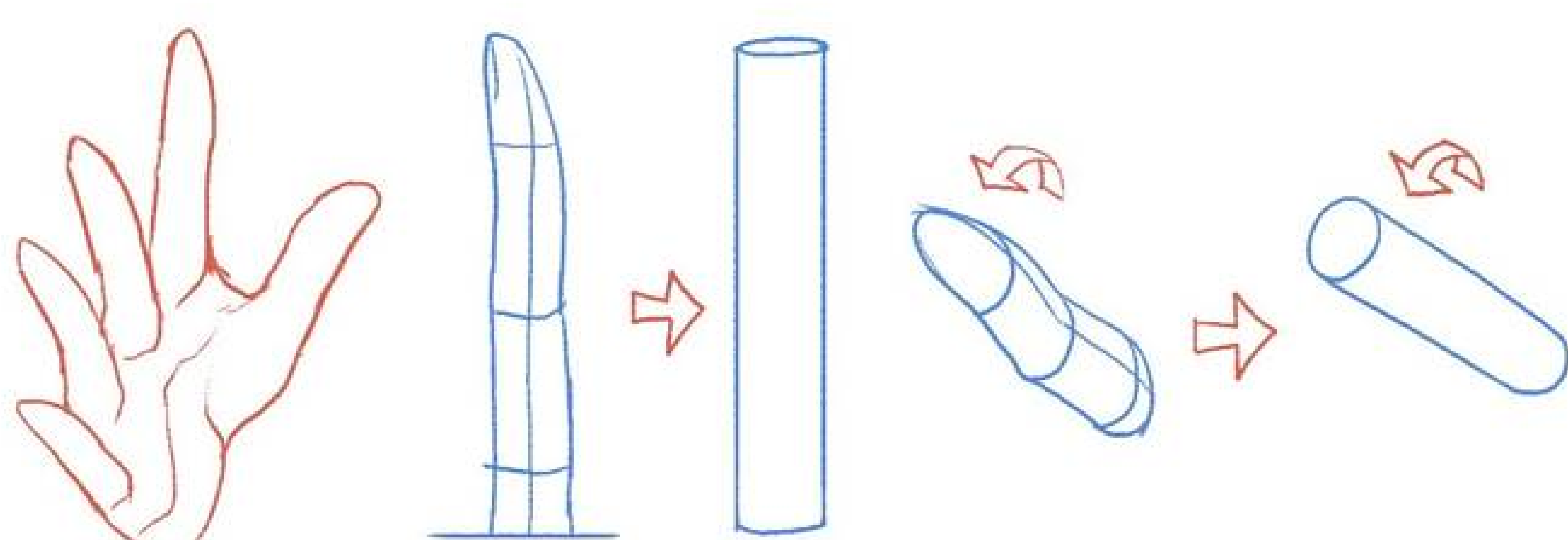
그리고자 하는 얼굴을 먼저 그려줍니다



상체는 뻗어야 할 손이 보이도록 비틀어 주고
정면에서 가운데 중심선을 생각하면서
반측면 중심선에 맞춰 입체적으로 그립니다
여자의 경우 가슴 실루엣이 드러나야 합니다



뻗은 손의 경우 손바닥서부터 손가락 순으로 그리며 진행합니다
이때 엄지손가락만 나머지 손가락과 향하는 방향이 다릅니다



손가락은 투시로 인해 짧게 그려줘야 하며 원기둥이 기운다 생각하면 됩니다



위와 같은 방법으로 손을 뻗고자
하는 정면 위치에 그립니다



어깨 부분과 손목을 이어준다는 생각으로 생략되는 팔을 표현합니다







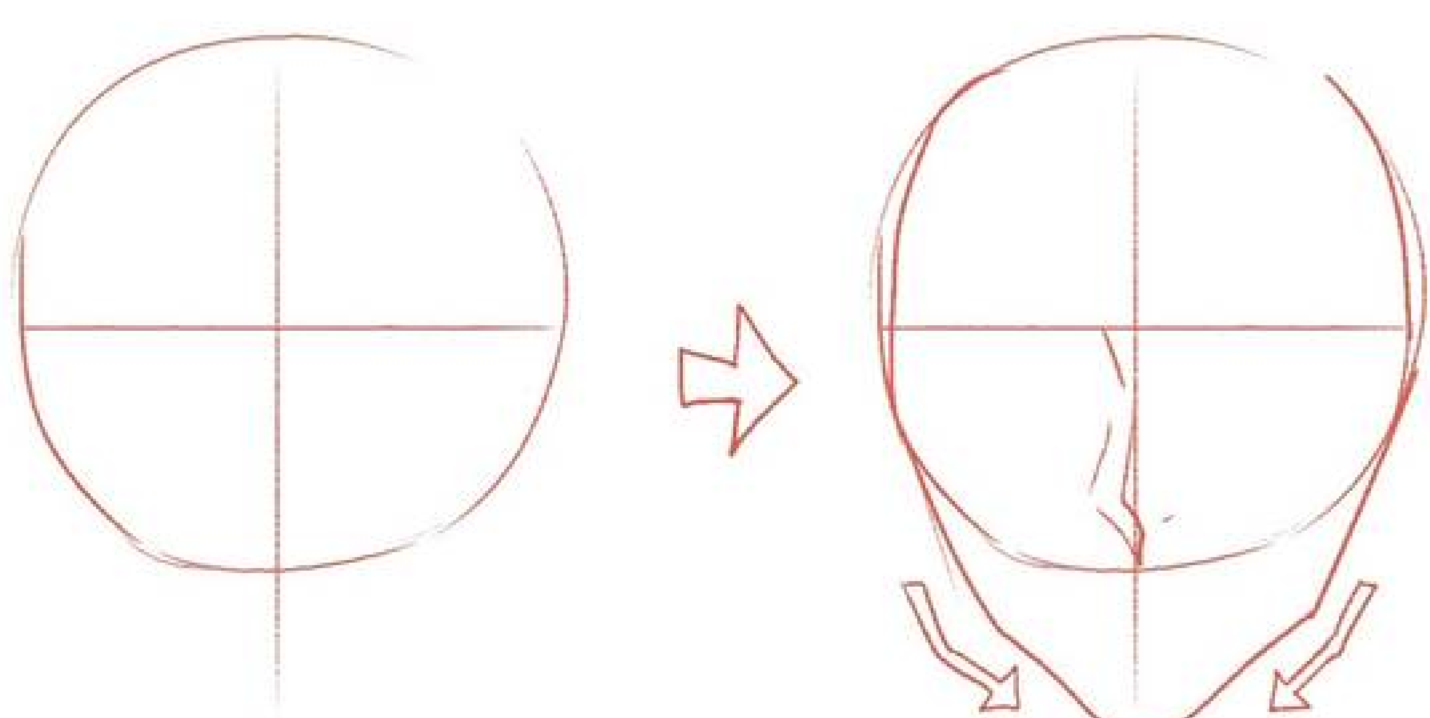
타코작가의 알아두면 좋다!!



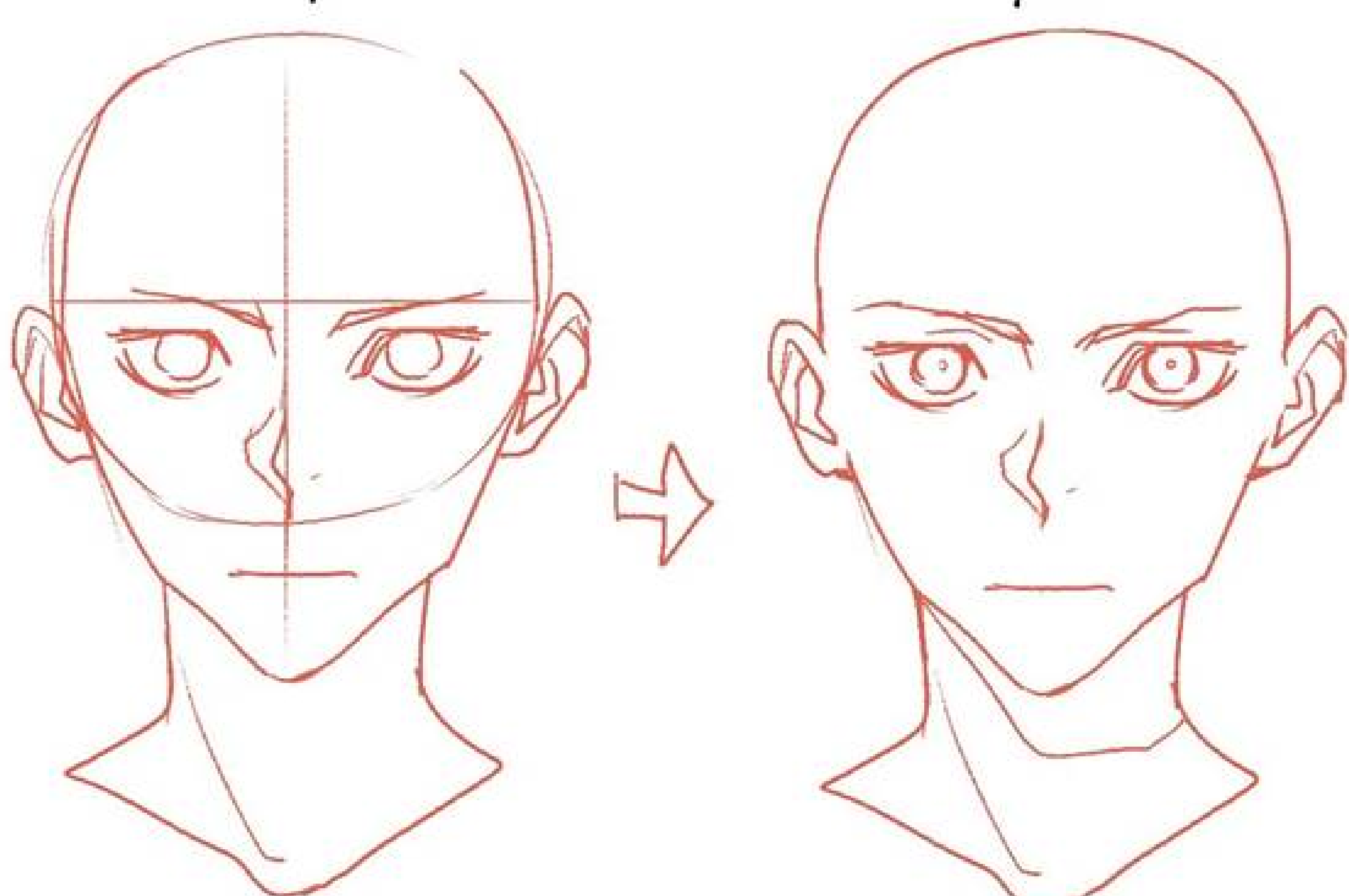


key point

Q : 삐죽 머리는 어떻게 그리나요



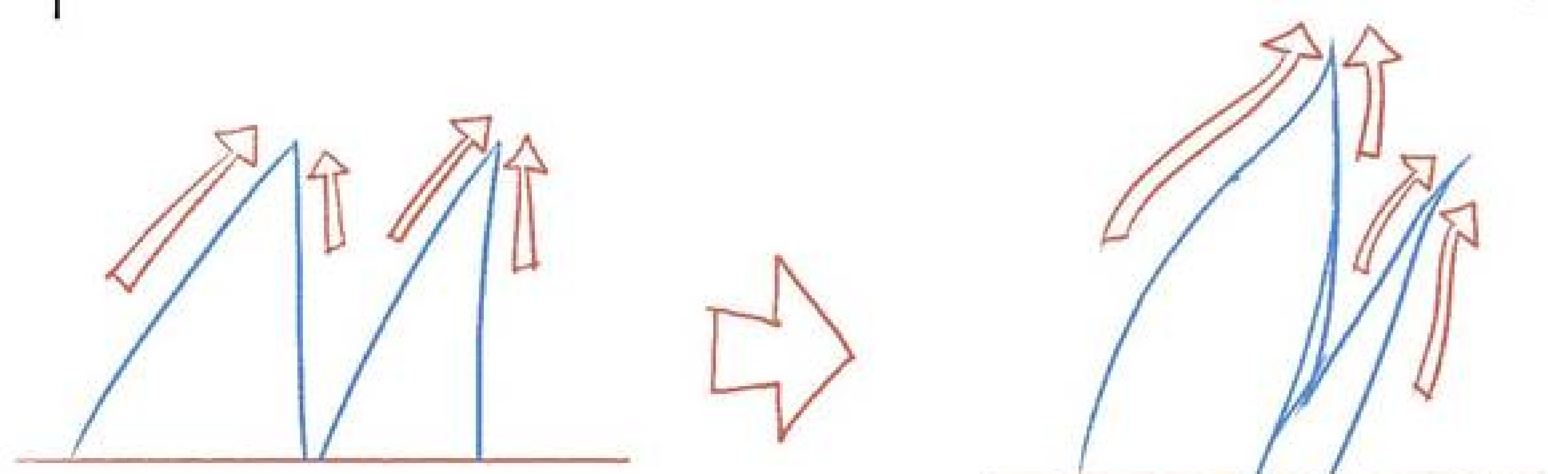
원을 이용해 얼굴을 그려나갑니다



머리카락을 그리기 전 두상이 보이도록 선을 정리합니다



삐죽 머리의 실루엣을 그릴 때 두상 라인보다 떨어져 뻗쳐주게 그리고
들쑥날쑥하지 않도록 흐름의 방향과 끝부분을 맞춰주며 그려줍니다



머리카락의 표현은 딱딱한 느낌이 들지 않도록 직선보다는
곡선을 이용해 부드럽게 크기 조절을 해가면서 그려줍니다



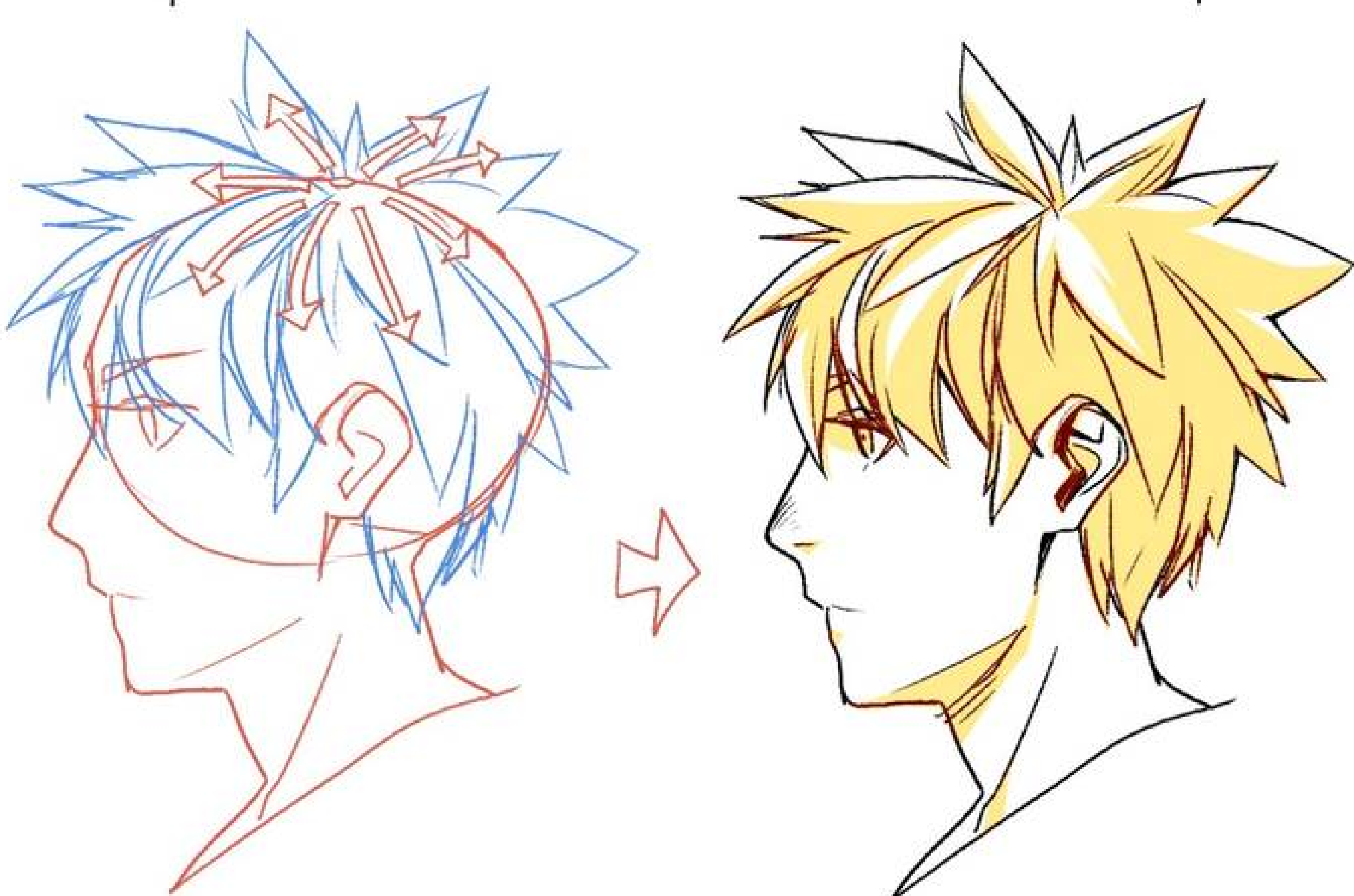
실루엣으로 표현된 머리 안에 기준점을
중심으로 뻗친 머리카락을 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다



얼굴 형태가 다르거나 각도가 바뀌더라도 위와 같은 방식으로
기준점을 만들어 머리카락의 흐름을 만들어 줍니다



머리카락이 짧고 반복적인 표현으로 단조롭게 보일 수
있으니 머리카락의 두께에도 신경 쓰며 마무리합니다



기준점은 대체적으로 머리 중심이나 정수리 위치에 잡는 것이 좋습니다

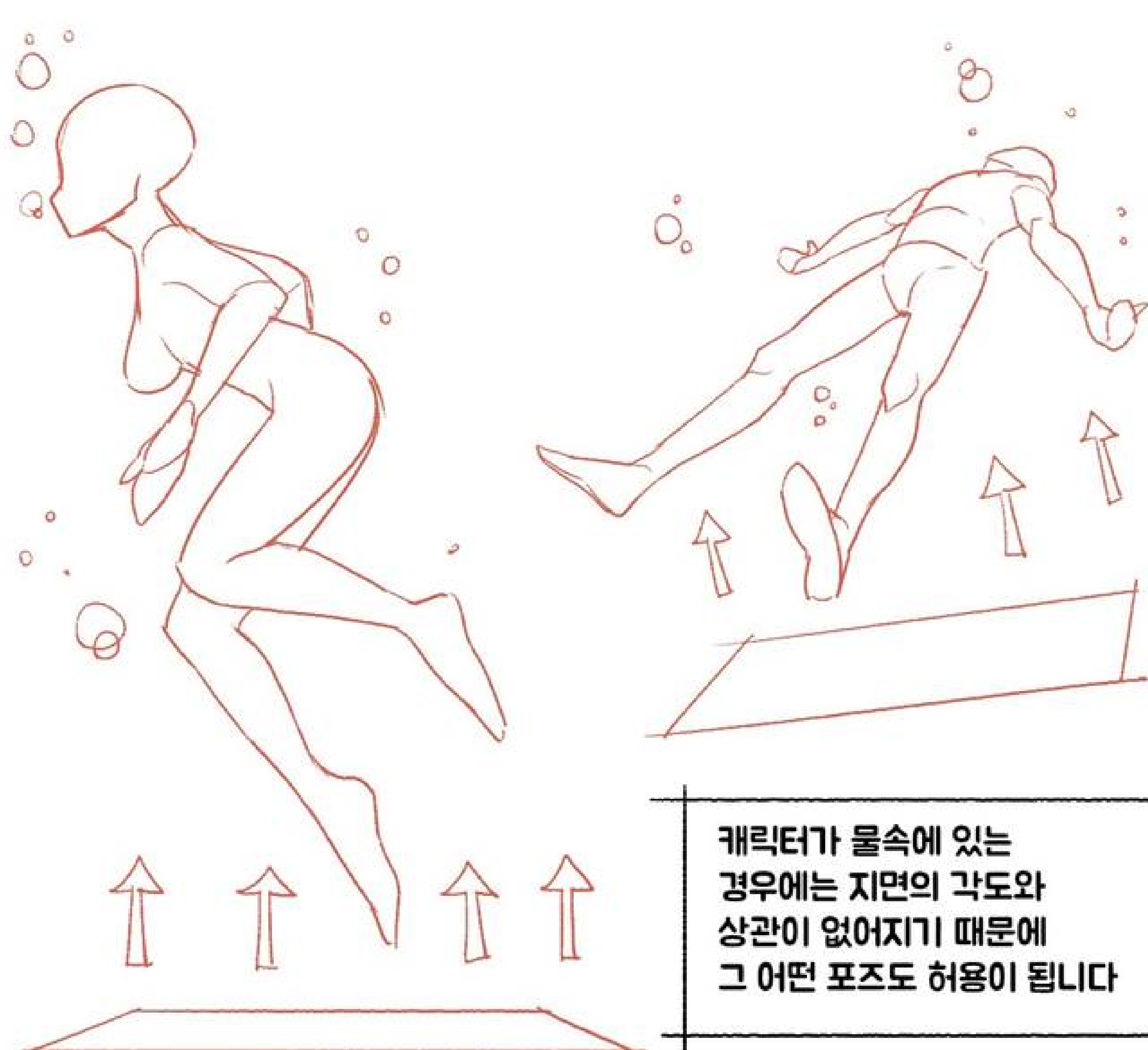
타코작가의 알아두면 좋다!!



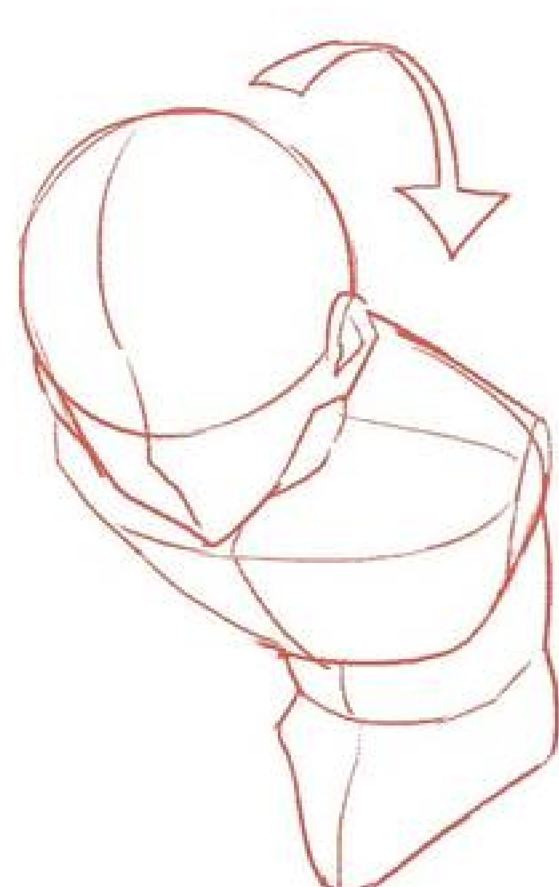


key point

Q : 물속에 있는 캐릭터는 어떻게 그리나요

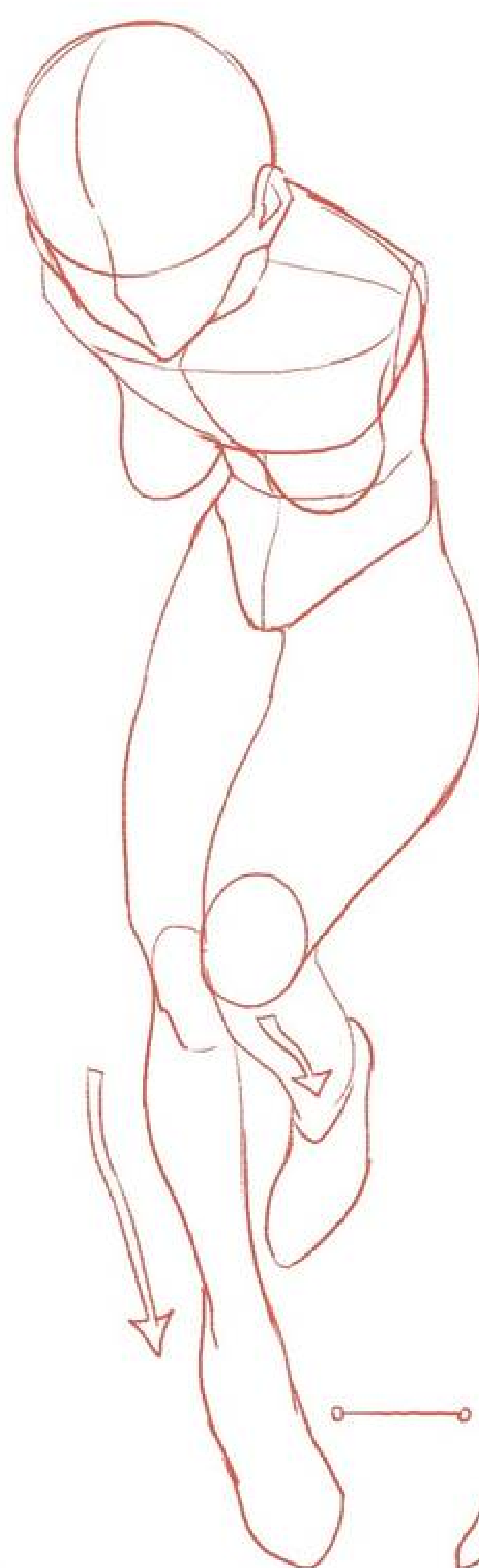


캐릭터가 물속에 있는
경우에는 지면의 각도와
상관이 없어지기 때문에
그 어떤 포즈도 허용이 됩니다





위에서 본 옆모습 이미지처럼 허리가 숙여지는
포즈로 목이 가려져 안 보이고 가슴 부분이
짧아지게 됩니다 이후 하체 허벅지를 그리며,
자연스러운 느낌을 위해 각도를 만들어 무릎이
같은 위치에 그려지지 않게 하는 게 좋습니다





다리 역시 각도를 다르게 하며 공중에 뜬 느낌으로 발등을 보이게 그립니다
이후 팔을 그려 전체적인 포즈를 잡습니다



머리카락은 위로 솟으며 큰 덩어리를 기준으로 곡선을 만들어 디테일을 표현합니다

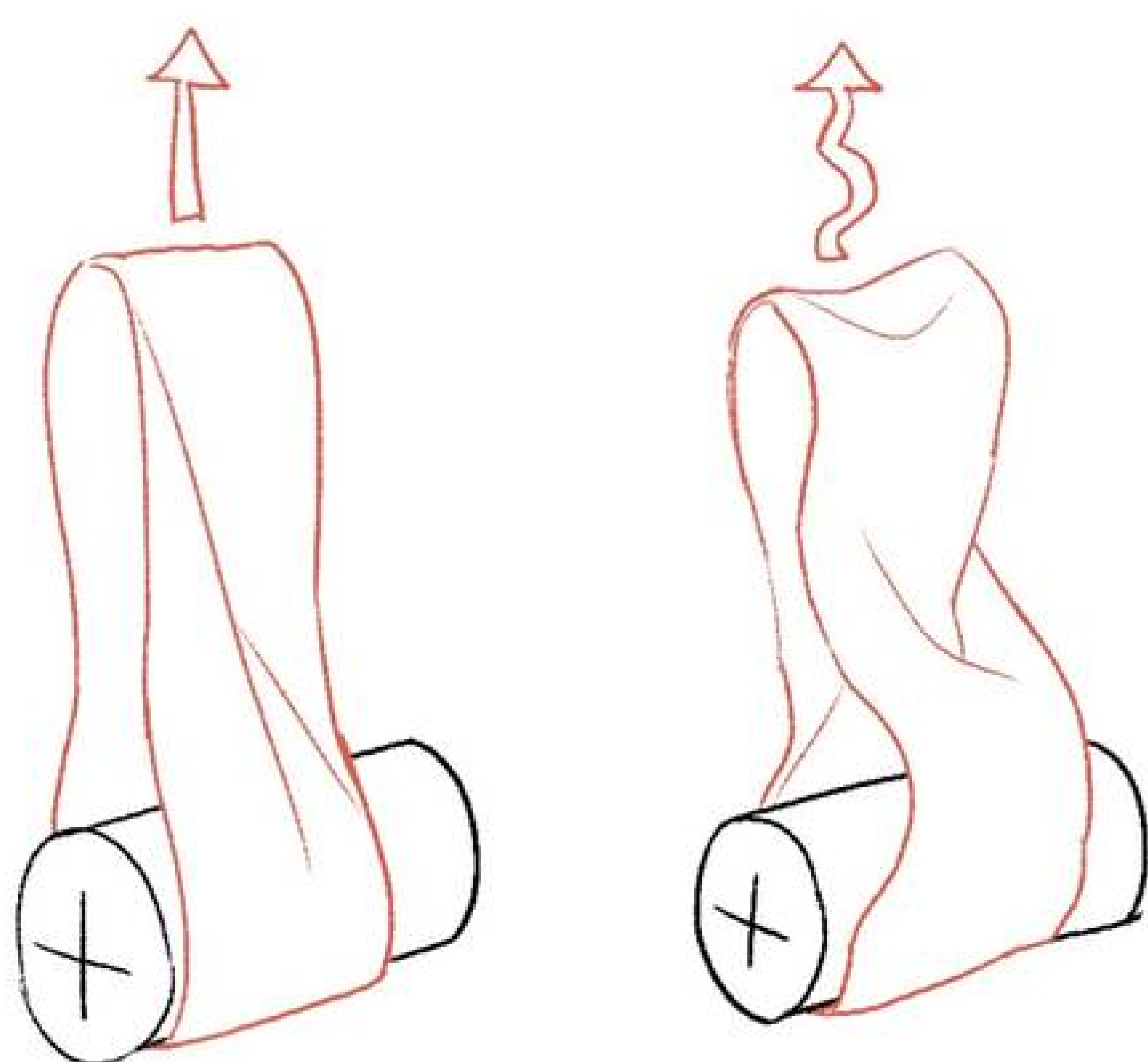


몸은 무거워 아래로 향하며 옷과
머리카락의 경우 가벼워 위로
곡선을 그리며 퍼지는 형태가 됩니다



기포를 추가하여 물속 느낌을
살리며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

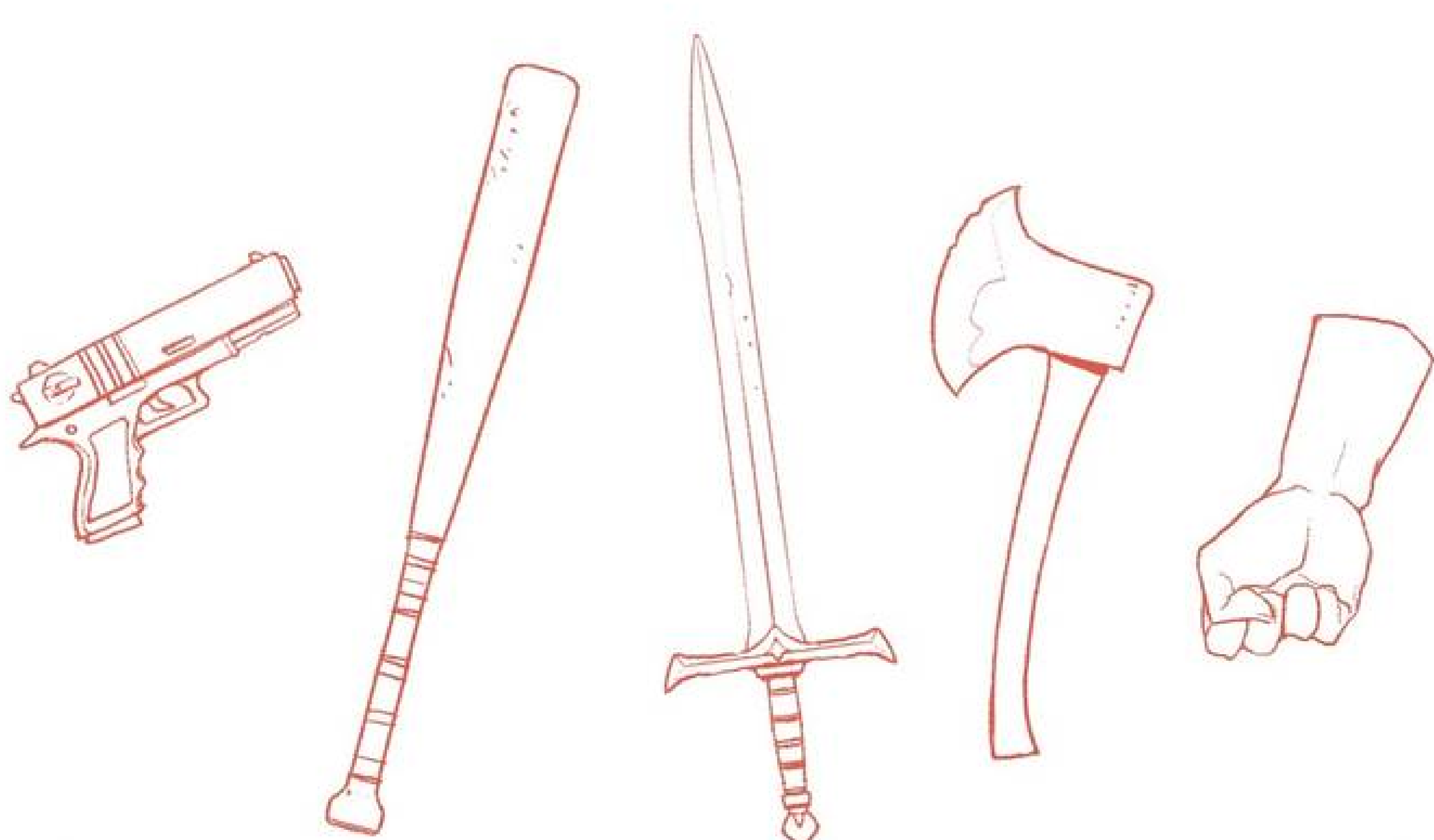


가볍고 얇은 물질은
물속에서 직선이 아닌
흐물흐물 거리는 느낌으로
위로 향하게 됩니다

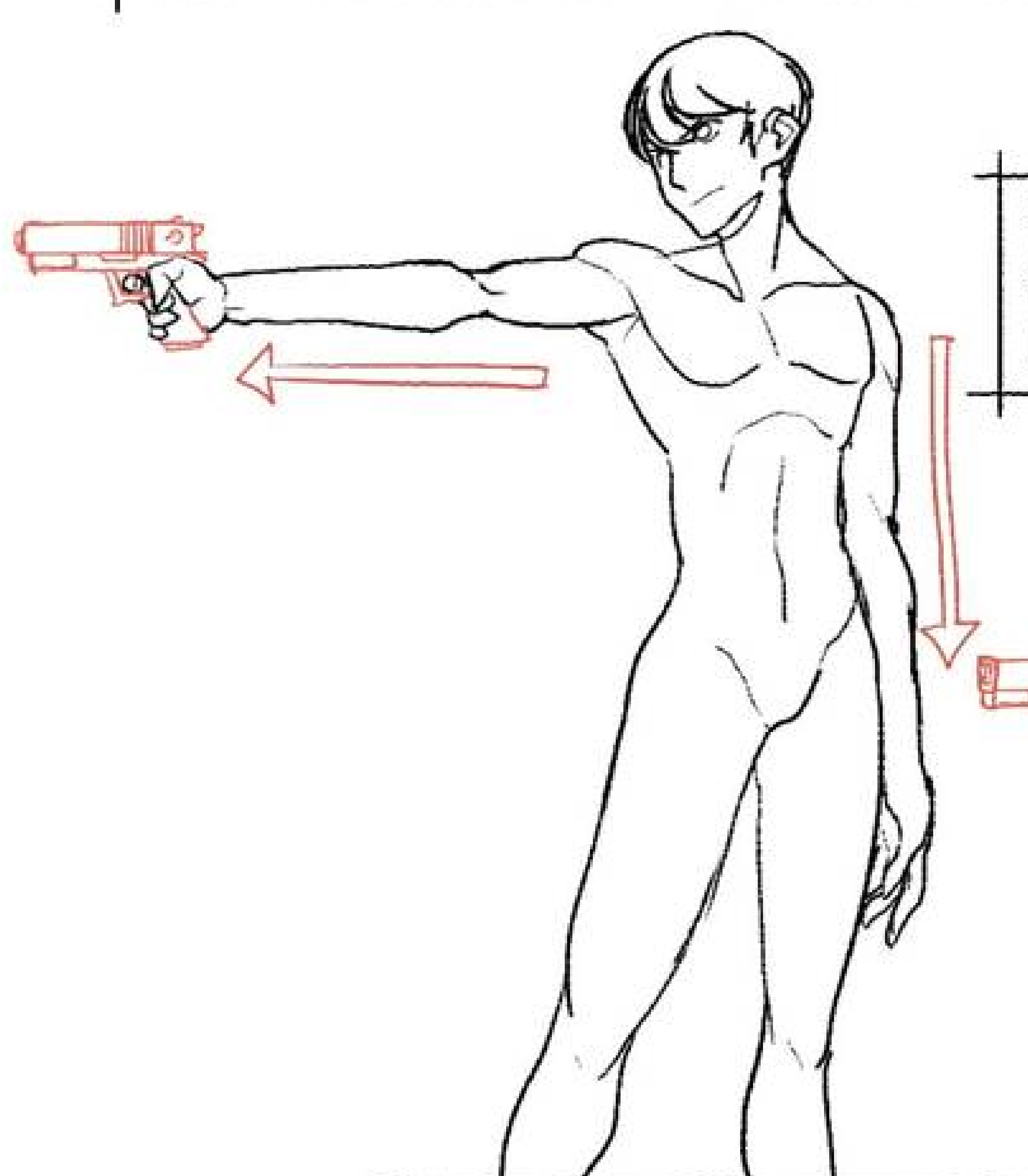


key point

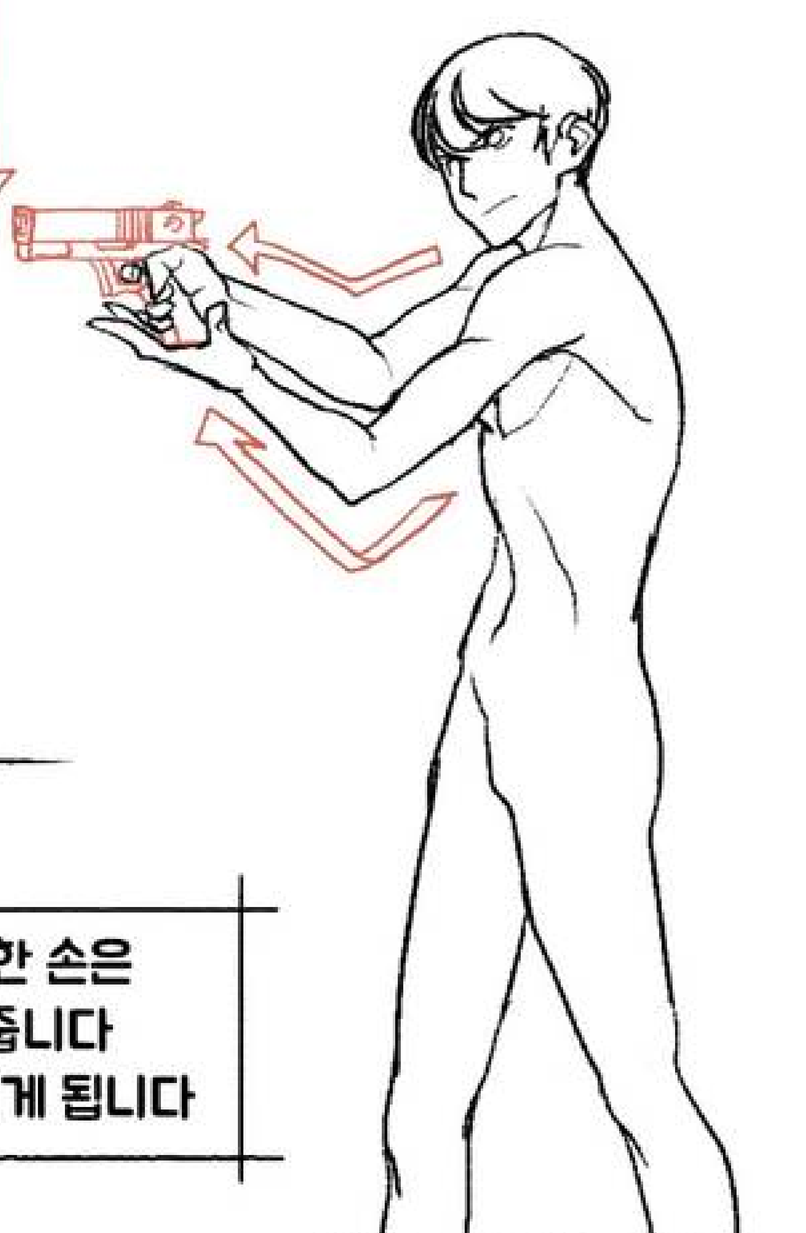
Q : 무기를 들었을 때 포즈가 어색해요



액션이 필요할 때 장르 혹은 상황에 따라 여러 무기가 쓰일 수 있으며,
이와 같은 무기들은 자료 수집을 통해서 디테일하게 그려 주는 것이 좋습니다



권총을 한 손으로 들 경우 잡고 있는
손을 쫙 펴주는 것 이 효과적이며,
다른 한 손은 편하게 내려줍니다



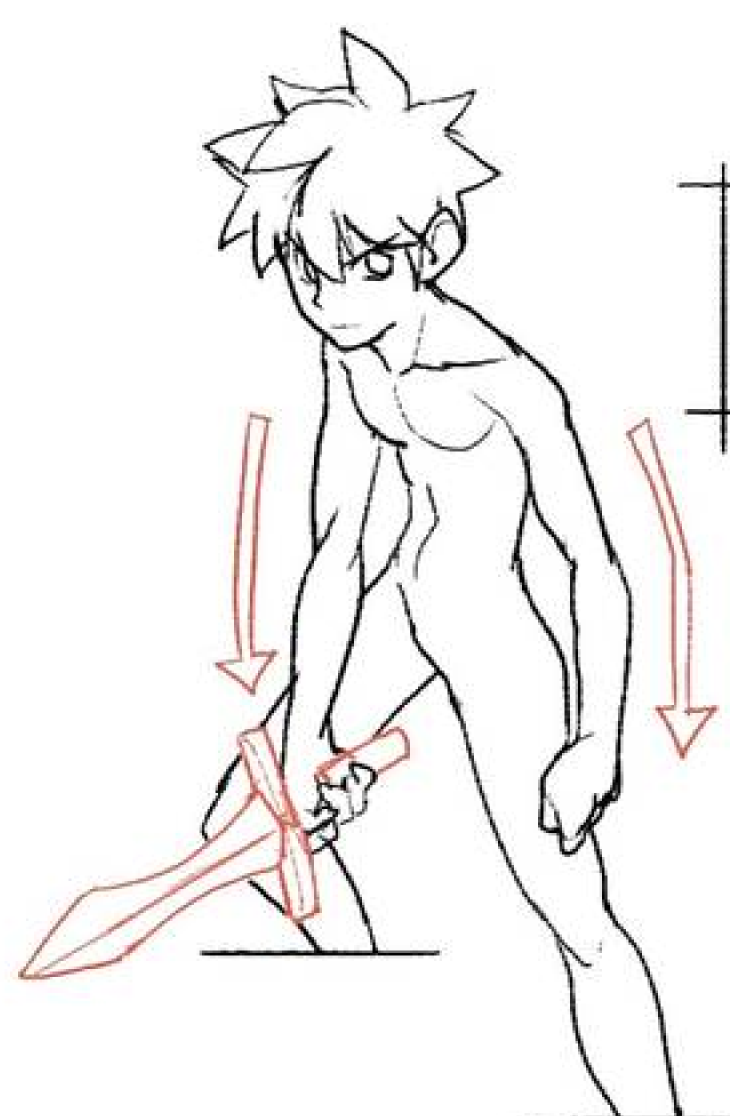
양손을 사용할 경우 한 손은 권총을 한 손은
받쳐주게 그리고 팔을 살짝 구부려 줍니다
한 손 보다 좀 더 신중한 포즈로 보이게 됩니다



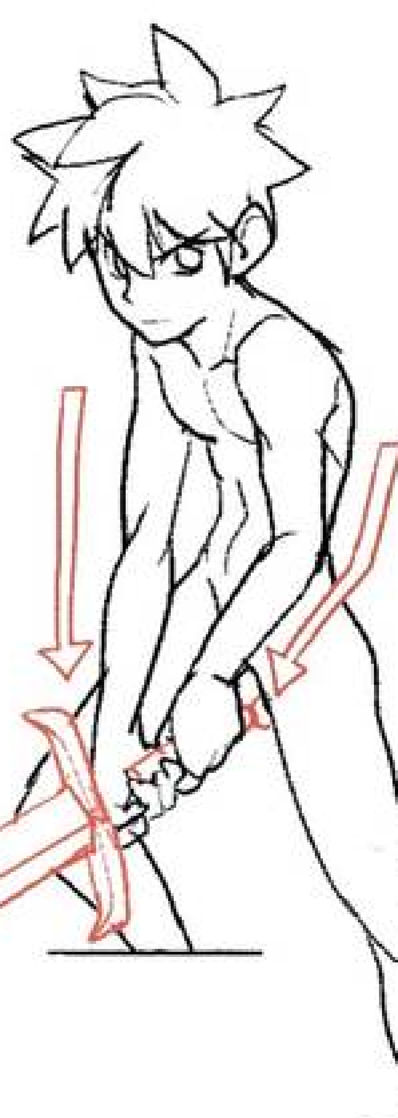
배트를 잡은 손의 위치는 손잡는 위치
거의 끝부분에 그려 주는 것이 좋습니다
휘두르기 직전의 포즈로 팔을 위로 올립니다



양손을 사용할 경우에는 다른 한 손을
배트 손잡이 남는 위치에 그려줍니다
조금 더 크게 휘두르거나 강한 타격
느낌을 줄 때 양손의 포즈가 효과적입니다



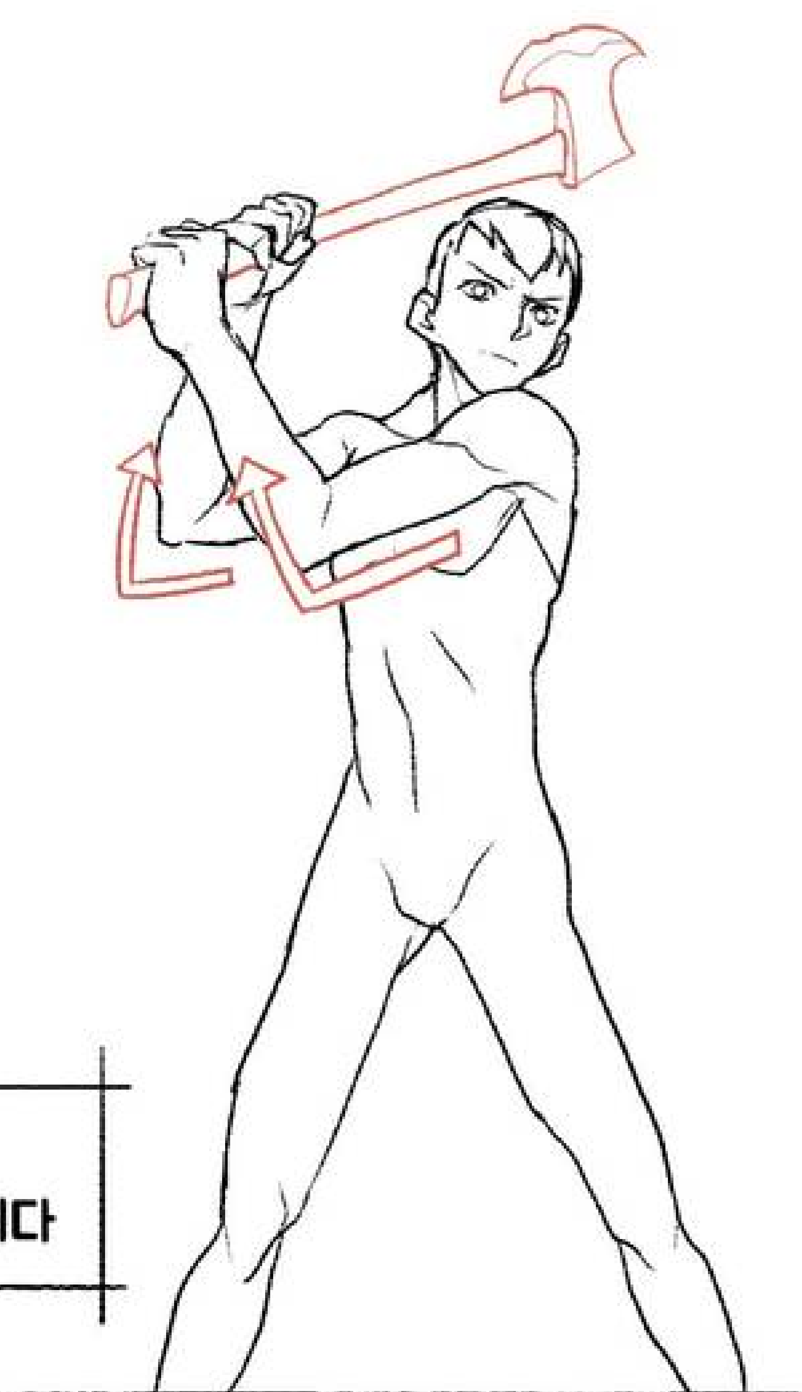
단검을 사용할 때 한 손으로 포즈를
만들어 주면 가벼운 느낌이 들게 됩니다



장검을 사용할 때 한 손도 상관없지만
양손으로 포즈를 만들어 주면
무거운 느낌이 들게 됩니다



도끼를 든 손을 위로 향하면서 뒤쪽으로
빼주고 다른 한 손은 앞으로 내밀어 줍니다



무겁거나 큰 도끼를 들 경우 한 손보다
양손으로 들어 표현하고 양팔을 굽혀줍니다

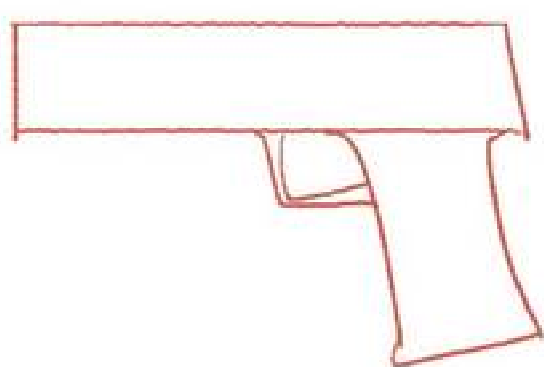


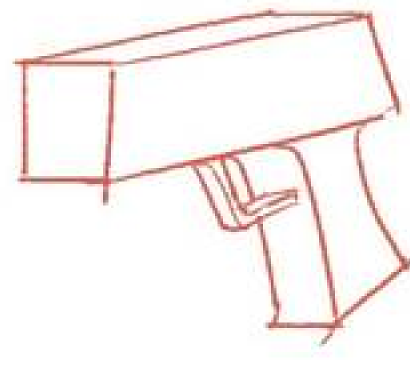
무기가 없어도 포즈만으로
캐릭터의 직업 혹은 감정과
상황을 보여 줄 수가 있습니다

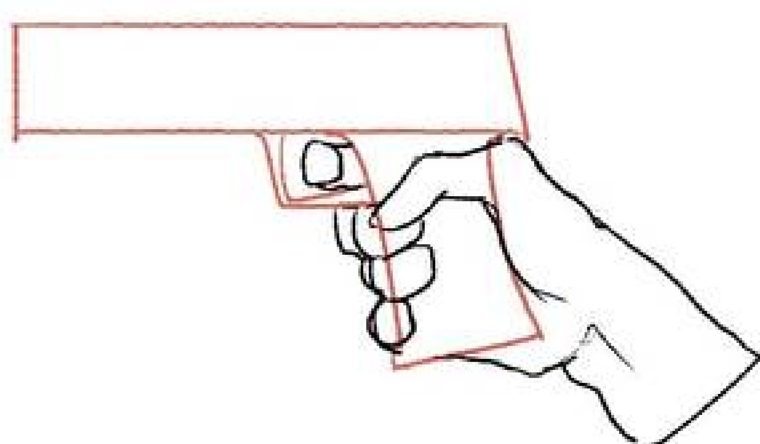


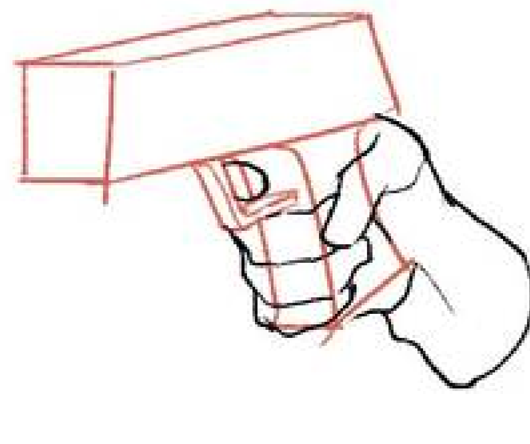
캐릭터에 상황과 직업에 맞게
옷을 그리고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!









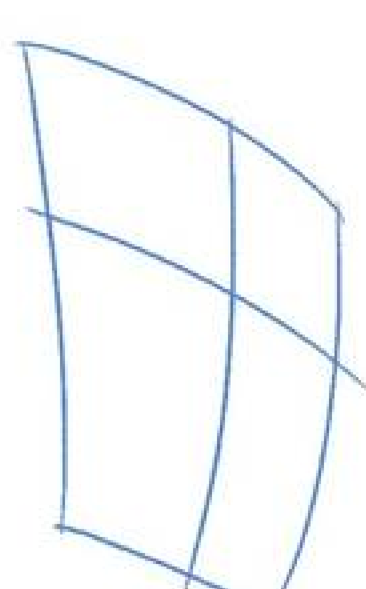
무기를 쉬운 도형 형태로 인식하고
각도가 바뀔 때 잡고 있는 손 역시
입체적으로 그려줘야 어색하지 않습니다



key point

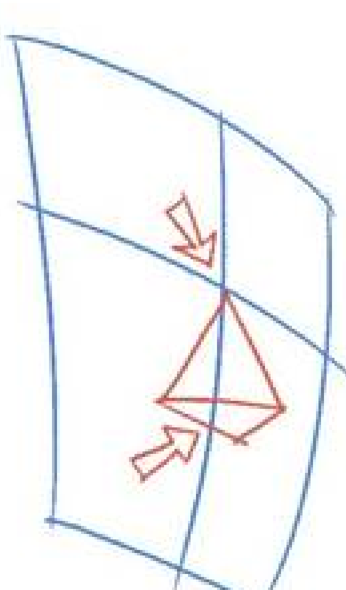
Q : 얼굴 각도에 맞춰 바뀌는 코가 어려워요





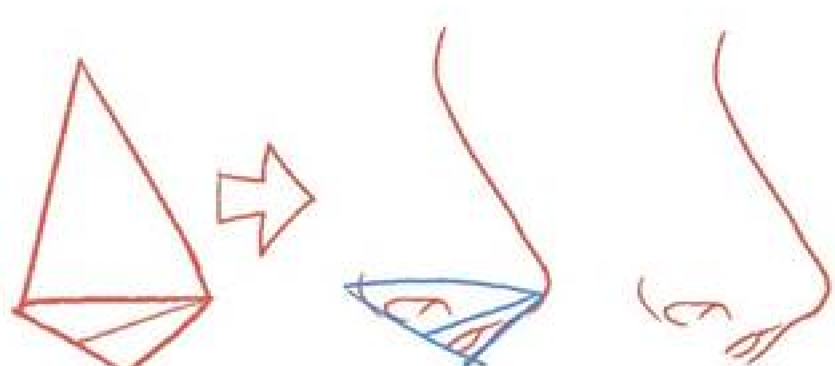
눈, 코, 입을 그리기 전 얼굴의 각도에
맞는 하나의 면을 떠올려 봅니다



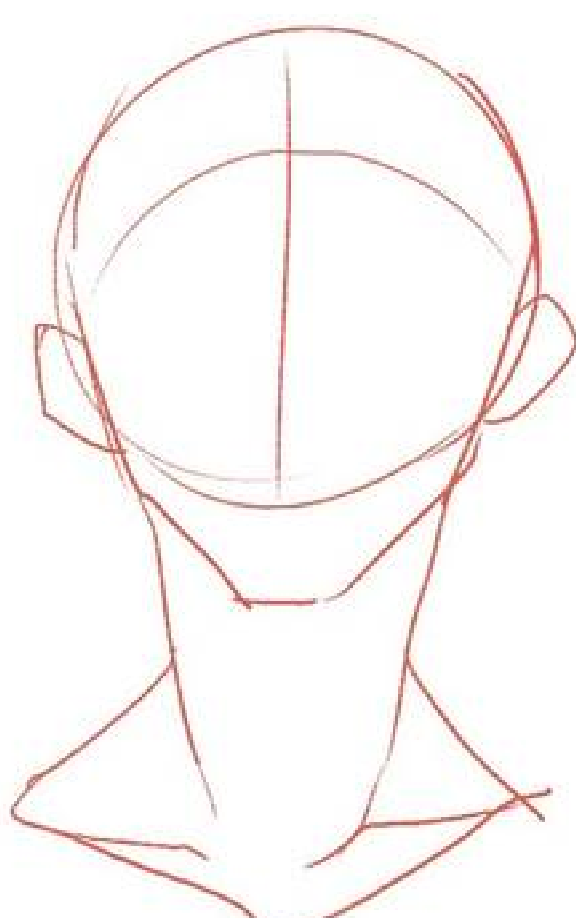


코는 삼각형의 형태를 가지고 있으며
면 중심선에 삼각형 역시 각도에 맞춰 붙여줍니다

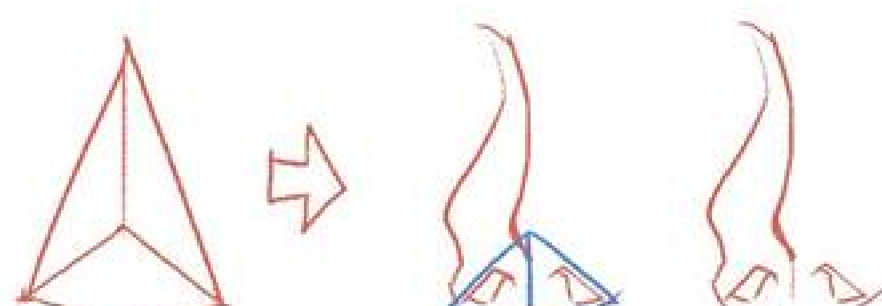




삼각형을 코의 형태로 부드럽게 바꿔주며
콧구멍은 밑면에 두개로 나눠 그려줍니다

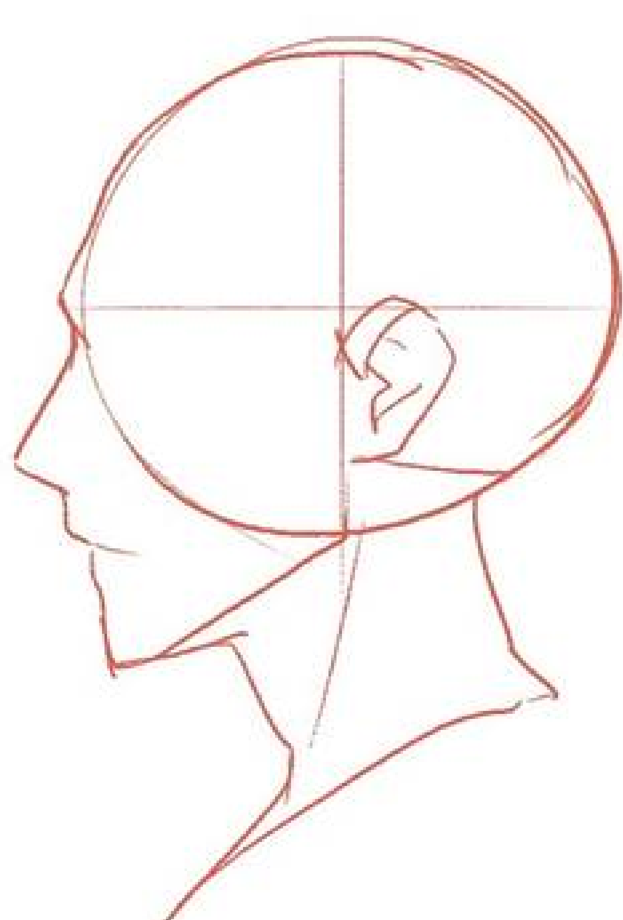


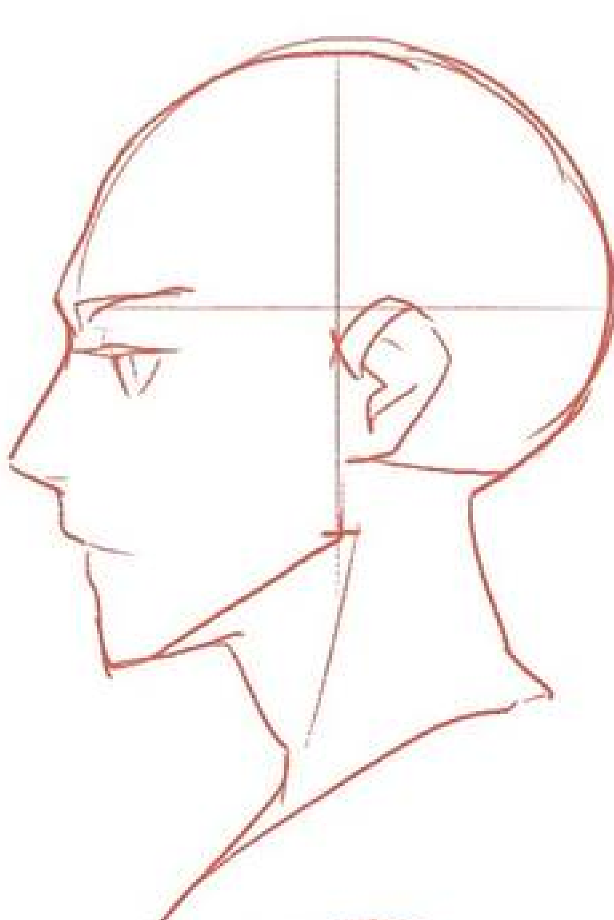


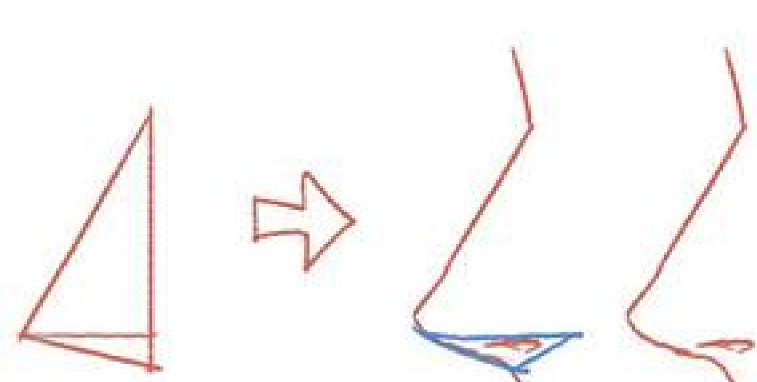




얼굴이 들리면 삼각형도 들리면서 밑면이 보이고
밑면의 크기만큼 콧구멍이 많이 드러나게 됩니다

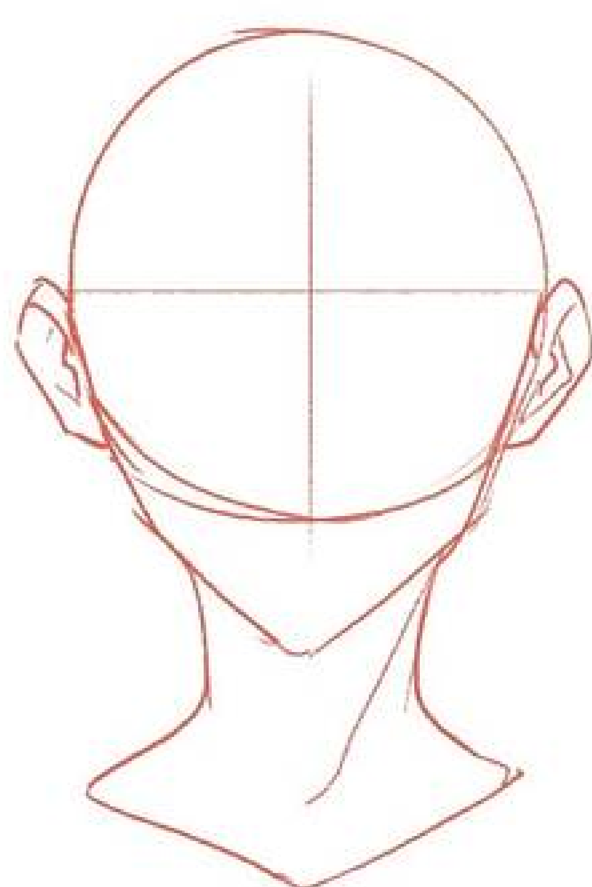




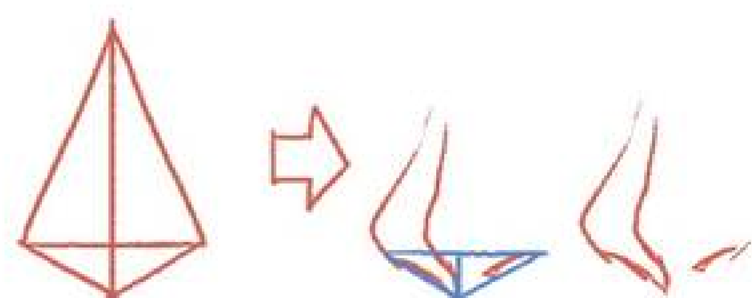




옆면에서 보이는 삼각형이며 반쪽만 보이는
구조라 콧구멍이 하나만 보이게 그려줍니다

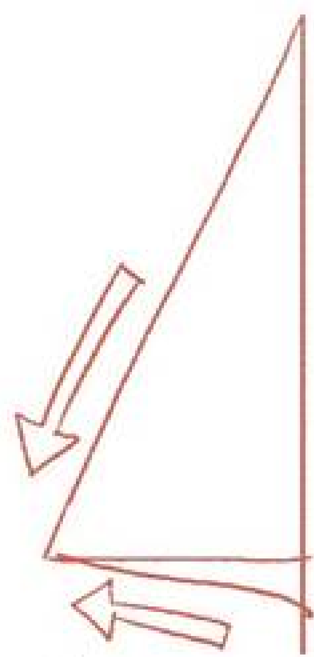


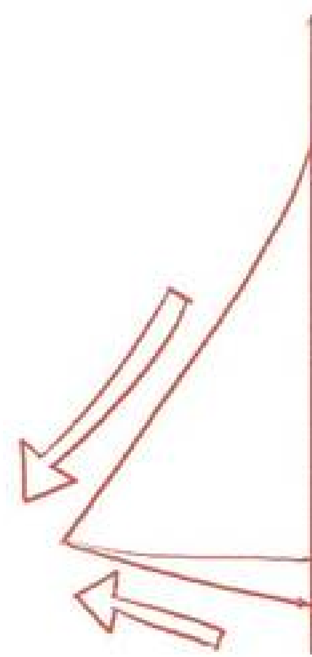




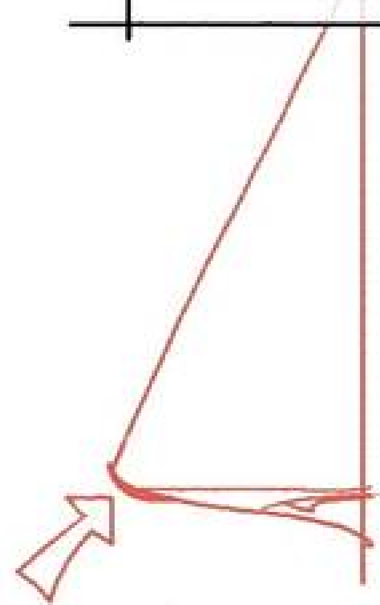


정면에서의 삼각형은 중심선인 콧대를
기준으로 좌우 맞춰 그려줍니다



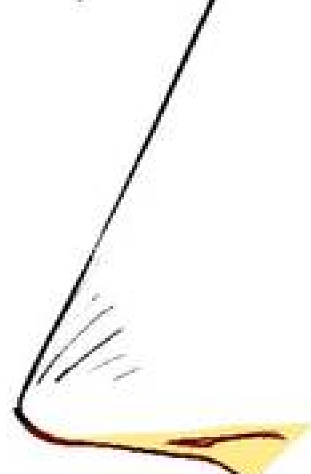


남자 캐릭터, 여자 캐릭터를 그릴 때 차이를 두기 위해서
남자는 콧대를 길고 높게 여자를 짧고 부드럽게 그려줍니다





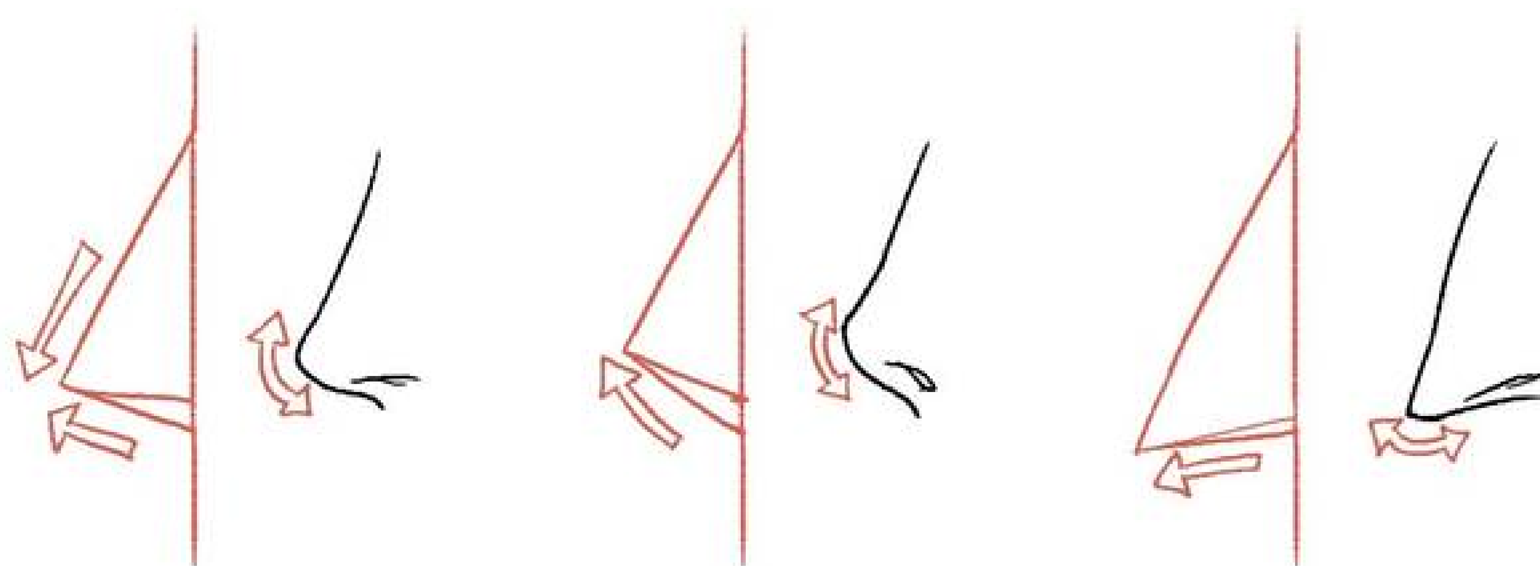
코 끝을 부드럽게 바꿔줘야 자연스러운 느낌이 됩니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

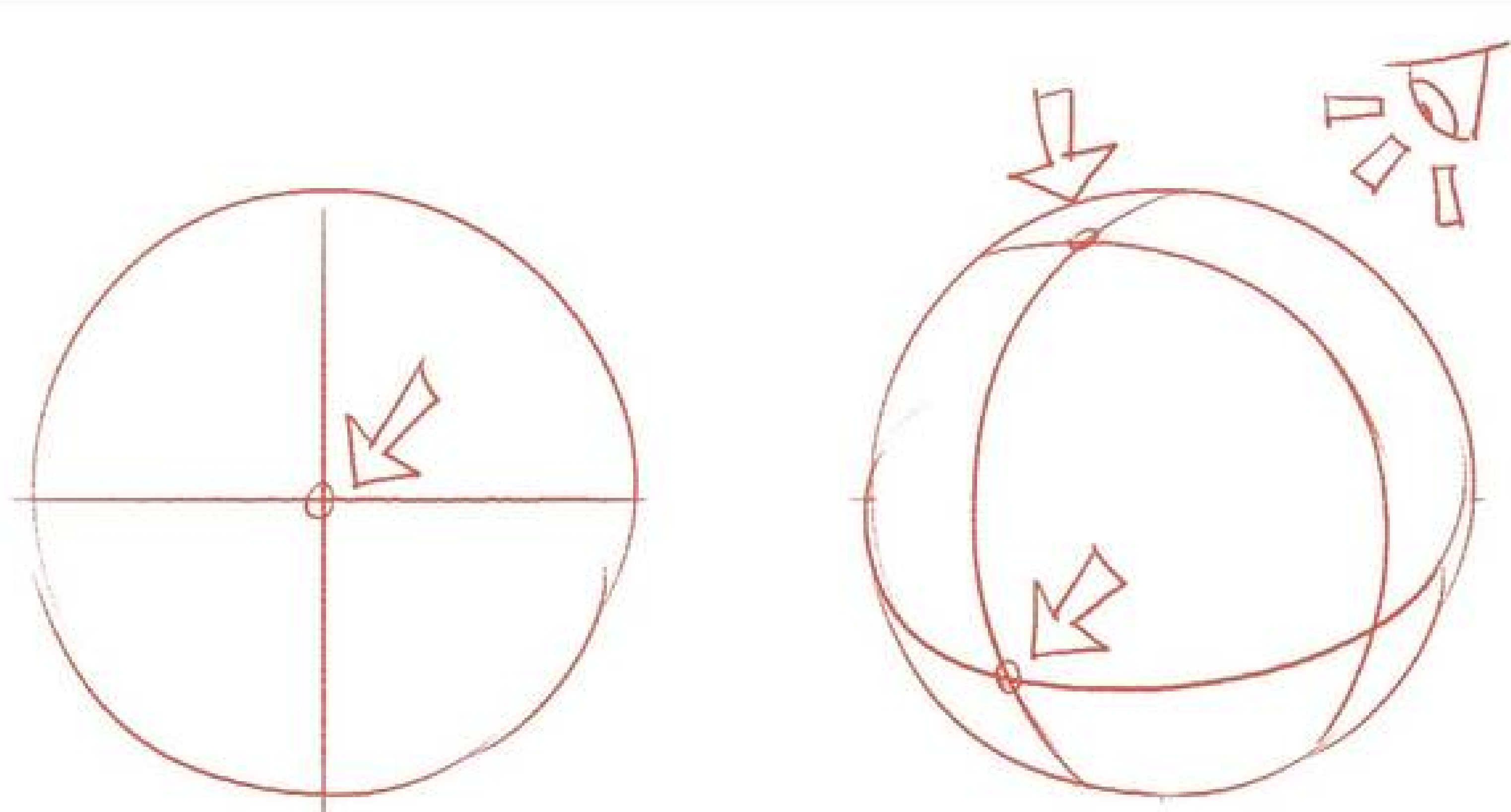


삼각형의 밑면이 들리고 내려가는
각도를 조절하여 얼굴에 맞춰
그려주면 다양한 캐릭터의
코의 형태를 그릴 수 있습니다

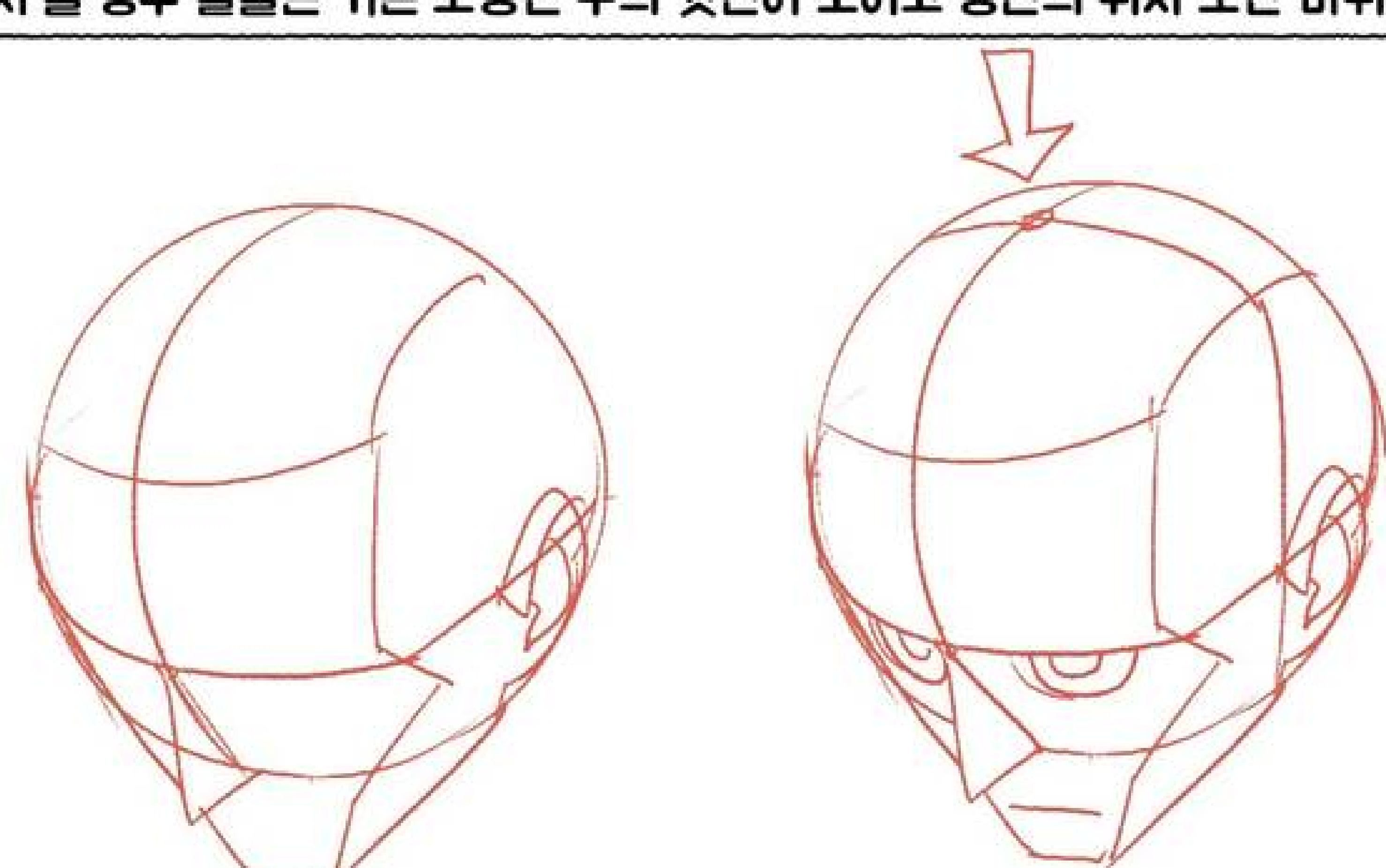


key point

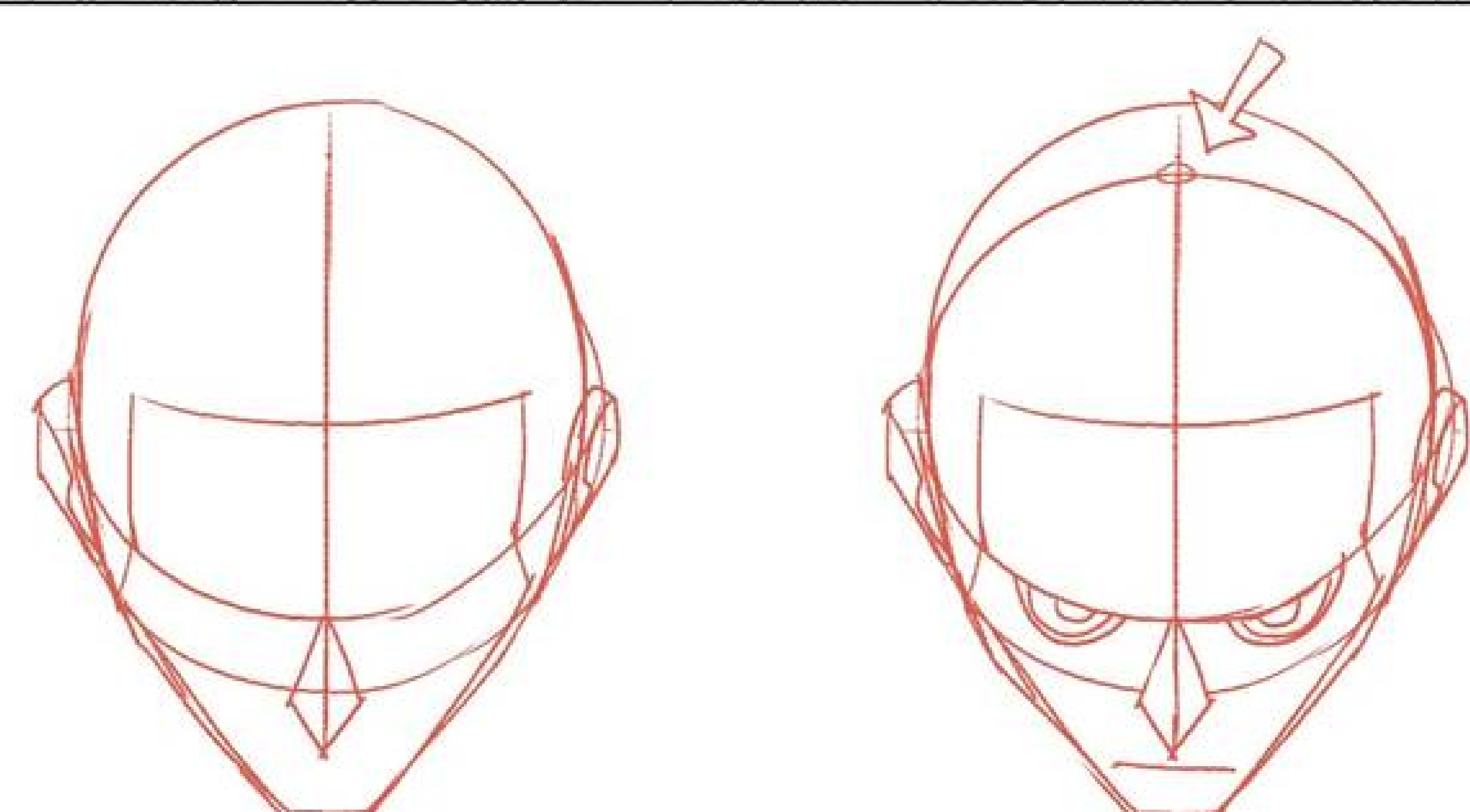
▌Q : 캐릭터를 위에서 본 모습을 알고 싶어요



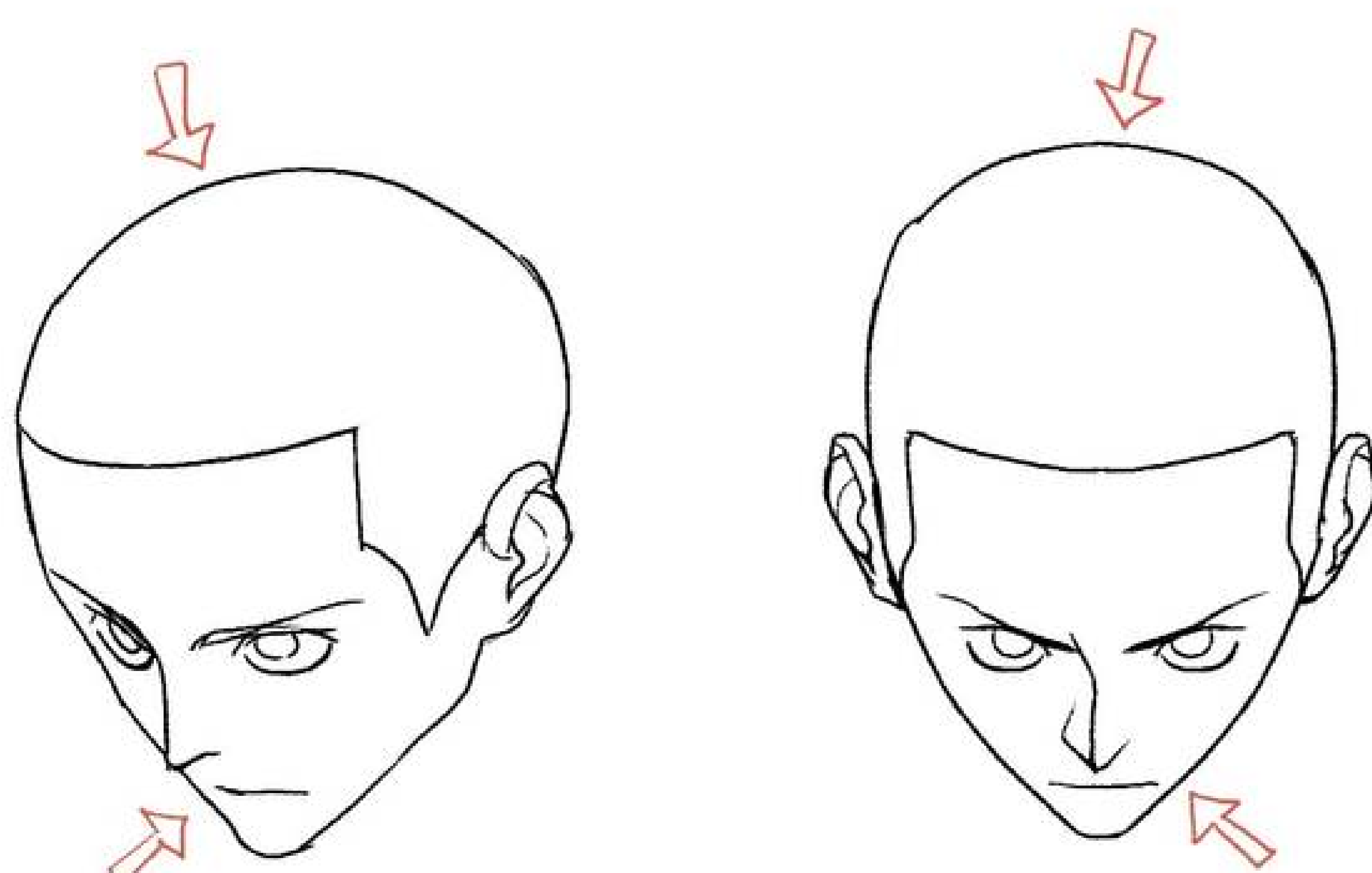
위에서 볼 경우 얼굴은 기본 도형인 구의 윗면이 보이고 정면의 위치 또한 바뀌게 됩니다



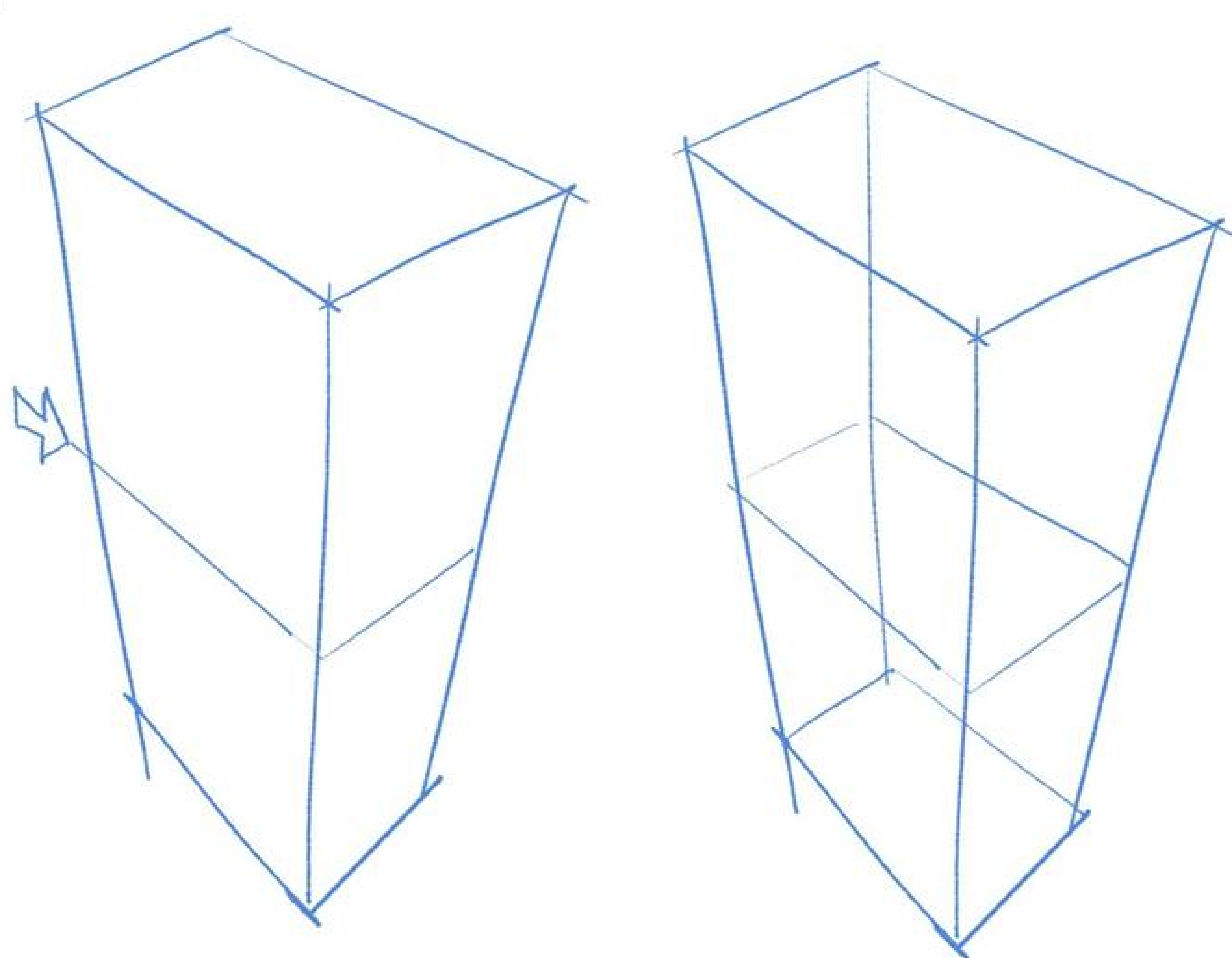
각도에 맞춰 턱을 그리고 눈, 코, 입을 잡아줍니다 이때 윗면이 보이는 게 가장 중요합니다



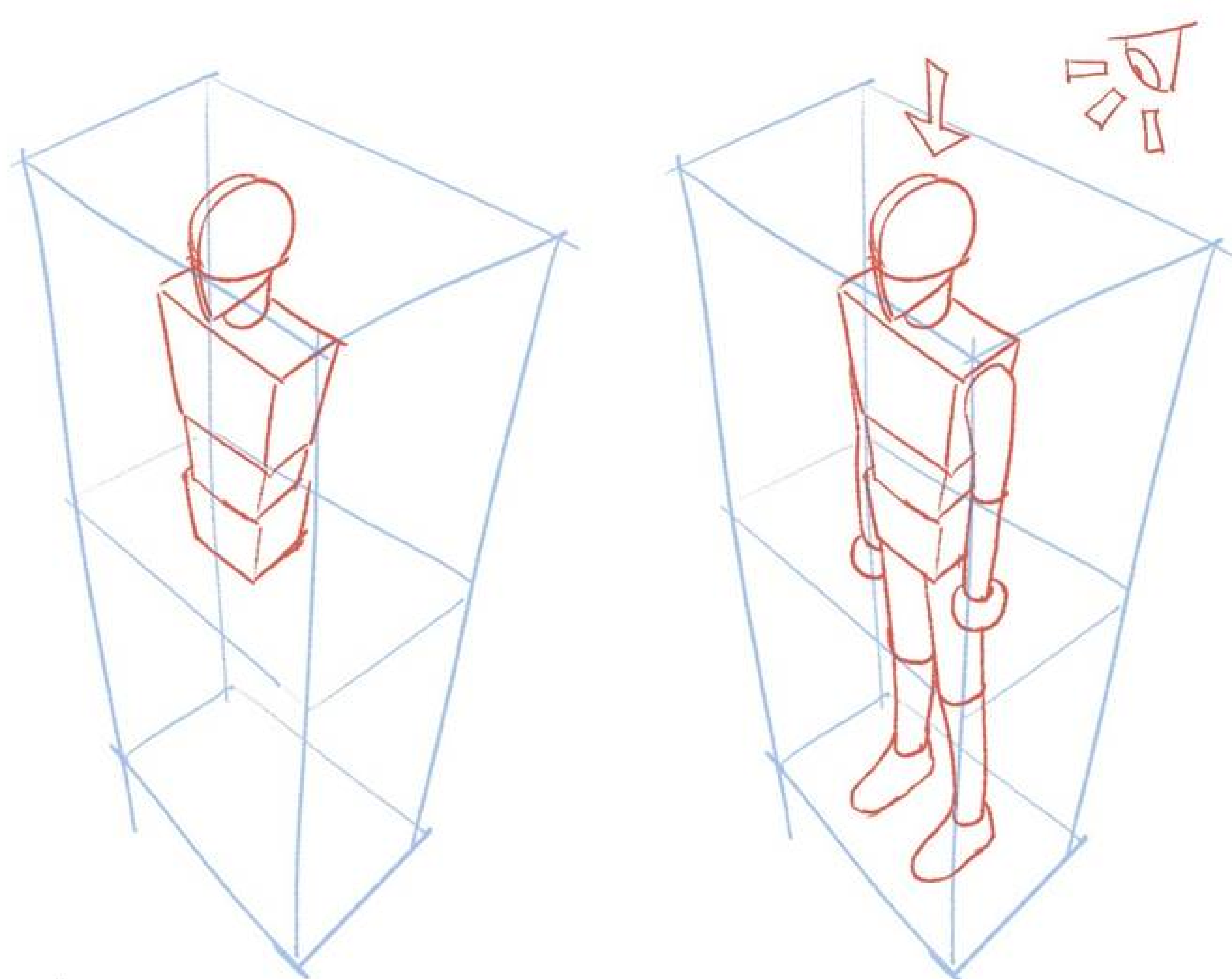
정면 얼굴 역시 구의 각도에 맞춰 턱을 그려주고 머리 윗면을 보이게 만들어 줍니다



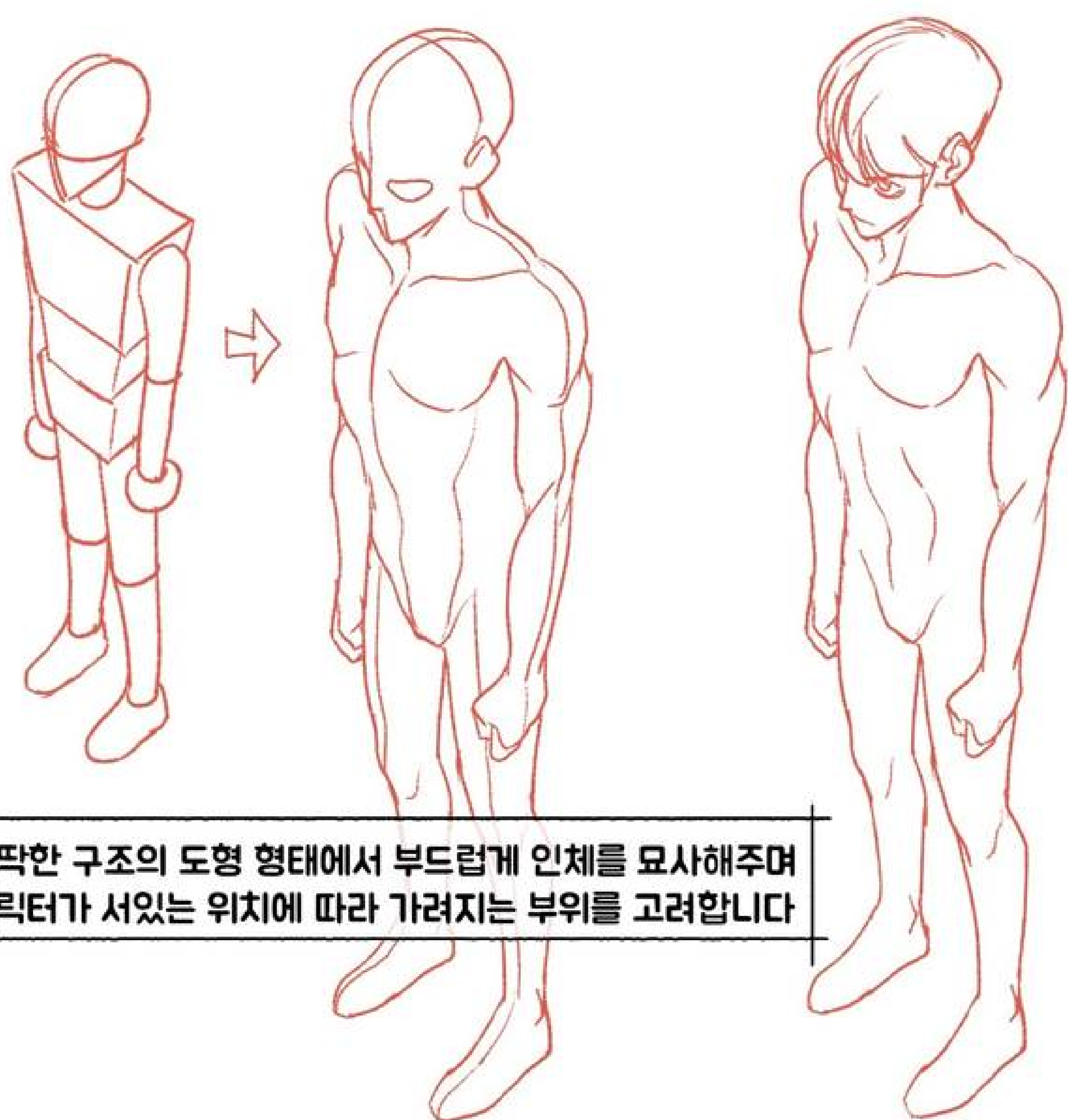
위에서 바라본 얼굴 형태는 턱과 코가 짧아지게 되고 윗면이 서서히 보이는 방식입니다



전신의 경우 직사각형 틀을 반으로 나눠줍니다



반으로 나뉜 공간에 상체와 하체를 그려주고 윗면이 보이는 게 핵심입니다



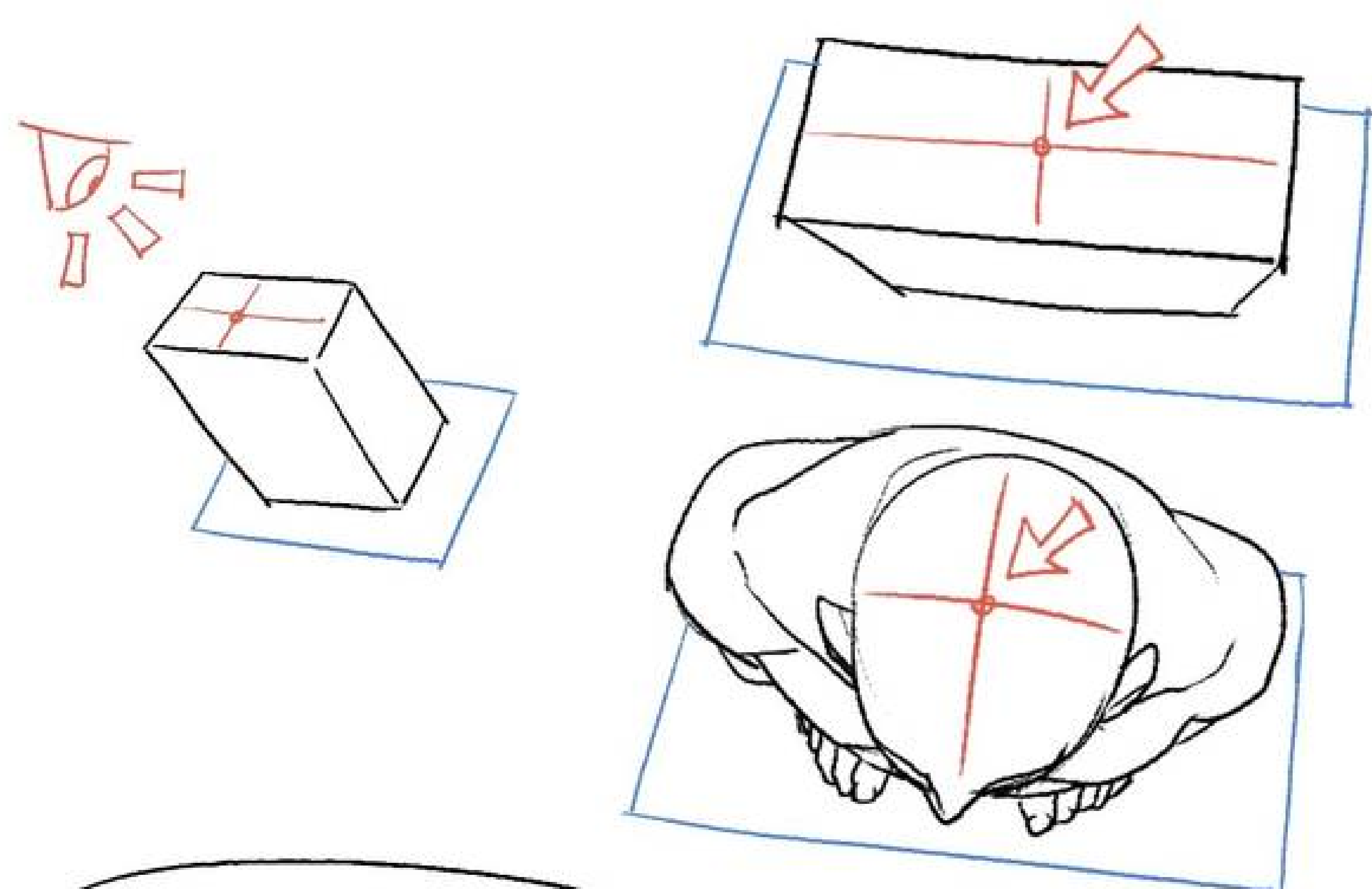


인체 체형에 맞춰서 옷을 그려줍니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

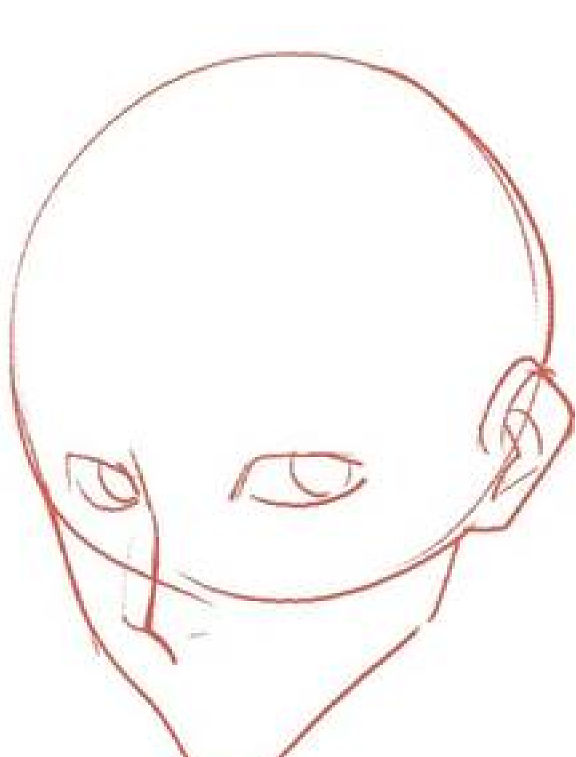


캐릭터를 위에서 볼수록 윗면이
보이고 정면 부분은 많이 생략됩니다
이때 지면도 위에서 보이는 구조가
되기 때문에 각도를 맞춰 줘야 합니다



key point

Q : 표정을 잘 그리려면 어떻게 하나요





표정은 눈썹과 입모양만 바꿔도 드러나게 됩니다



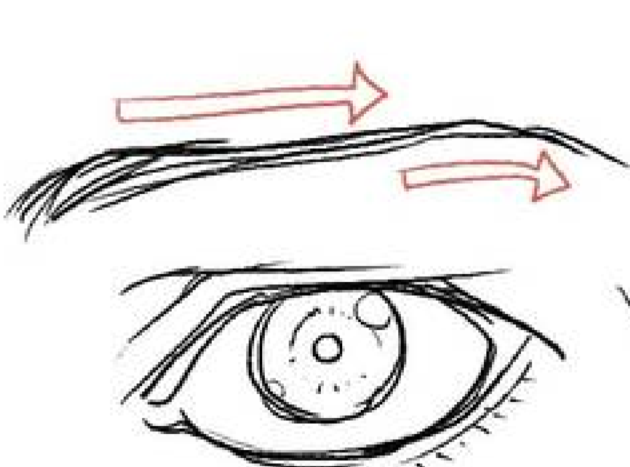


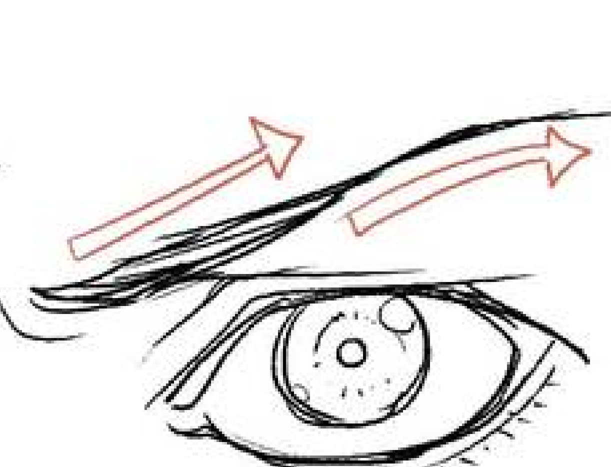
얼굴의 형태 변화가 없이 눈썹과 입꼬리만 내려가도 우울하거나 슬픈 표정이 나옵니다

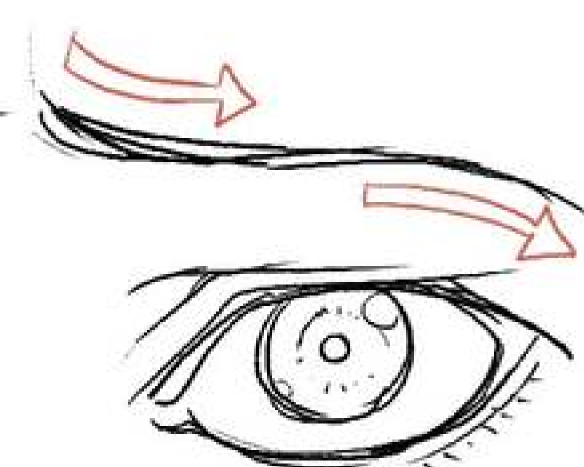




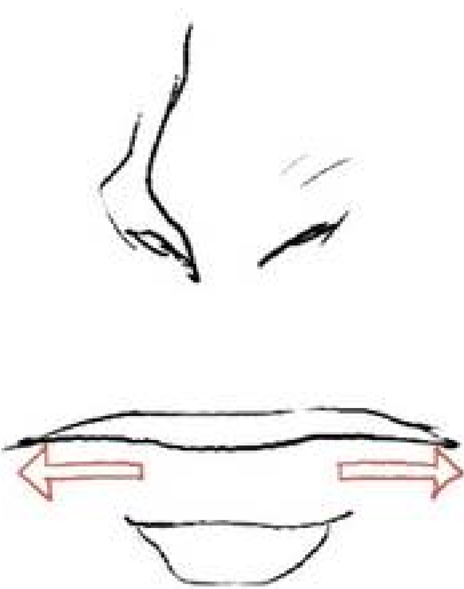
같은 얼굴인데도 눈썹의 각도와 입모양으로 다양한 감정선이 드러납니다

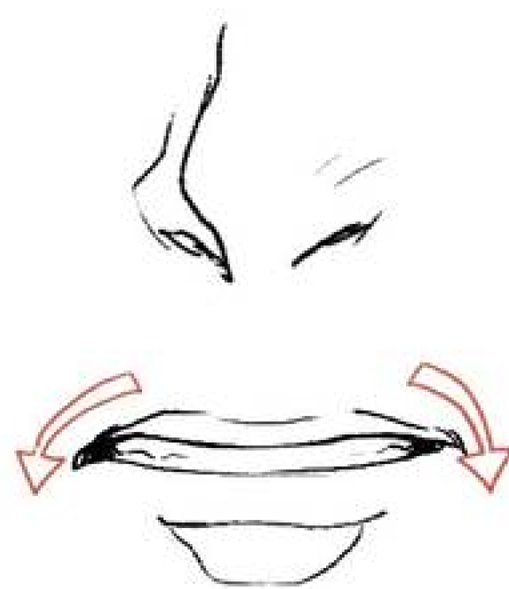


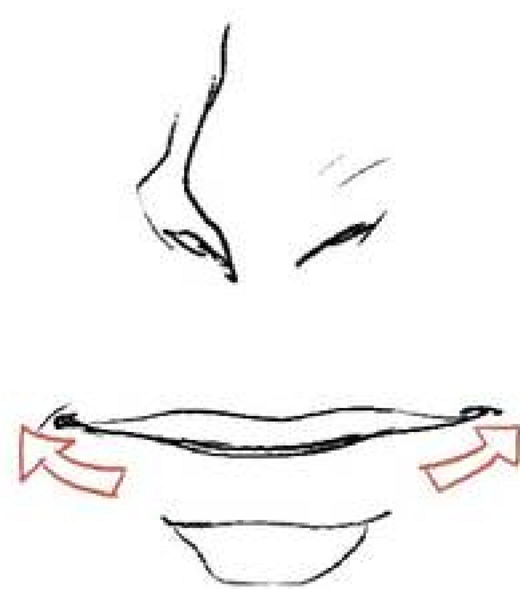




기본 눈썹은 평행이다 눈썹 시작점을 내린 상태서부터 올려주면 화난 표정으로 보이며
반대로 눈썹 시작점을 올리고 끝을 내려가게 만들면 슬픈 표정의 눈이 만들어집니다







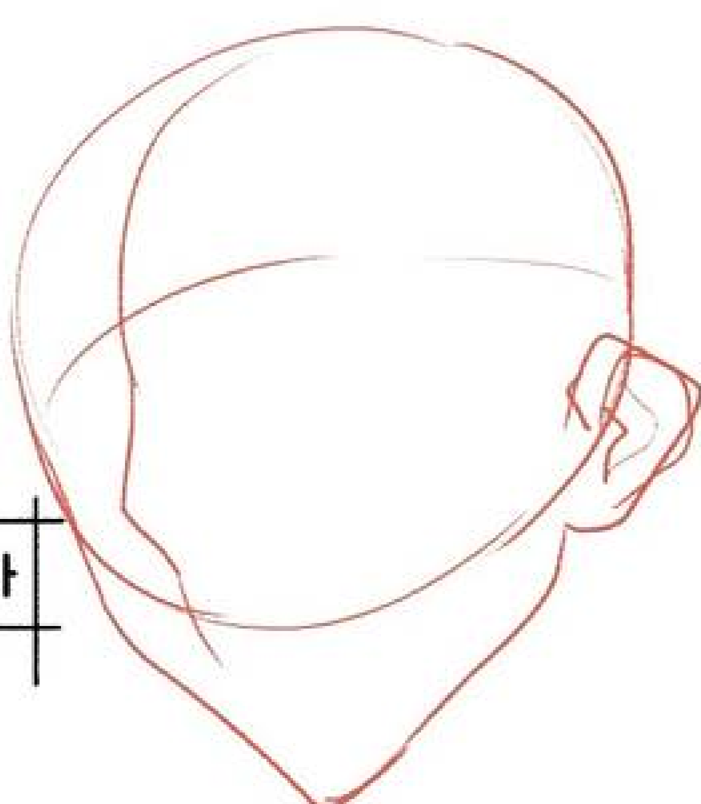
입도 마찬가지로 입꼬리 부분을 내리거나 올려주면 감정이 드러나게 됩니다

다른 각도의 얼굴도 눈썹과 입만 바꿔줘도 캐릭터의 감정선이 드러나게 됩니다





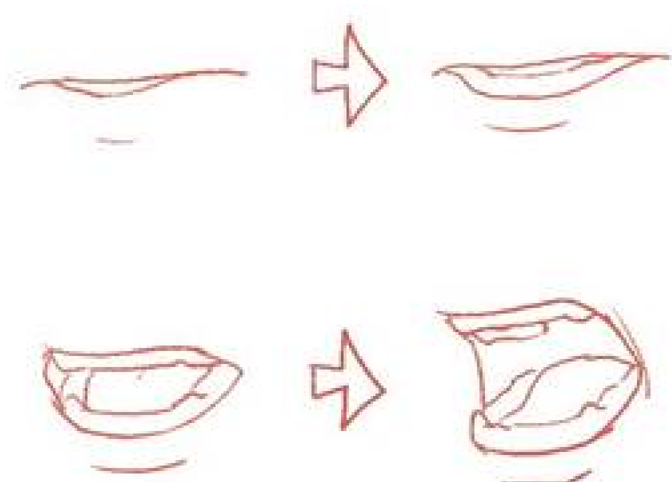
표정을 더욱더 극대화한 얼굴 표정을 그려봅니다







찌푸림으로 생긴 미간 주름과 눈동자의
크기를 줄여 놀란 눈으로 극대화해줍니다





상황에 따라 입을 많이 벌릴수록
캐릭터의 감정은 극대화됩니다

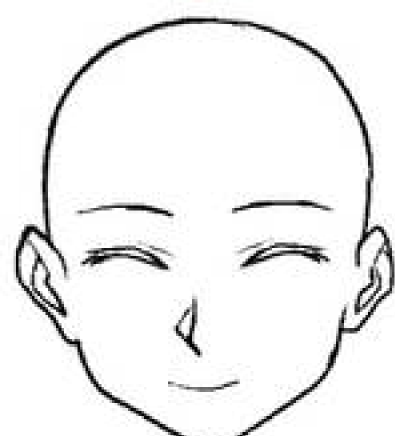


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

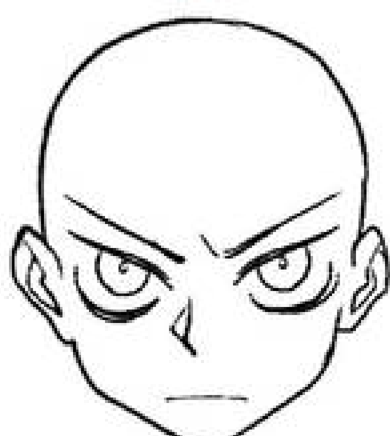






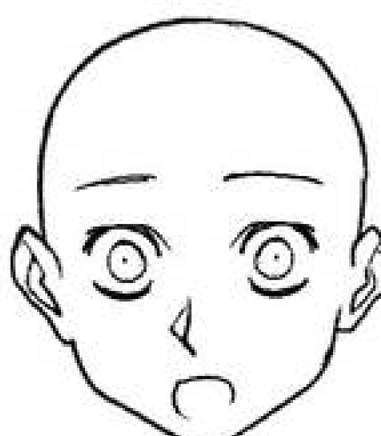










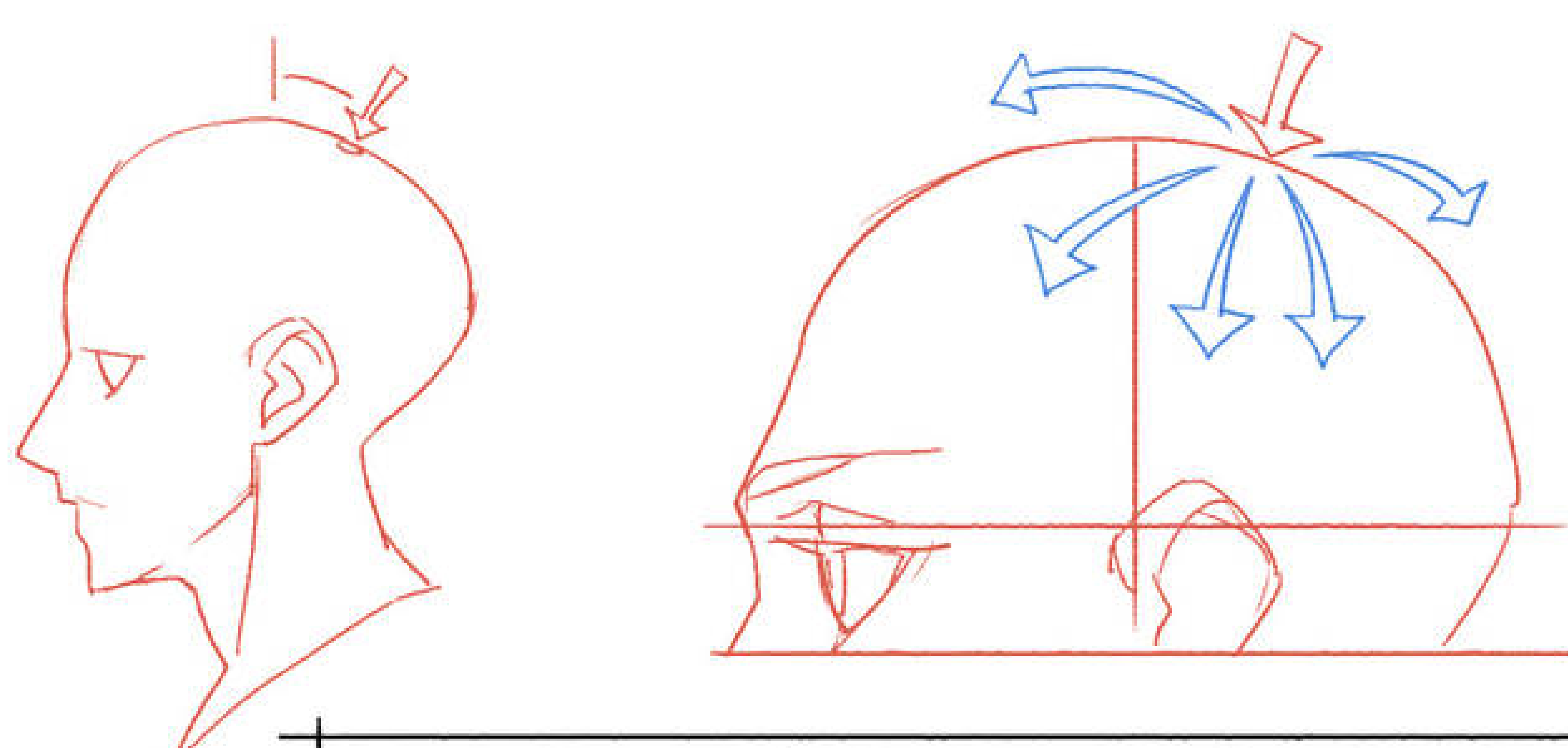


간단한 형태에서 쉽게 표정을
나타내는 것처럼 캐릭터에
눈과 입만 표현해줘도
좋은 표정과 다양한 표정이
그려질 수가 있습니다

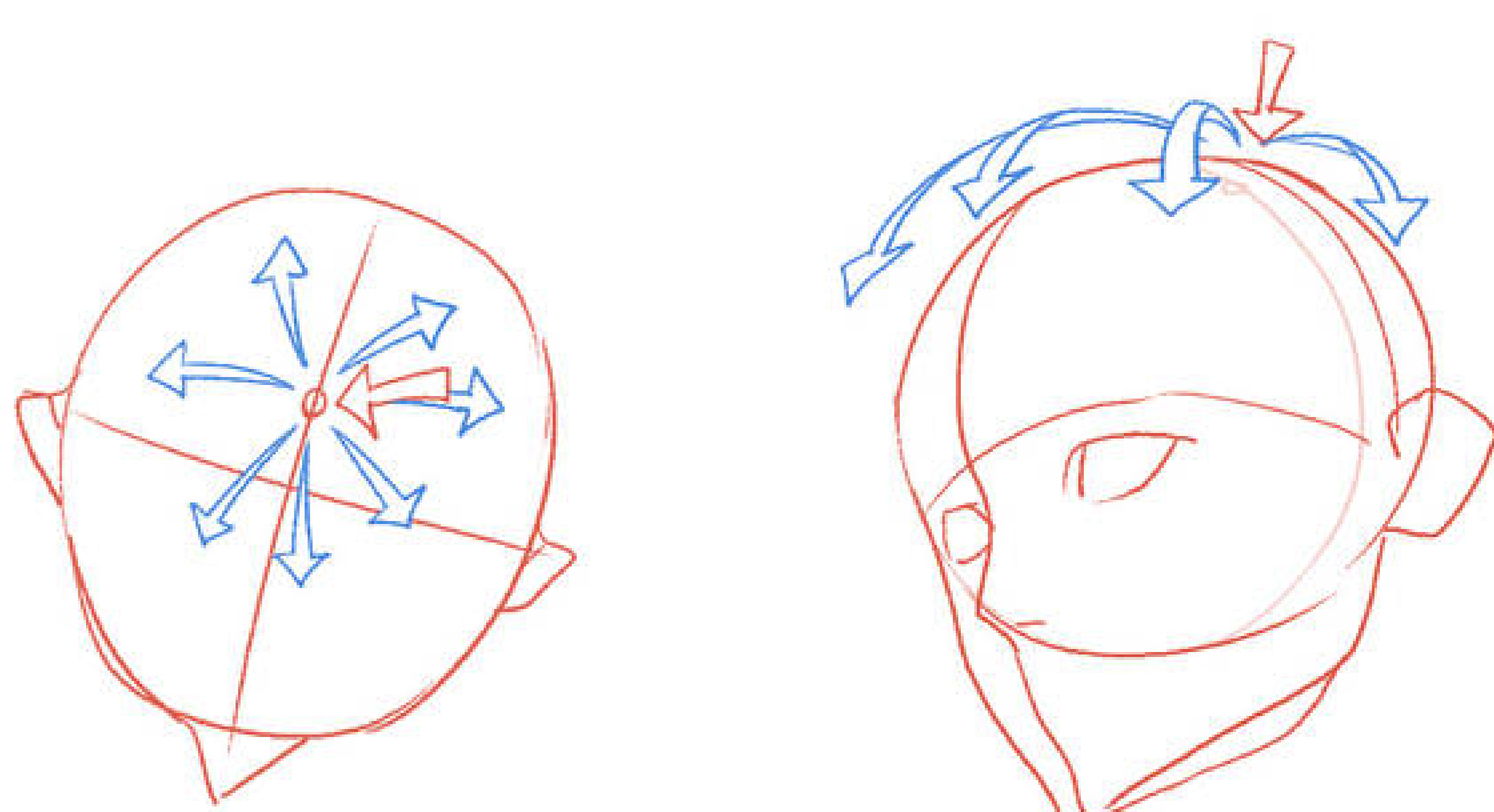


key point

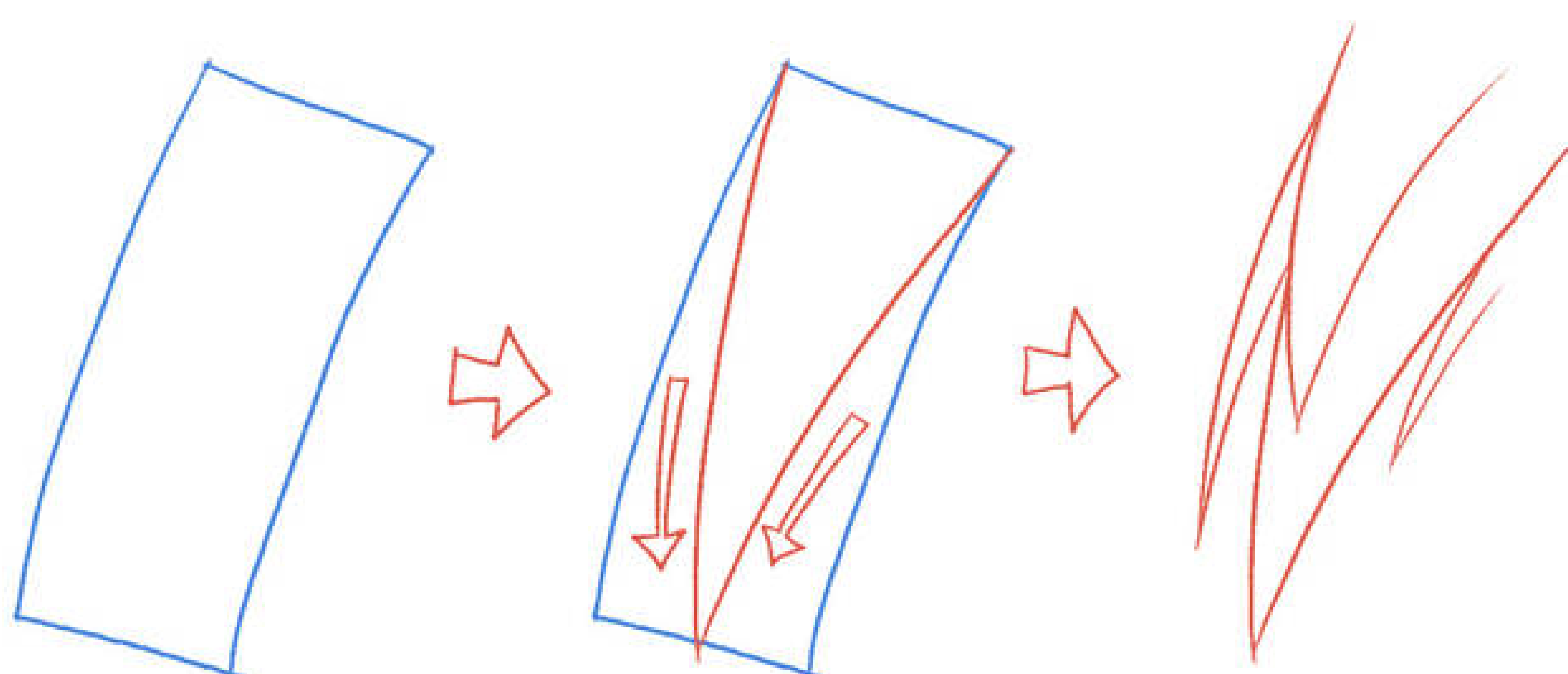
Q : 정수리 위치와 자연스러운 머리카락



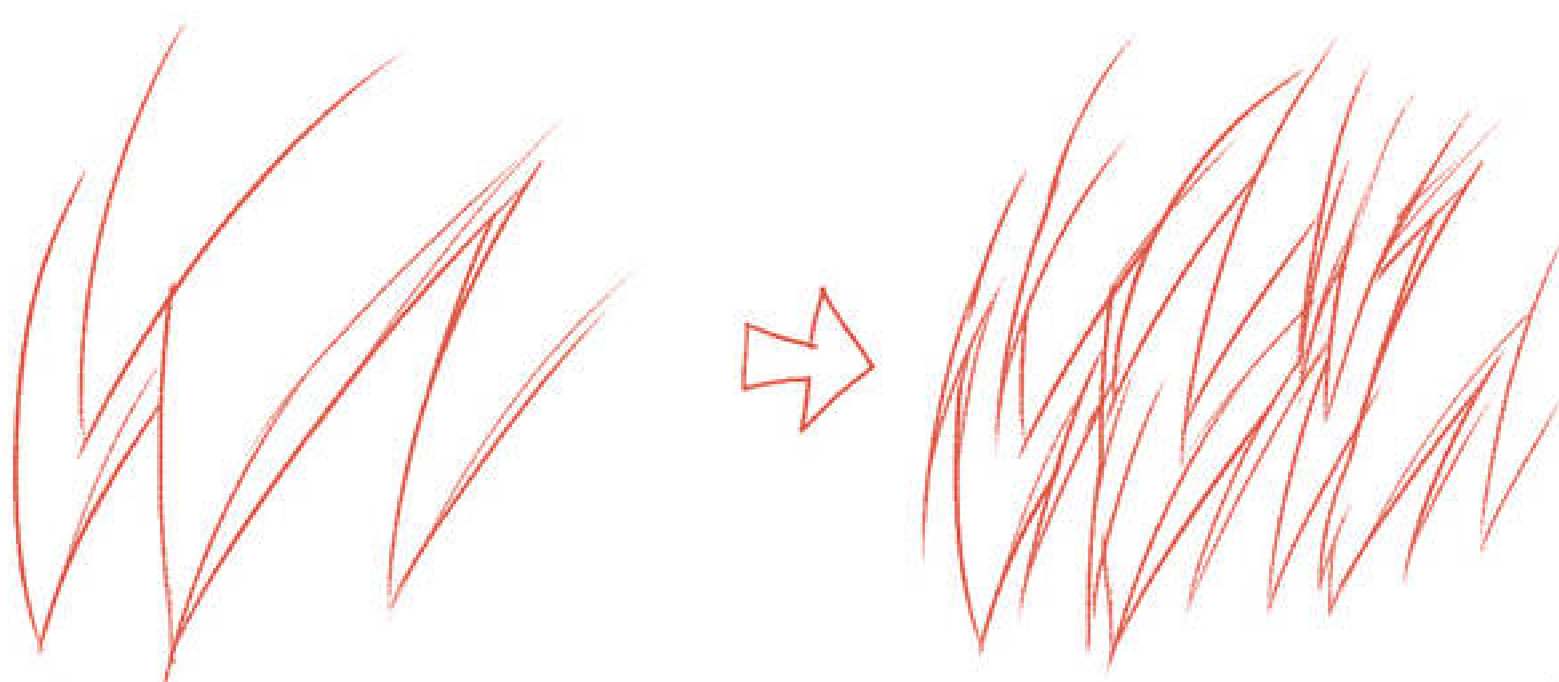
머리카락을 그리고 방향성을 만들 때는 머리 윗부분 중앙에 있는 정수리에서 조금 더 뒤에 위치한 머리 가마에서 흐름이 생깁니다



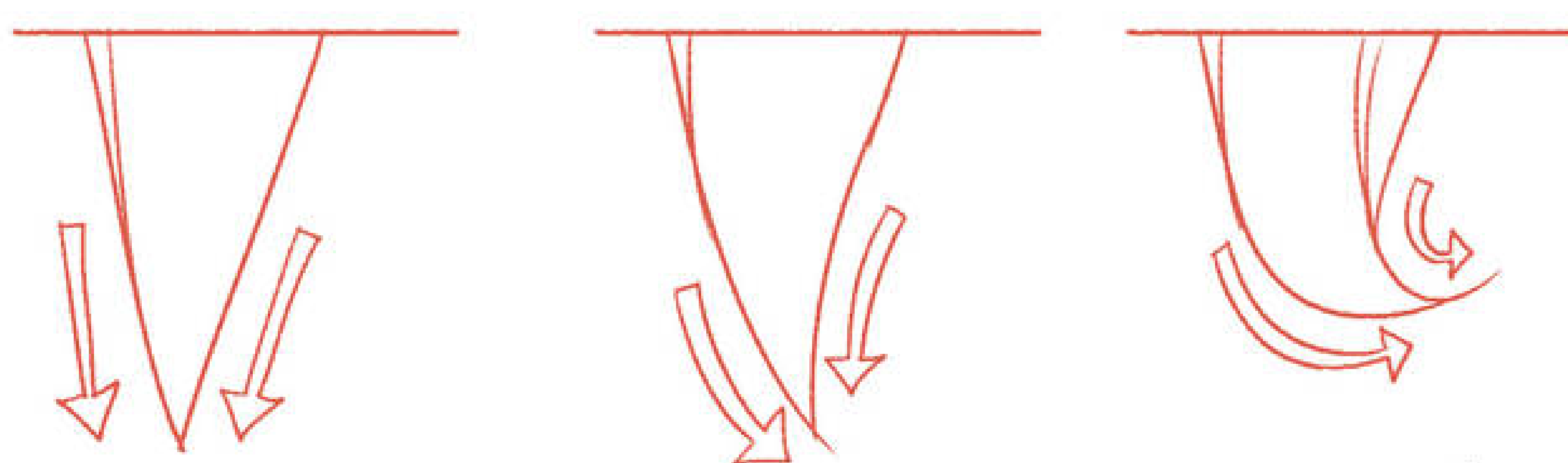
다른 각도에서 얼굴이 그려지더라도 정수리 및 가마의 위치를 확인하여 흐름을 줘야 합니다 가마가 가려지더라도 투시를 통해 위치를 파악합니다



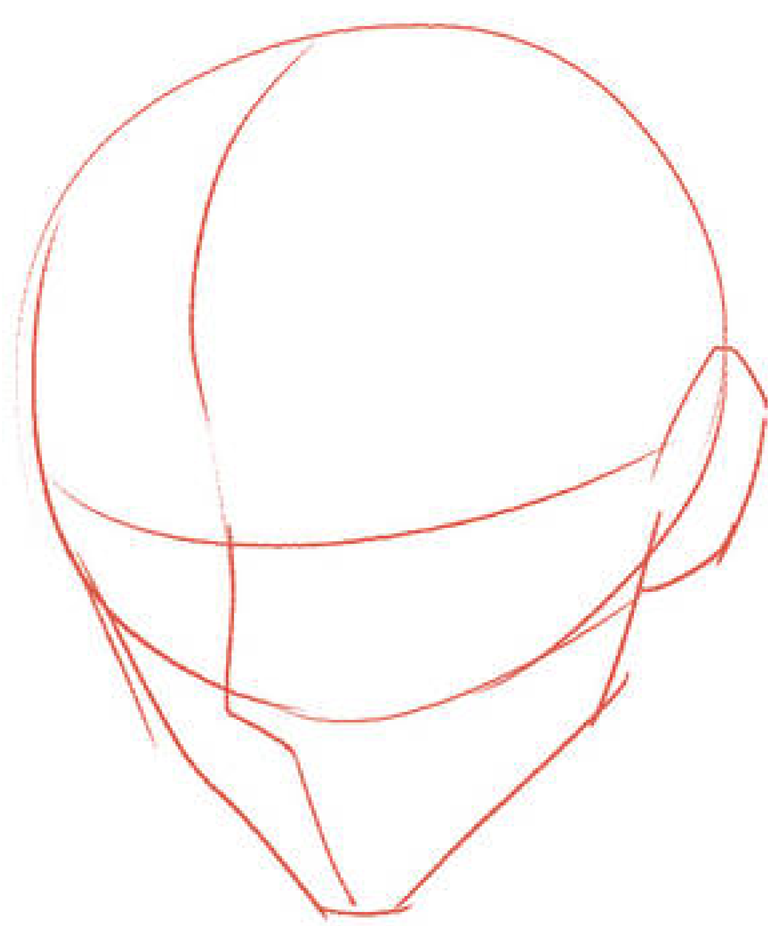
머리카락은 끝을 뾰족하게 그려주고 주변이나 위에 같은 형태를 추가하여 그려줍니다



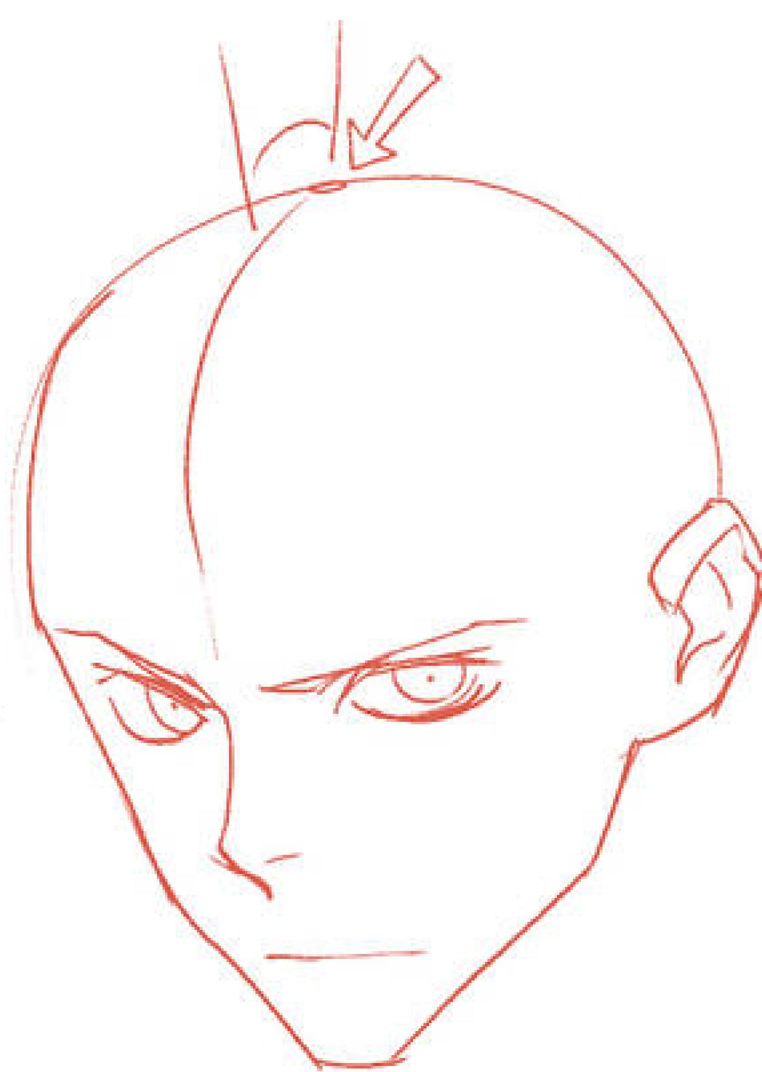
머리카락의 덩어리 크기에 따라서 디테일과 스타일이 다르게 보입니다



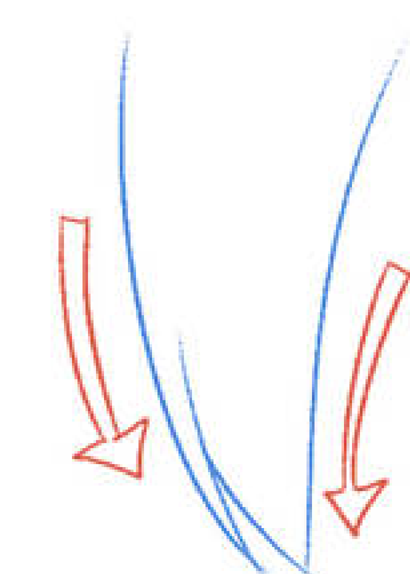
자연스러운 머리카락일수록 직선이 아닌 곡선을 이용해 끝을 올려주고 끝을 많이 올릴수록 곱슬머리카락으로 변하게 됩니다



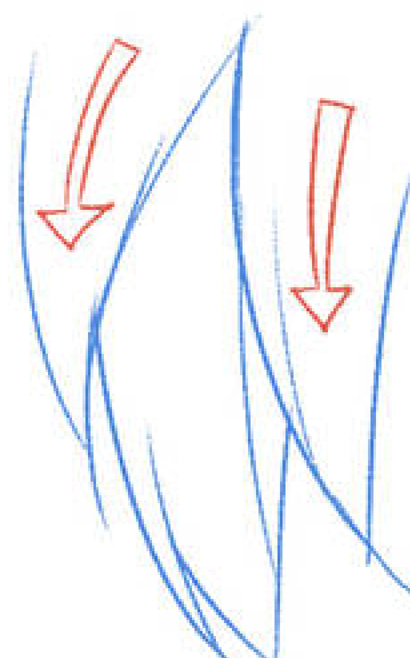
머리카락을 그리기 전 얼굴을 그립니다



정수리를 고려하여 가마를 찾습니다

외곽 실루엣을 먼저 잡아서 전체 덩어리를 만들어 줍니다

가마서부터 머리카락의 형태를 추가하면서 덮어 나갑니다

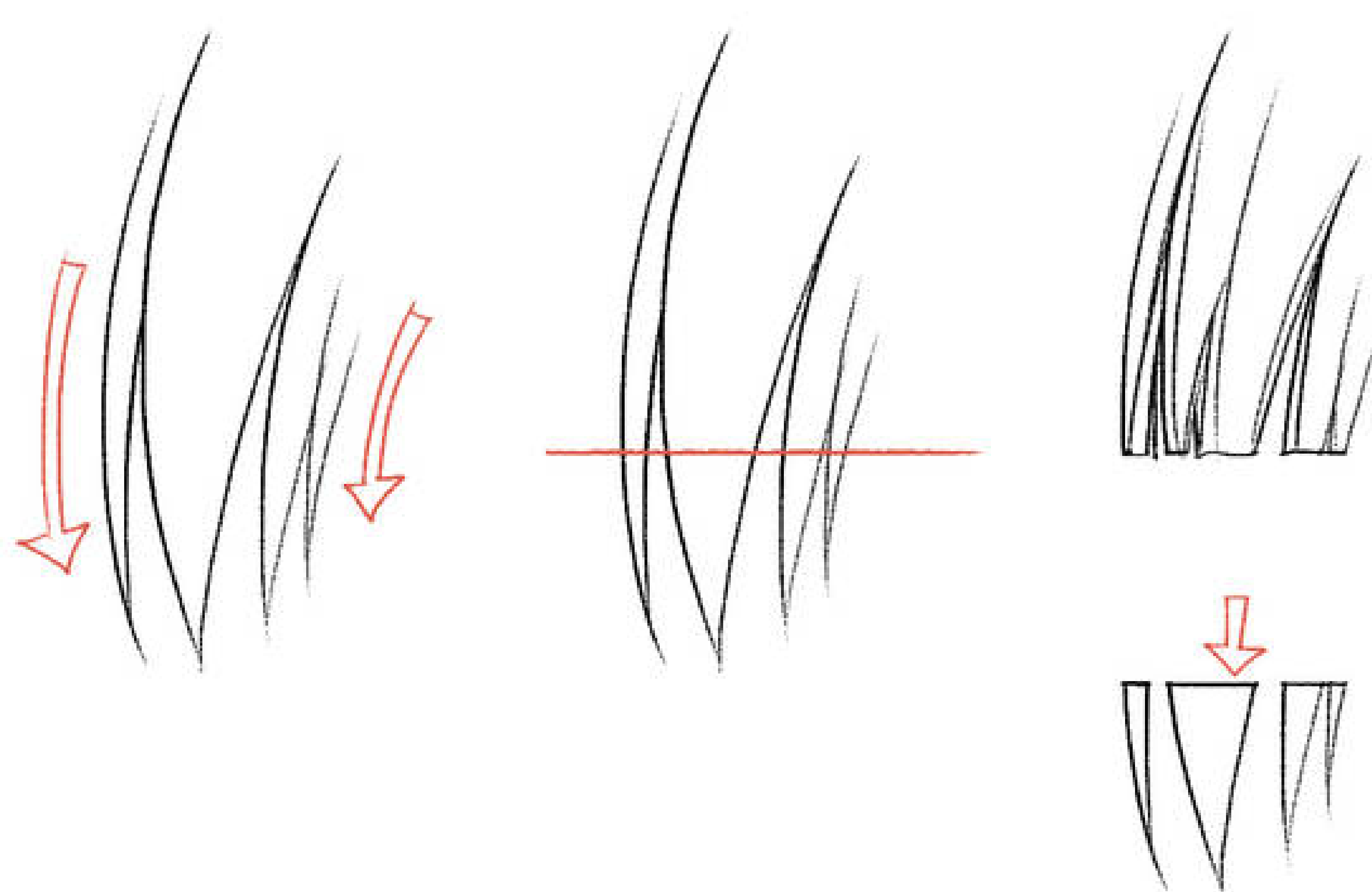


두상의 입체감을 고려하면서
곡선을 주어야 합니다



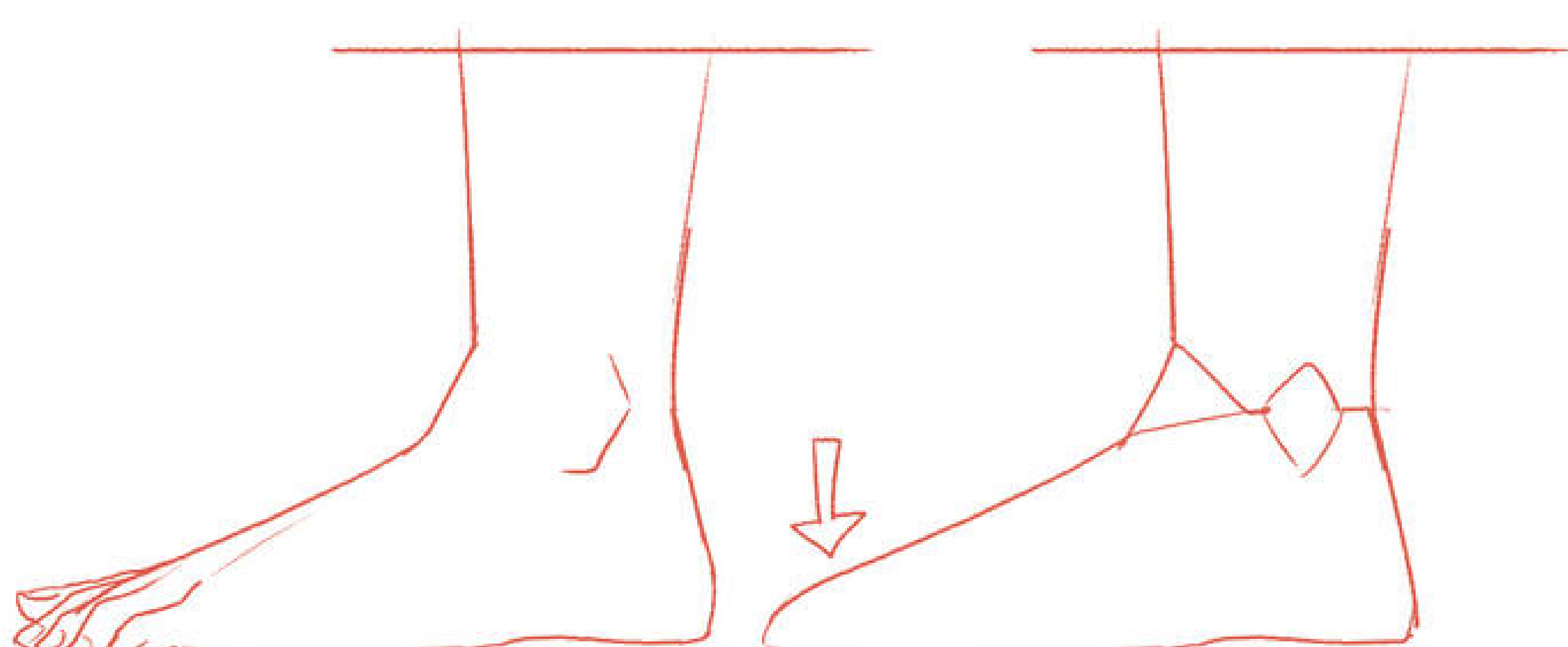
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

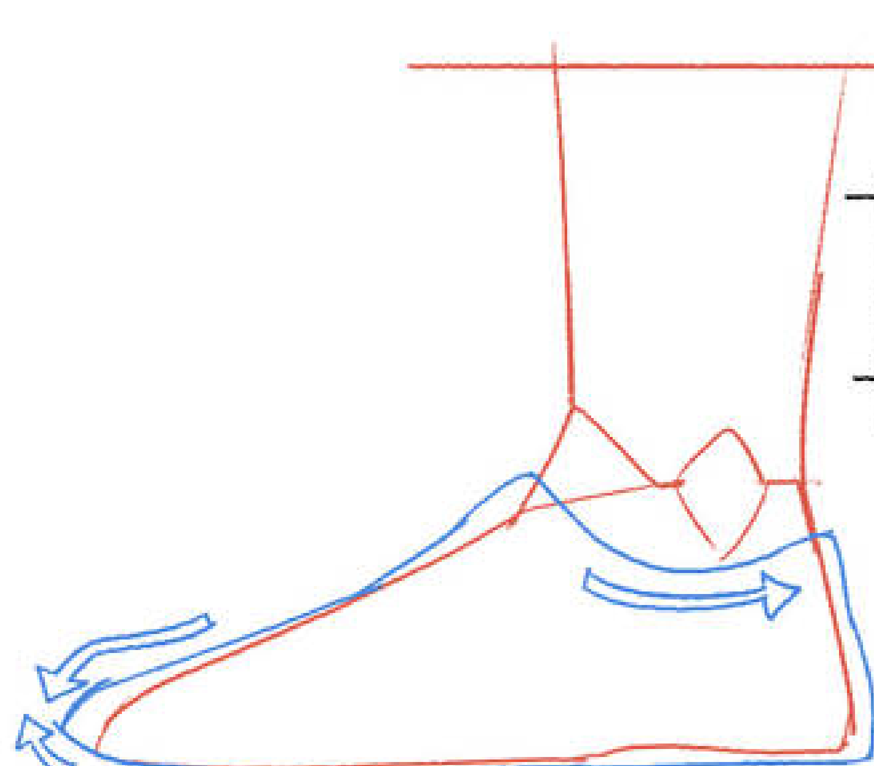



key point

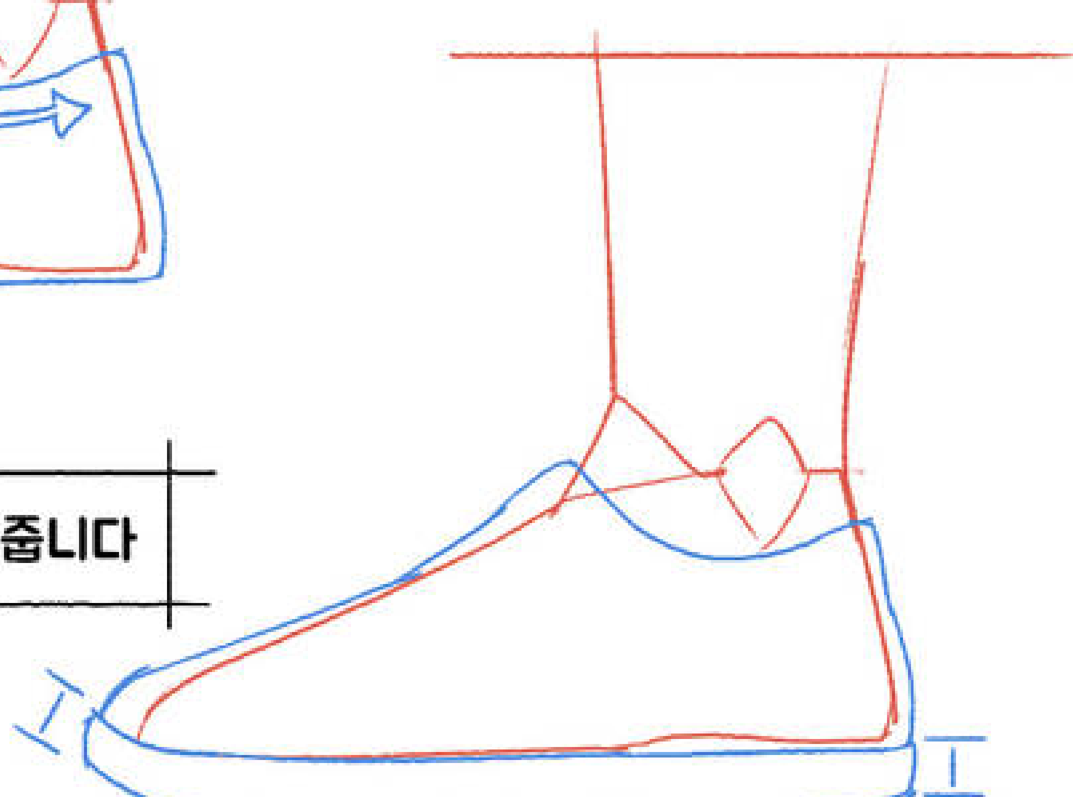
Q : 발 위에 신발 그리는 법을 모르겠어요



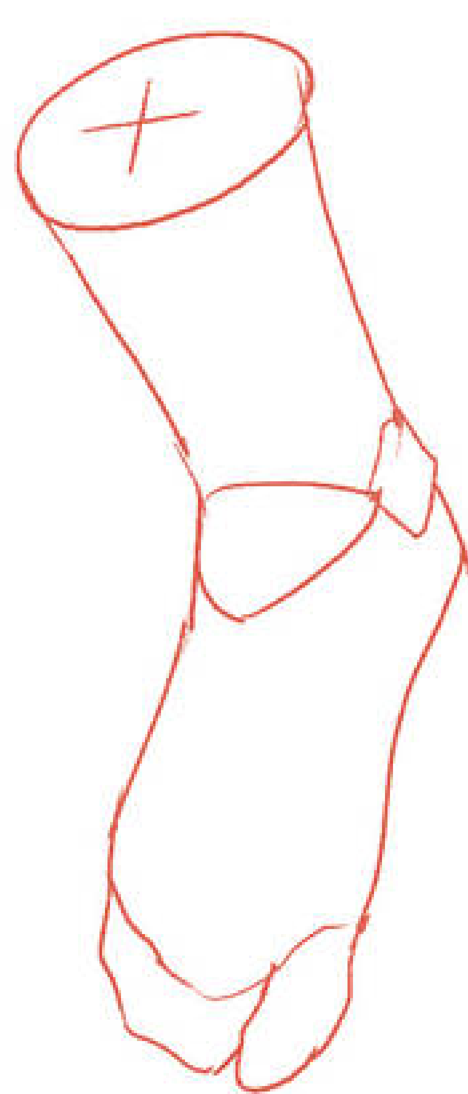
신발을 그리기 때문에 발가락과 같은 발의 디테일은 단순화 시켜 없애줍니다



신발의 경우 발 끝부분을 살짝 올려 그려주고
복숭아뼈 부분의 곡선을 이용해 그려줍니다



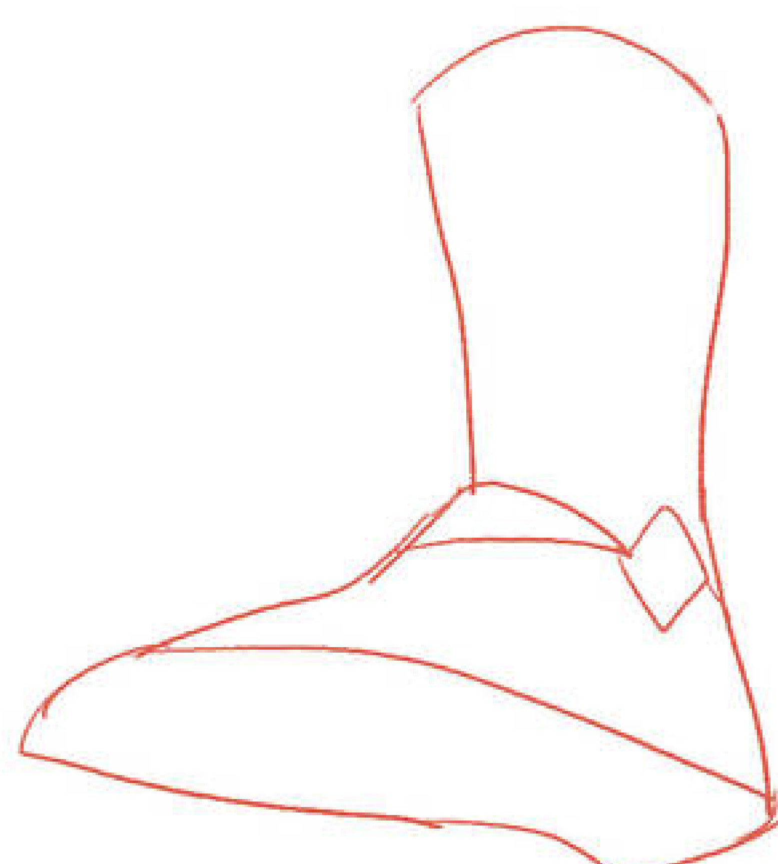
신발 밑창을 두께를 만들어 그려줍니다

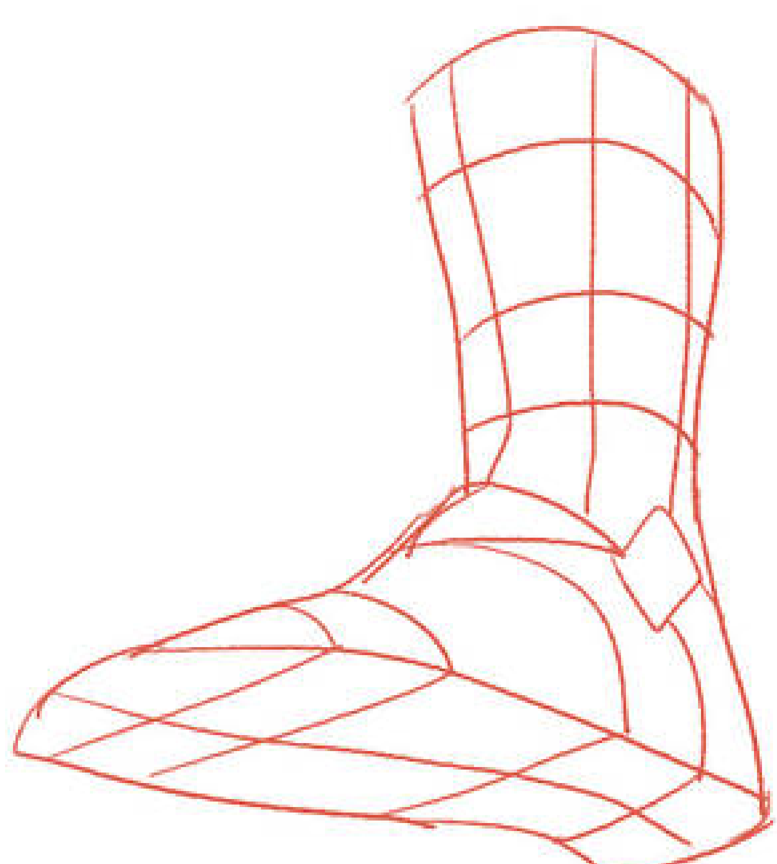




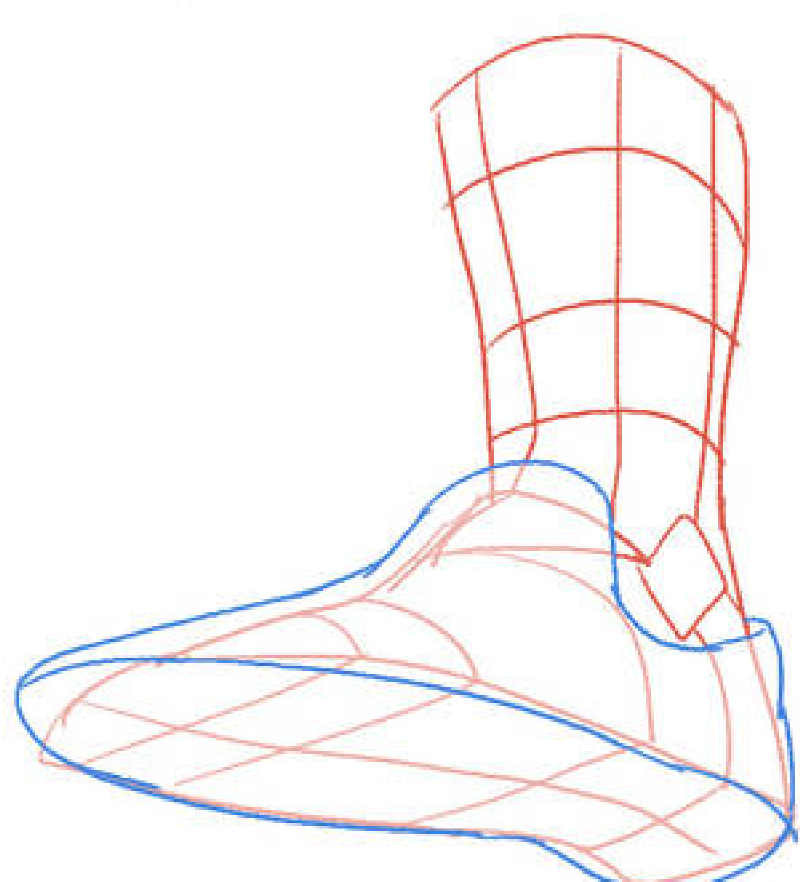


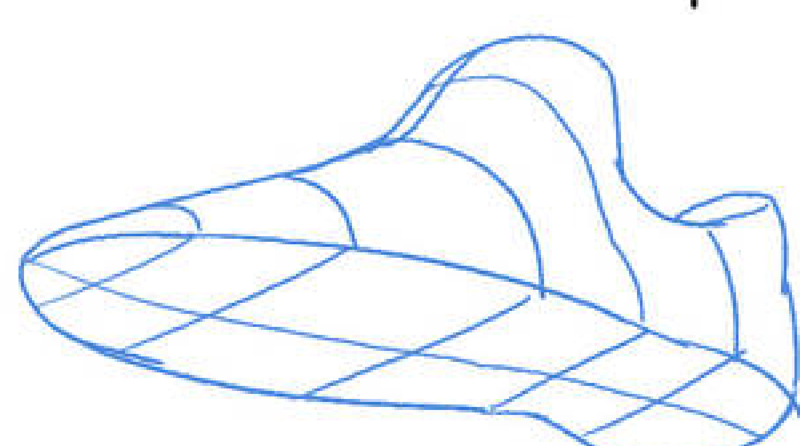
다른 각도에서 본 발 역시 먼저 단순화해서 그려주고 발보다 조금 더 크게 신발을
그려줍니다 모여지는 발끝과 들어간 복숭아뼈 부분 구조를 생각하며 그립니다

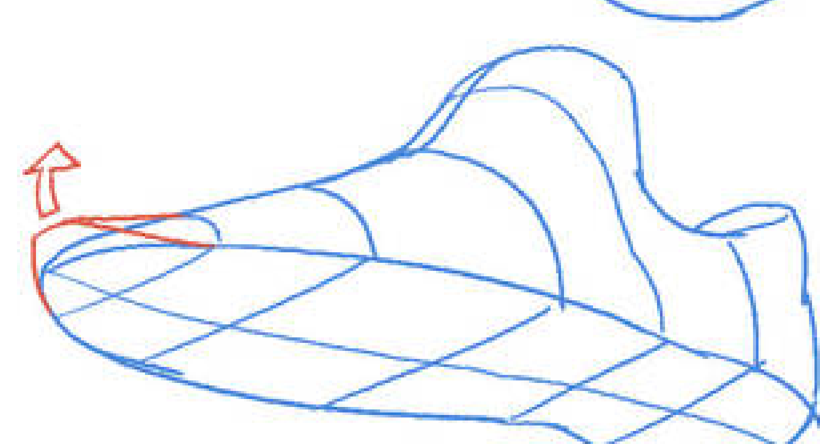




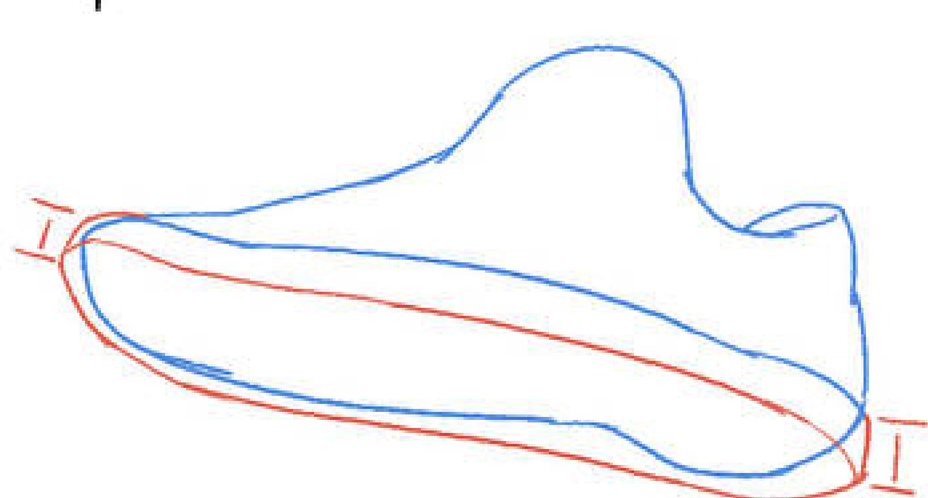
발의 각도가 변하게 되면 신발의 형태도 발과 같은 형태로 바뀌기
때문에 입체적인 투시선을 생각하며 신발을 그려주는 게 좋습니다

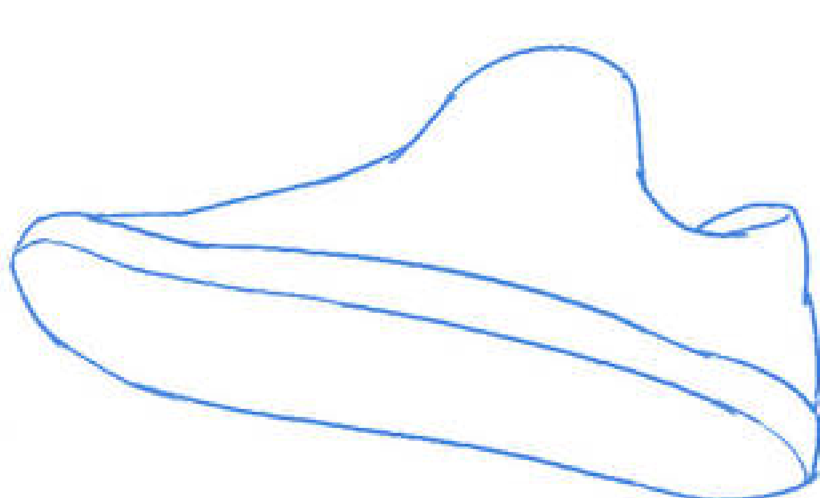




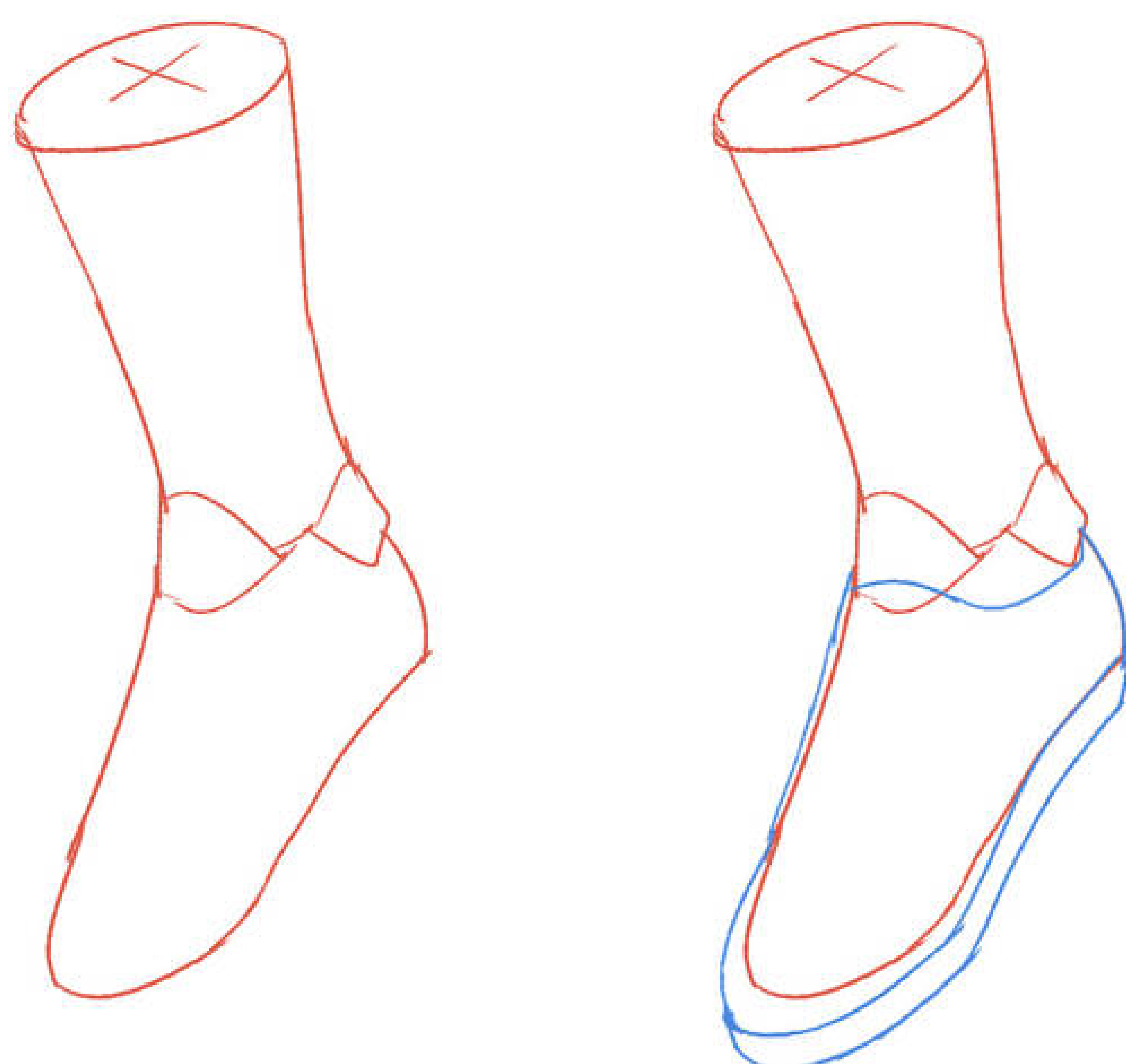


발 투시선에 맞춰 신발을 더 크게 그려주고 발끝을 모아주며 살짝 올려 그립니다

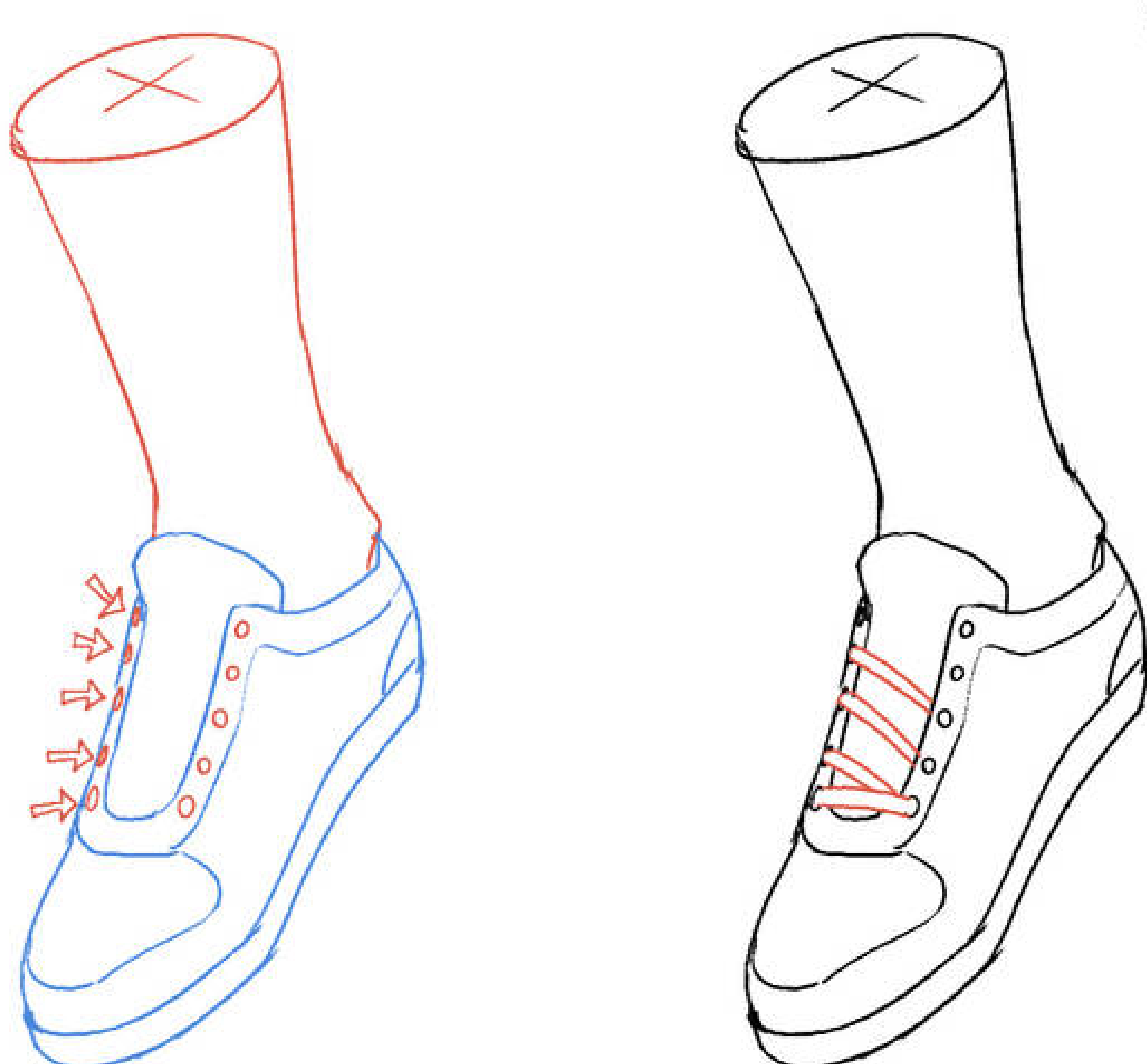




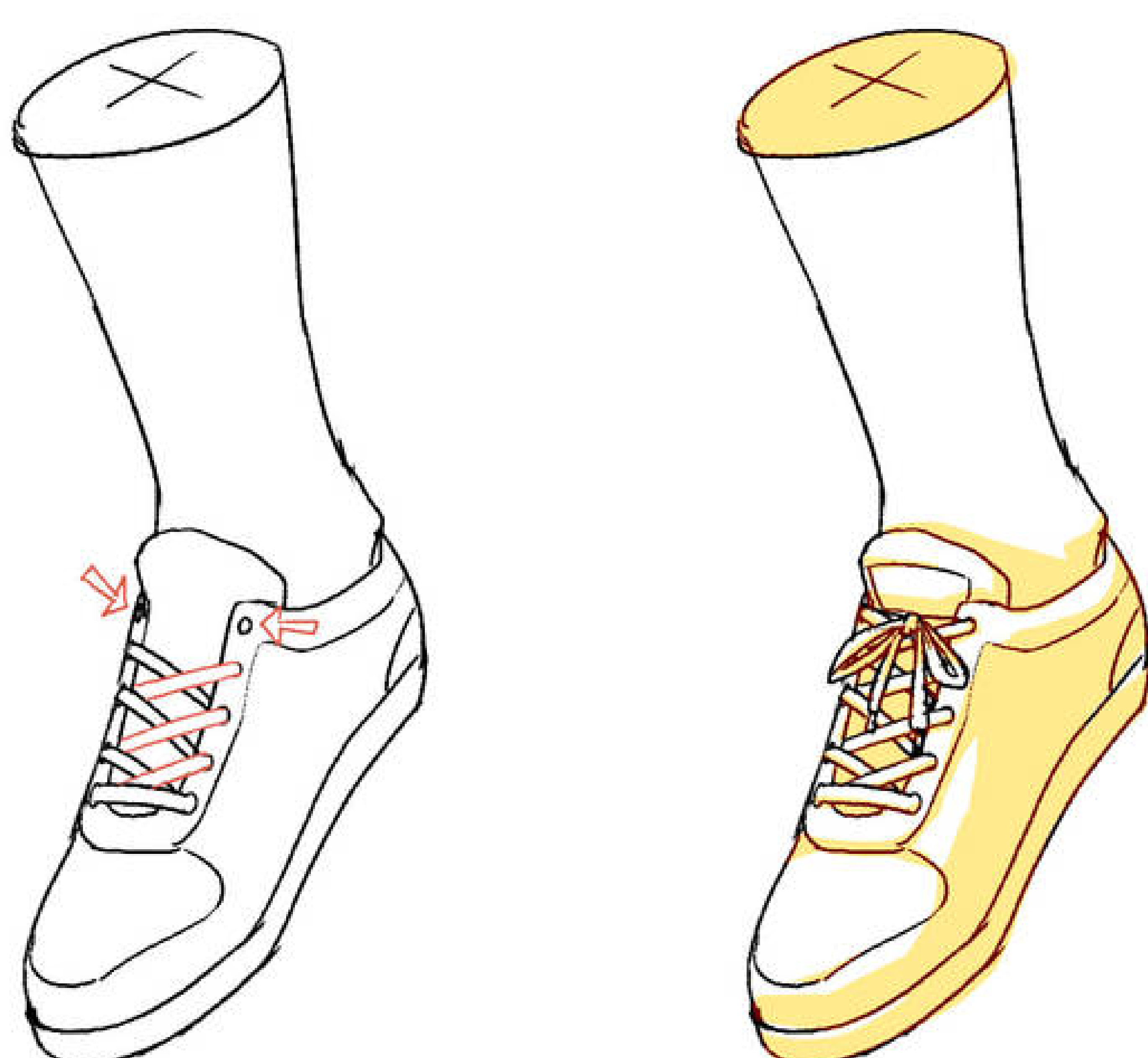
밑창 두께를 추가해 신발의 부피감을 만들어 줍니다



신발의 경우 발의 뒤꿈치보다 앞쪽에 공간을 두고 더 크게 그립니다



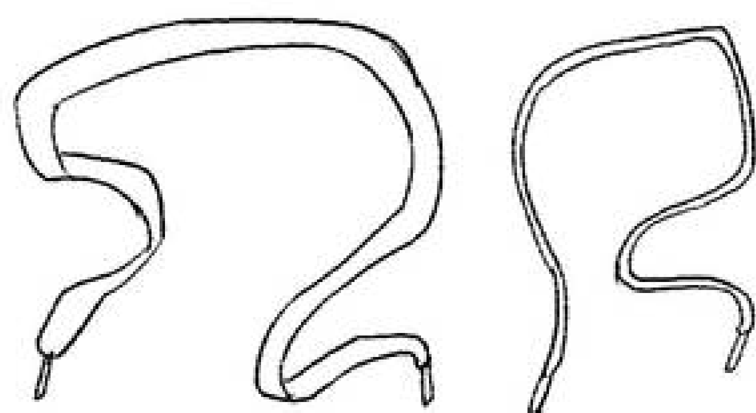
위와 같은 기본 형태에서 자료를 통해 디테일한 신발을 디자인합니다
운동화 끈은 한쪽 먼저 대각선으로 만들어 그려 주는 게 편합니다



나머지 끈도 대각선으로 추가해 그리고 마지막 부분은 리본을 묶어서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

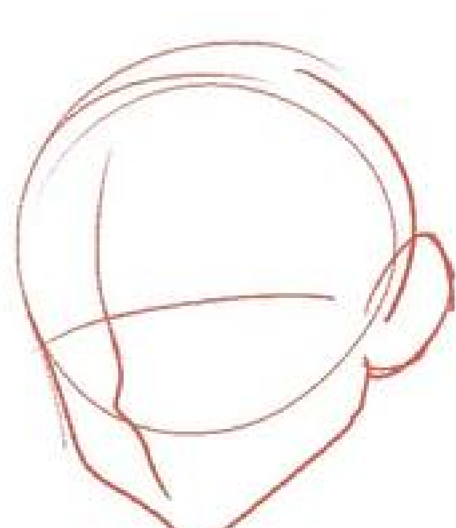






key point

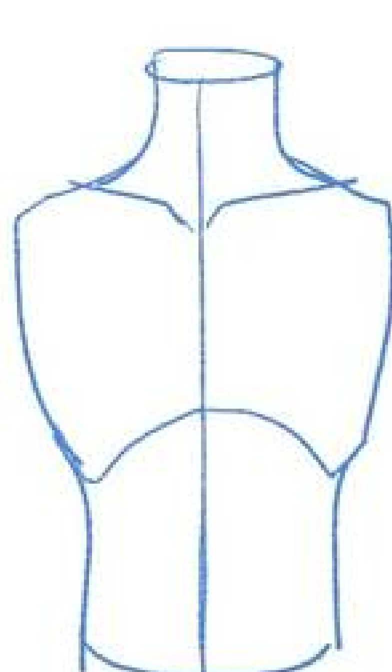
Q : 캐릭터가 머리 묶을 때 손과 팔이 궁금해요





얼굴을 먼저 러프하게 그려줍니다

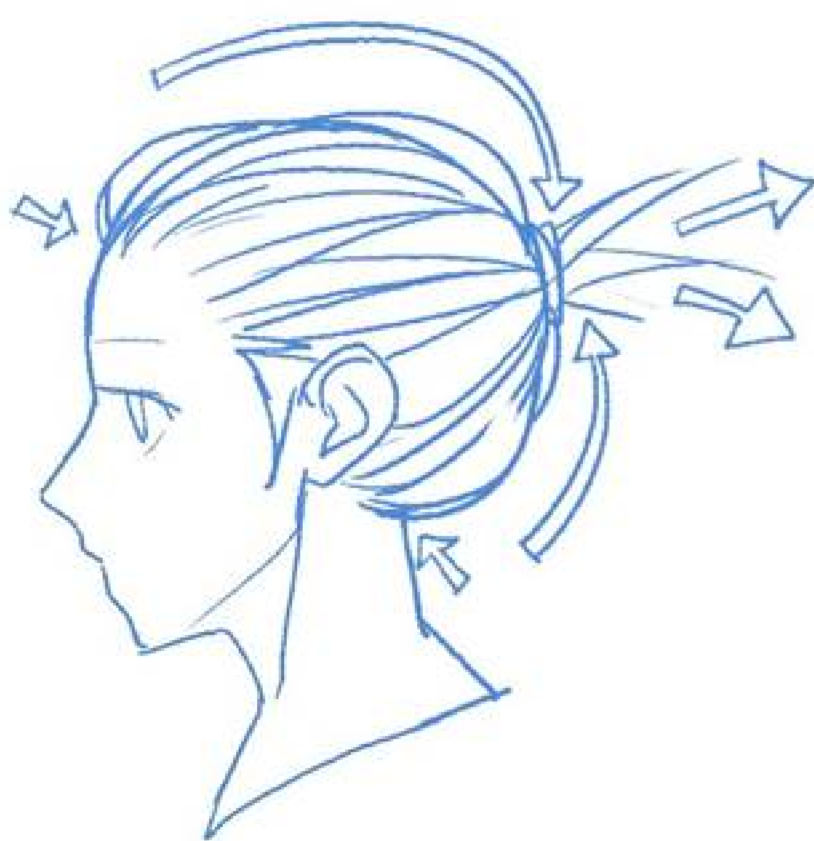






가슴을 앞으로 살짝 내밀어 주고
상체 중심선을 기준으로 몸이 틀어지면
보이는 면적과 생략되는 면이 생깁니다





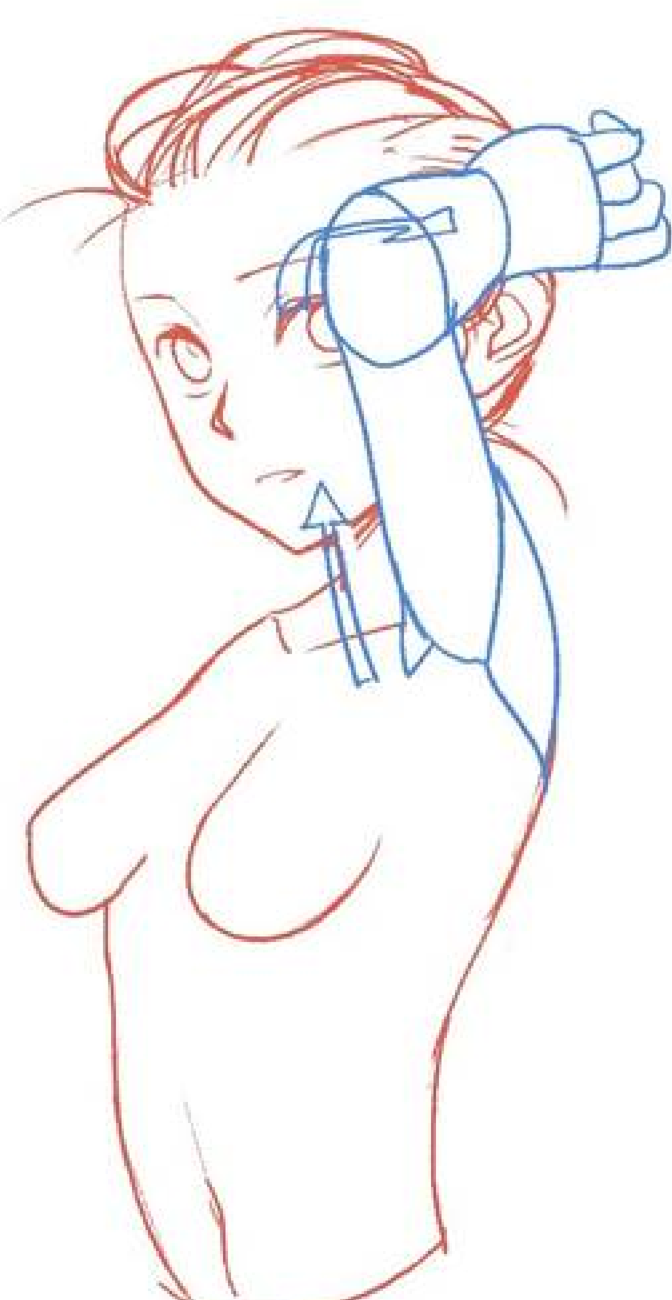
뒤로 넘어가는 머리의 방향성을 만들어 주고
흐름은 묶이는 쪽으로 향하게 그려줍니다



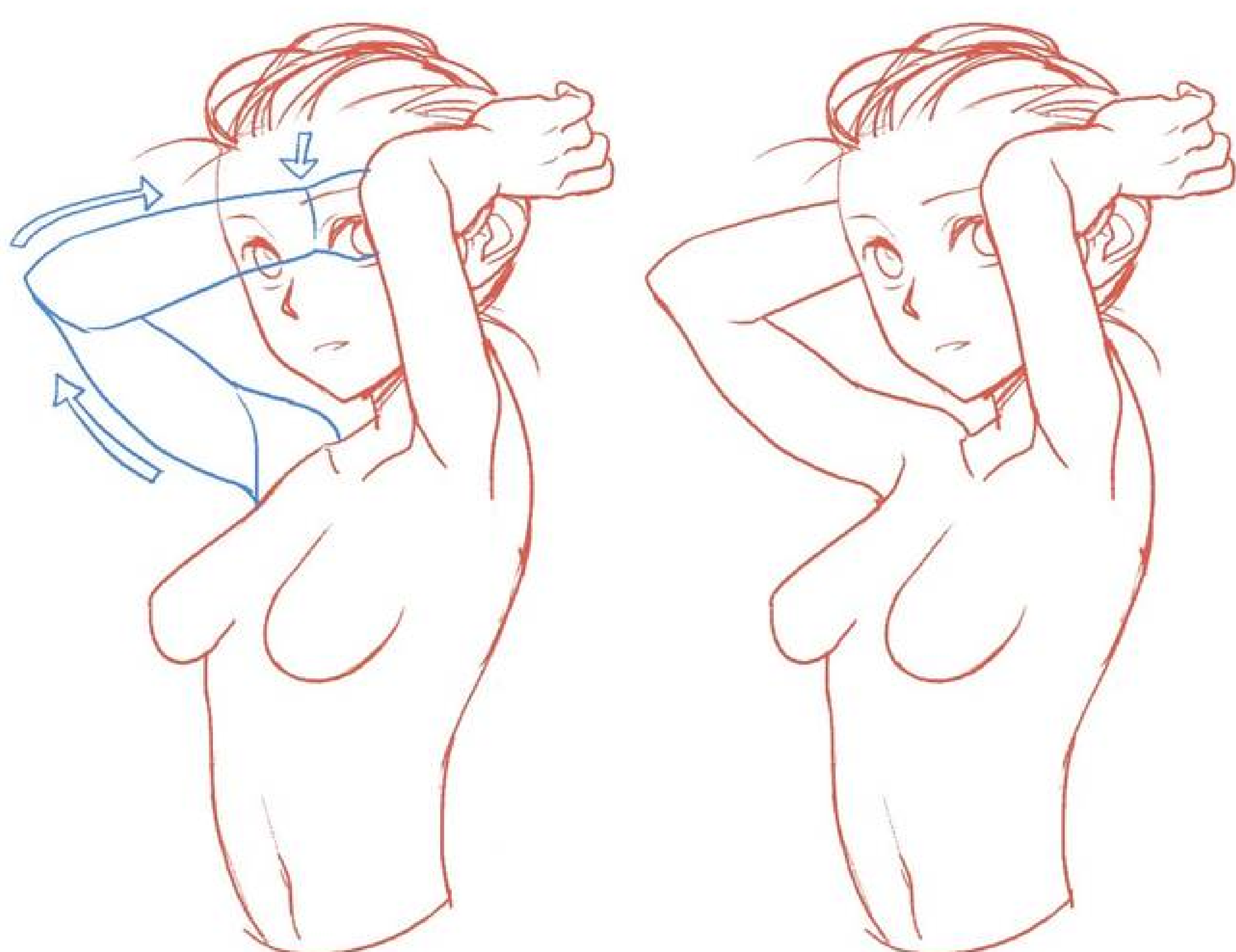


잔머리를 추가하여 디테일을 살려주고 가슴을 추가해 그려줍니다

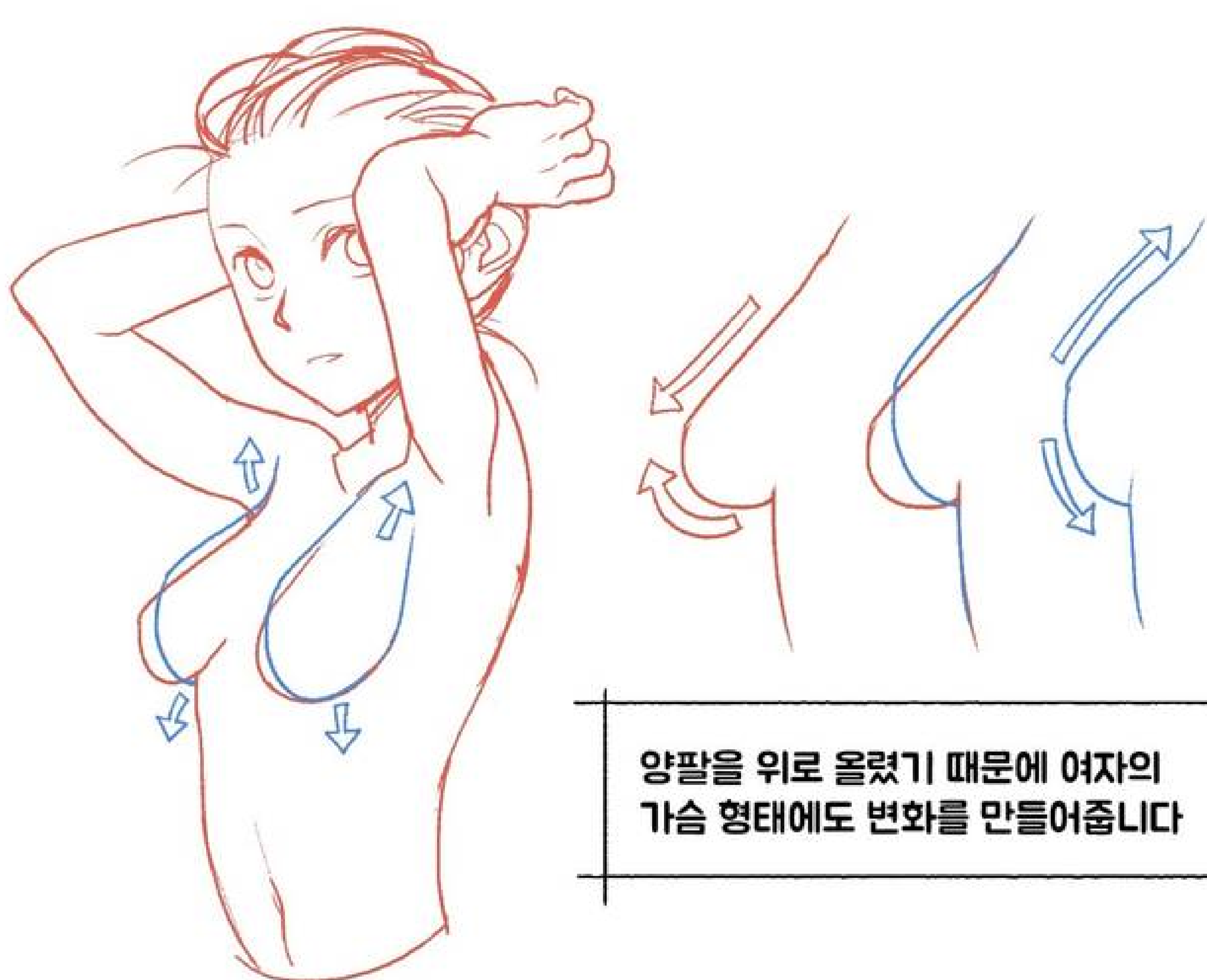




손을 먼저 묶는 위치에 그려주고 이후에 어깨서부터 손목까지 이어 그려줍니다

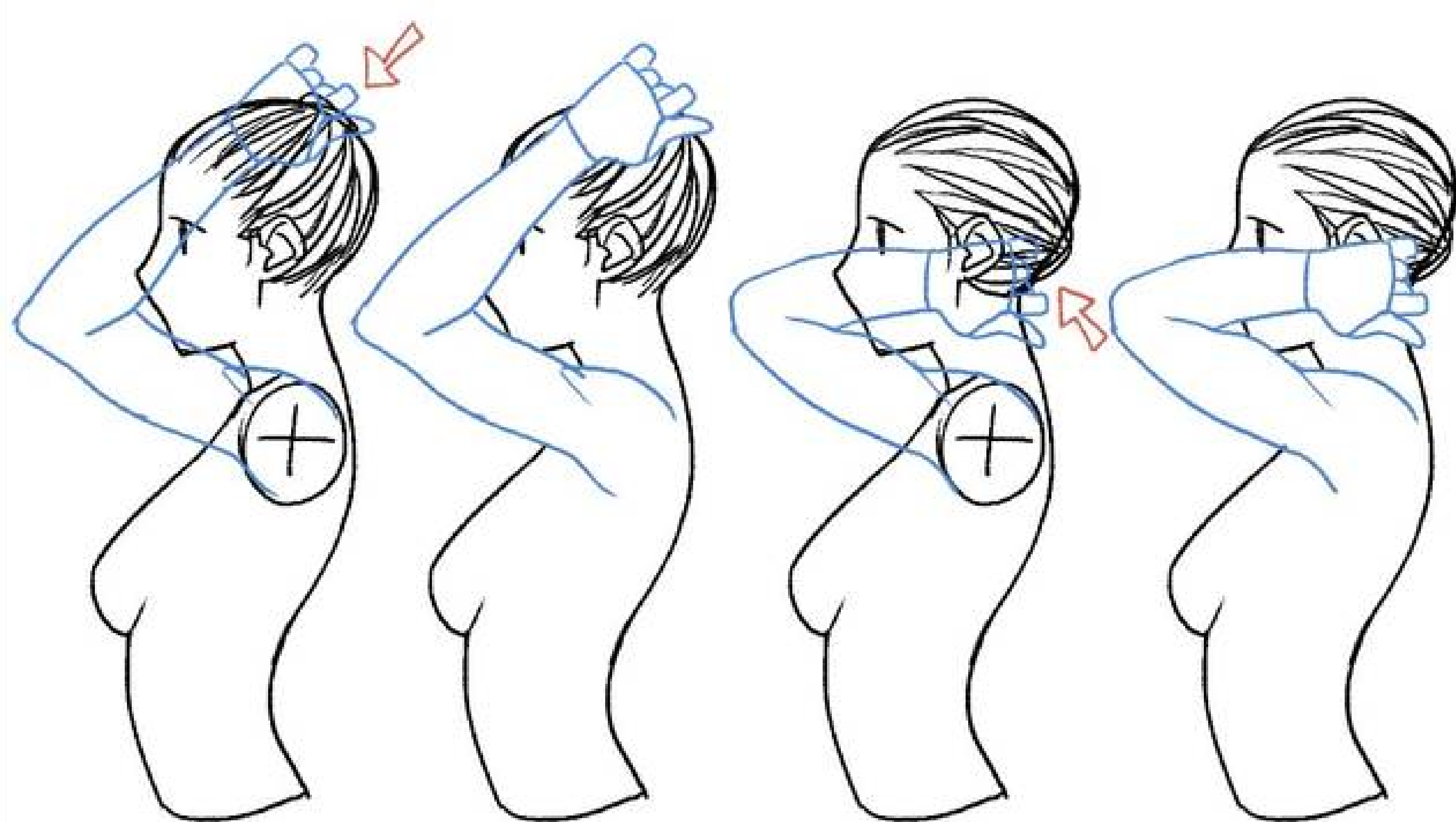


다른 팔을 위와 같은 방법으로 그려주고 가려지는 부분도 염두에 두고 길이를 맞춥니다





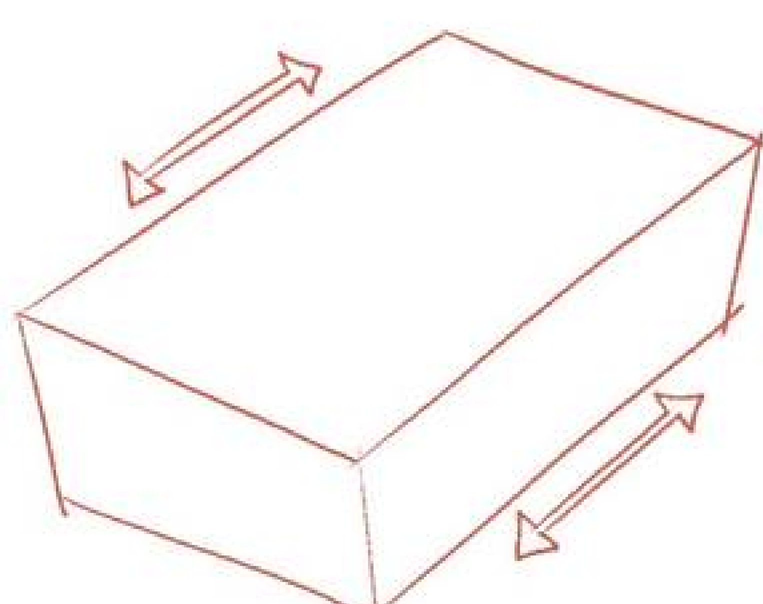
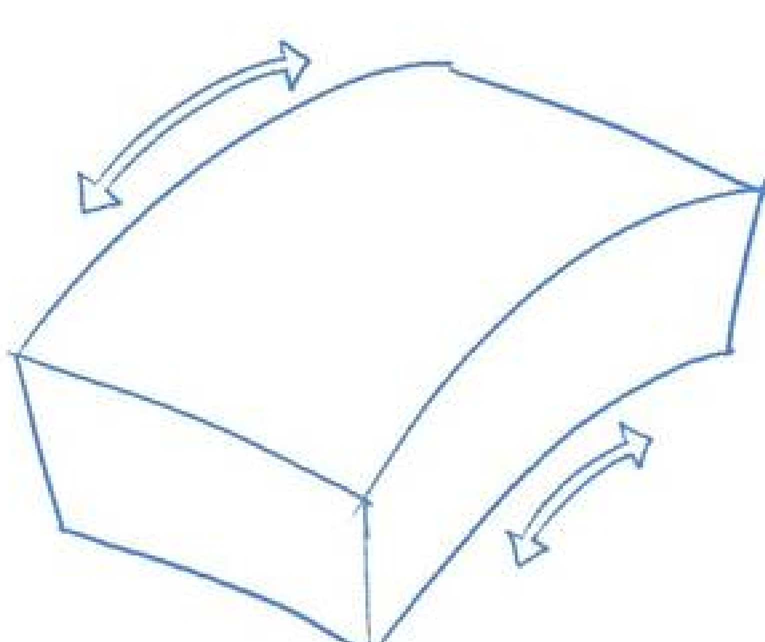
타코작가의 알아두면 좋다!!





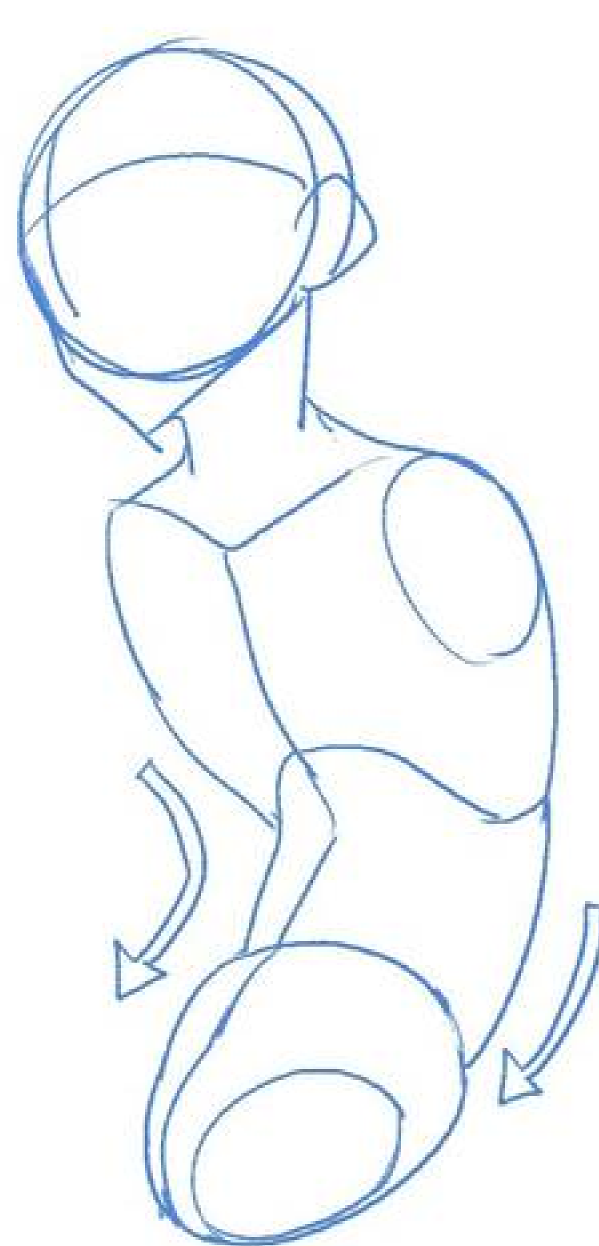
key point

Q : 자연스럽고 역동적인 포즈가 어려워요

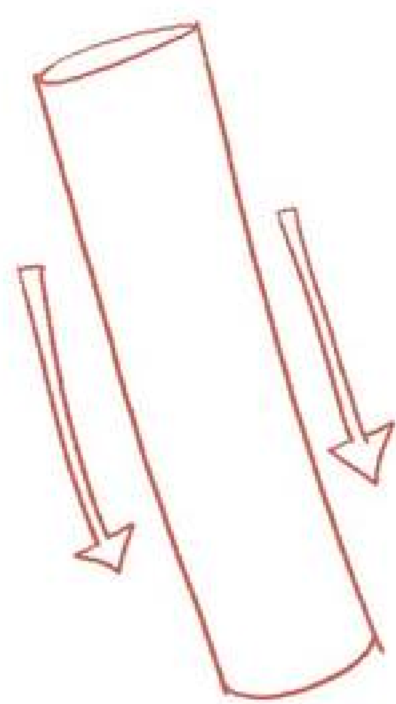
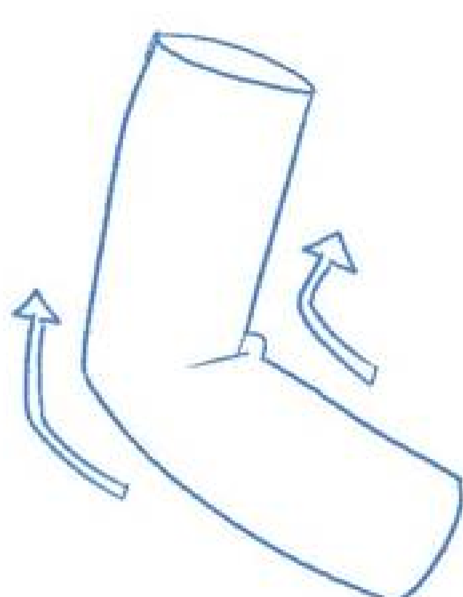
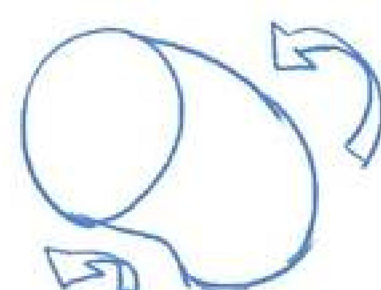



인체의 움직임을 자연스럽게 만들기 위해서는 물체를 휘어주는 방식이 필요합니다

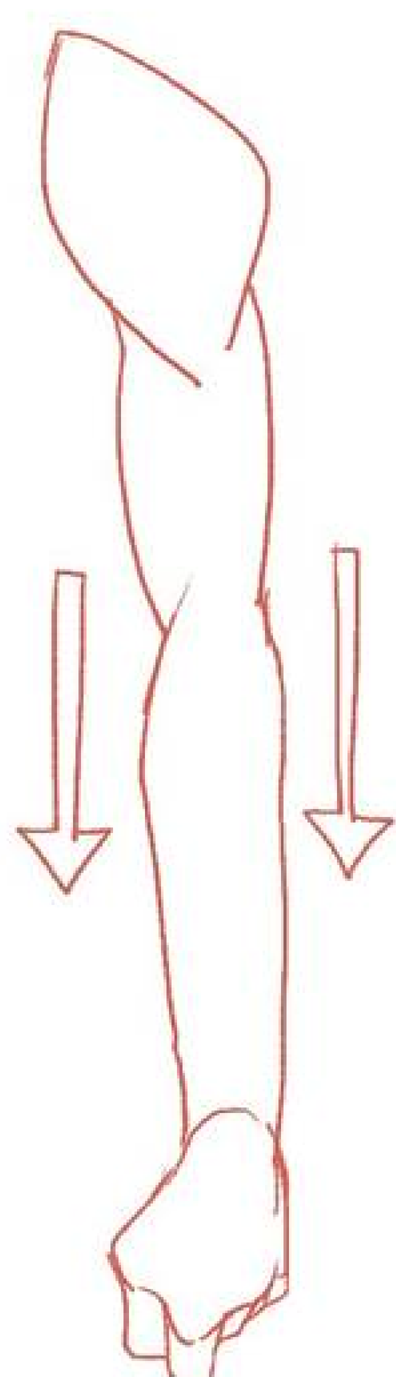
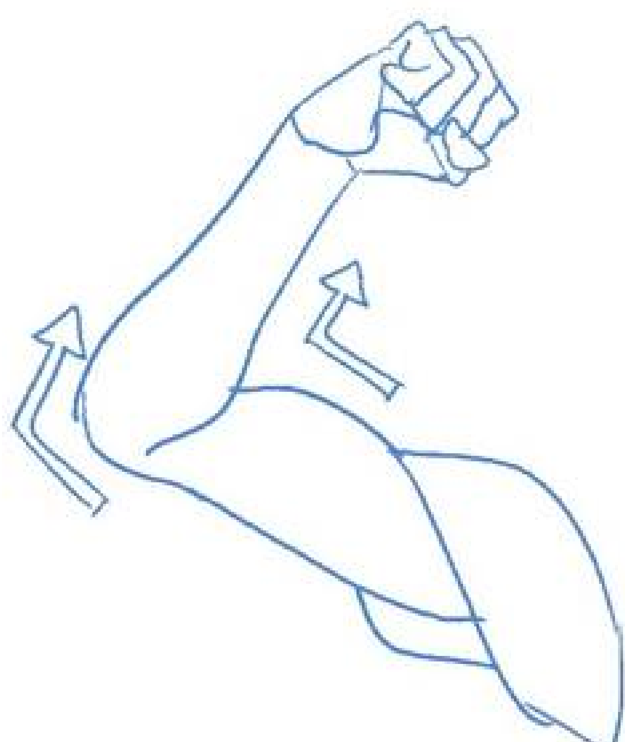




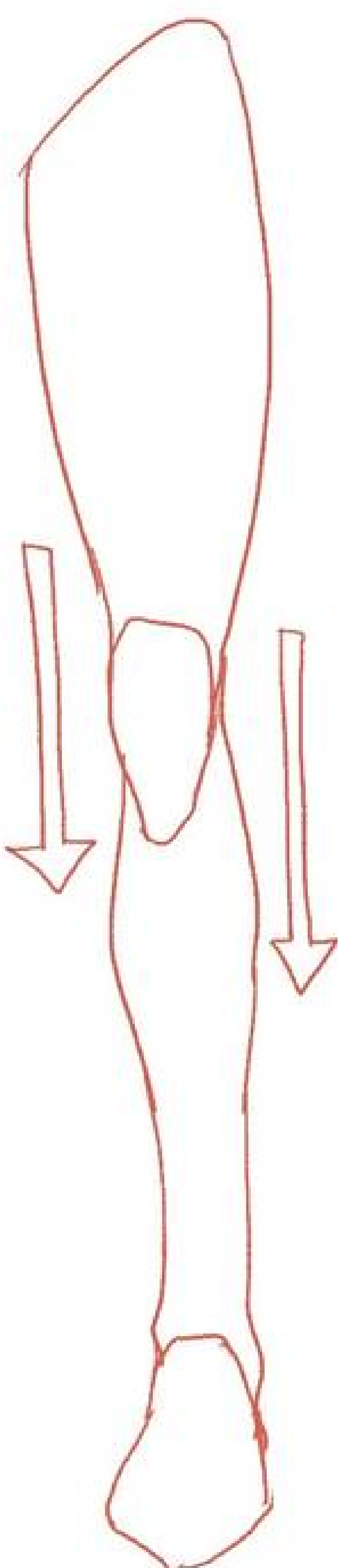
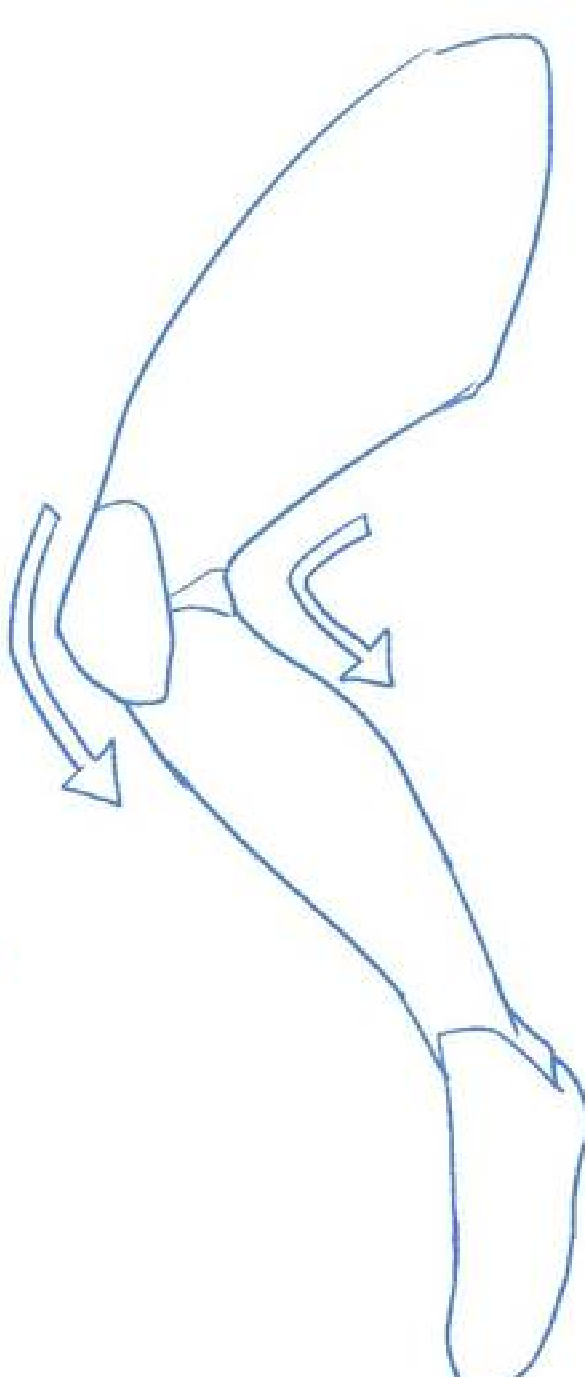
상체 역시 곧은 상태가 아닌 앞이나 뒤로 혹은 좌, 우로 곡선을 주어 휘어주면 좋습니다

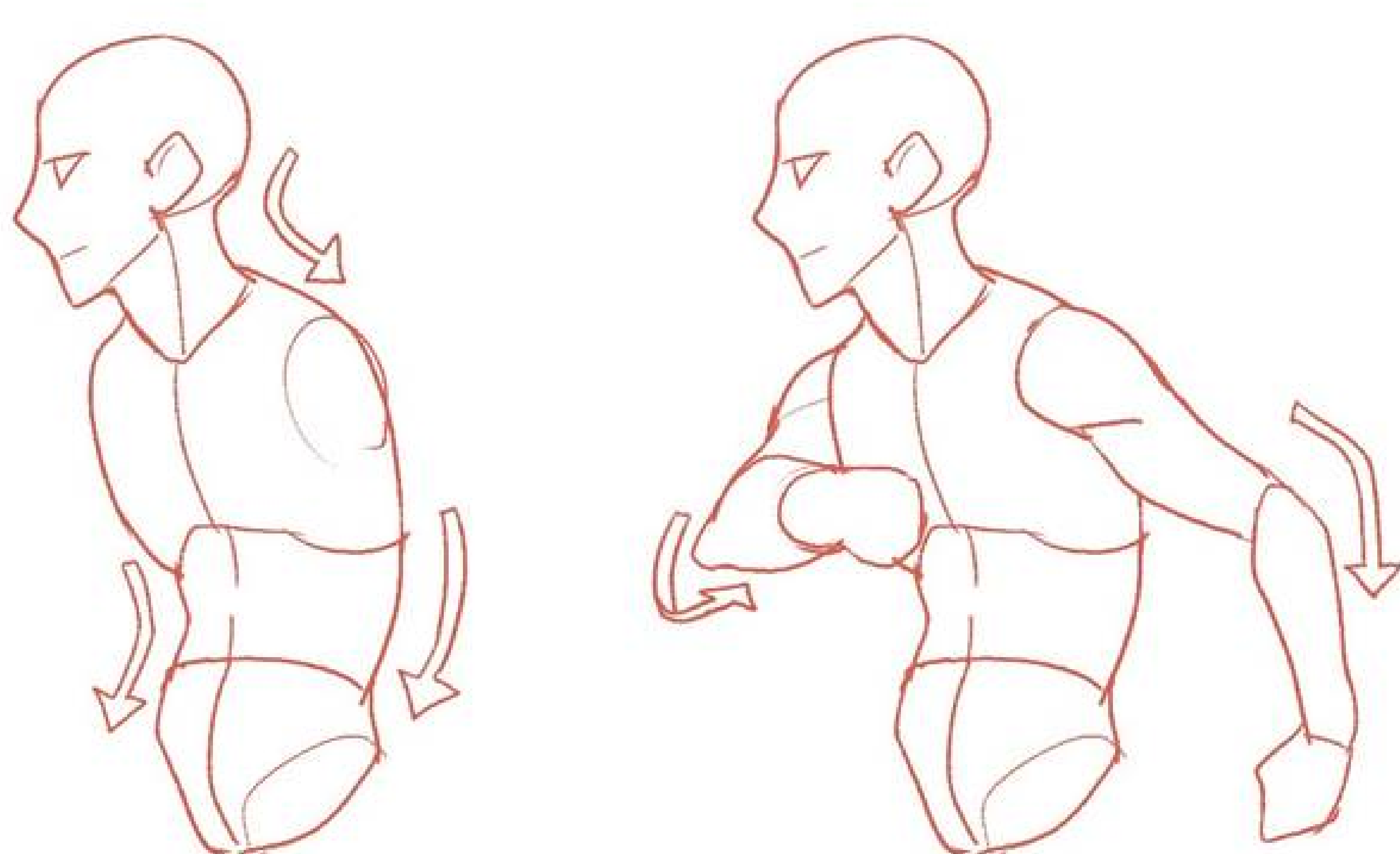
원기둥 도형도 마찬가지로 휘거나 투시를 적용시키는 방식이 움직임에 효과적입니다


원기둥을 떠올리며 팔을 구부리거나
투시를 적용해 움직임을 만들어 줍니다
팔꿈치와 손목을 이용합니다

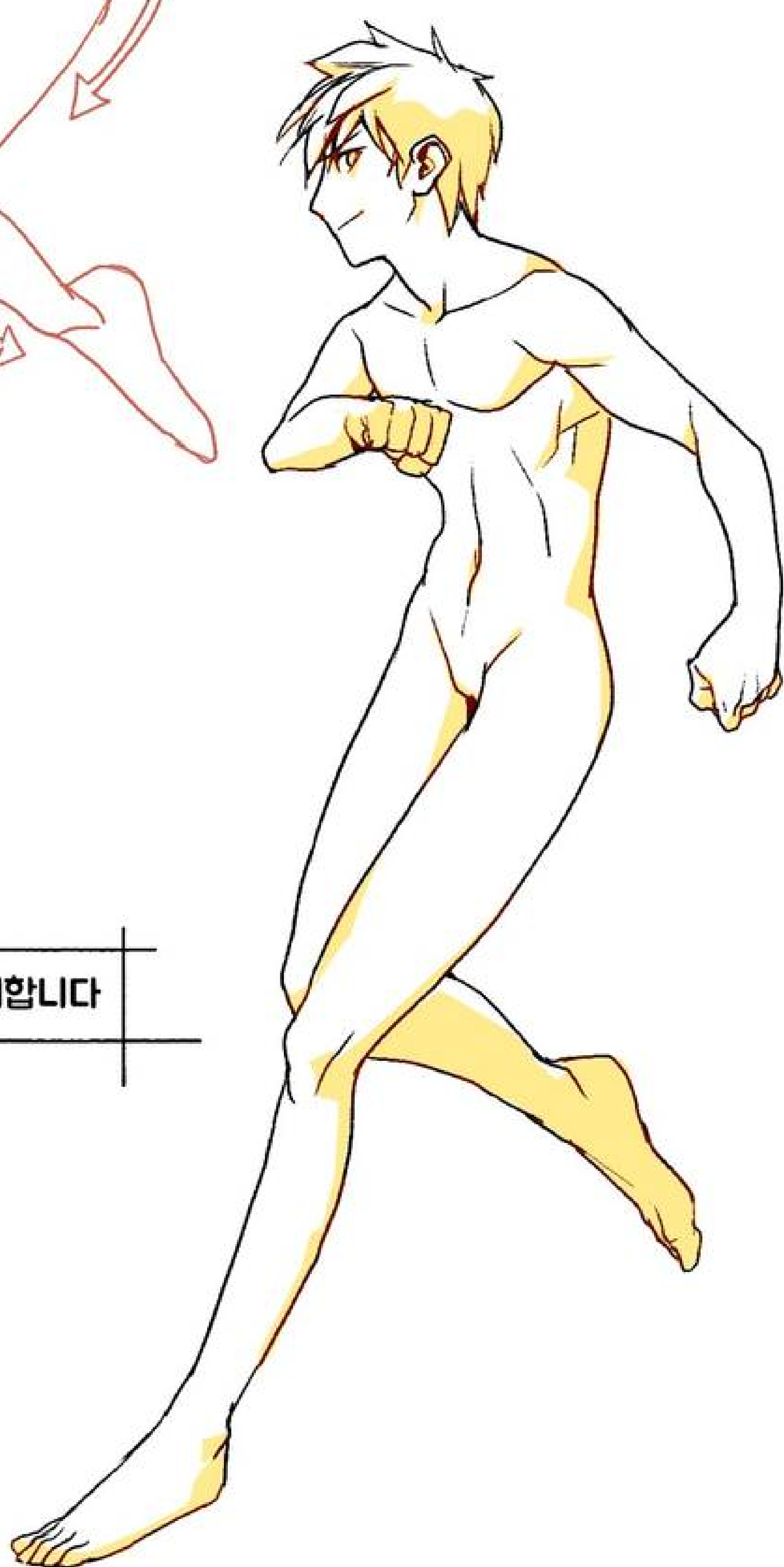

다리도 팔과 같은 움직임을 만들어주고 무릎과
발목을 이용해 다양한 흐름을 만들어 줍니다



위 방법으로 상체부터 적용해 봅니다 양팔의 경우 다른 움직임을 만듭니다

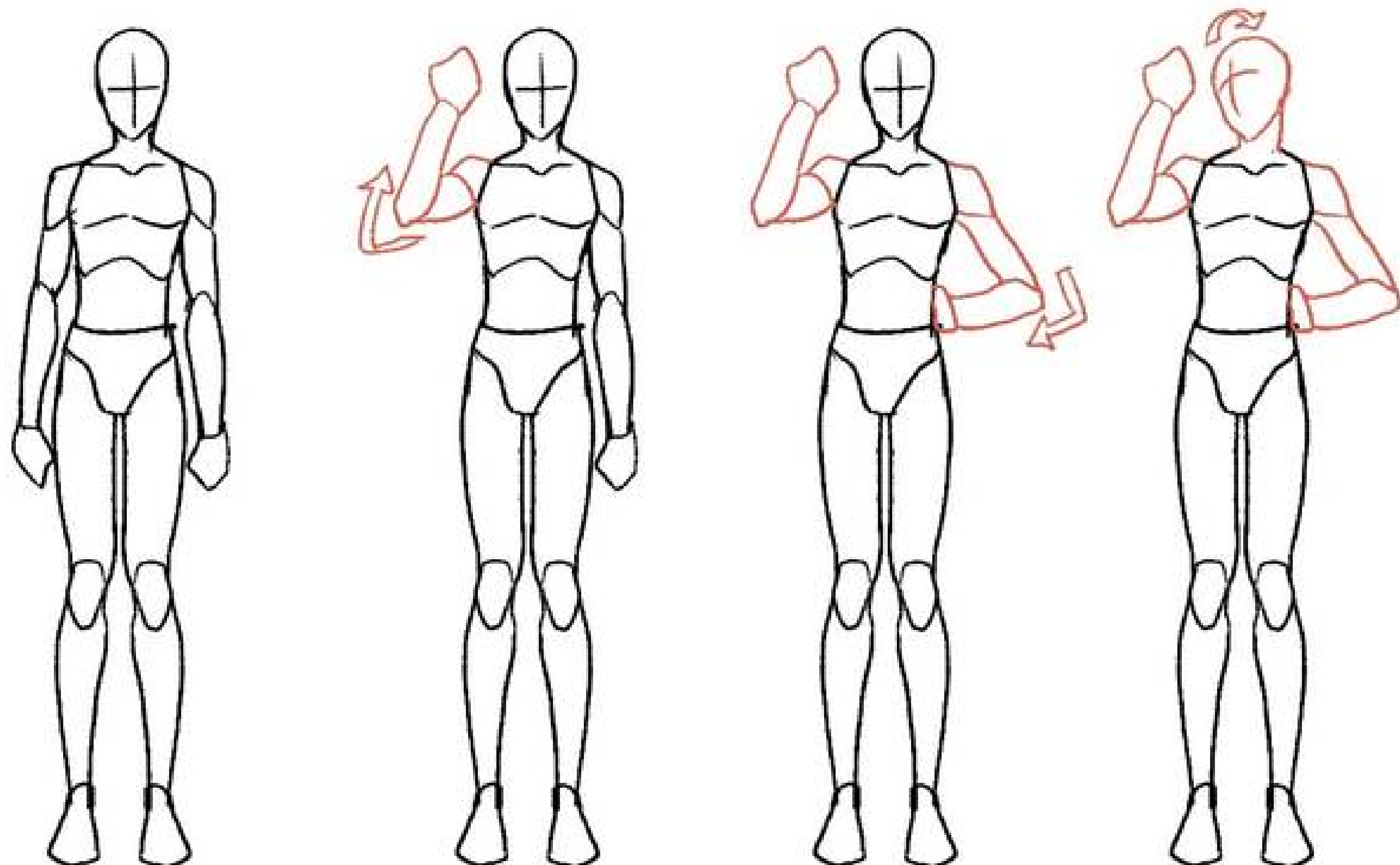


다리의 흐름을 교차시켜 동적인 느낌을 살려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

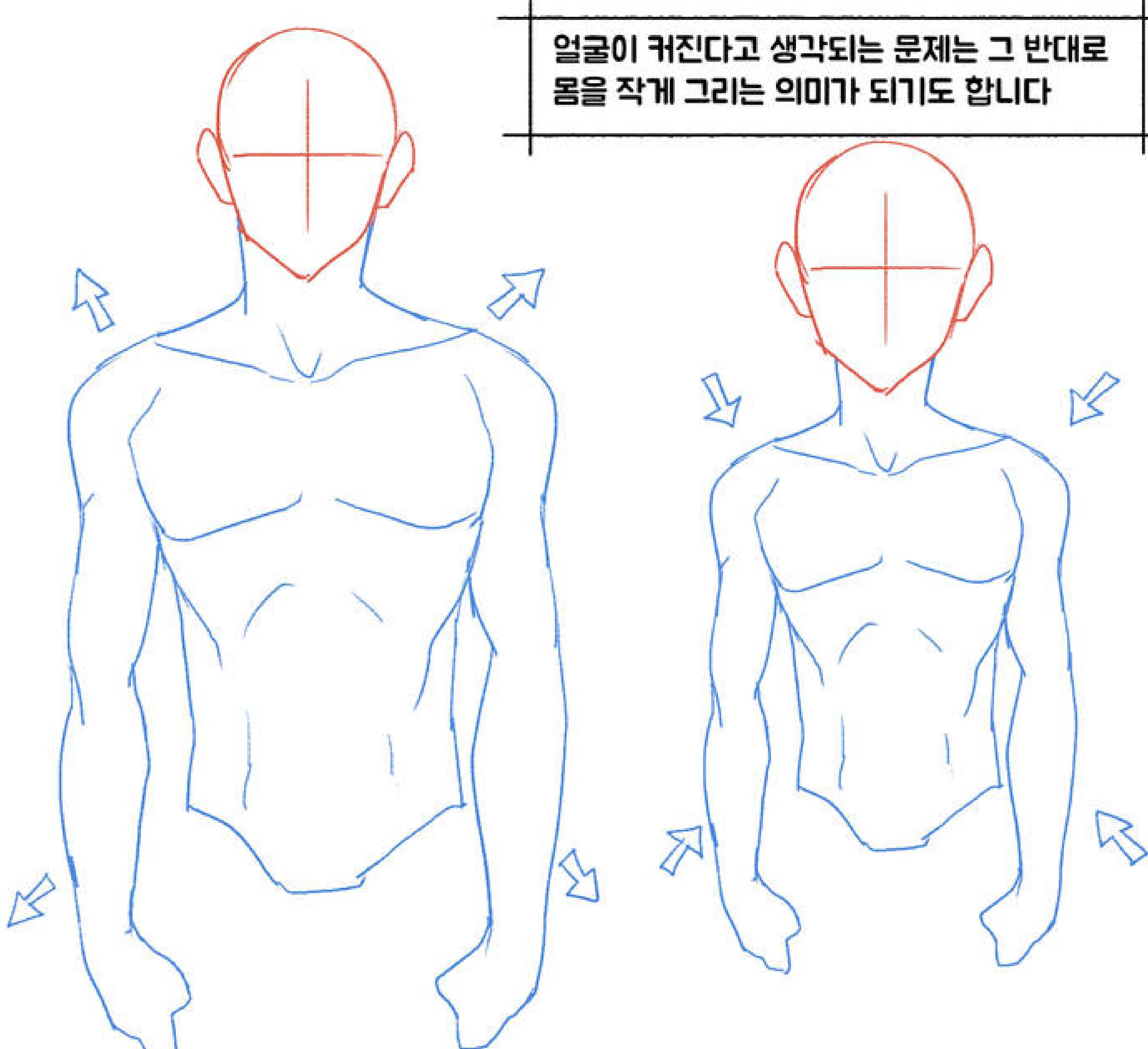
타코작가의 알아두면 좋다!!



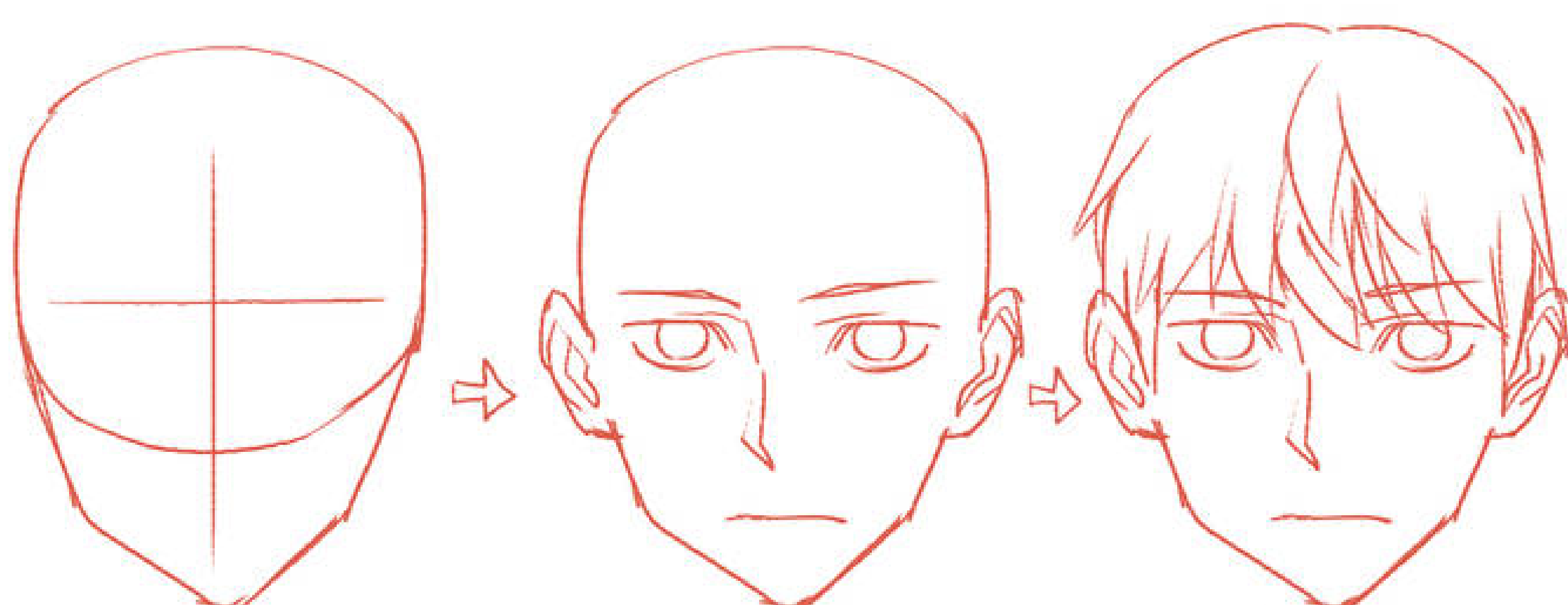


key point

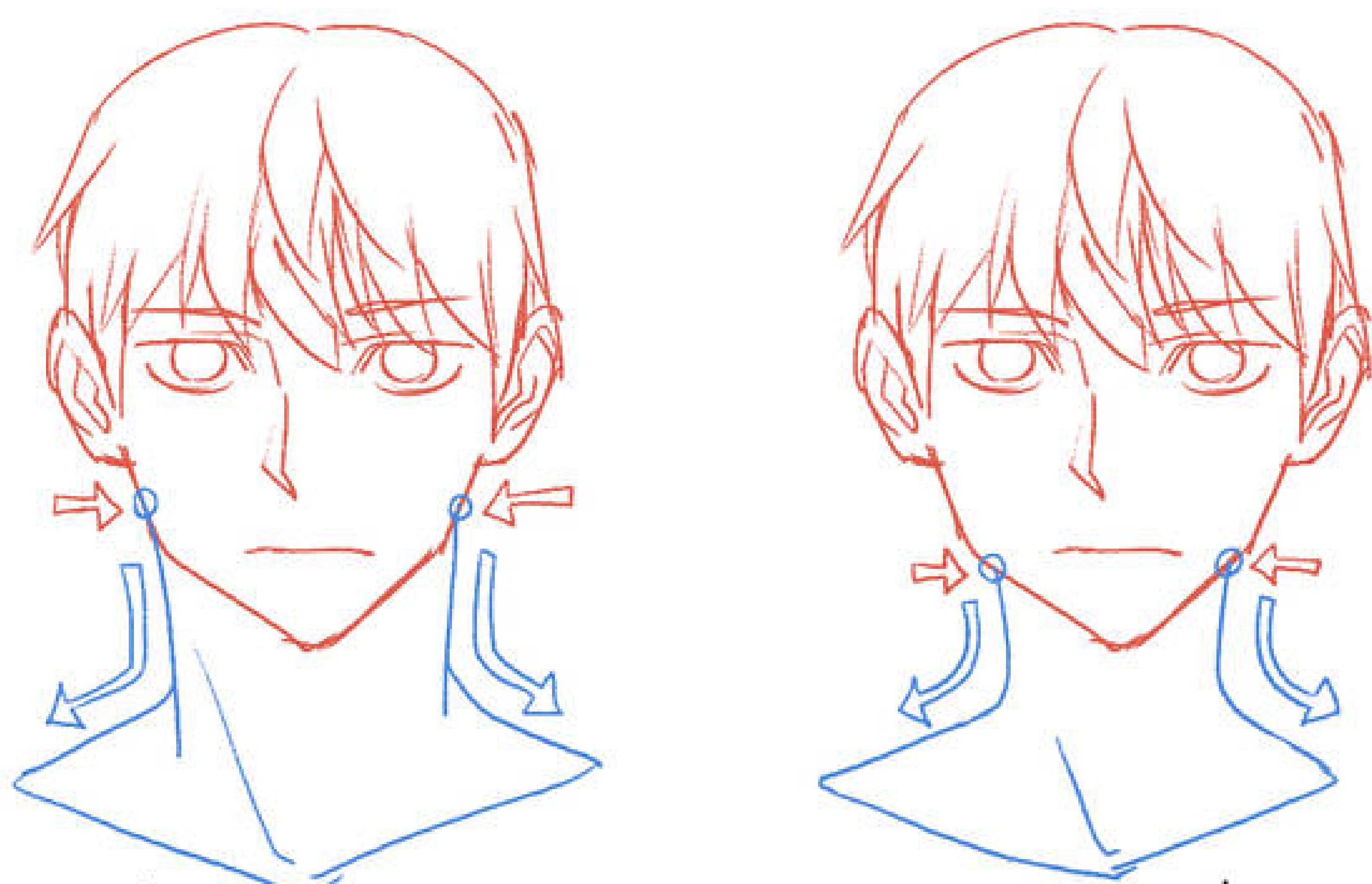
Q : 얼굴이 커지고 작아지는 문제가 생겨요



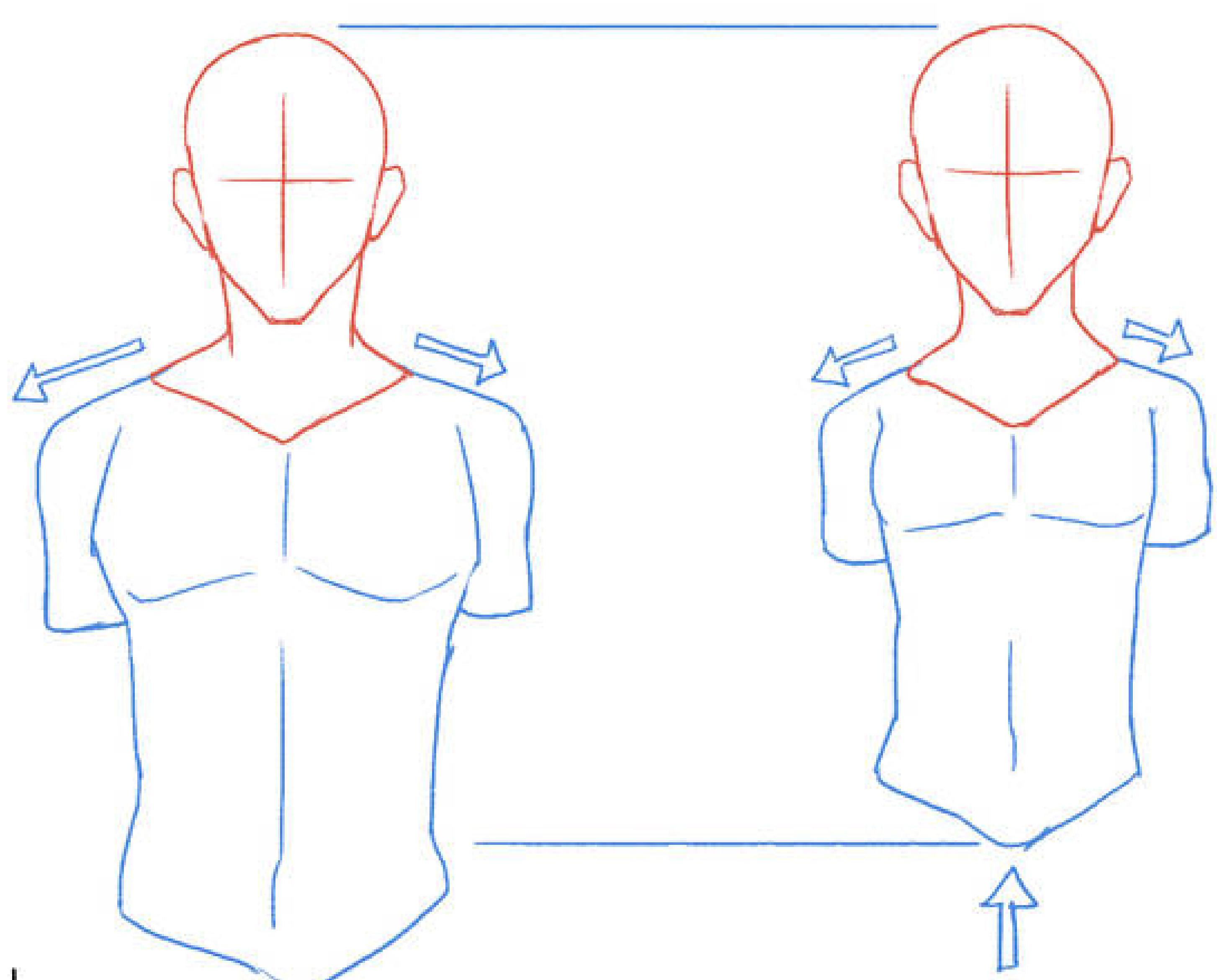
같은 얼굴 형태라도 몸의 크기에 따라서 얼굴이 커 보이게 됩니다



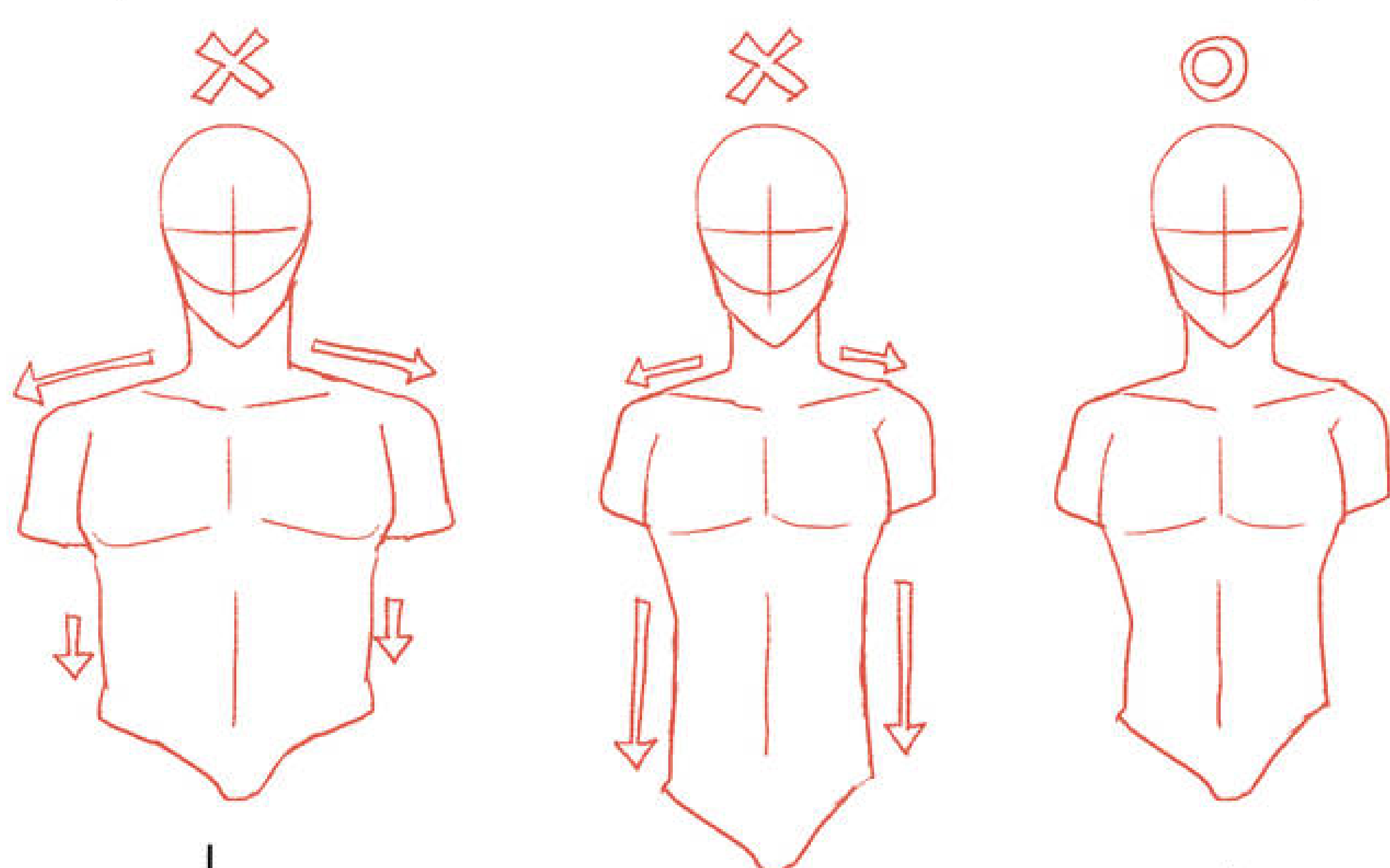
몸을 그리기 전 먼저 얼굴을 순서대로 그려봅니다



얼굴과 몸과 이어지는 목의 위치, 굵기가 중요한데
이유는 목에 따라서 몸이 커지거나 작아지게 됩니다

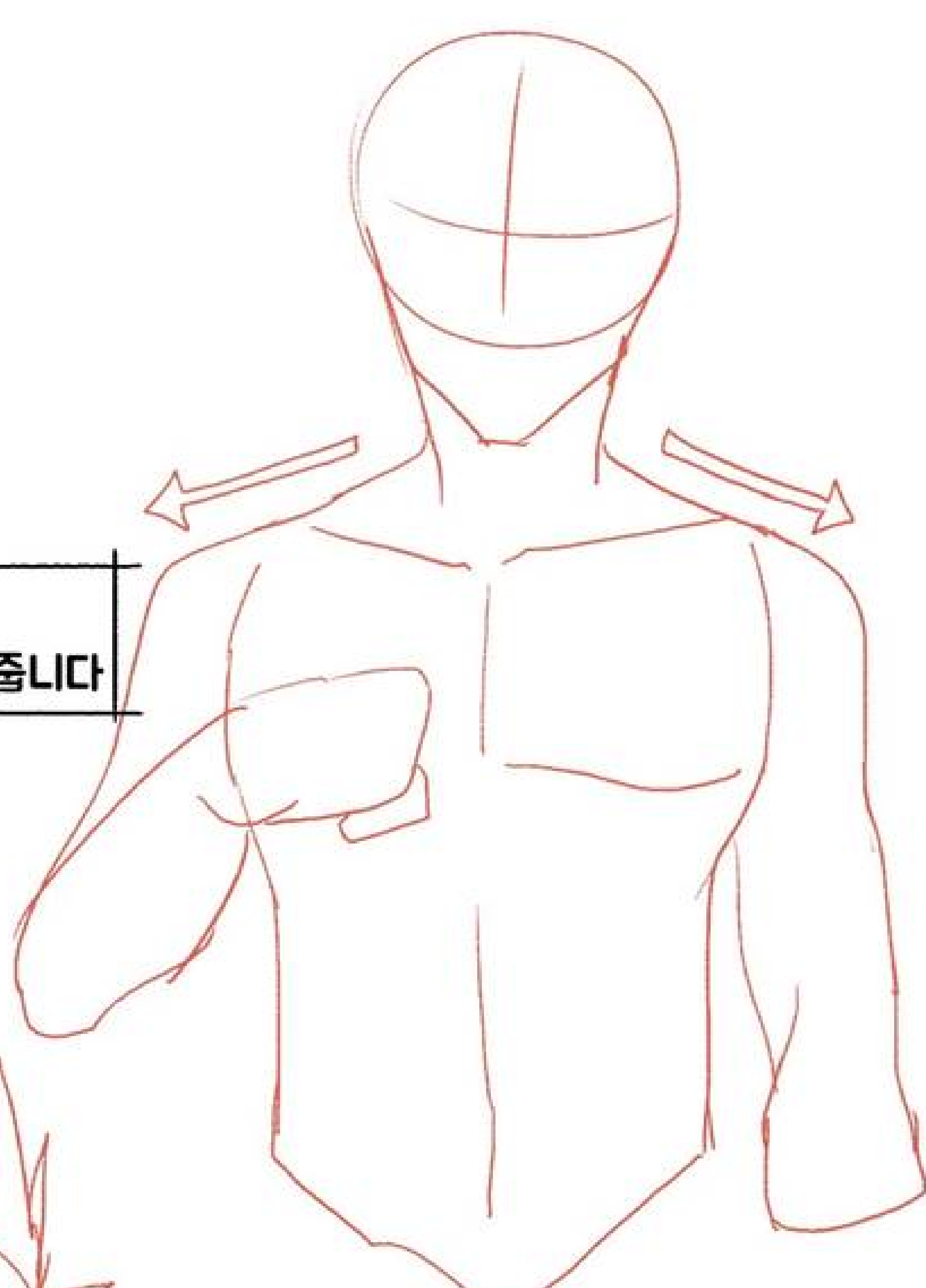


굵은 목은 어깨를 넓게 그려주고 얇은 목은 어깨를 좁게 그려줍니다
체구가 작아진 상체는 길이 또한 짧게 그려주는 것이 좋습니다



목과 어깨 넓이를 통해 허리의 두께와 길이를 고려하면서
그려줘야 얼굴이 커진다라는 느낌이 줄어듭니다





얼굴 묘사 없이 형태에 맞춰서
어깨 넓이부터 상체 느낌을 잡아줍니다



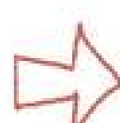
얼굴과 몸의 비율이 이상 없다면
이후 디테일을 추가하고 옷을 그려줍니다

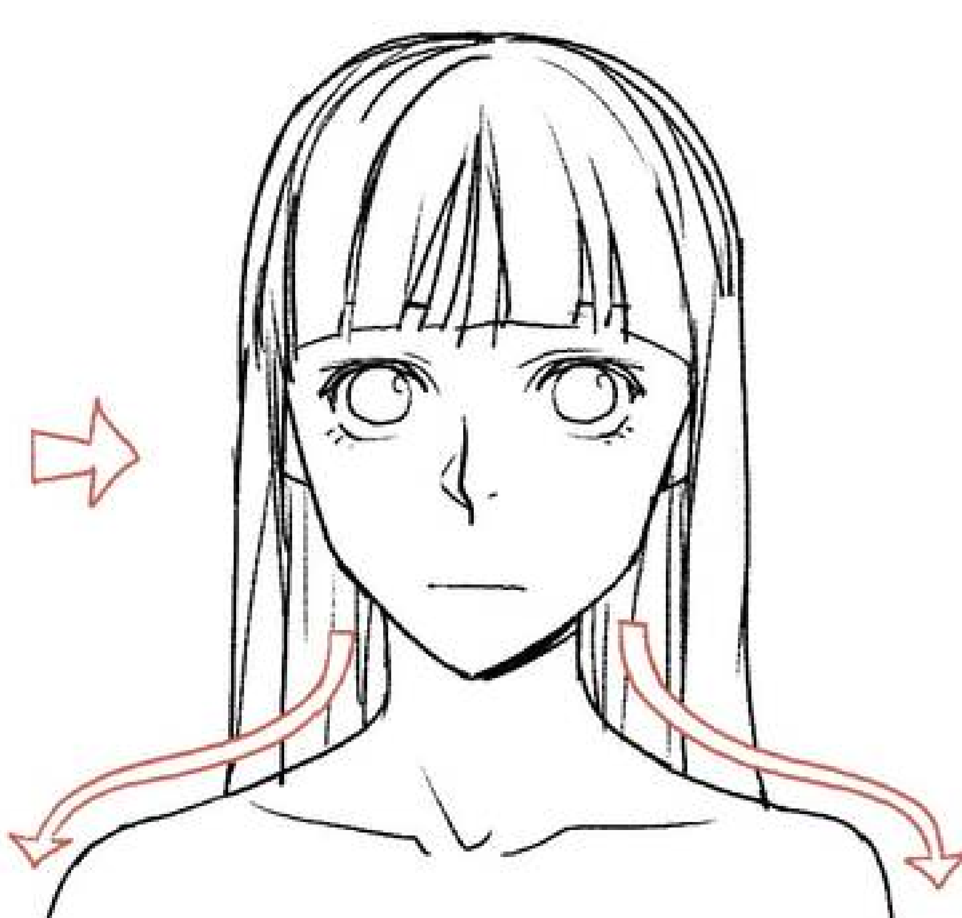


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





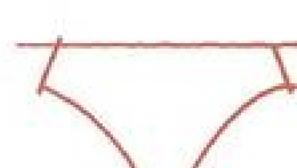


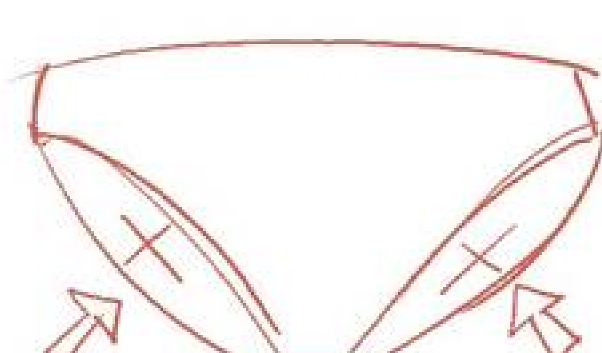
여자 캐릭터의 경우 목과 어깨선이 부드럽고
남자에 비해 좁게 그려주는 것이 좋습니다



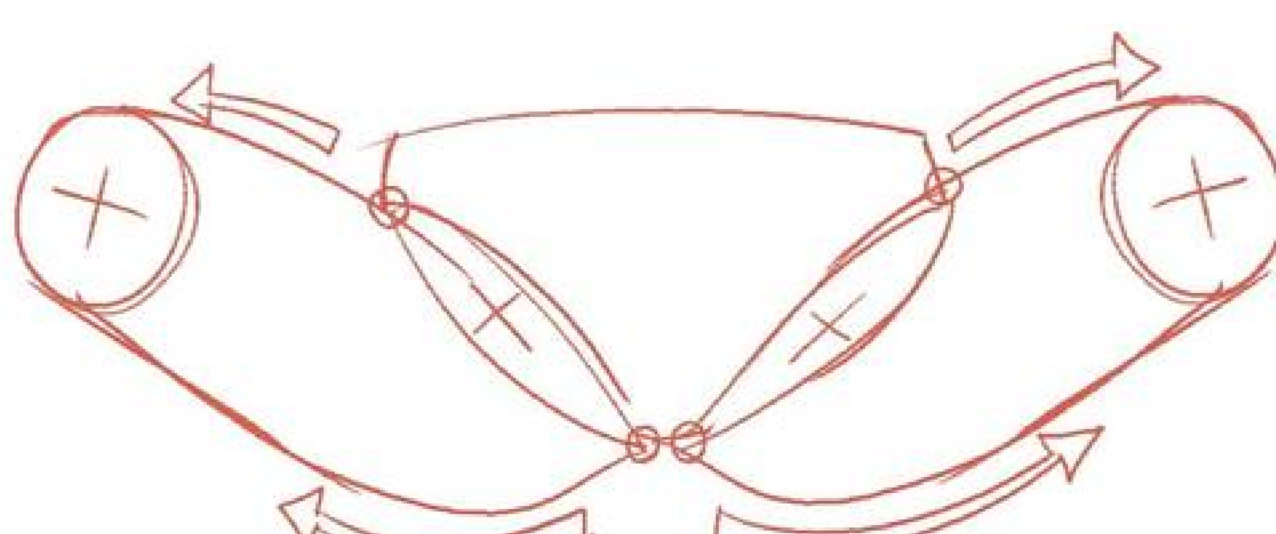
key point

Q : 양반다리로 앉은 자세가 궁금해요

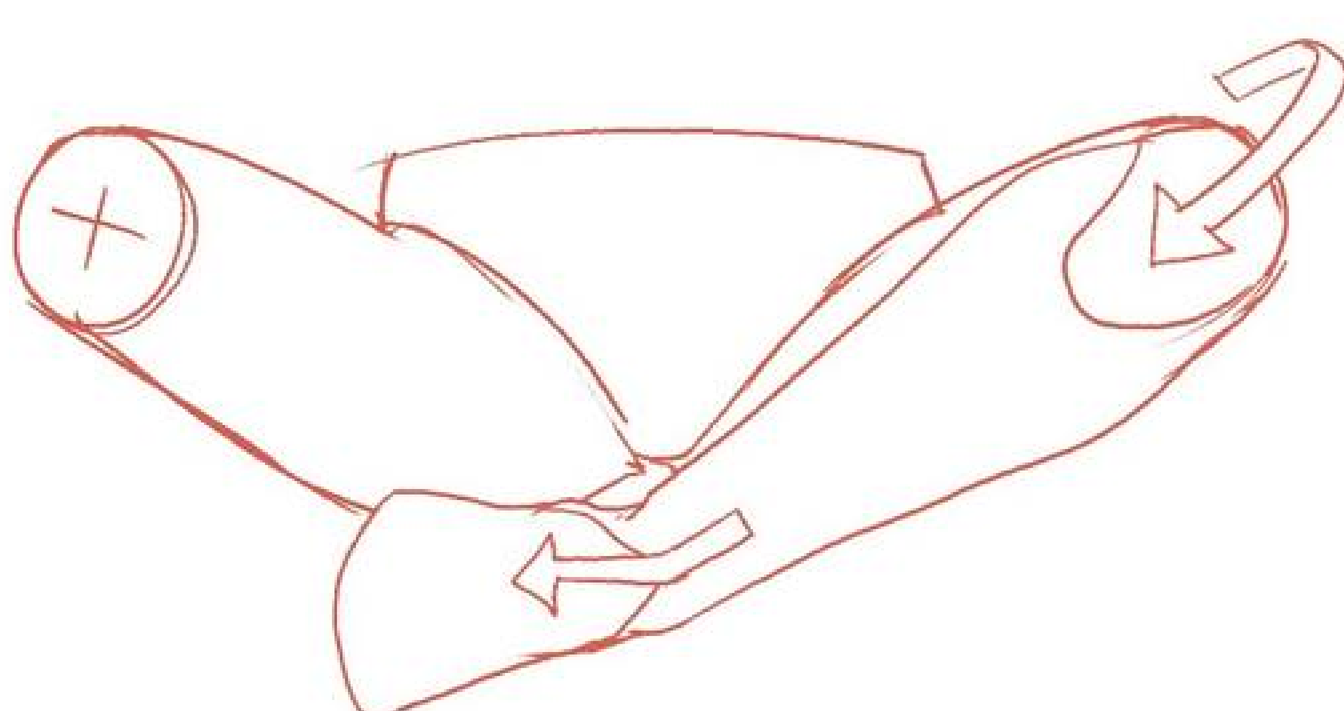




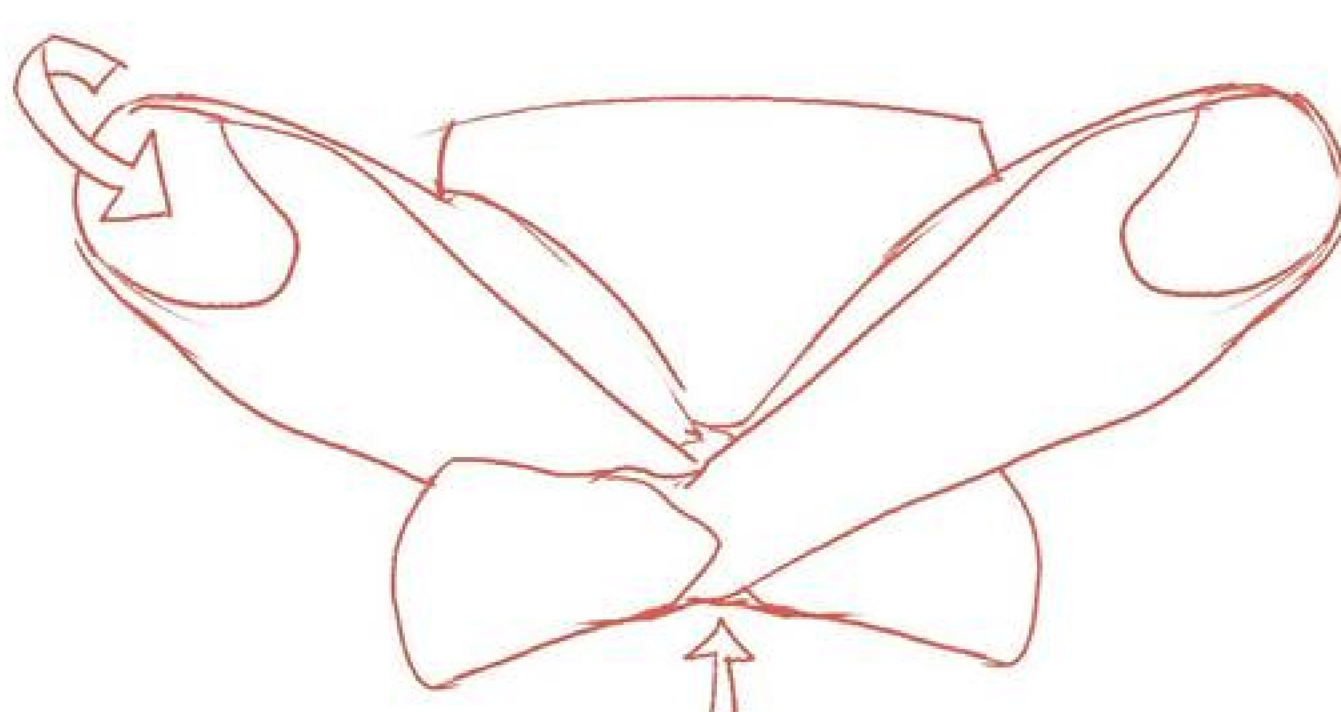
다리가 그려질 골반을 팬티 모양으로 그려줍니다



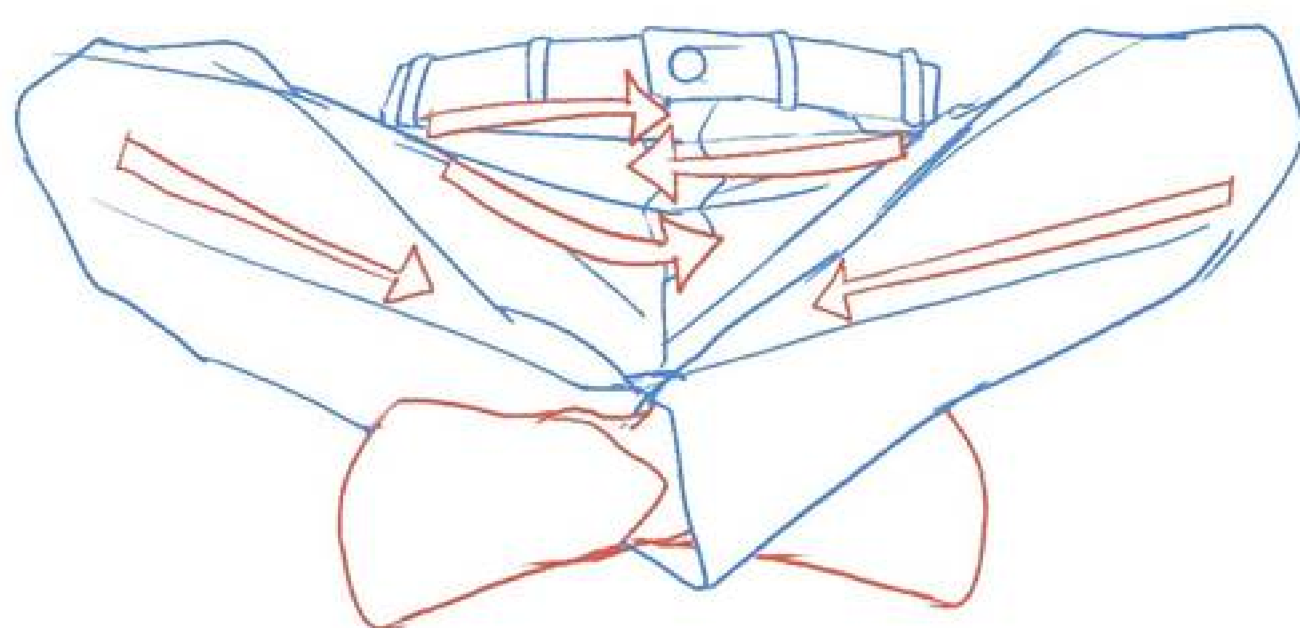
양쪽 허벅지 방향을 위로 올려 그려주고 엉덩이와
허벅지 나오는 위치를 골반에 맞춰 그립니다



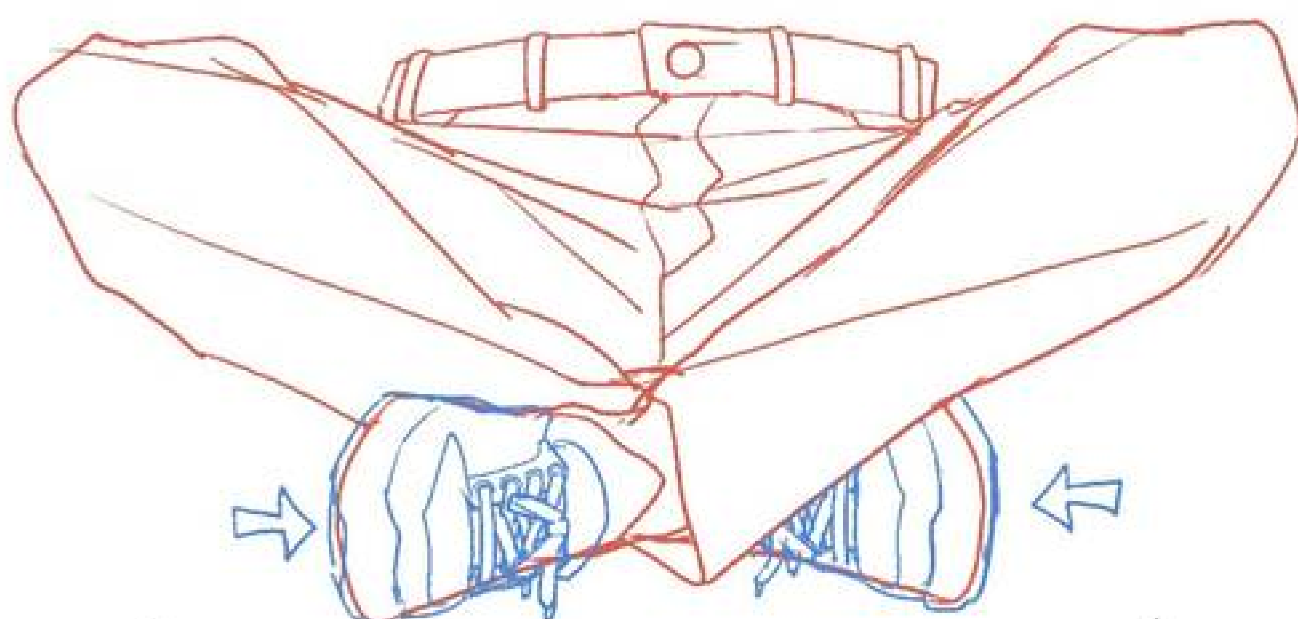
앞으로 나올 한쪽 다리를 먼저 그려주고 발목은 지면에 닿아 꺾이게 됩니다



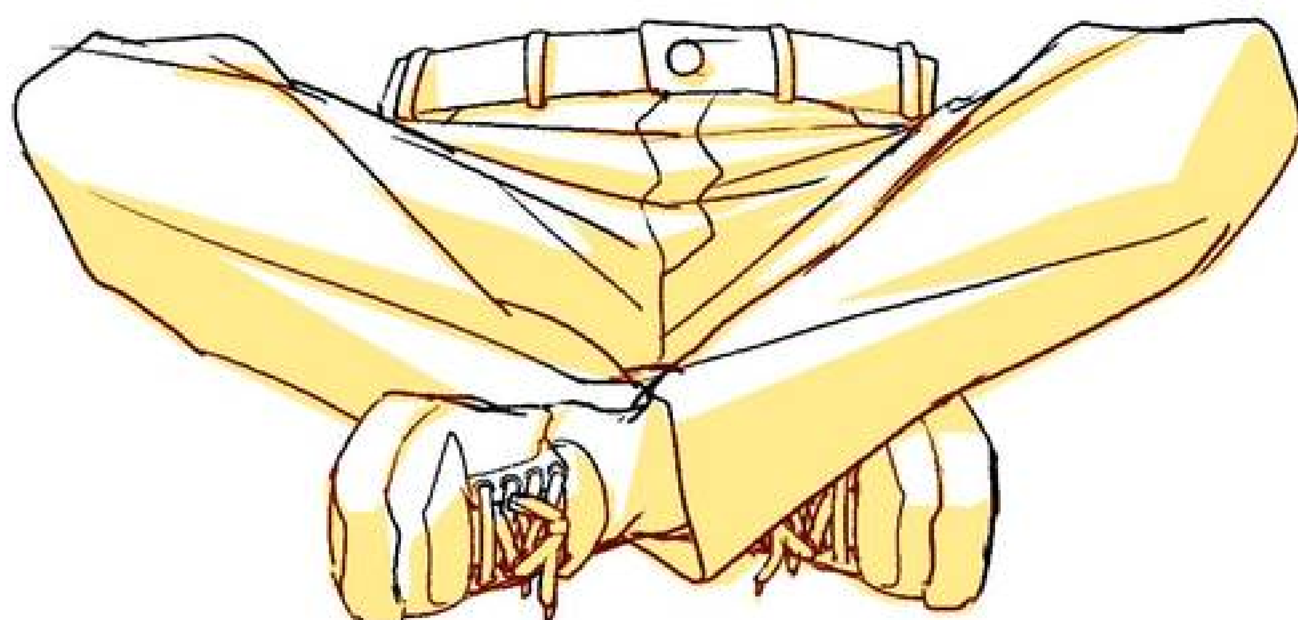
뒤로 갈 나머지 다리를 그려주고 발목 쪽에 교차시켜 맞춰 그립니다



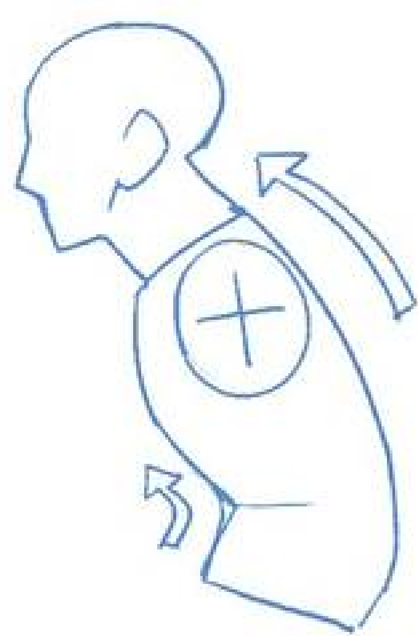
바지를 하체에 맞게 그리고 가랑이 부분의 주름이 올라간 다리의 영향으로 생깁니다



신발을 추가해 그려주고 끈이라던가 장식이
달려있을 경우 아래로 향하게 표현합니다



선을 정리하며 마무리합니다





상체의 경우 앞으로 숙여지는 구조가 되므로
가슴, 배 부분의 길이가 짧아지게 보입니다

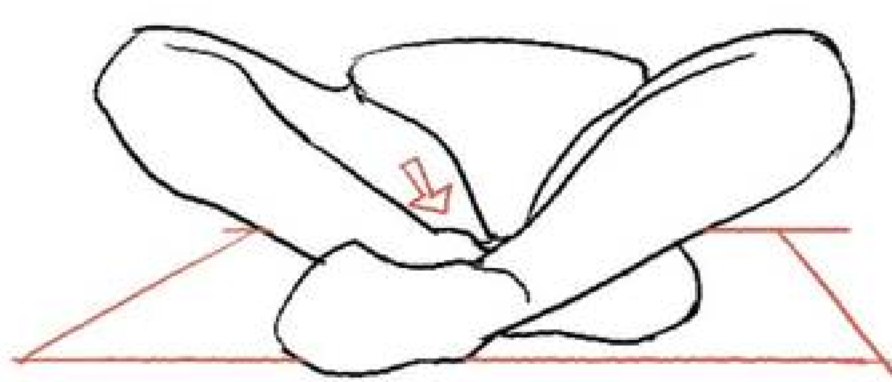


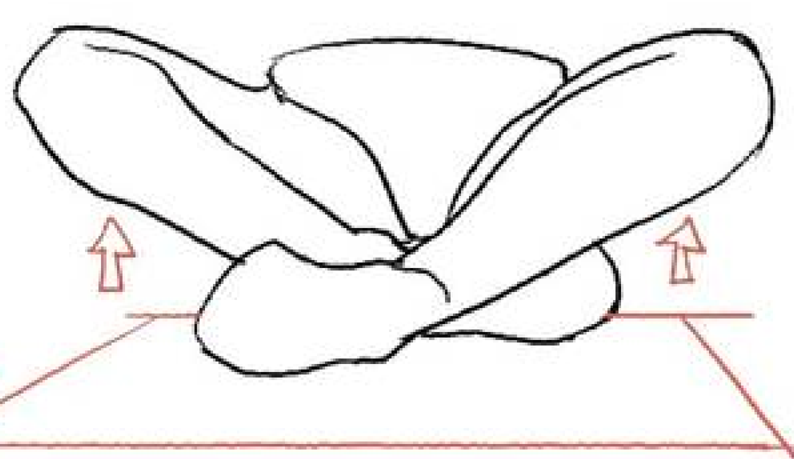
팔을 추가해 그리며 무릎에 걸치는 느낌으로
표현해야 안정적으로 보이게 됩니다



선을 정리하고 상황에 맞는
표현으로 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

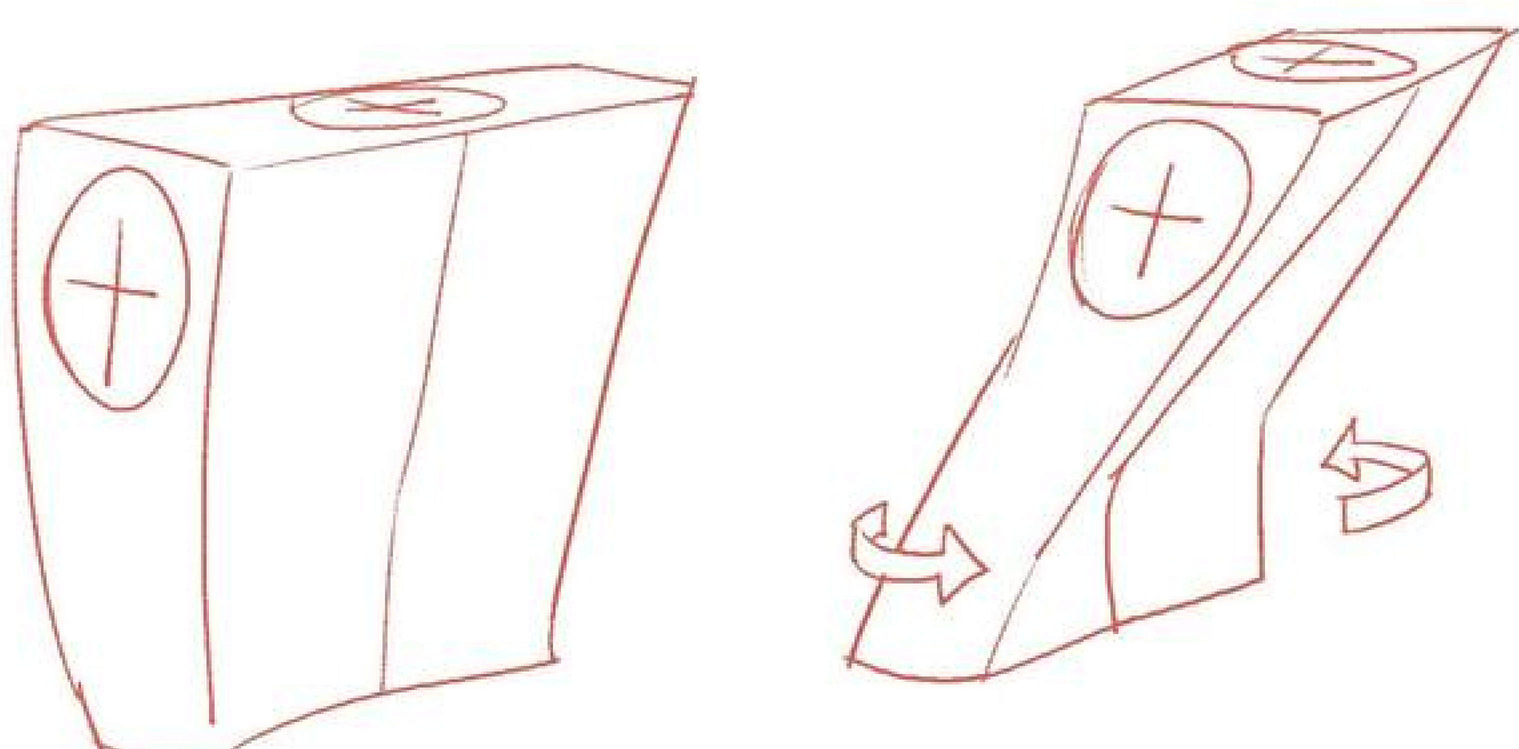




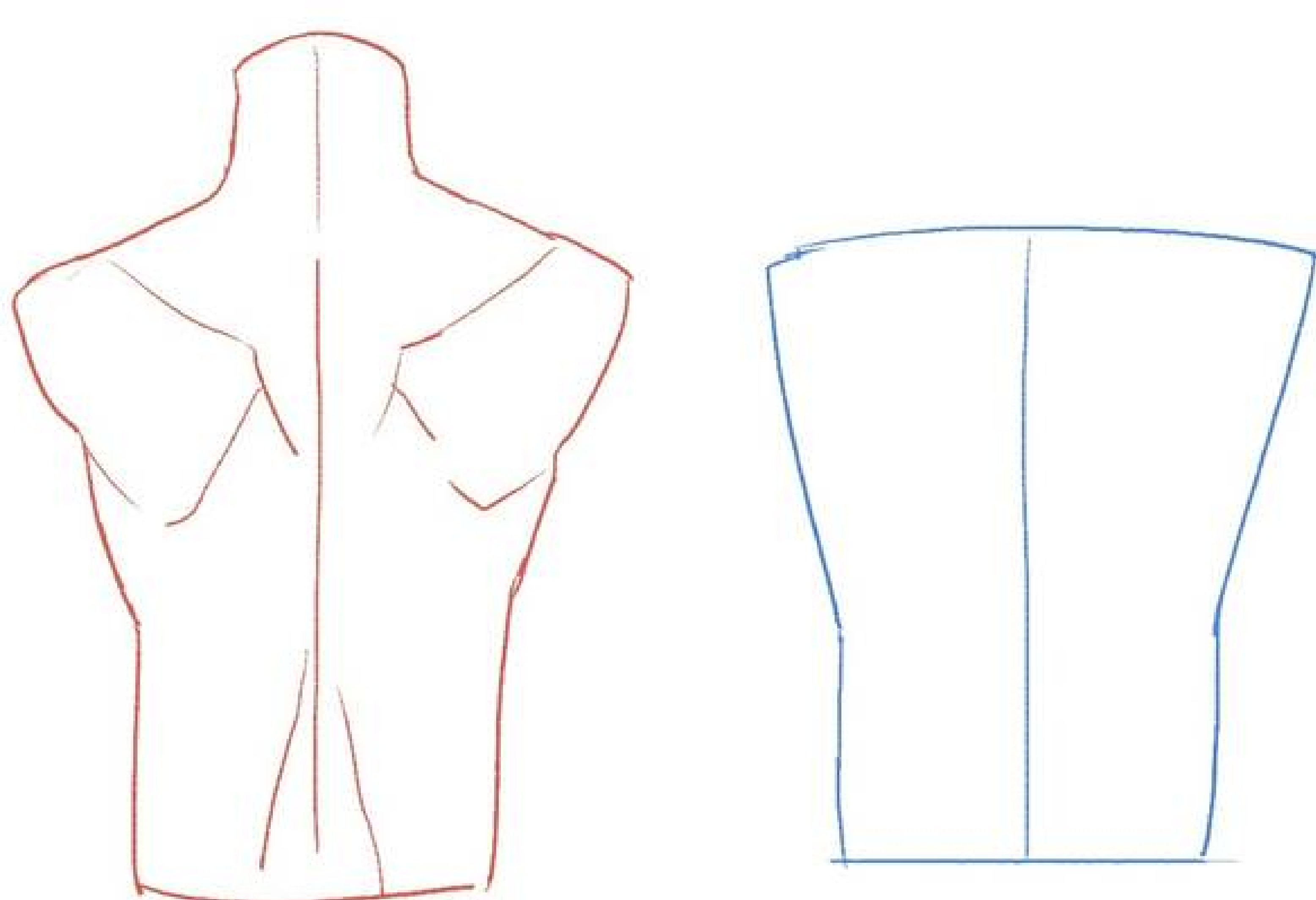
지면의 각도를 고려하고 엉덩이
부분을 당게 그려줘야 떠있는
느낌의 문제를 해결할 수가 있습니다



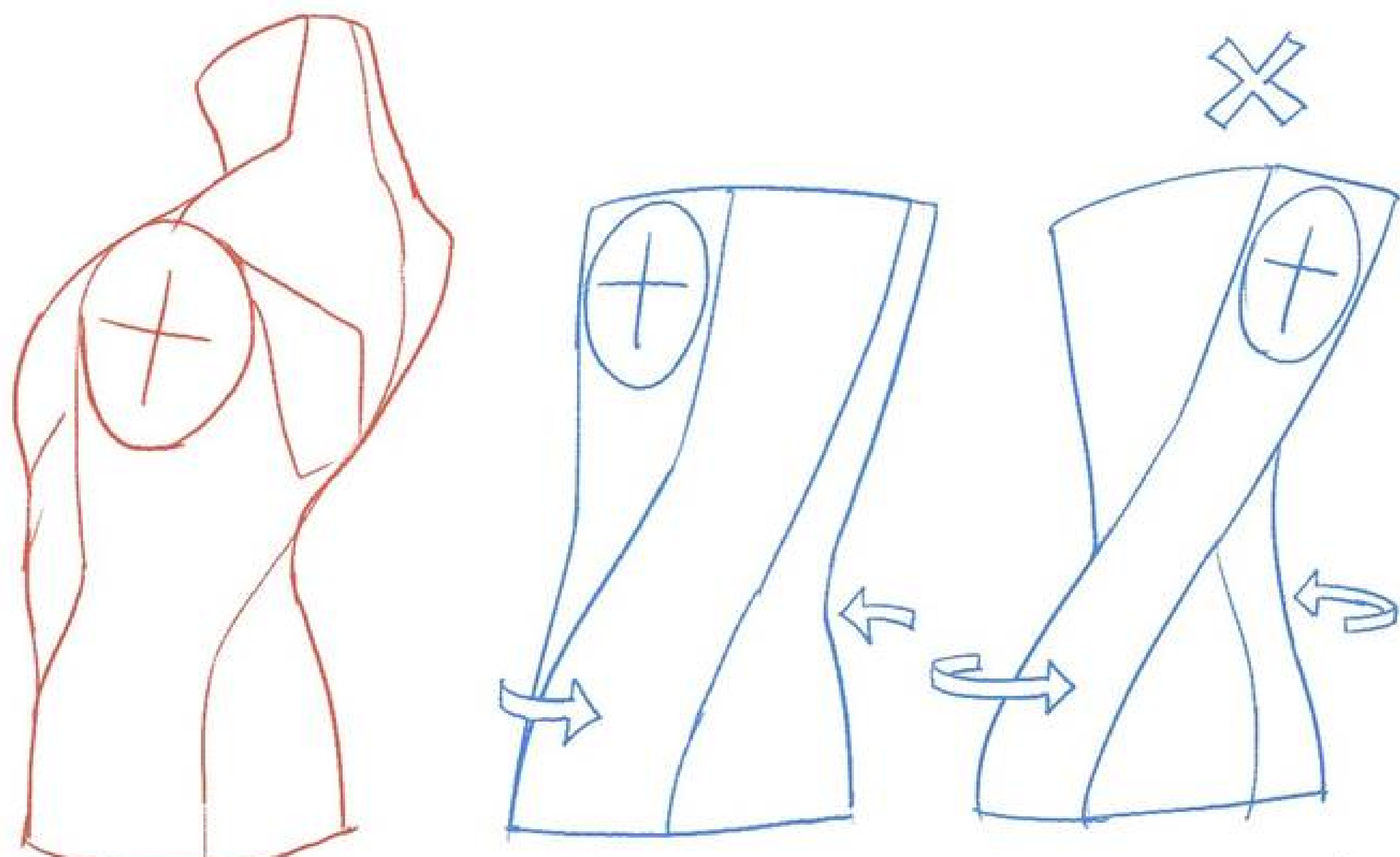
▌Q : 뒷모습에서 뒤돌아보는 모습이 궁금해요



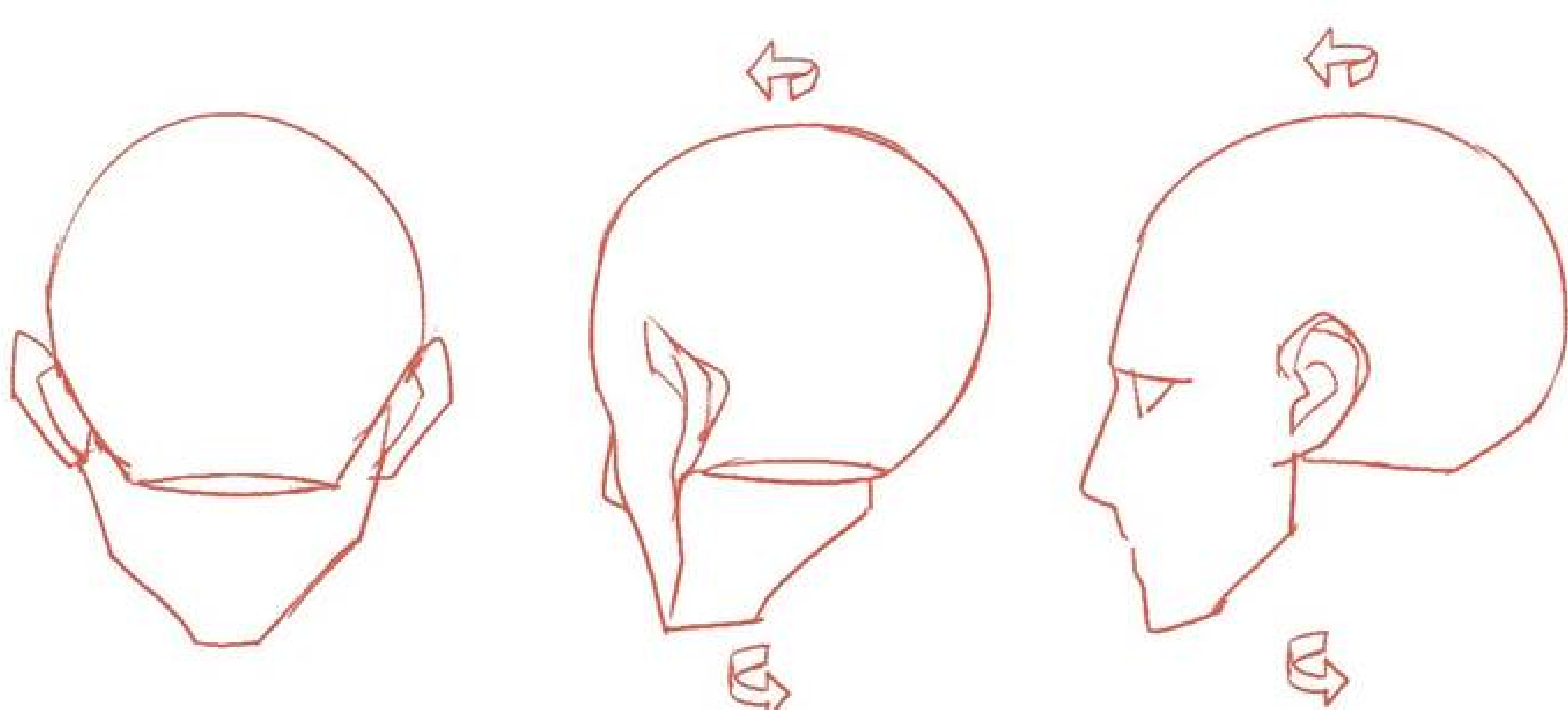
뒷면이 보이는 상체를 단순한 네모난 상자로 대체하여 비틀어 준다 생각합니다



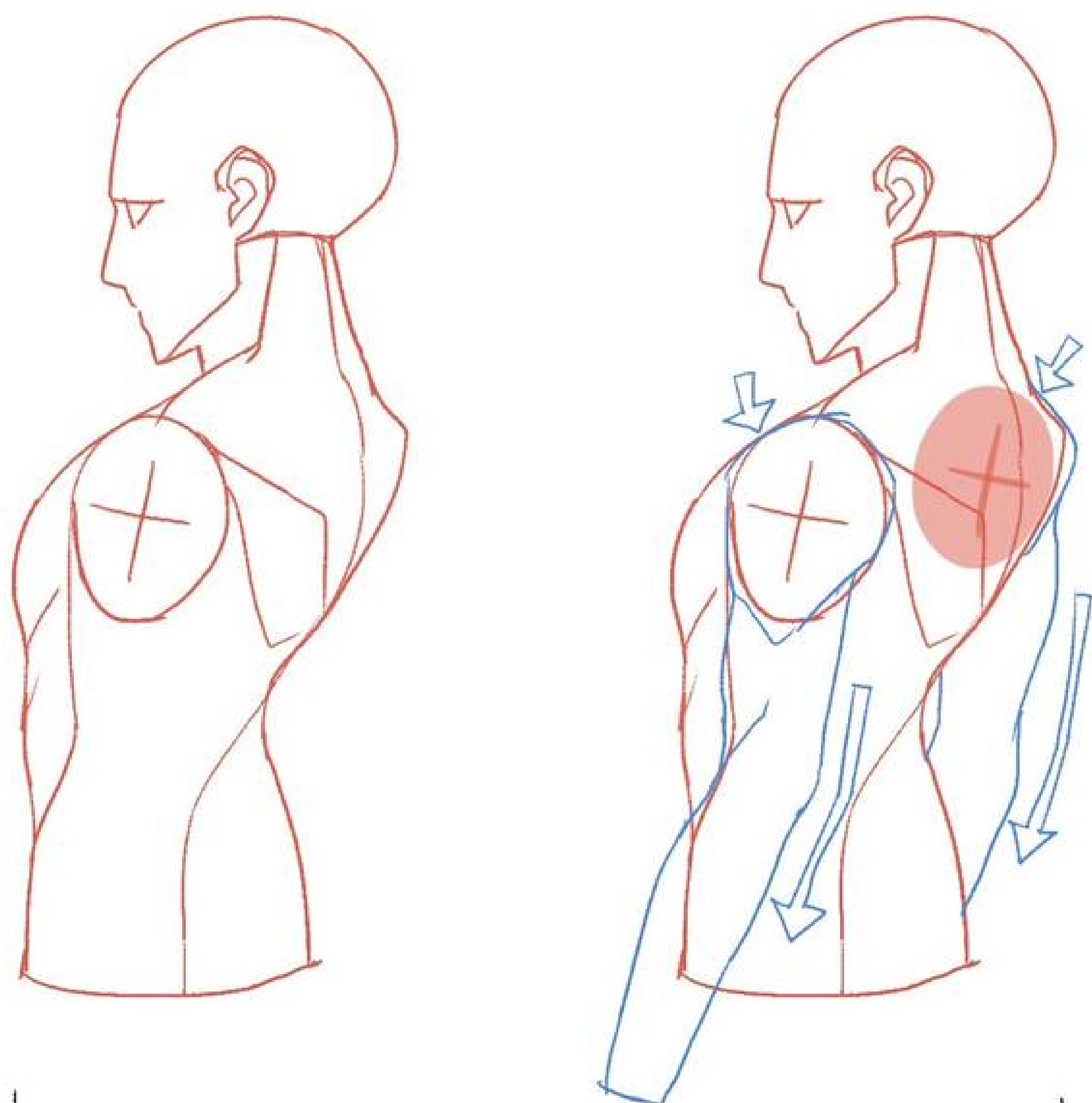
상체 뒷모습은 우측에 보이는 상자 형태와 같습니다



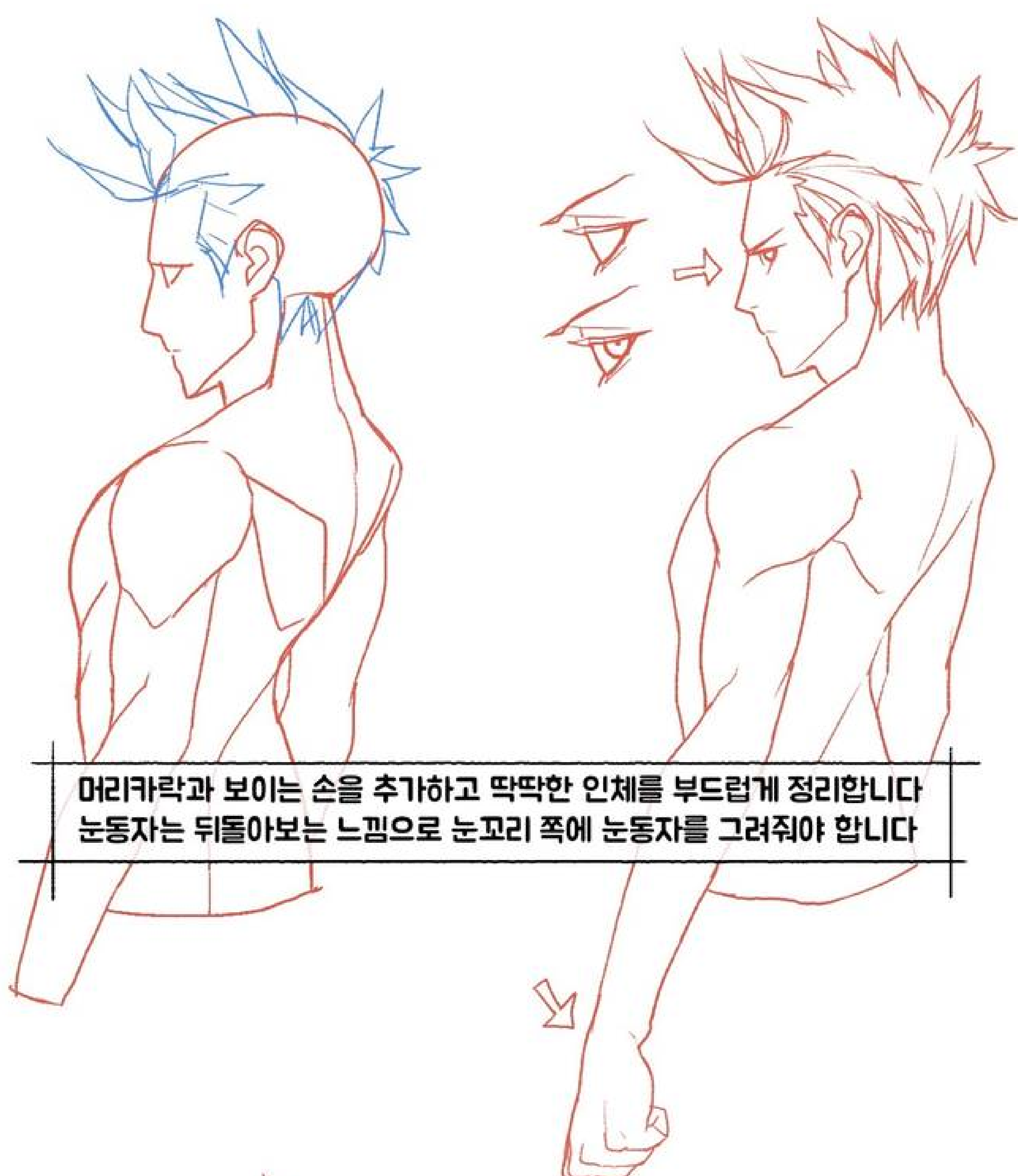
상자 아랫부분인 골반은 그대로인 상태에서 어깨와 허리를 비틀어줍니다
너무 과하게 비튼 형태가 될 경우 인체가 이상해 보일 수 있으니 주의합니다



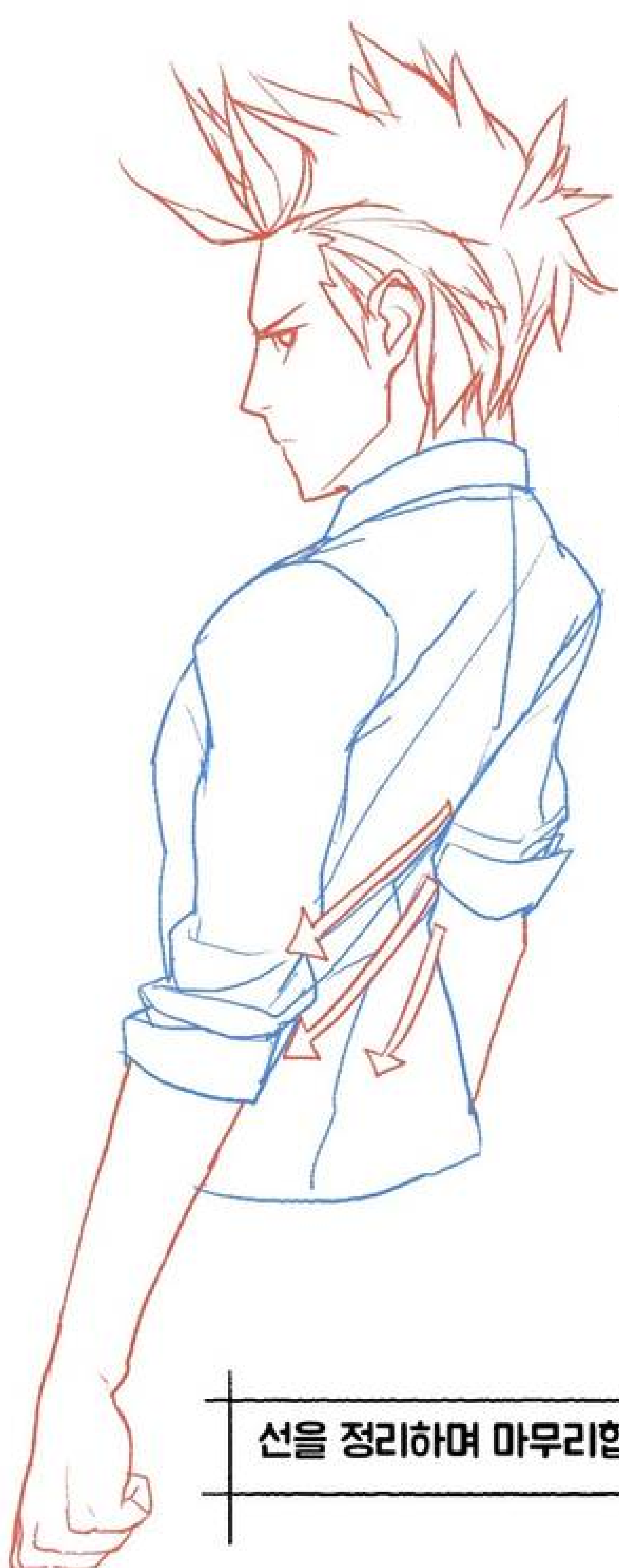
얼굴 역시 뒤에서 보이는 형태에서 옆모습까지 보일 수 있습니다



틀어진 상체와 얼굴을 그리고 양 팔을 추가하여 그립니다 이때 뒤로
돌아가는 어깨 위치의 팔은 투시된 위치를 확인하여 그려야 합니다



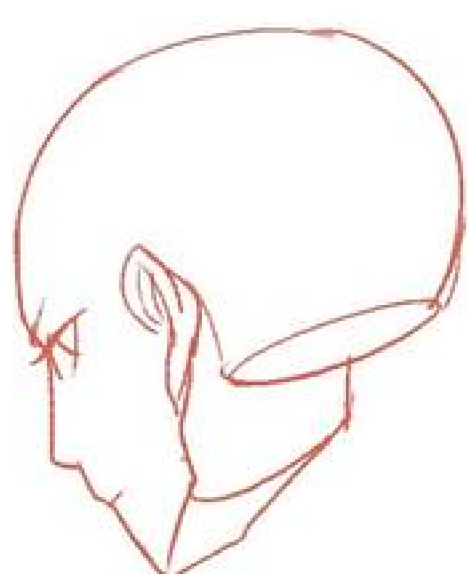
옷을 추가하고 비틀어지는 허리
부분에 주름을 만들어 줍니다

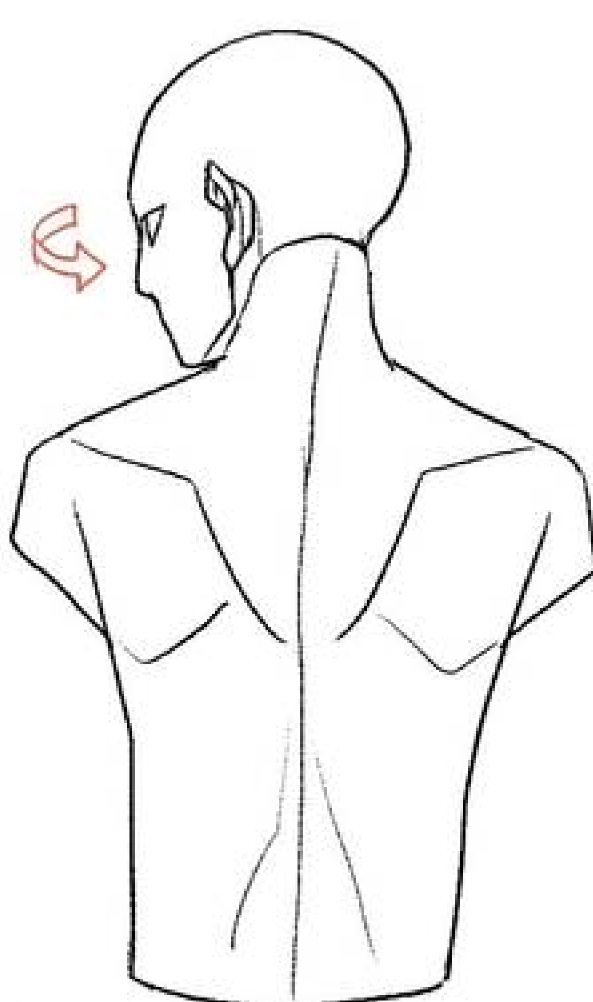




선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



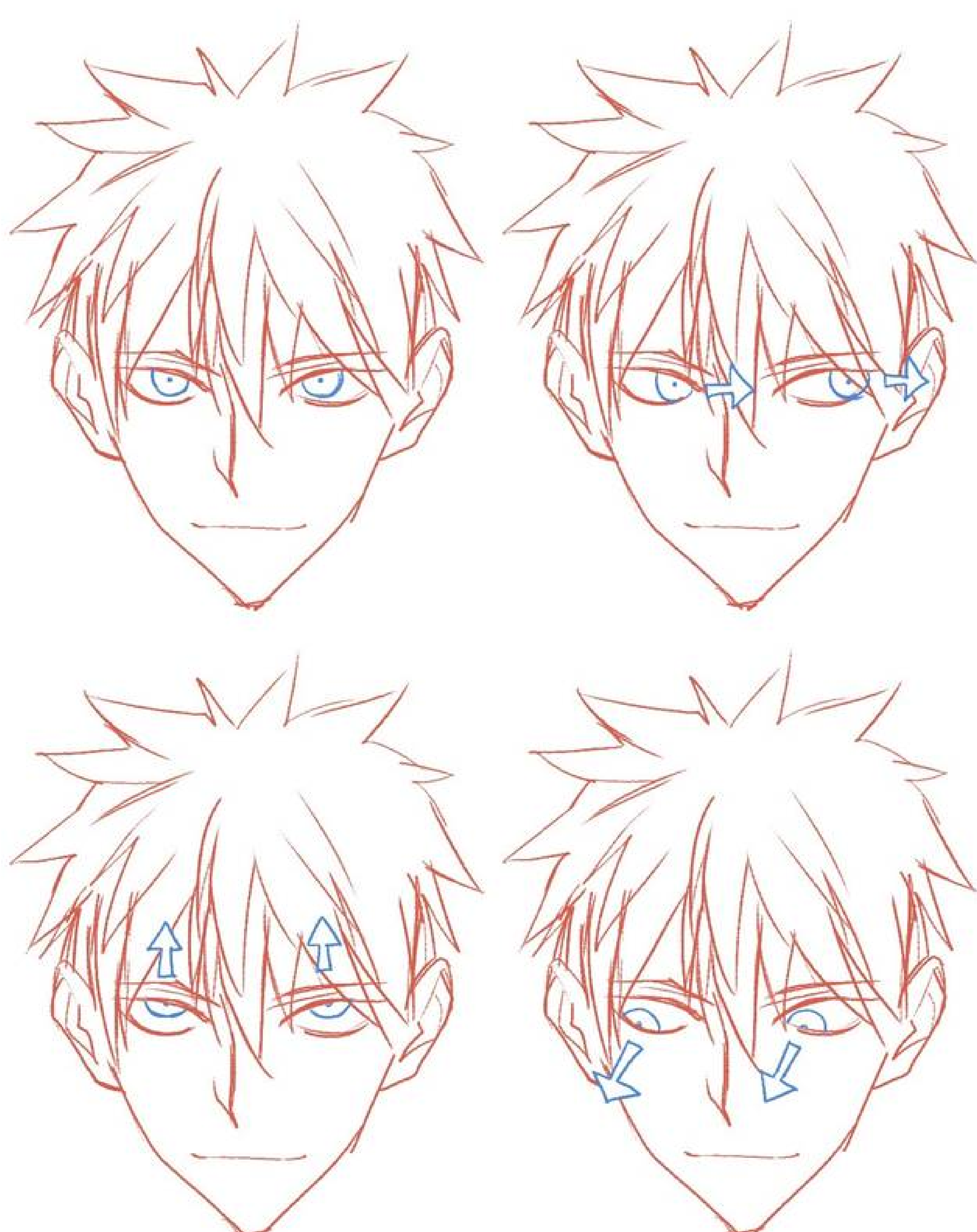


뒷모습에서 얼굴만 뒤돌아 볼 경우 얼굴은
옆모습이 아닌 코가 살짝 보이는 각도로
그려주는 게 자연스럽고 좋습니다

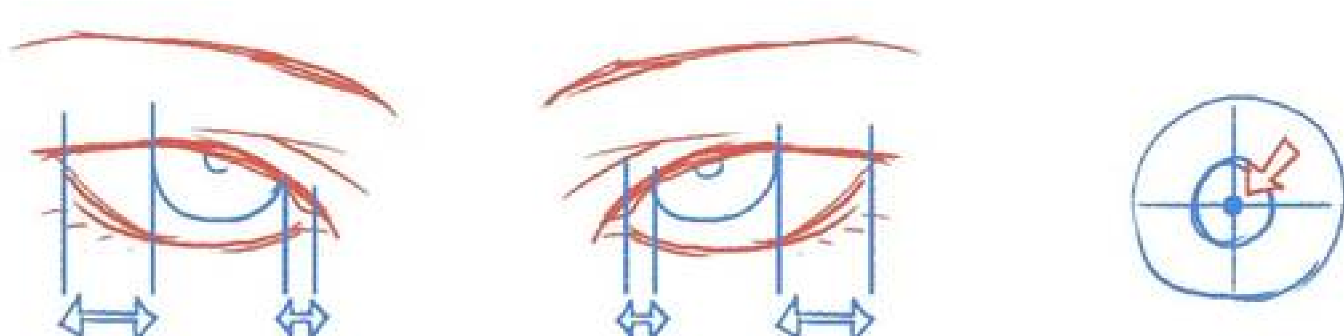


key point

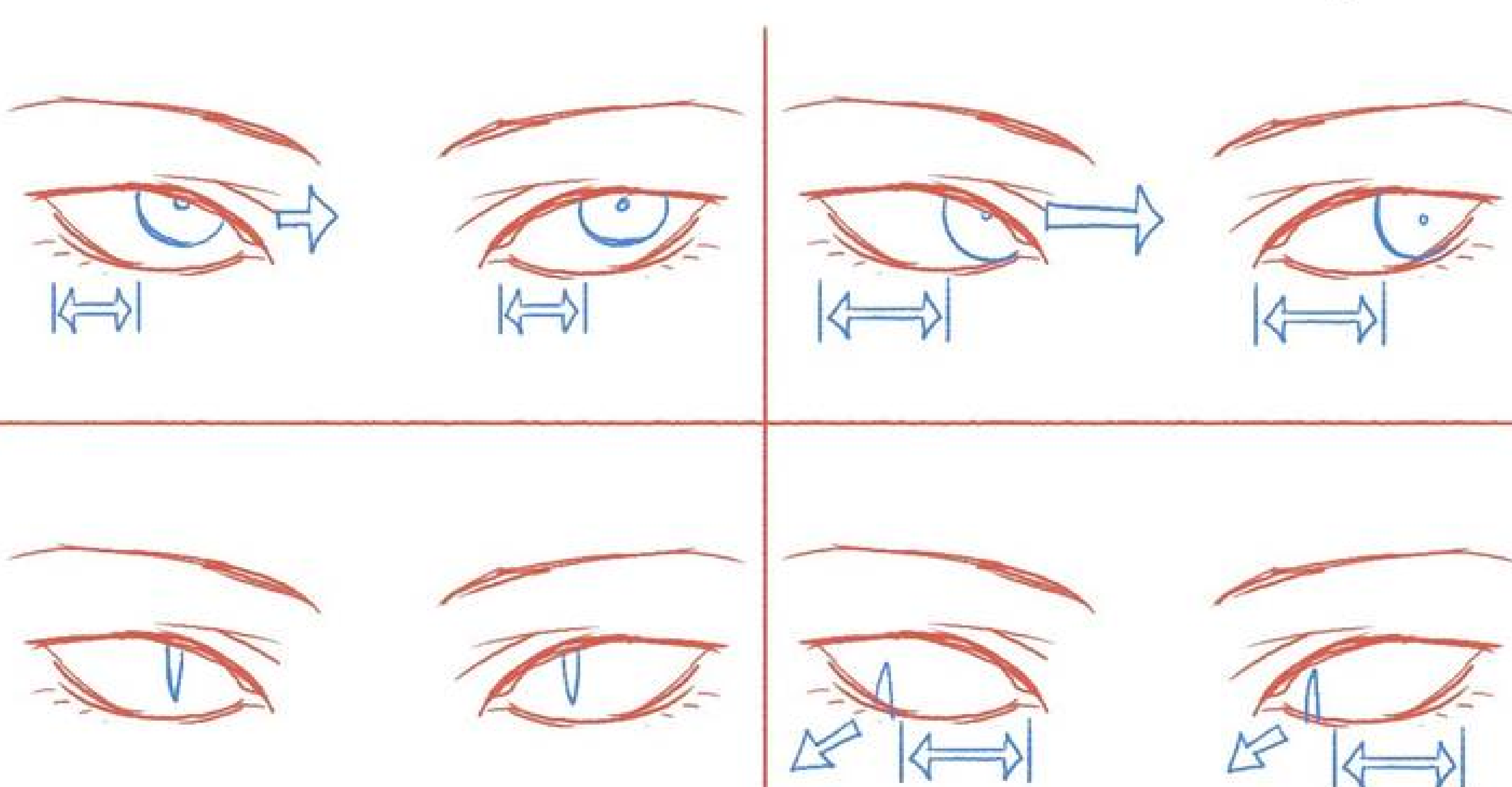
▌Q : 캐릭터 시선 처리가 어려워요



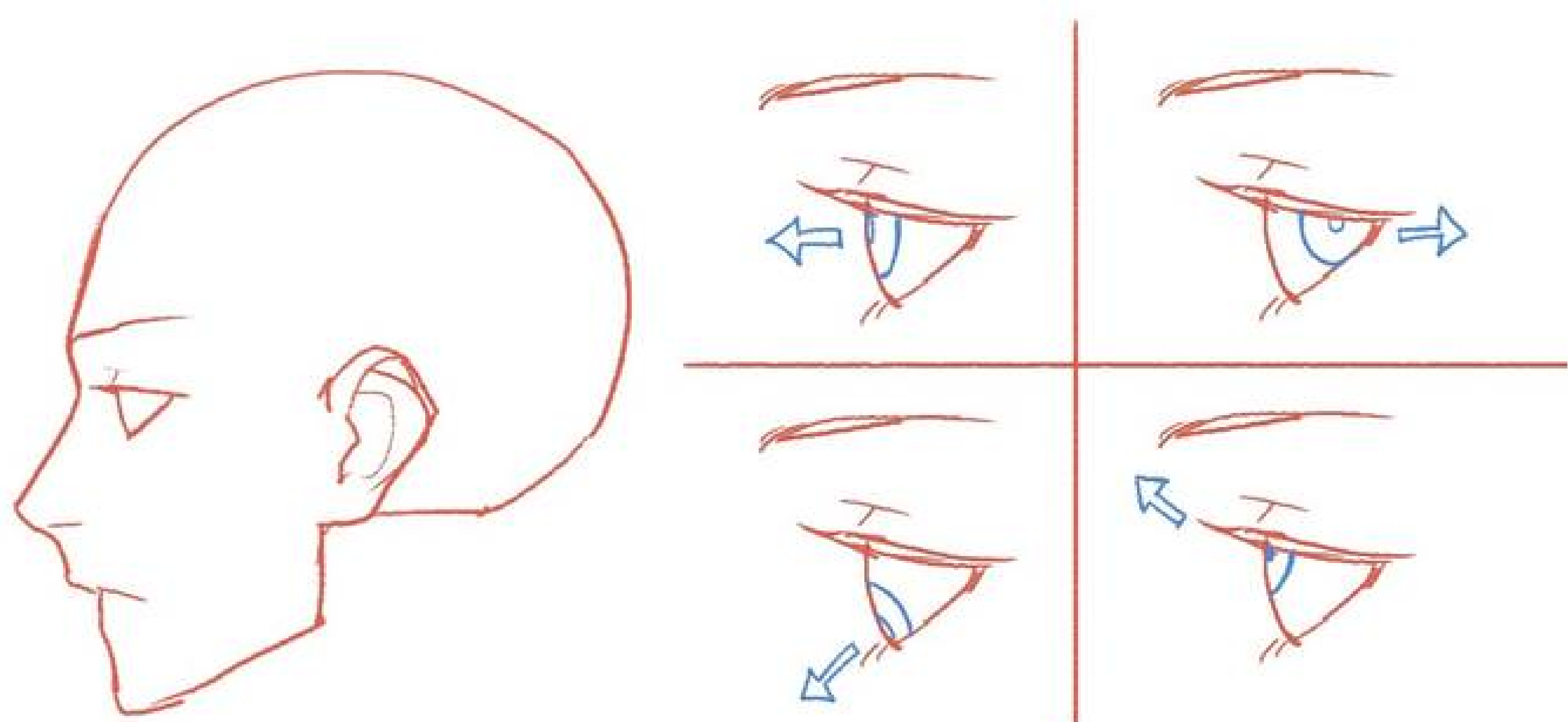
캐릭터의 다양한 시선 처리로 인해 상황 표현과 감정까지도 표현할 수 있게 됩니다



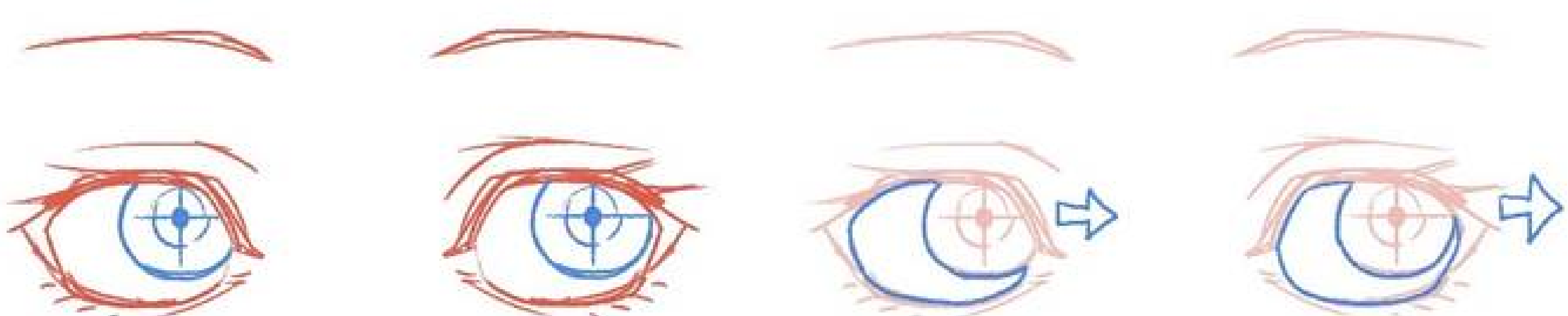
기본적으로 정면을 응시하는 경우 안쪽 눈 흰자가 바깥쪽 흰자보다
좁게 보이며 동공의 위치는 눈동자 중앙에 맞춰 그립니다



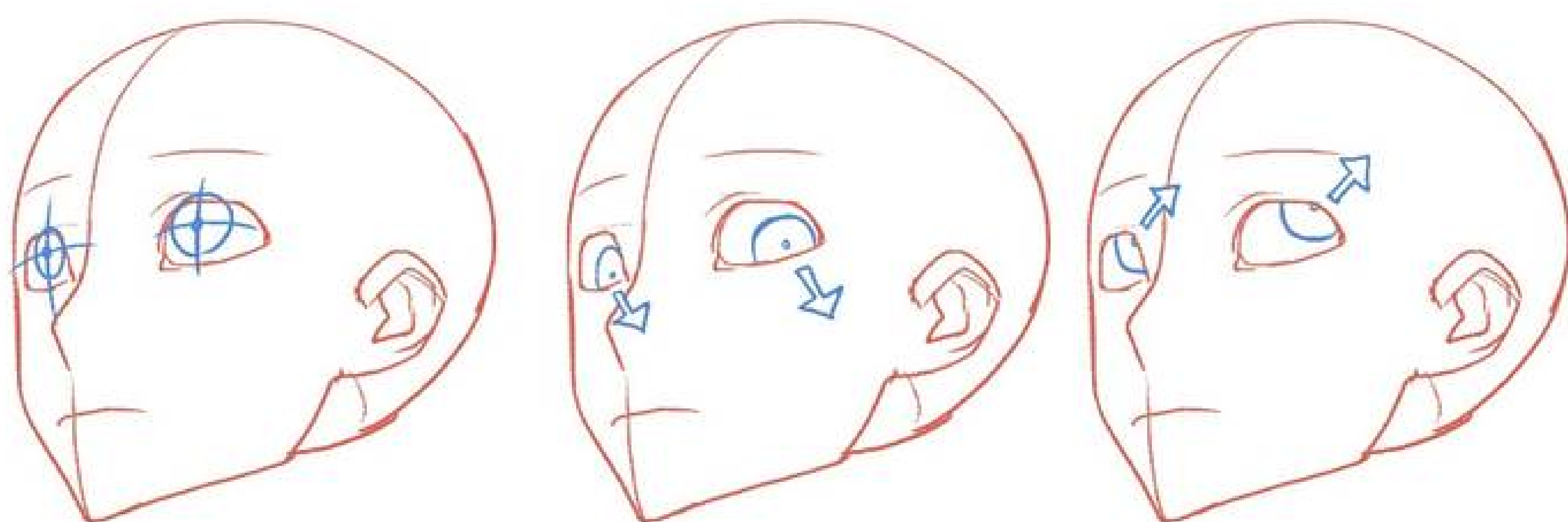
같은 방향을 보더라도 흰자가 많이 보일수록 째려보는 느낌을 줍니다
그리고 만화적인 표현으로 눈동자가 작거나 얇더라도 같은 시선 처리합니다



옆모습의 시선처리 역시 눈동자를 움직여 주고 앞쪽을 응시할 경우
눈동자의 모양은 눈 형태에 맞춰 타원형으로 보입니다



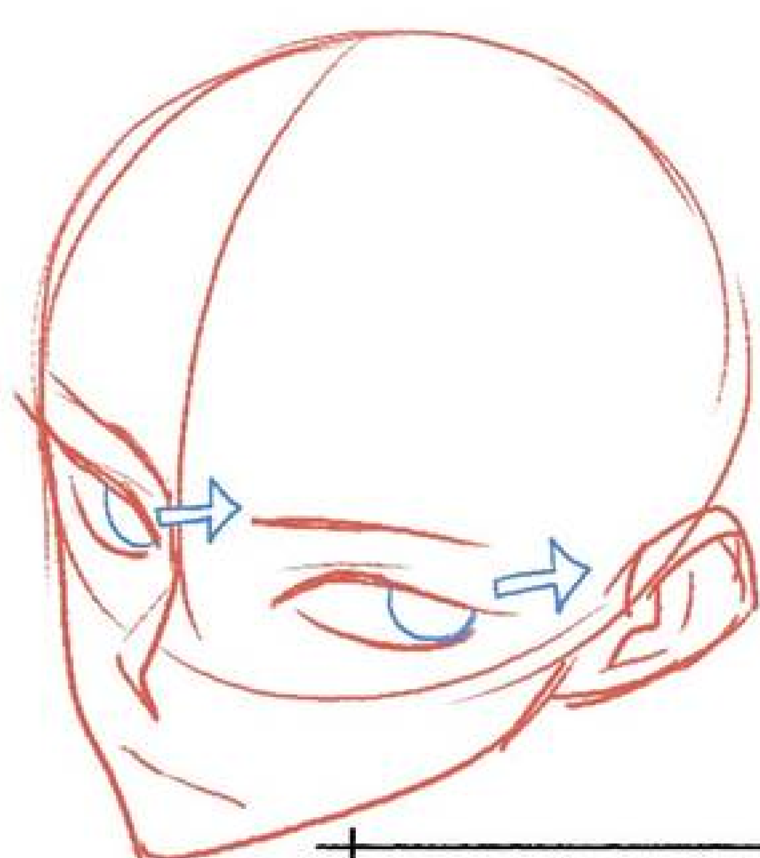
남자의 눈에 비해 여자의 눈동자를 크게 그리는 경우가 생기는데
움직이는 방향에 맞춰 양쪽 눈동자를 움직이고 흰자를 보여줍니다

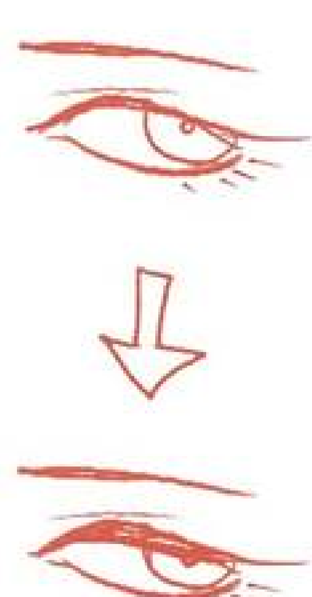


각도가 바뀌더라도 위와 같은 형식으로 양쪽 눈동자를 움직여 그립니다

응용 이미지를 그려봅니다







바라보는 위치를 정하여 눈동자를 움직이고 눈꺼풀을 두껍거나
살짝 감겨주면 바라보는 감정이 드러나게 표현됩니다

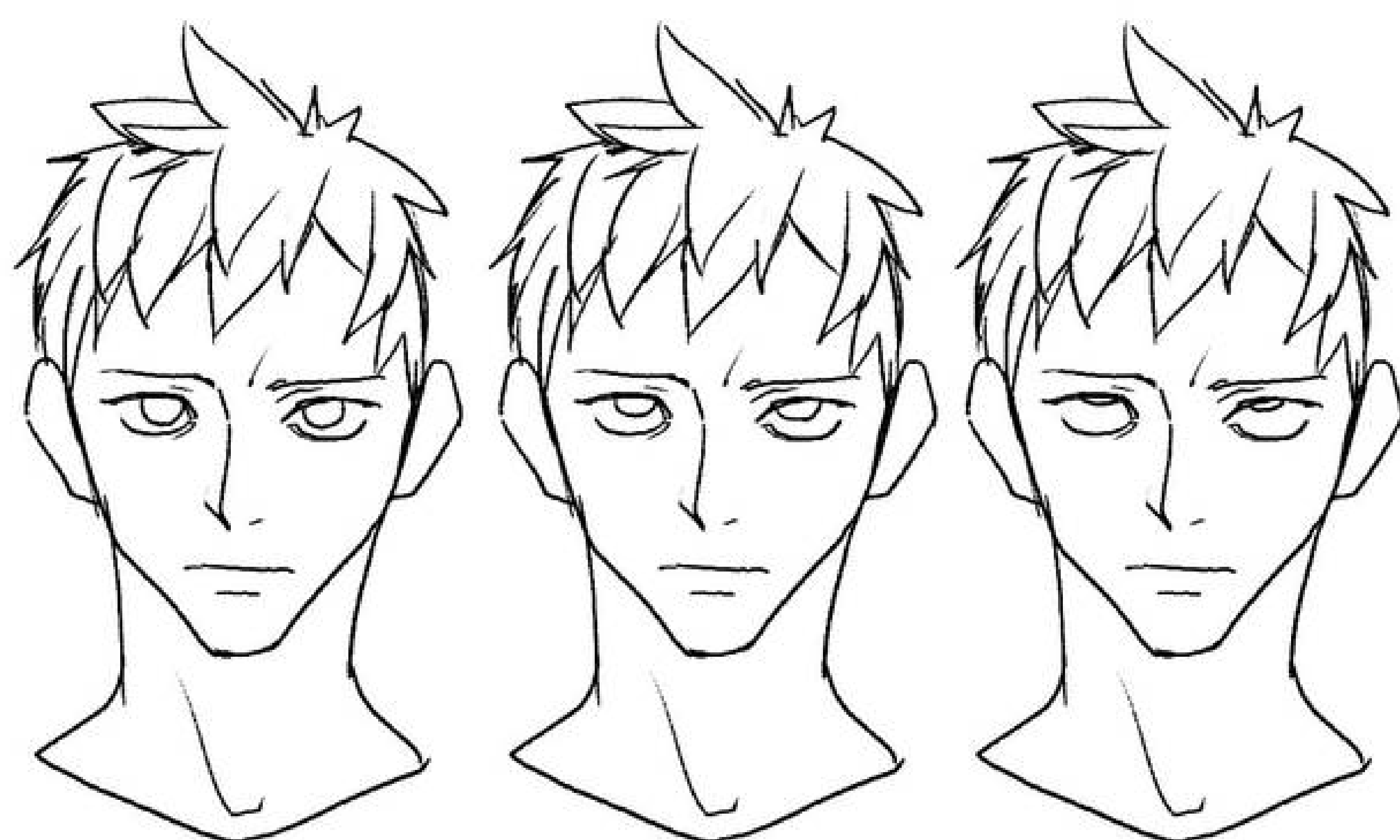


얼굴 라인에 맞춰 머리카락을 그려주고
흐름을 주어 자연스럽게 보이게 합니다



선을 정리하며 마무리합니다

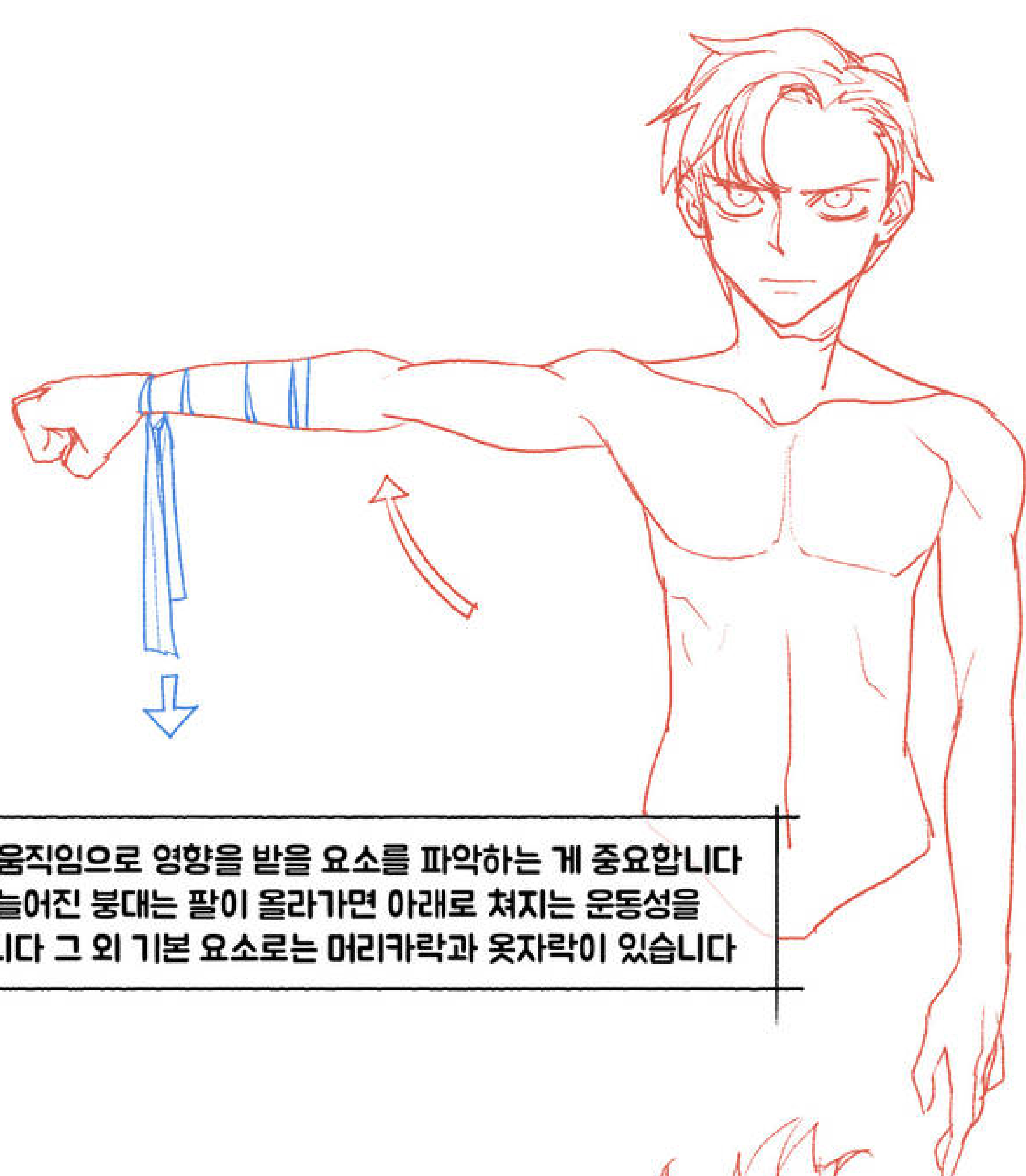
타코작가의 알아두면 좋다!!

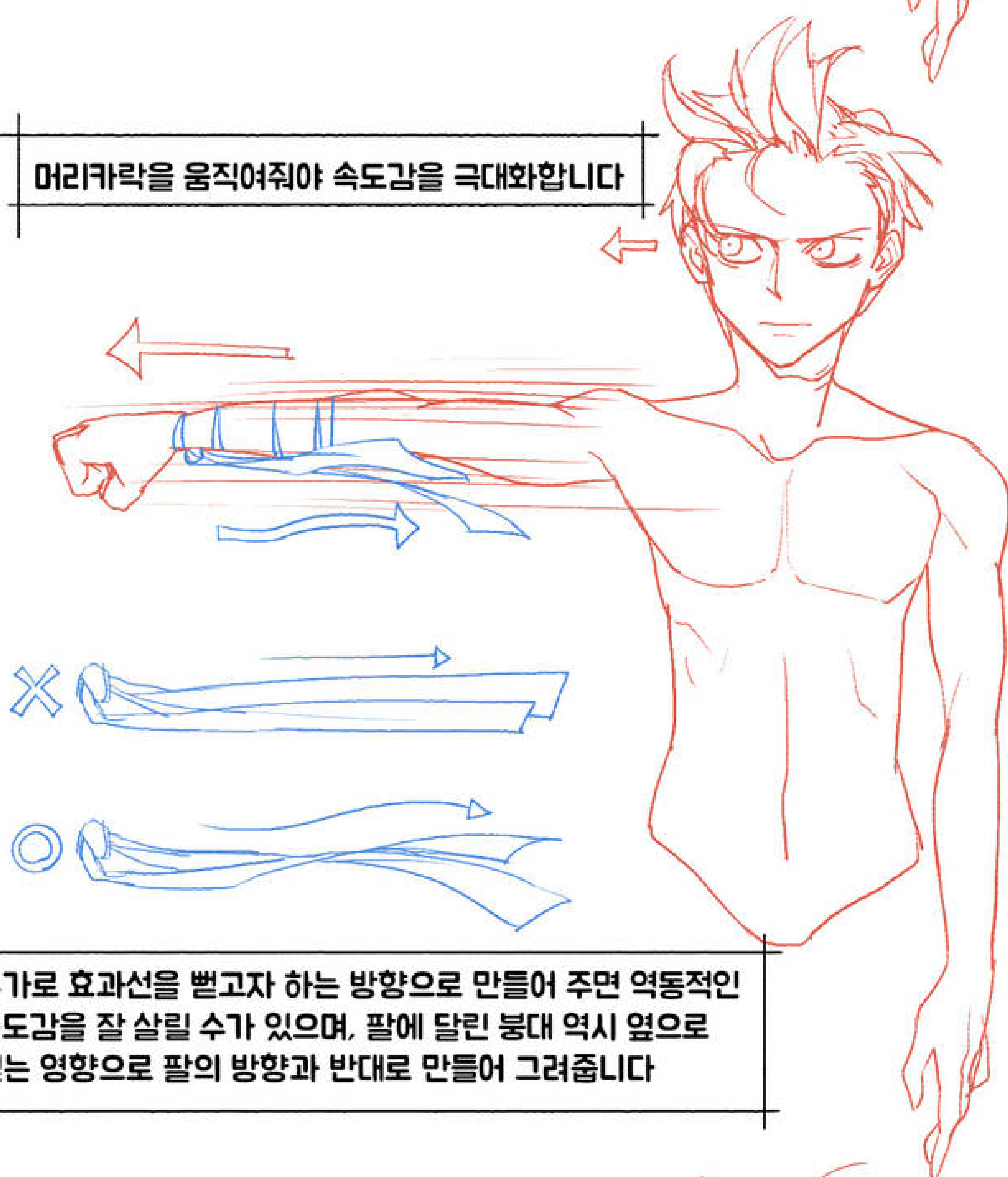


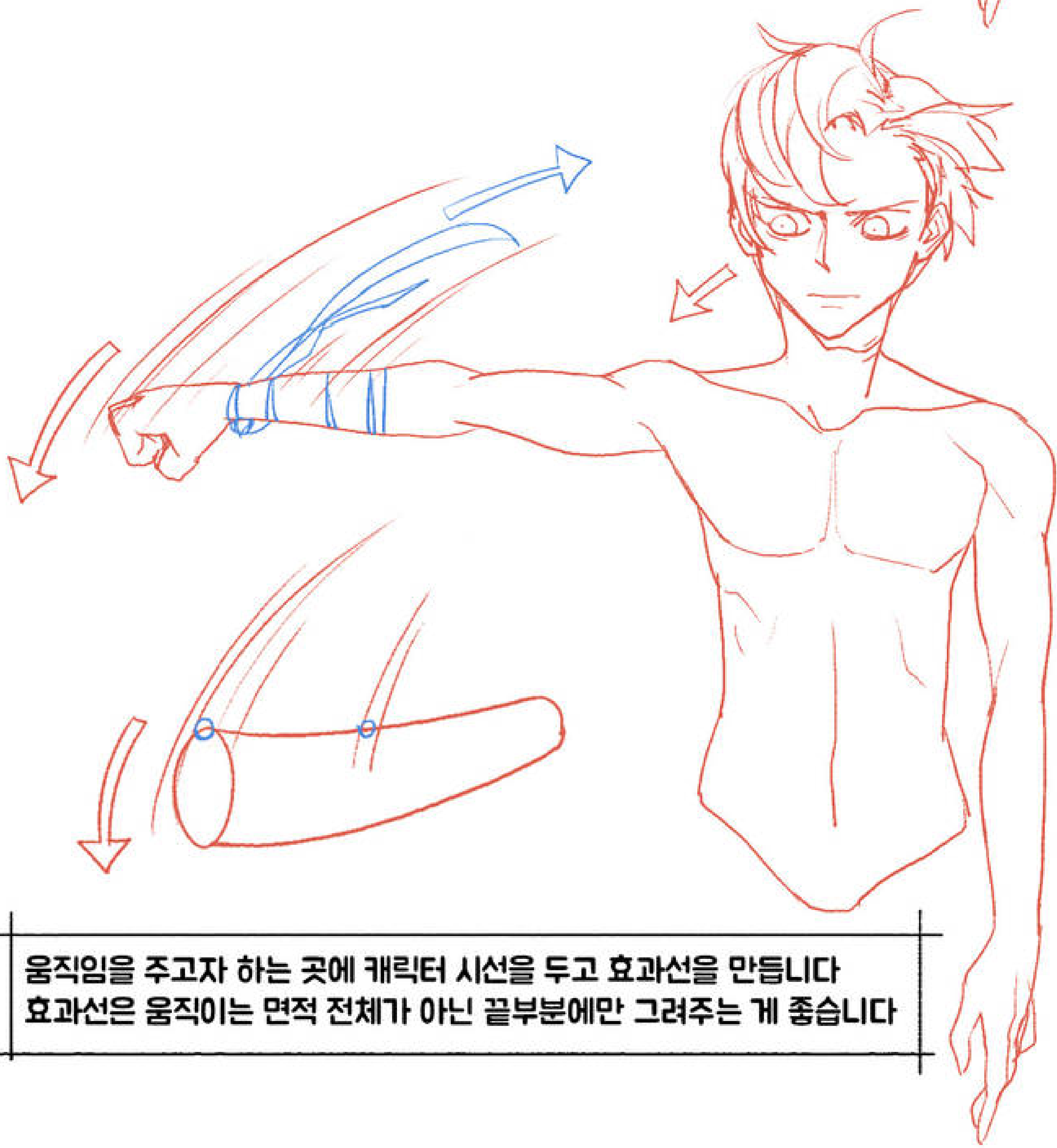


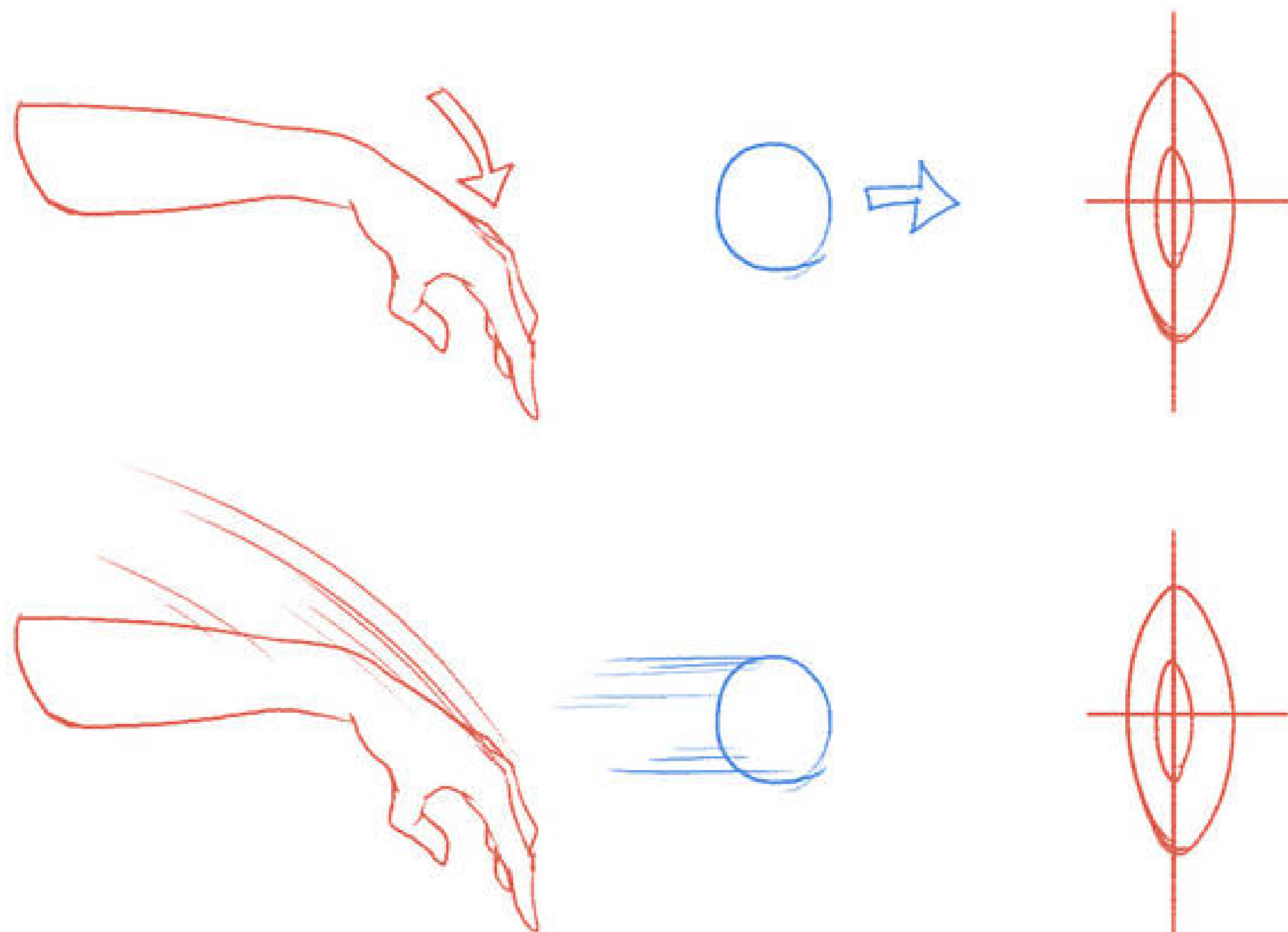
key point

Q : 움직일 때 속도감은 어떻게 그려야 하나요

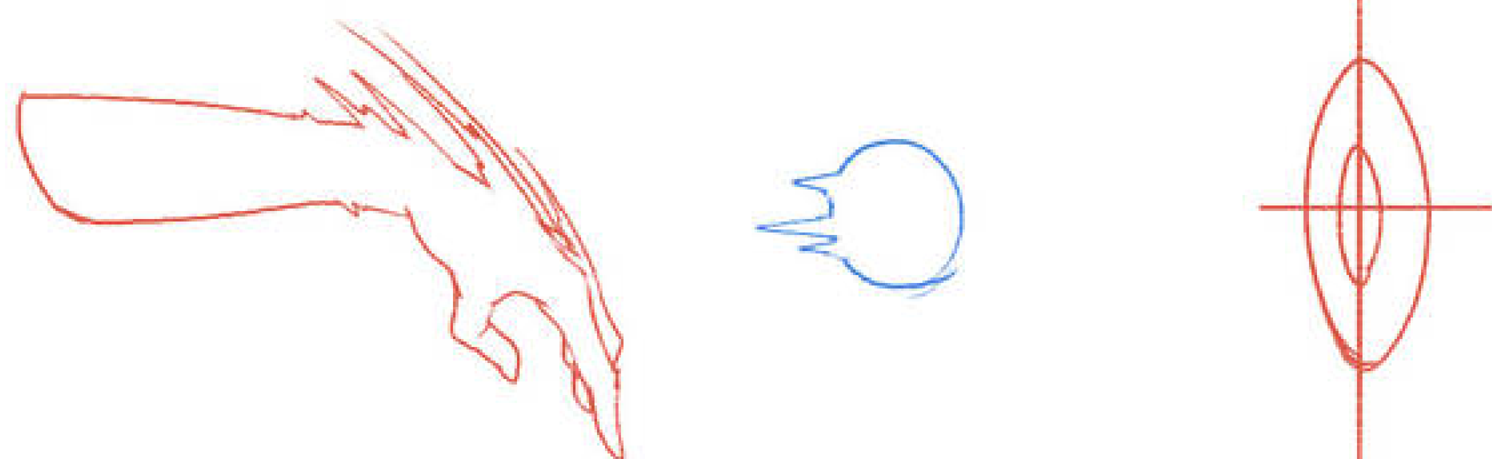




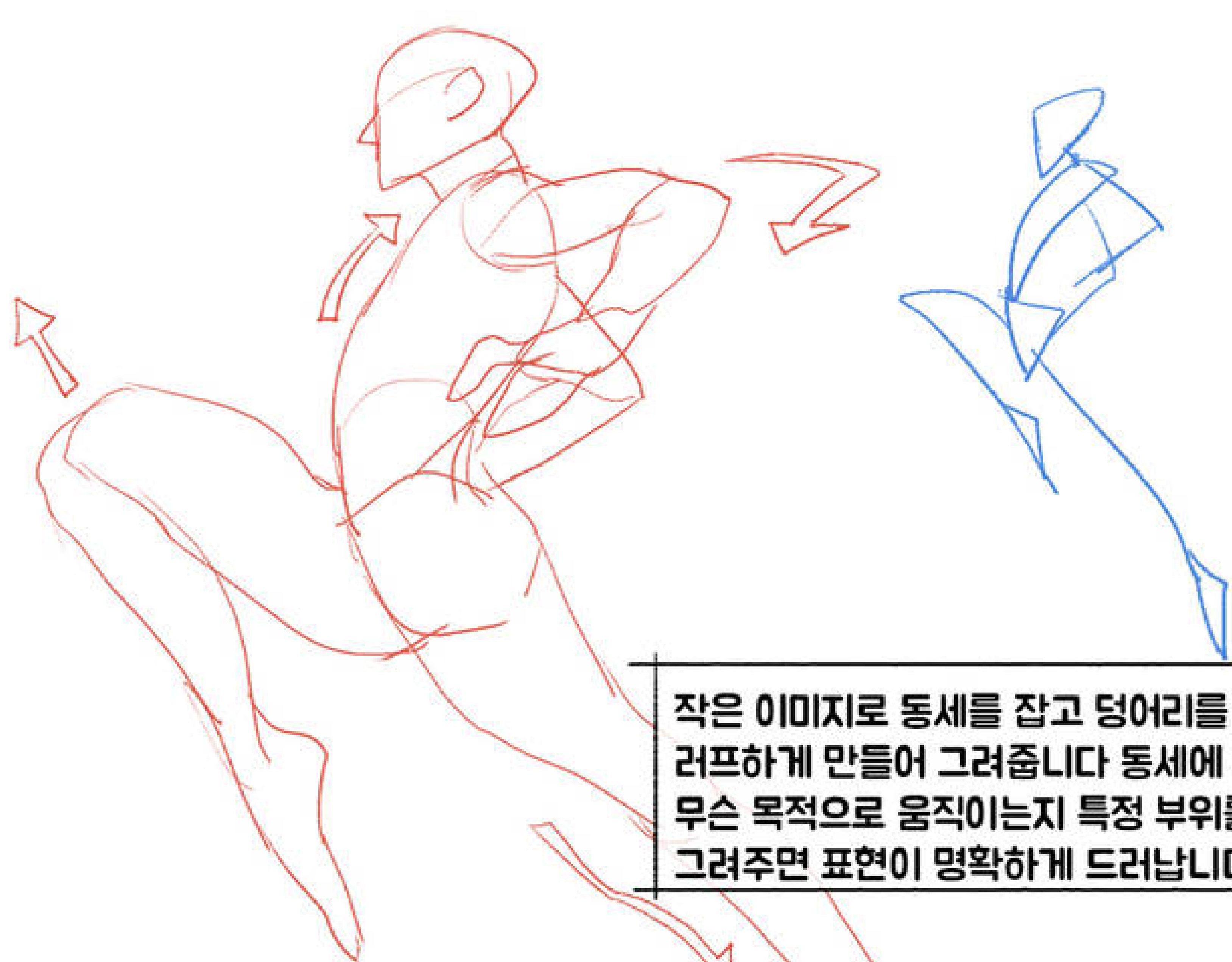




던지는 손과 날아가는 공의 방향이 다르기 때문에 효과선을 다르게 만들어 줘야 합니다



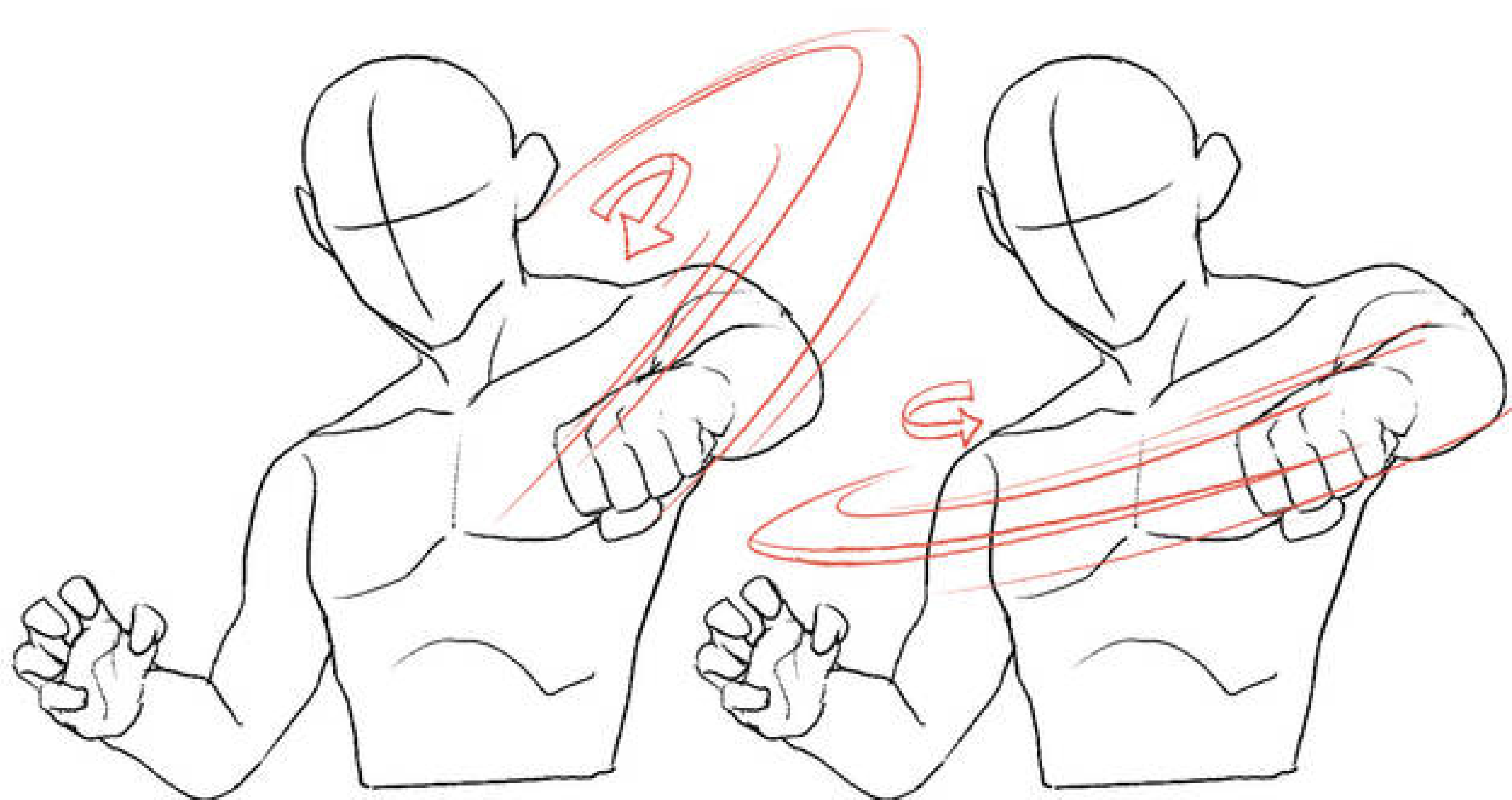
선을 면으로 만들어 움직이는 요소에 붙여 표현하여도 같은 속도감이 만들어집니다







타코작가의 알아두면 좋다!!



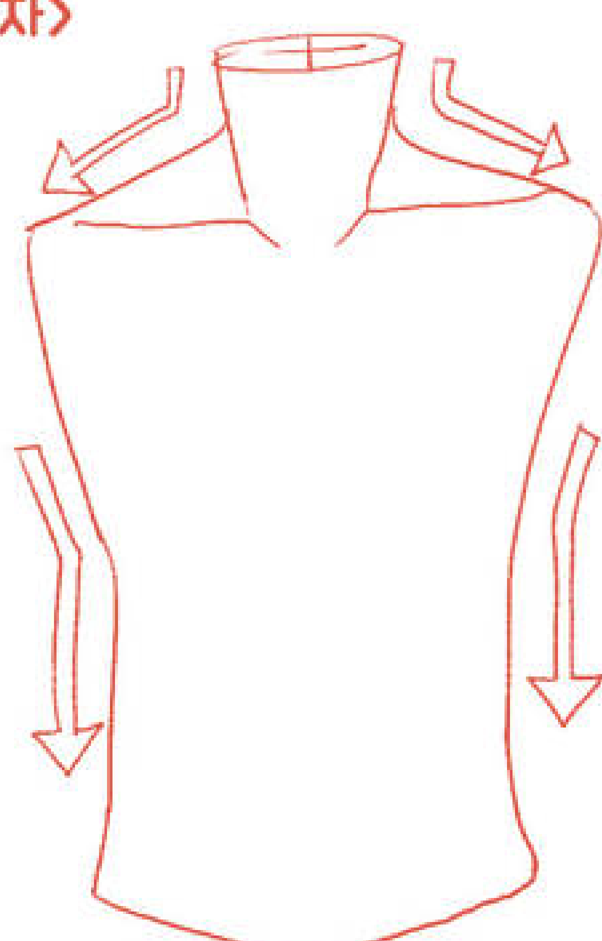
캐릭터의 움직임이 화면을 보며 입체적으로
취할 경우 효과선 역시 뒤에서 앞으로 나오는
선의 흐름으로 만들어 줘야 합니다



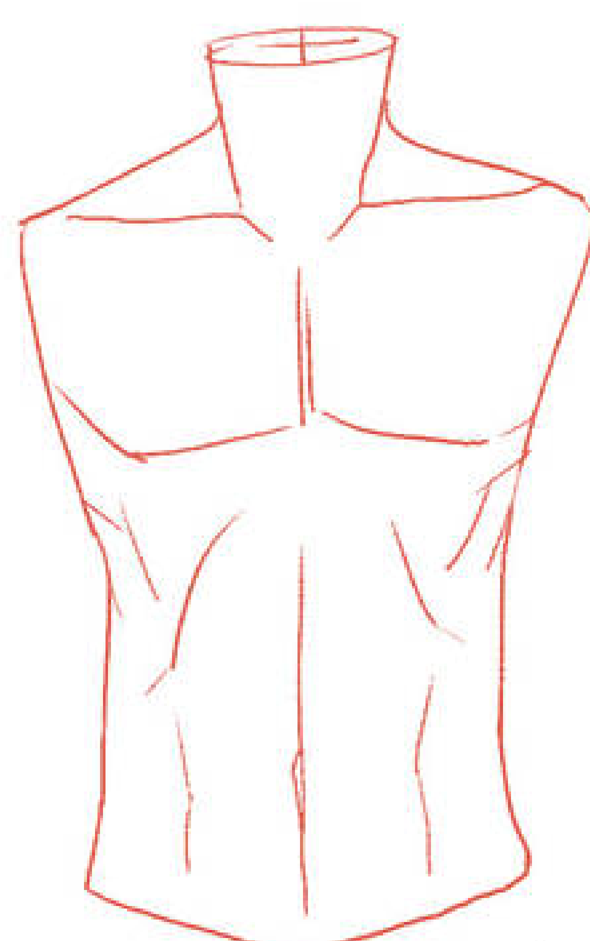
key point

Q : 남자 몸, 여자 몸의 차이가 궁금해요

<남자>

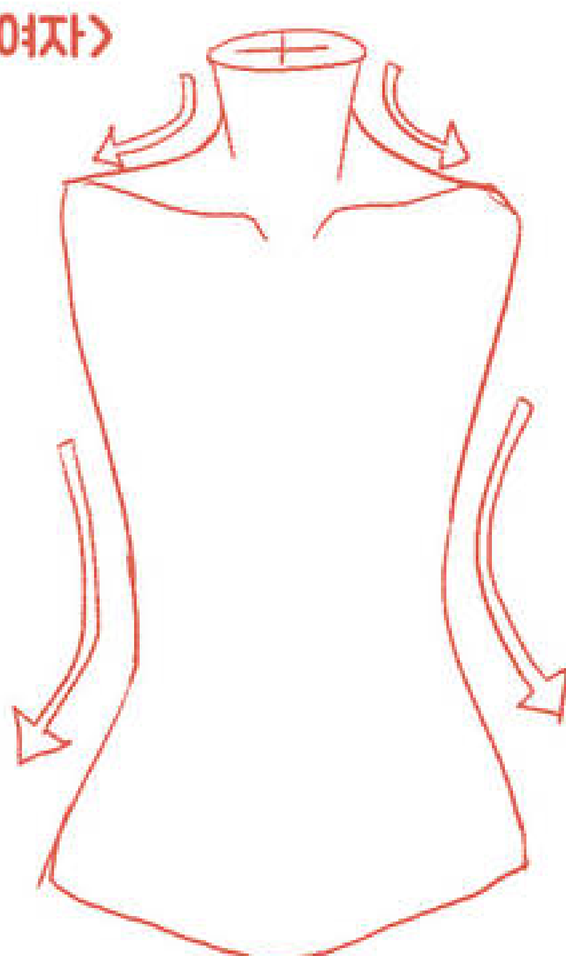


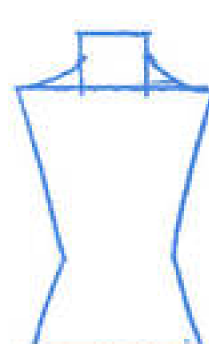


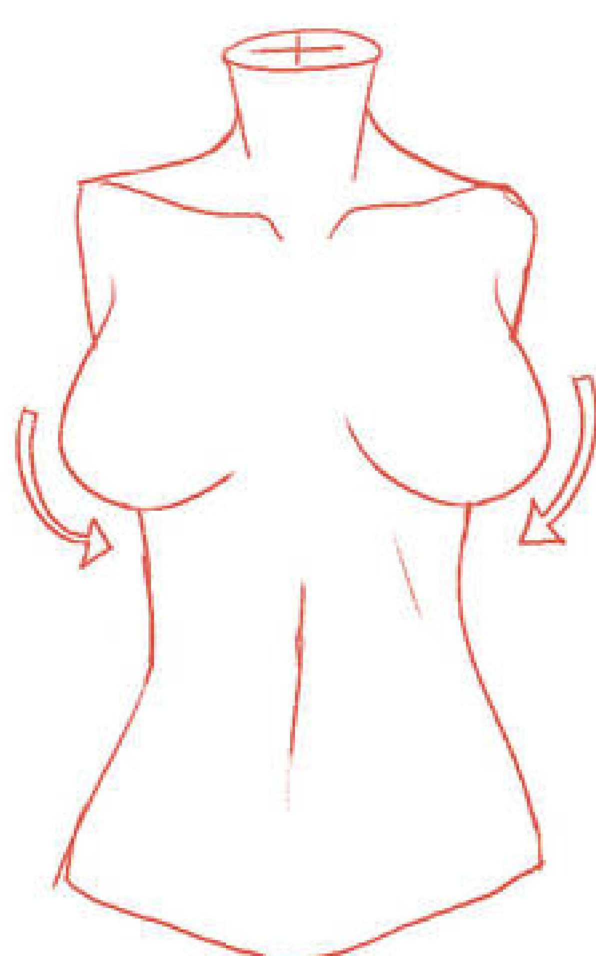


남자의 몸 경우 여자보다 전체적으로 조금 더 크게 그려야 하며
가슴에서 허리까지 내려오는 실루엣 라인을 살짝 좁혀주며 내려갑니다

<여자>

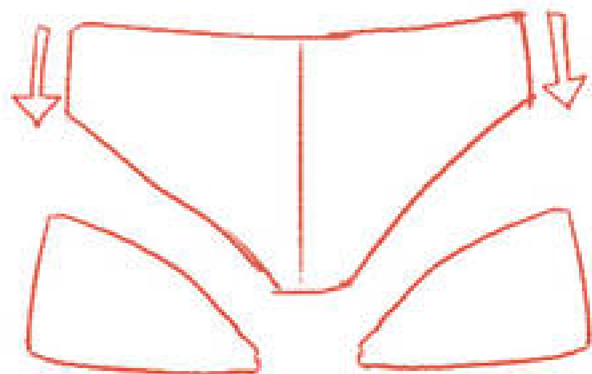


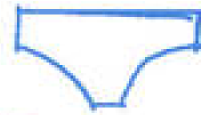




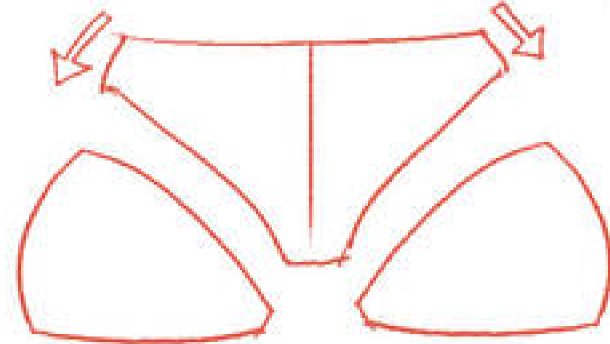
여자의 몸 경우 남자보다 전체적으로 작게 그려주고 곡선을
이용하여 그리되 허리 부분을 강조하여 골반의 실루엣을
살려줍니다 가슴 라인 역시 여성스러움을 극대화합니다

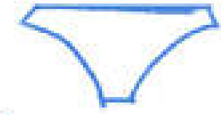
<남자>





<여자>

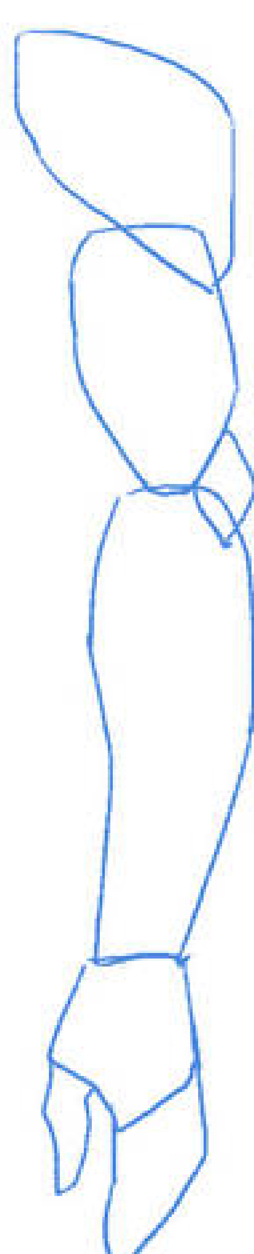


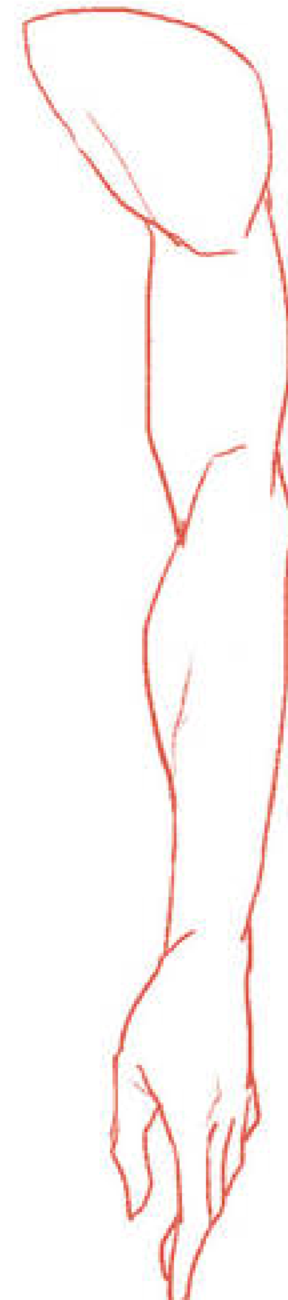


허리와 이어지는 골반의 경우 남자는 수직에 가깝고
여자의 경우 양옆으로 퍼지는 골반 형태로 그려줍니다

<남자>



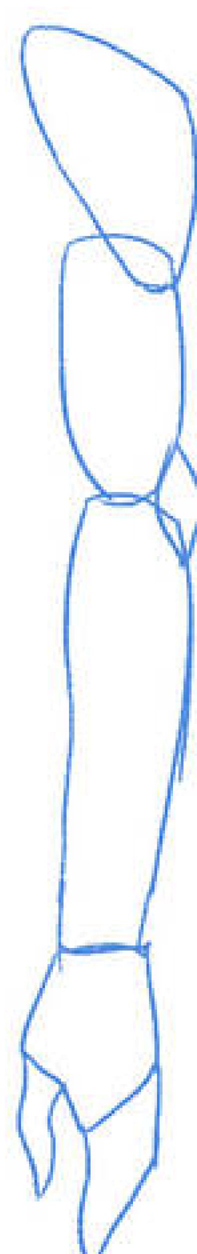


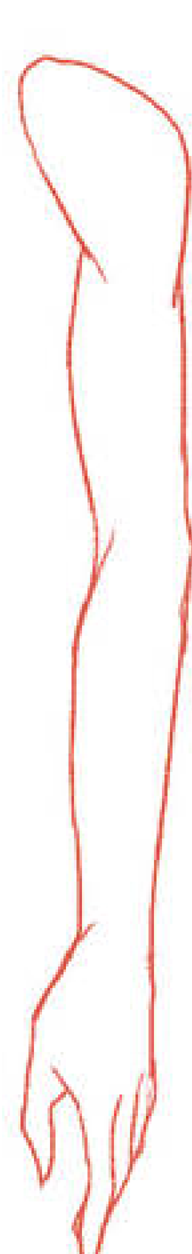


팔의 경우 설정에 따라 다르지만 차이를 둔 남자의 팔
표현으로 각 부분별 굴곡을 살려주며 붙여 그립니다

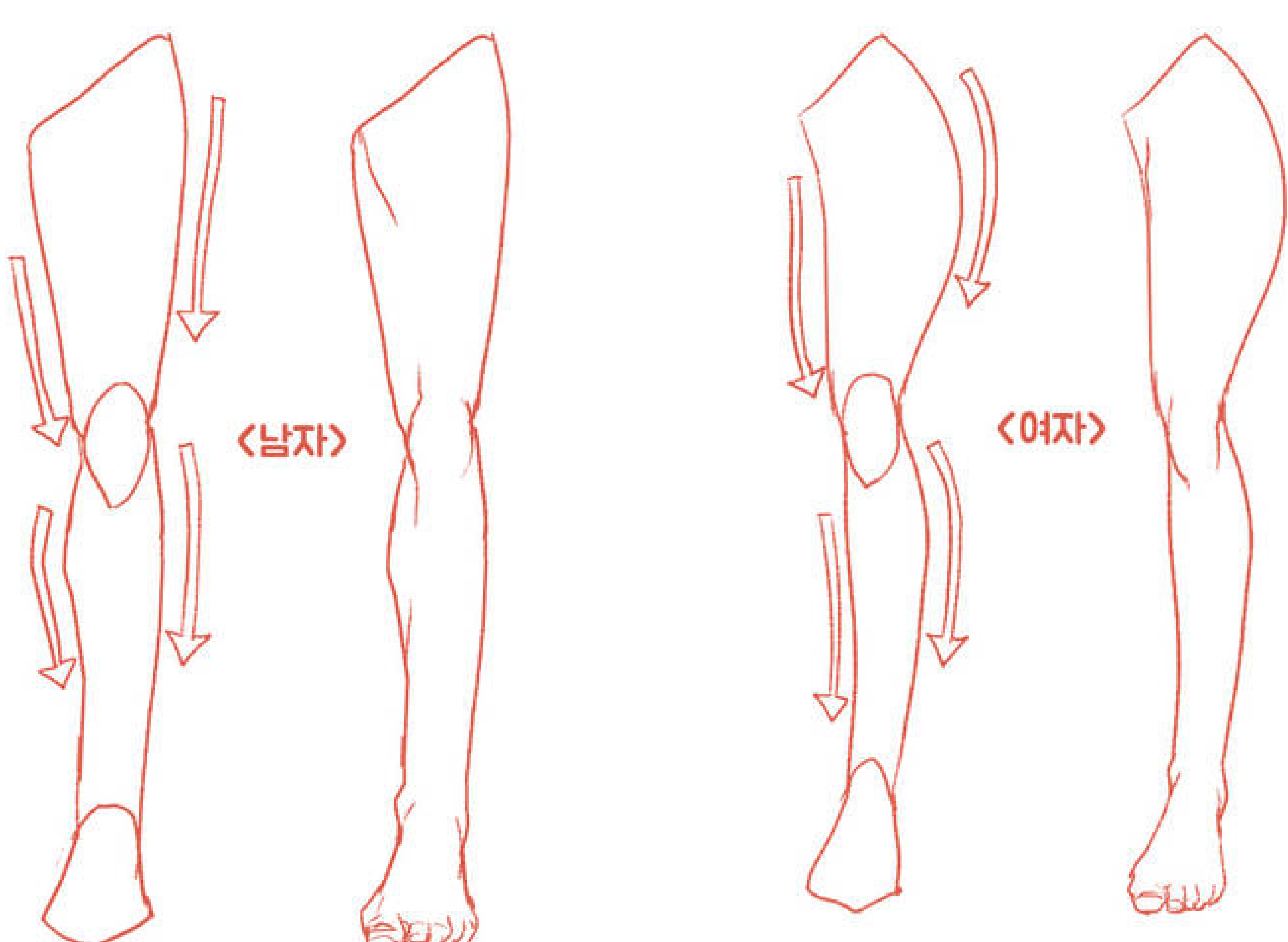
<여자>



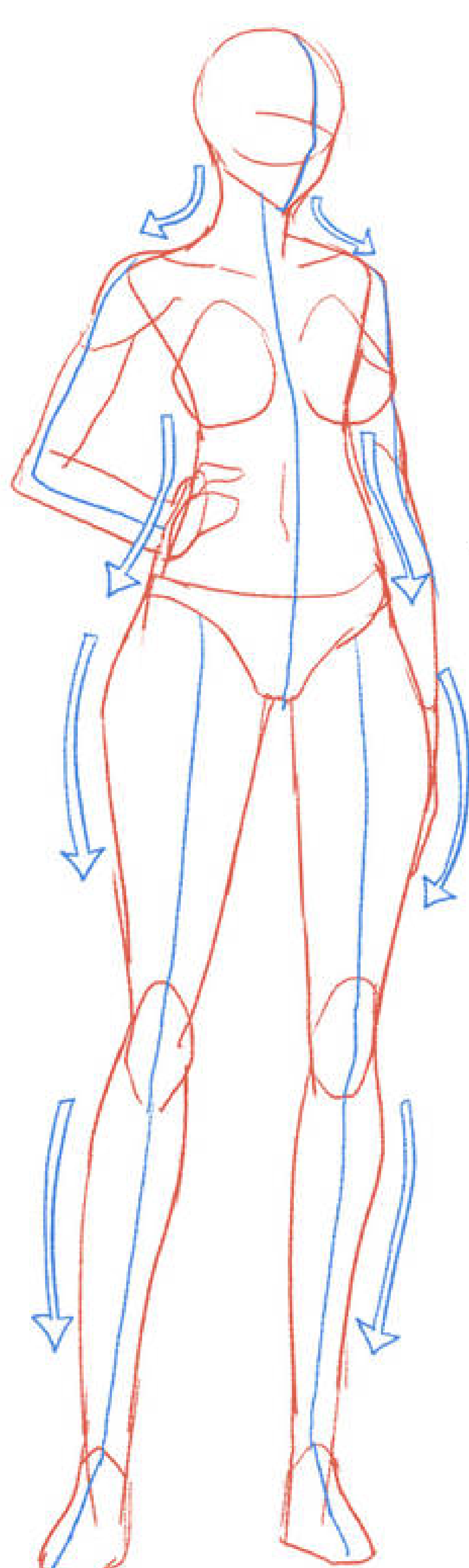




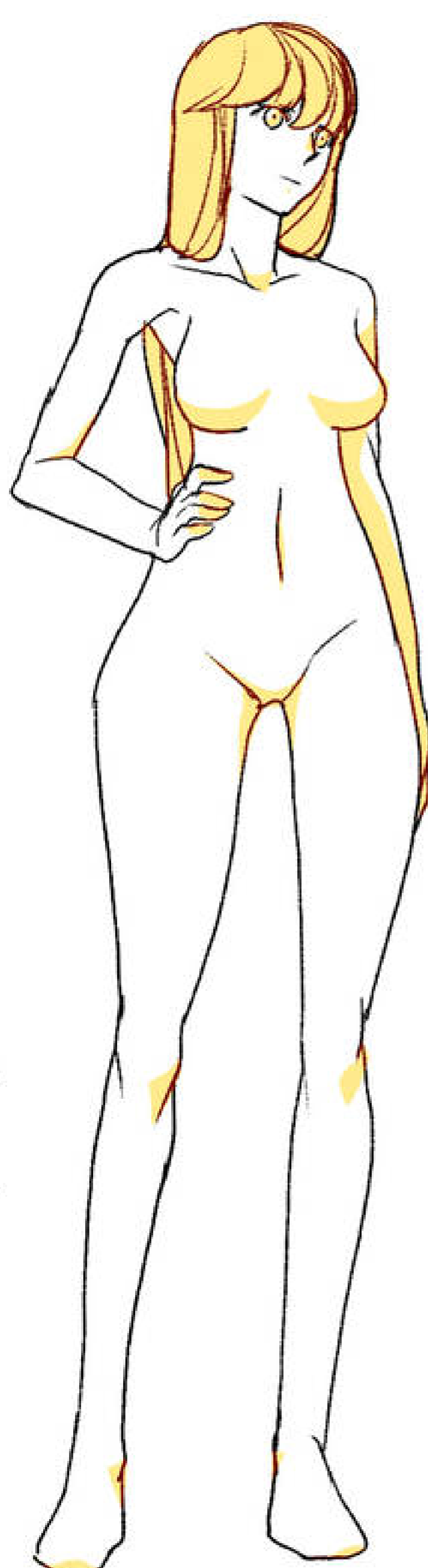
여자의 팔 표현은 남자보다 얇고 부드러운 느낌으로
굴곡을 줄여서 가느다란 느낌으로 표현합니다



다리의 경우 허벅지서부터 종아리까지 서서히 줄어드는 실루엣을 만듭니다
단 여자는 바깥 허벅지에 곡선을 주어 골반을 살리는 차이를 줍니다

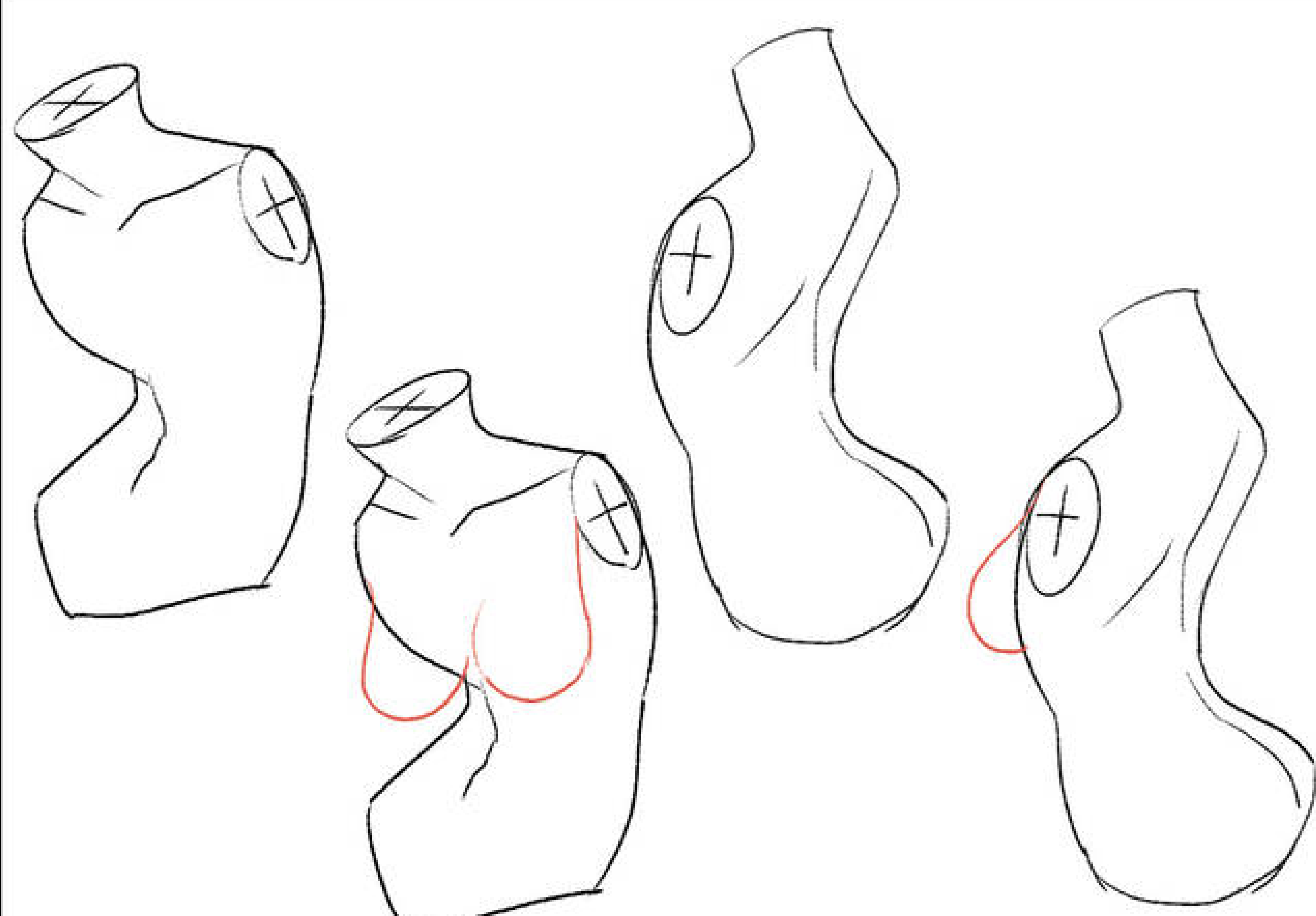


먼저 전체적으로 그리고자 하는 성별의
인체 특징을 그려주고 틀렸을 경우
러프 단계에서 수정을 해주며 특징을
바로잡으면서 다음 단계를 진행합니다



선을 정리하며 마무리합니다

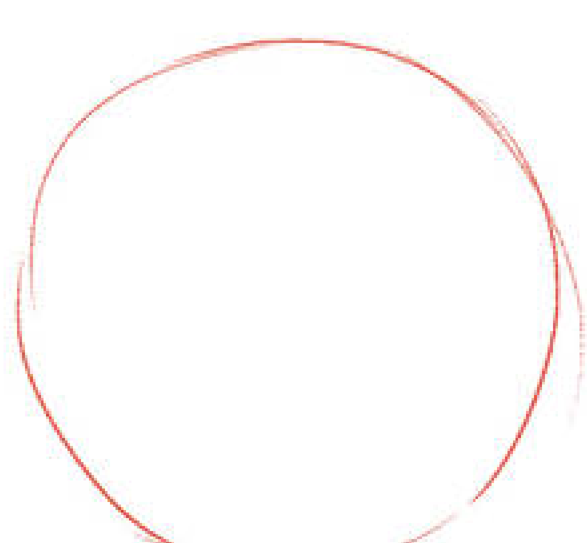
타코작가의 알아두면 좋다!!

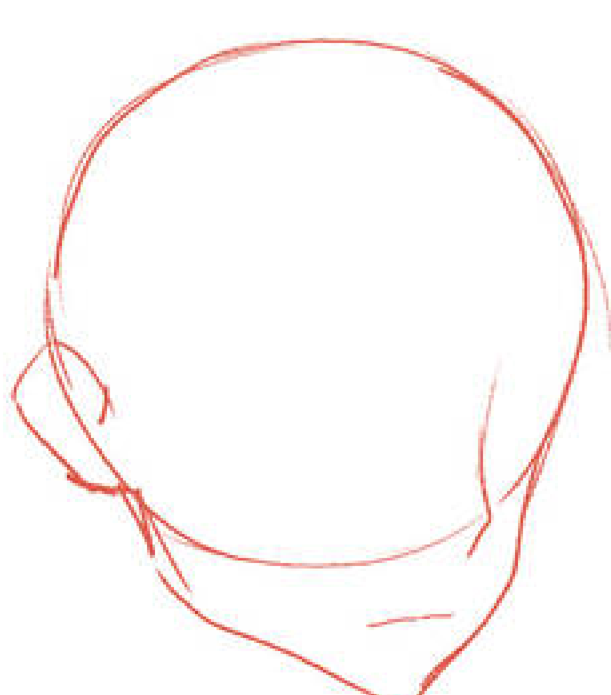




key point

Q : 젖은 머리카락 표현은 어떻게 하는 건가요









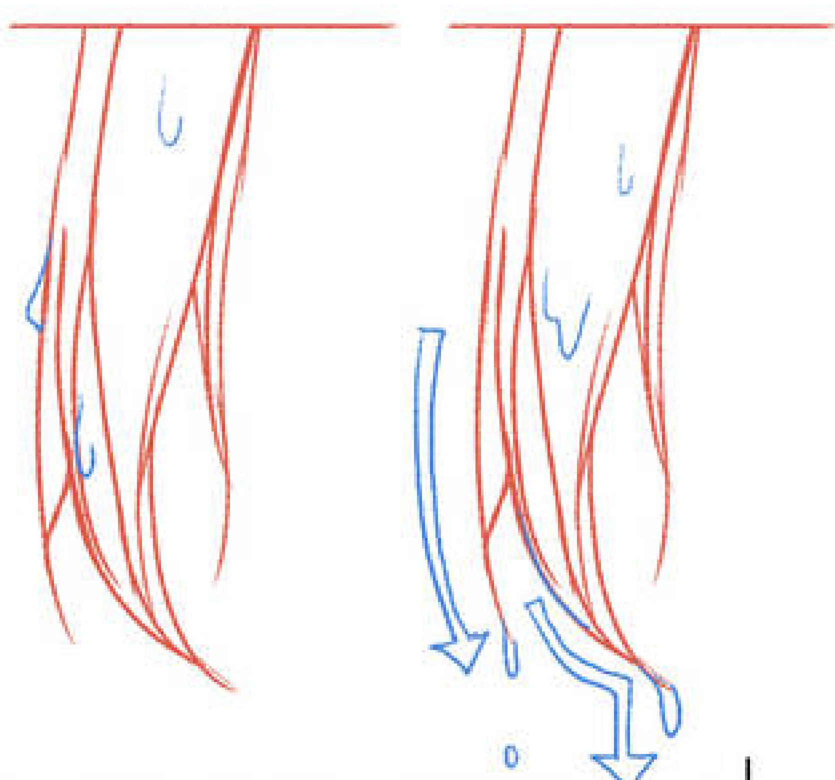
젖은 머리카락을 그리기 위해 얼굴을 먼저 그려줍니다



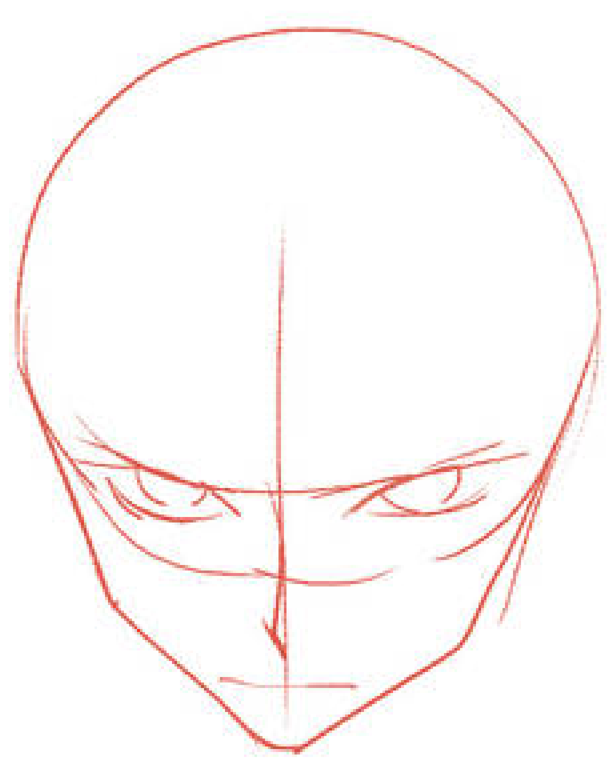


좌측 기본형의 머리카락이 젖었을 때 우측처럼 볼륨감이
없어지면서 아래로 축 처지는 형태로 바뀌게 됩니다





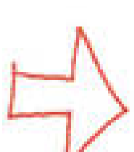
머리카락의 끝부분을 살짝 휘어주면 좋고 추가로 젖은 머리에 물방울을
만들어 줍니다 물방울은 아래로 흐르기 때문에 운동성을 고려해 그립니다





이마가 드러난 머리 스타일의 경우 이마 라인을 먼저 얼굴 각도에 맞춰 그립니다



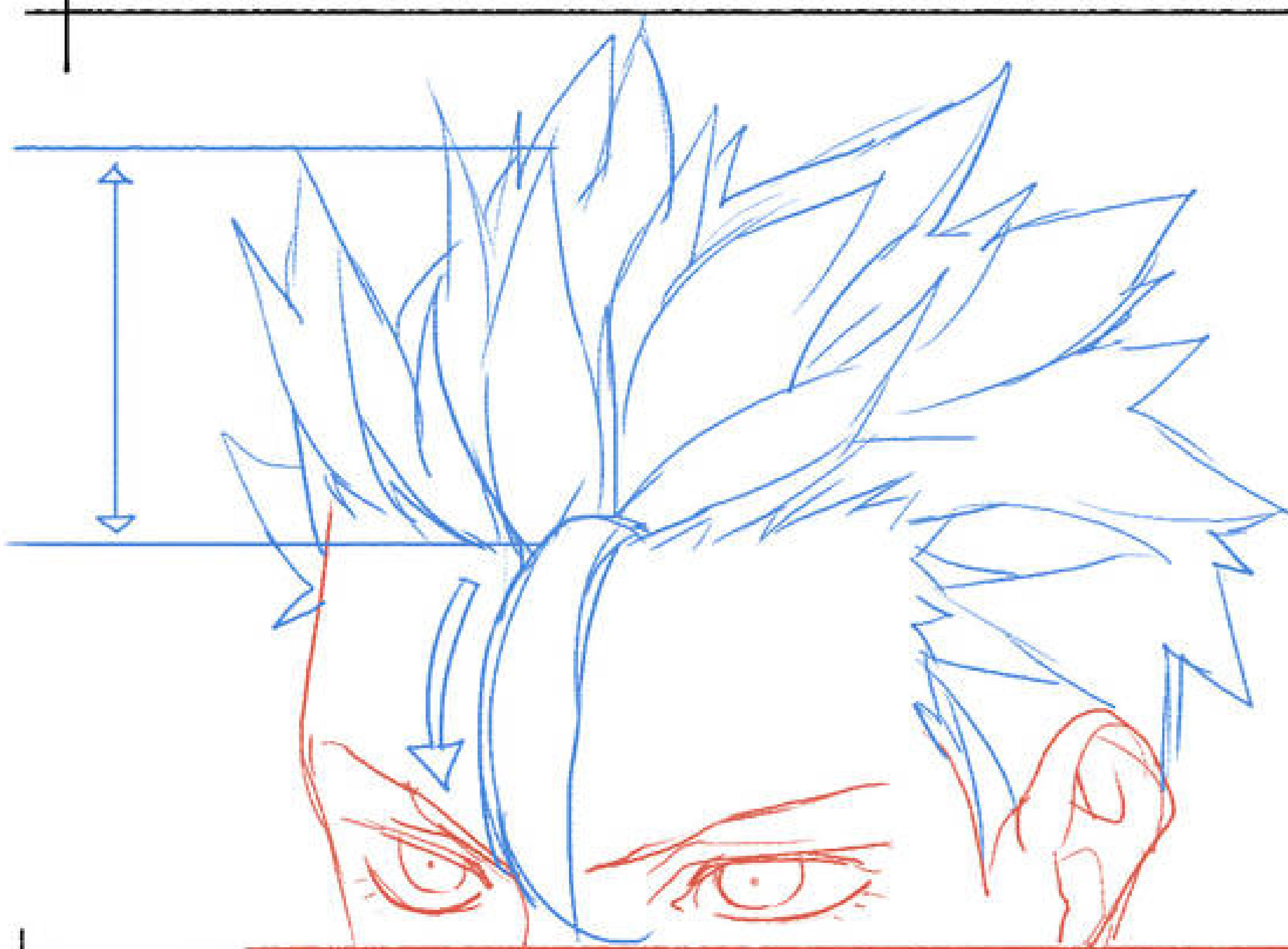




차분하게 그려진 긴 머리라도 물에 젖으면 앞머리를 만들어 그리고 물방울 역시 표현합니다



올라간 짧은 머리 남자 스타일의 경우 기본 스타일을 먼저 설정해둡니다



앞머리를 내려주기 전 길이를 확인해 기준선이 되는 머리카락을 먼저 그립니다



앞머리 기준으로 이마 라인을 덮어주며 전체적으로 머리카락을 내려 그려줍니다

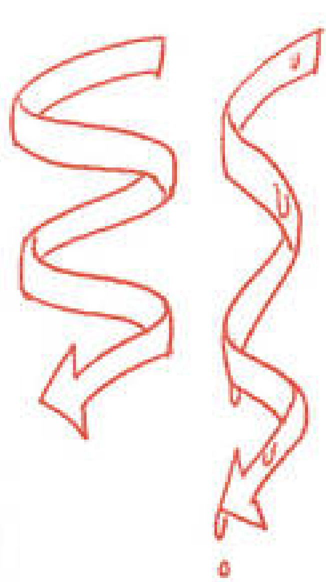


물방울을 추가해 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



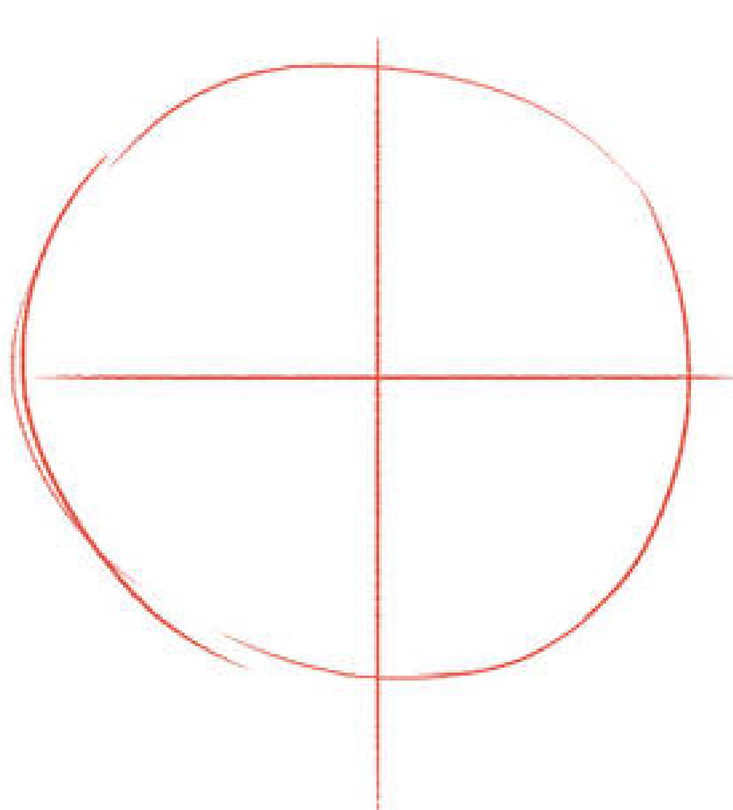




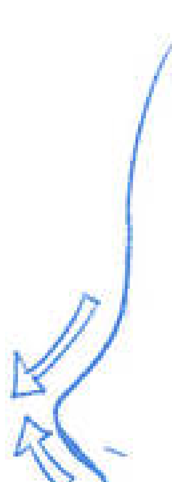


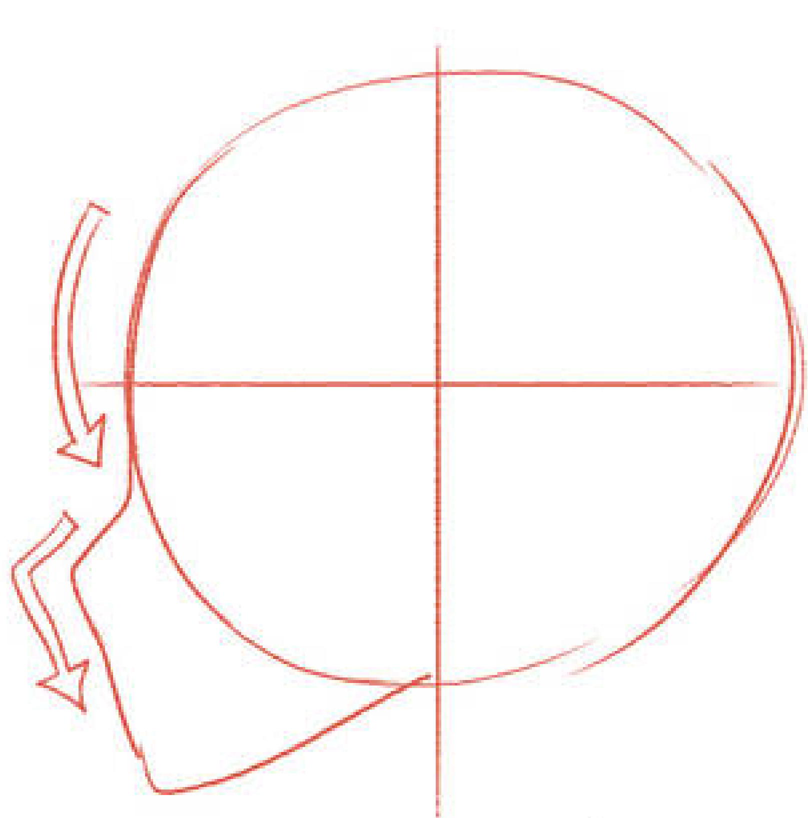
key point

Q : 어린아이 얼굴 옆모습을 못 그리겠어요

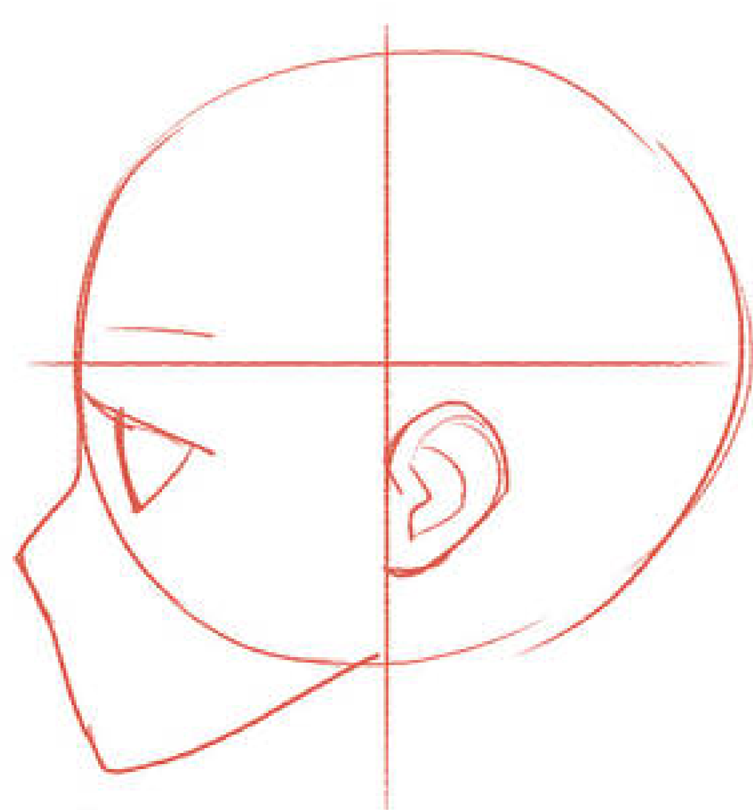


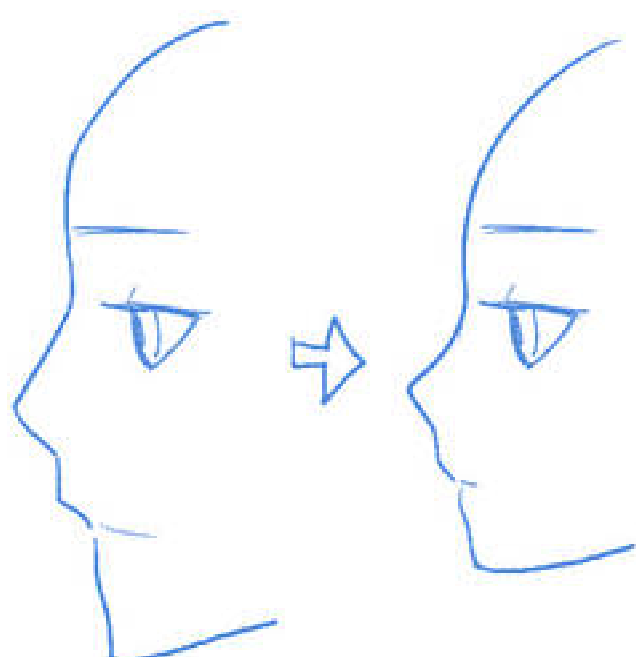
얼굴형의 원을 그립니다





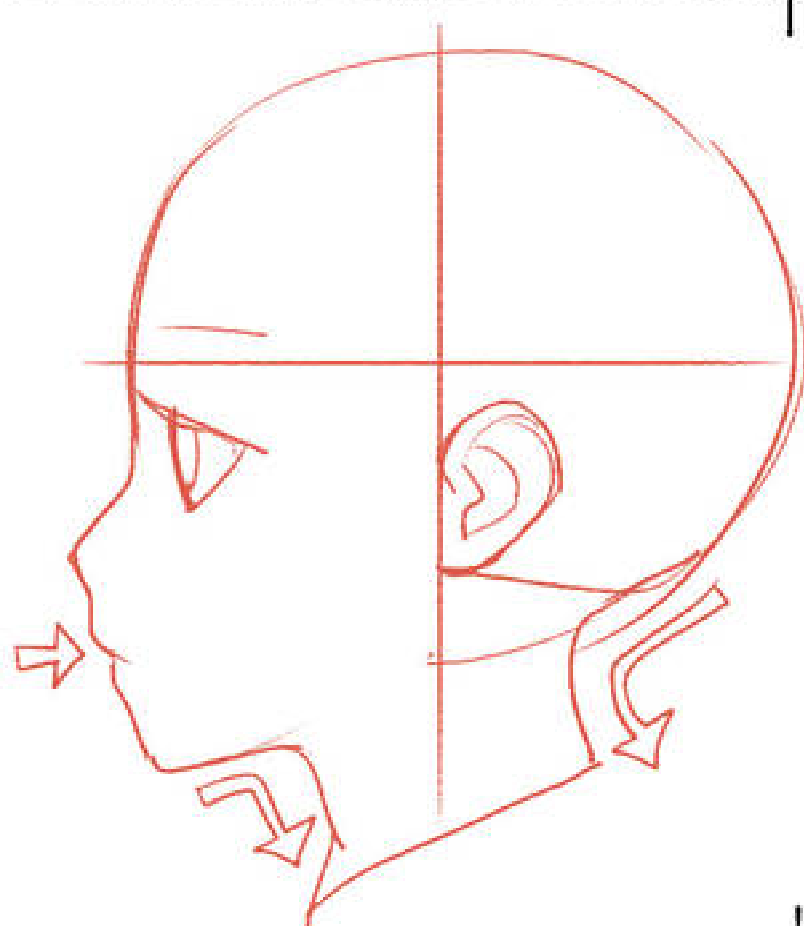
어린아이의 경우 성인과 다르게 이마가 앞으로
튀어나와 있으며 콧대를 짧고 들려있게 그립니다



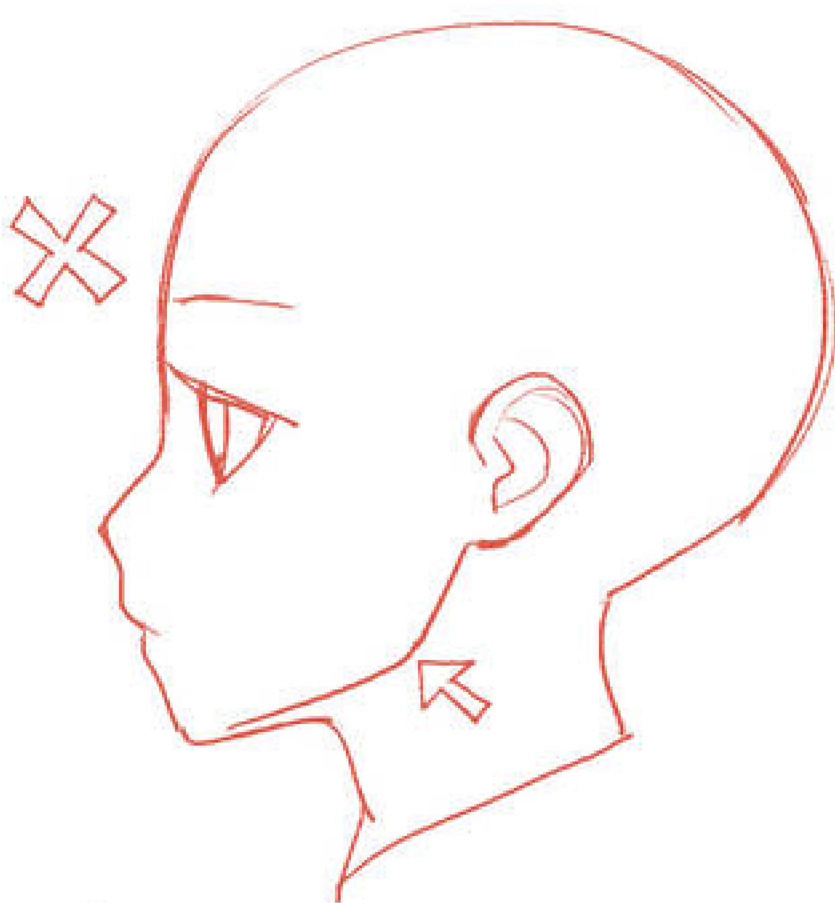


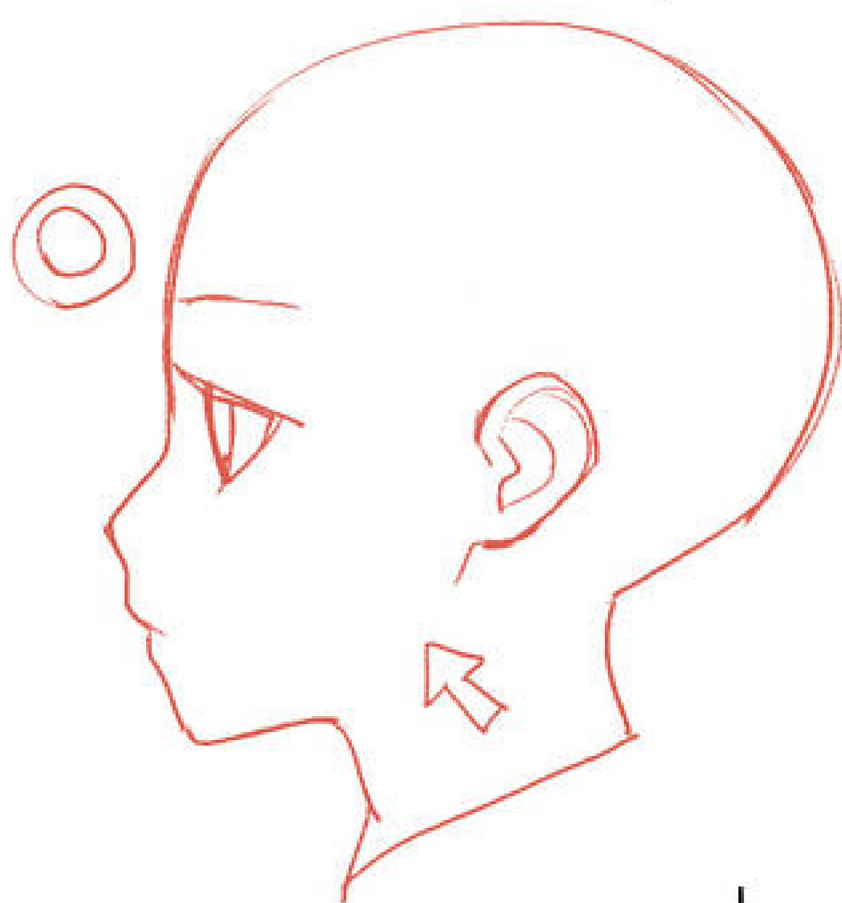
눈을 조금 크게 그려줍니다 성인과 같은 눈의 크기라도 얼굴형의
크기가 작아지기 때문에 눈이 커 보이는 효과가 있기도 합니다



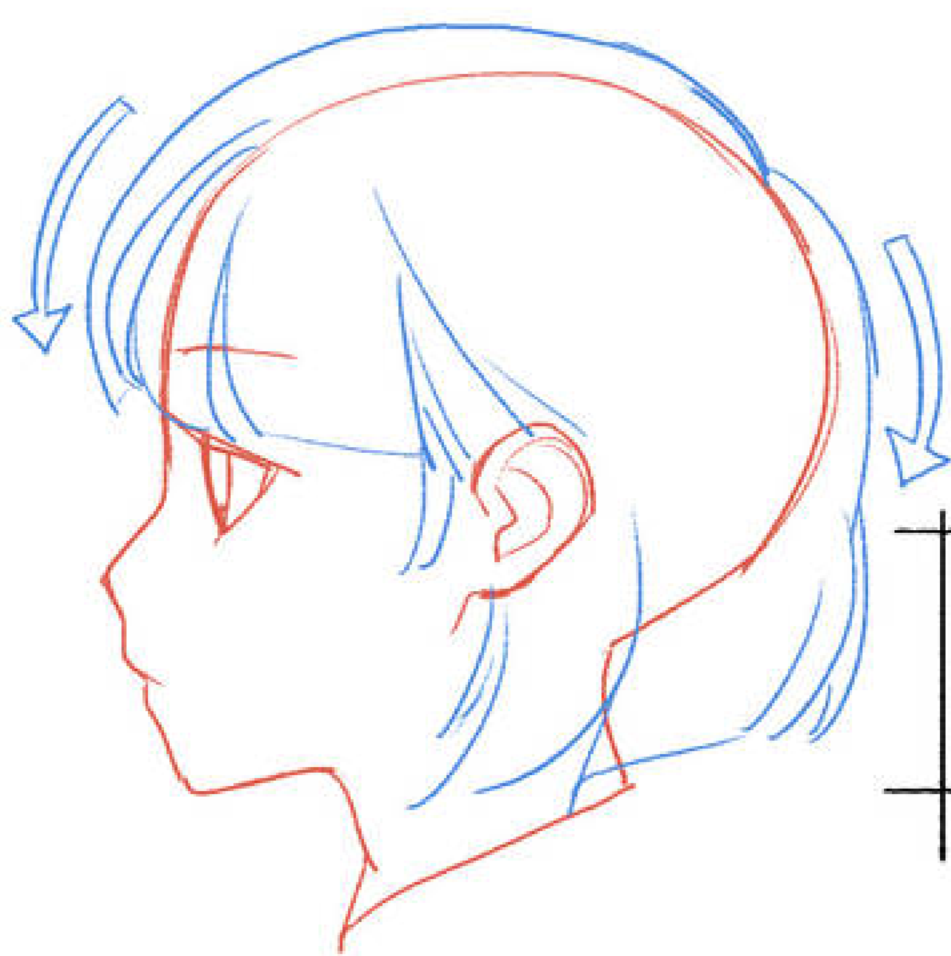


입의 크기는 작게 그려주고 목은 짧고 부드럽게 이어 그려줍니다





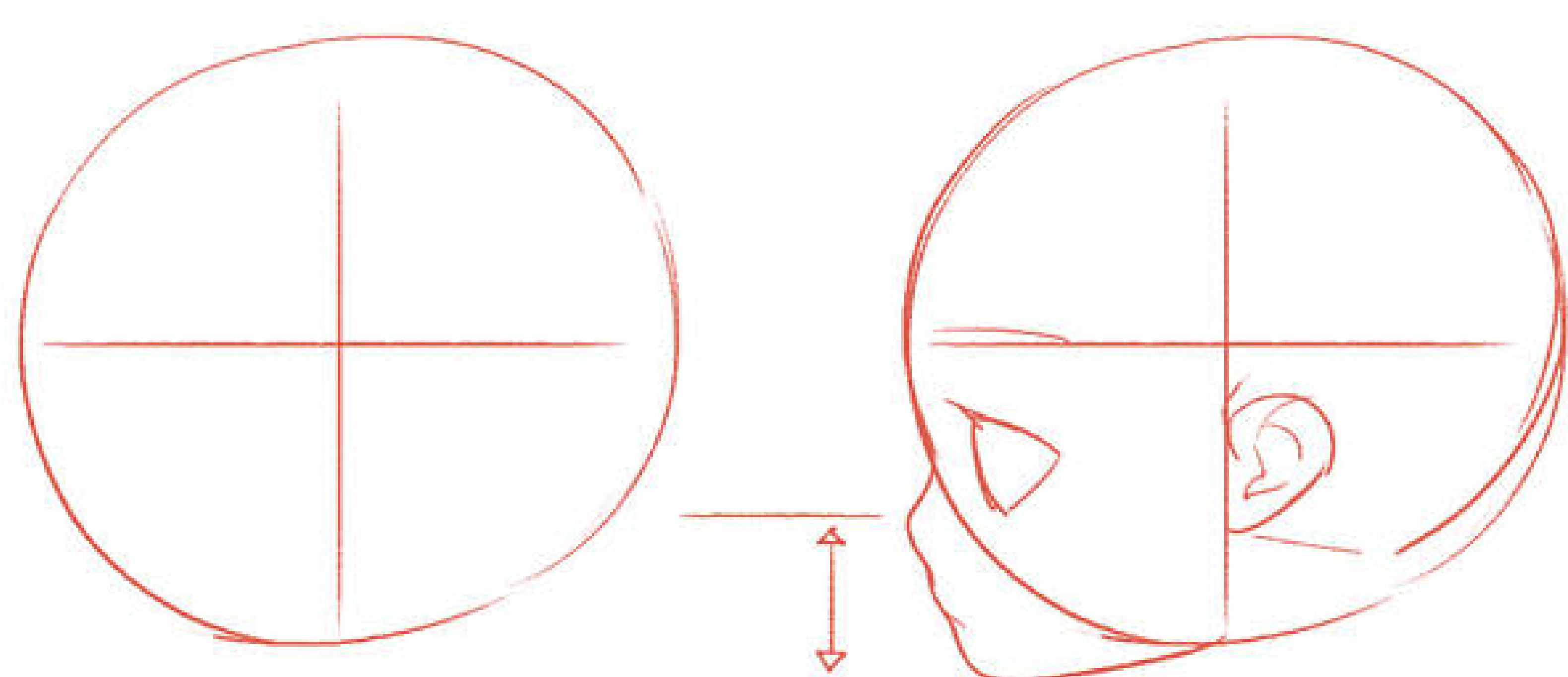
어린아이의 느낌을 주기 위해 옆모습에서 턱의 라인은 표현하지 않습니다



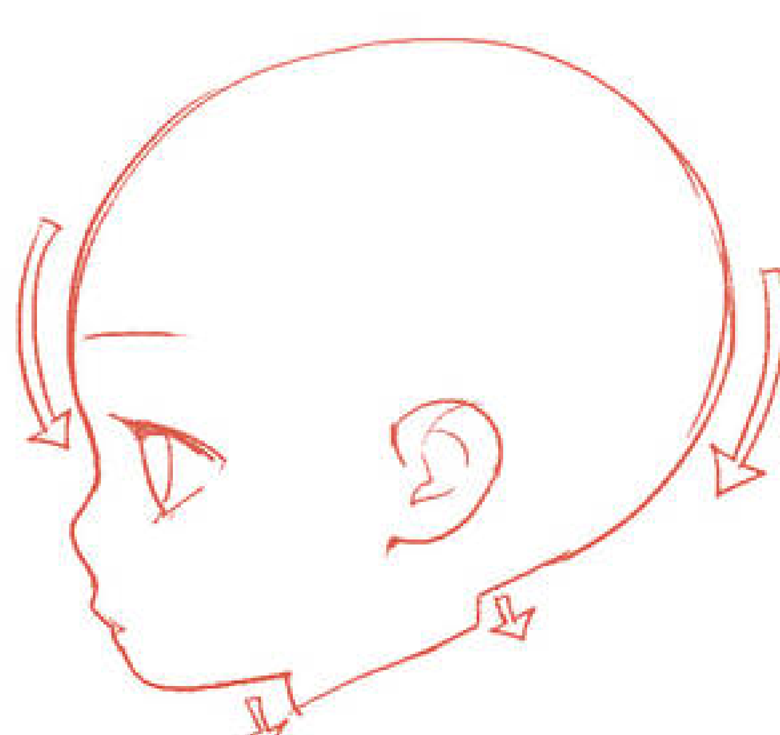
머리카락을 머리 라인에 맞춰
그려주고 이마와 뒤통수의 볼록함을
실루엣에 드러나게 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다



더욱 어린아이의 옆모습일 경우 하관의 길이가 더 짧아집니다



목과 하관의 길이가 짧아지면서 머리가 더 동그랗게 보이도록 그려줍니다

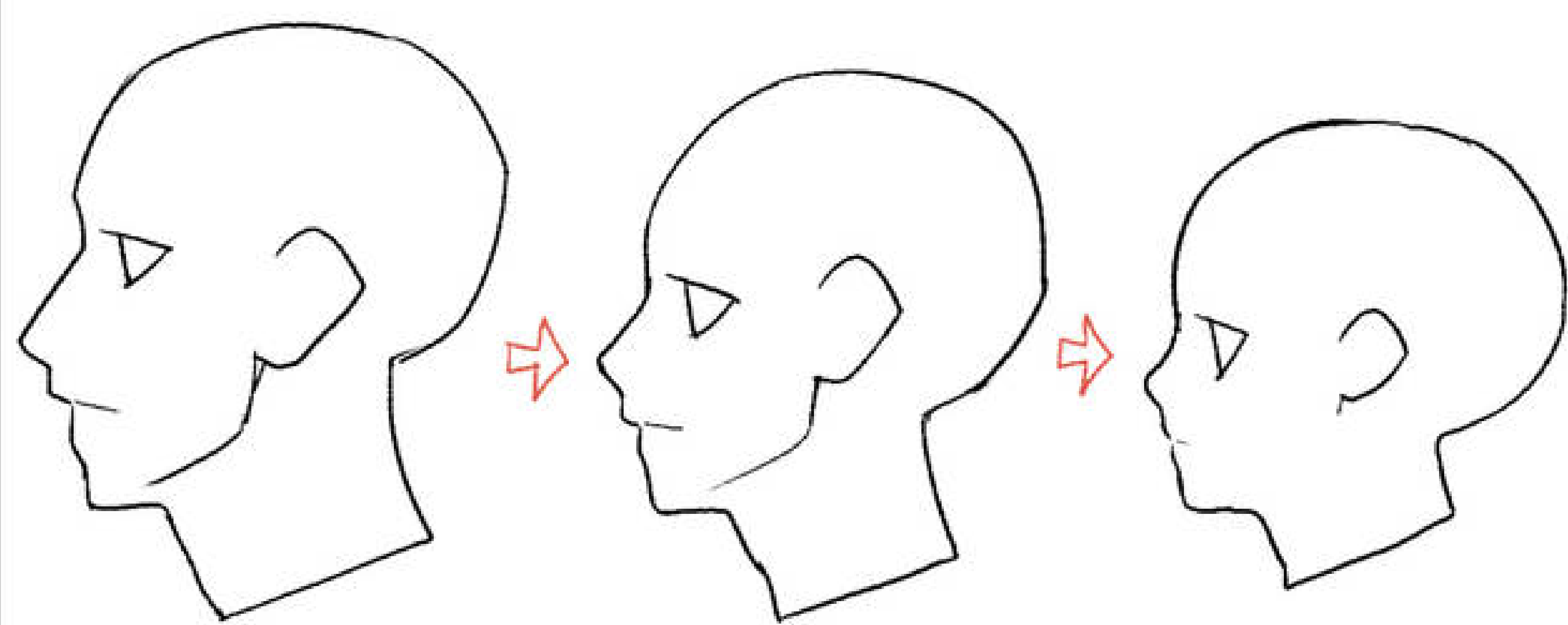


성장이 덜 된 아기일수록 남자와 여자를 구분하기 힘들기 때문에
가장 기본적인 머리 스타일로 구별해 주는 것이 좋습니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

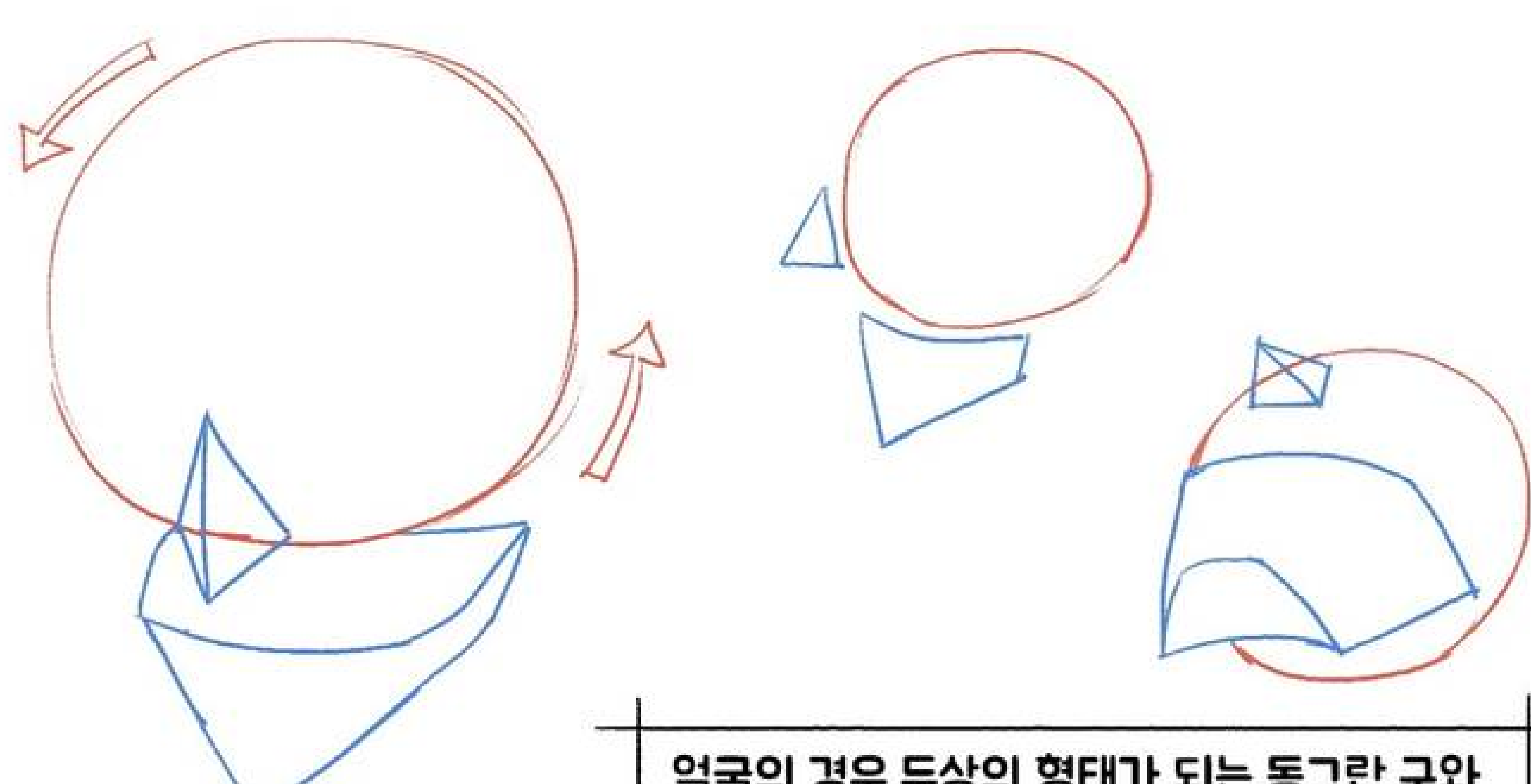


어린 얼굴일수록 실루엣이 부드럽고 곡선을
사용하며 그려줍니다 점점 하관이 줄어들어
동그란 느낌이 보일수록 어려 보이게 됩니다

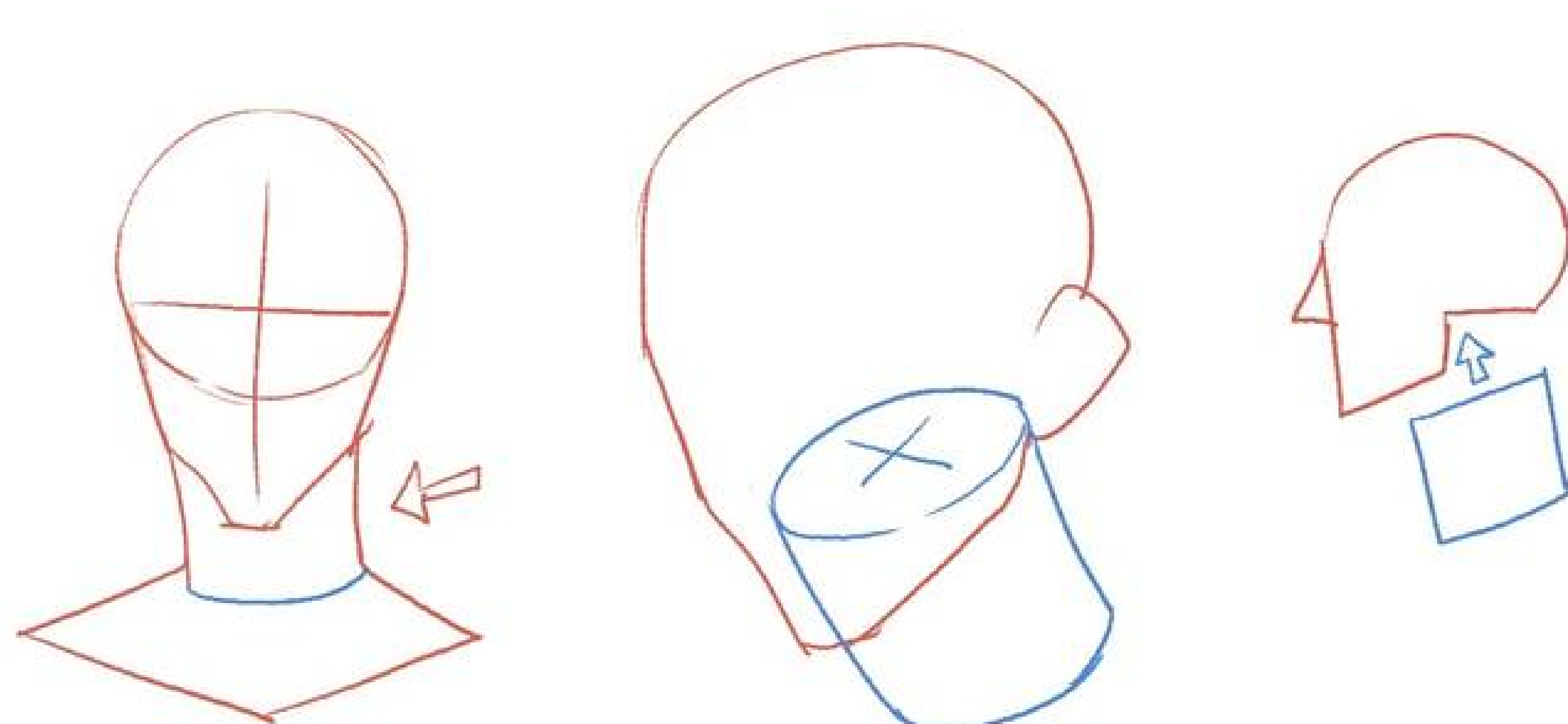


key point

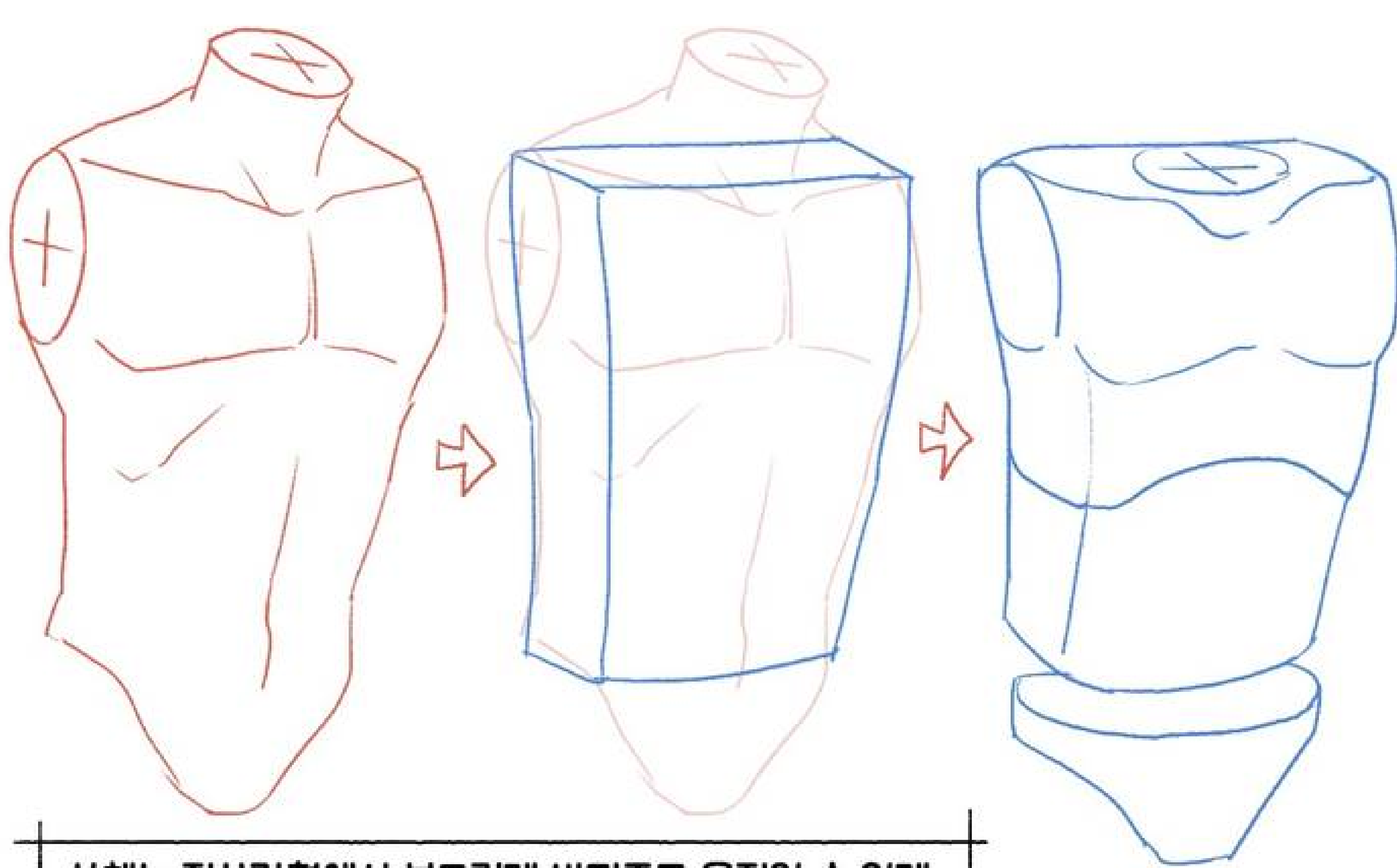
▌Q : 인체 도형화는 어떻게 하나요



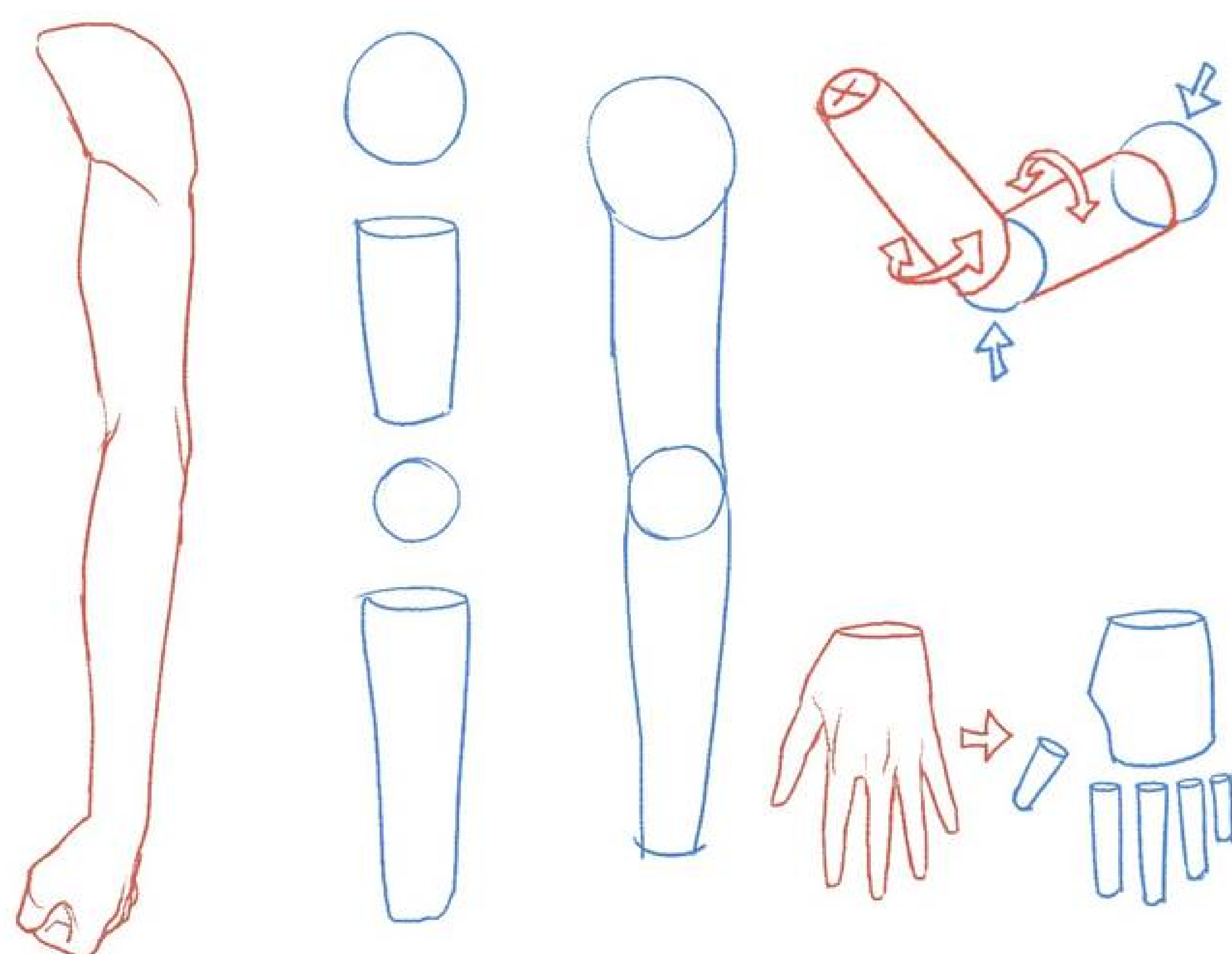
얼굴의 경우 두상의 형태가 되는 동그란 구와
삼각형인 코 그리고 하관으로 크게 나뉩니다



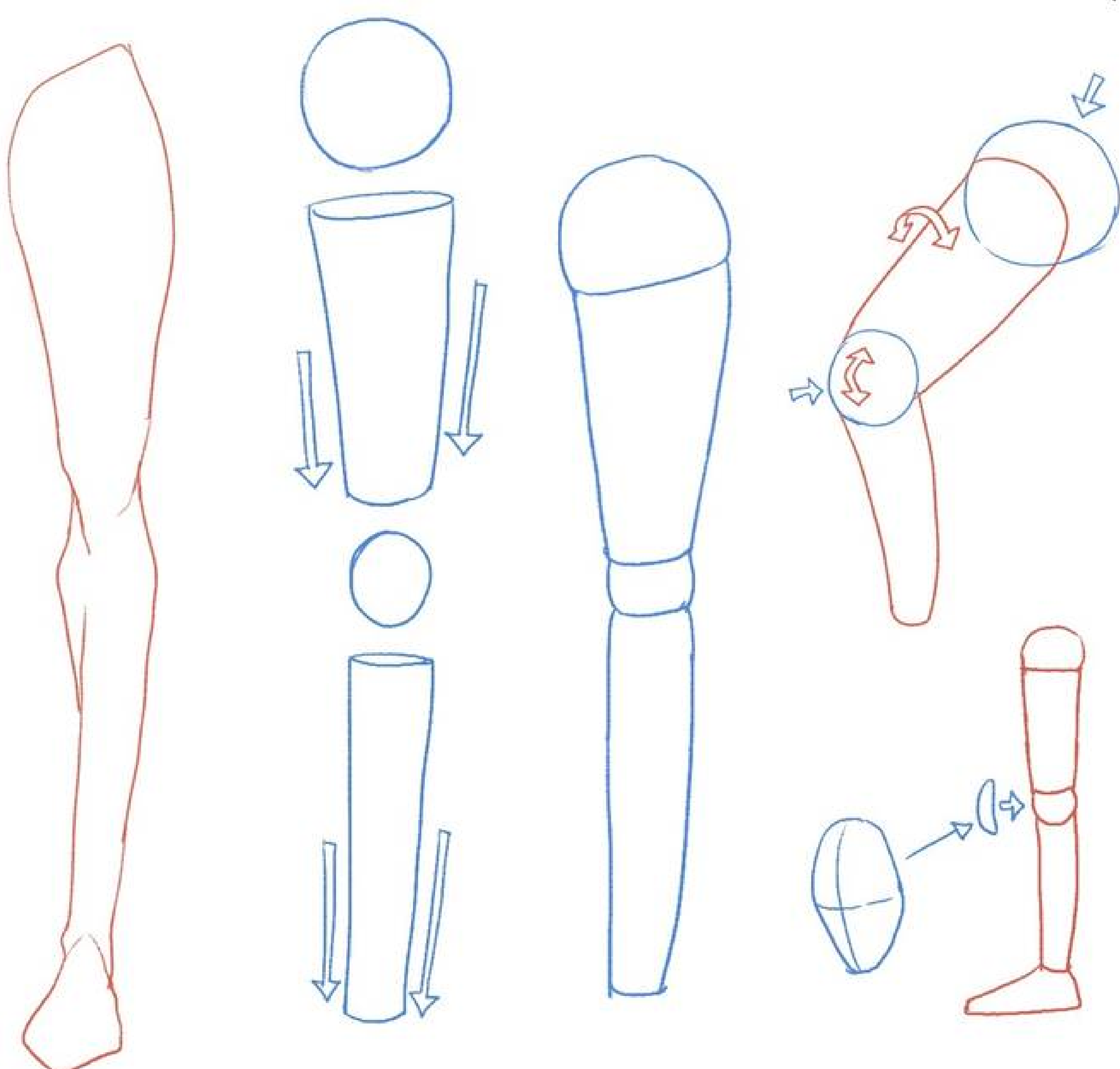
얼굴과 상체를 이어주는 목은 원기둥으로 표현합니다



상체는 직사각형에서 부드럽게 바꿔주고 움직일 수 있게
허리와 골반의 경계선을 만들어줍니다



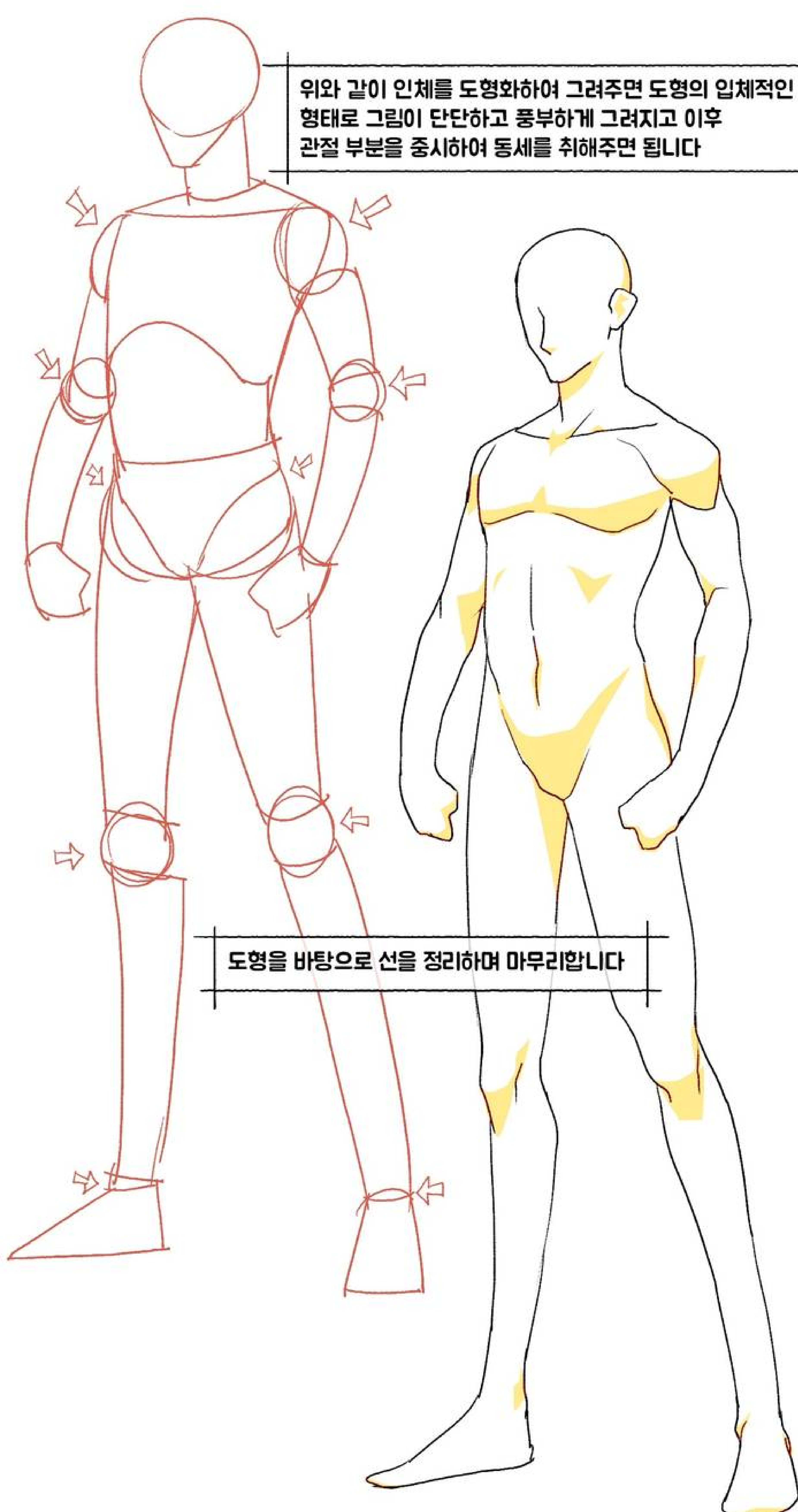
팔은 움직이는 어깨와 팔꿈치 부분을 구로 만들고 이어주는 원기둥을 그려줍니다
구로 인해서 관절이 움직이며 손의 경우 손등과 손가락을 도형화합니다



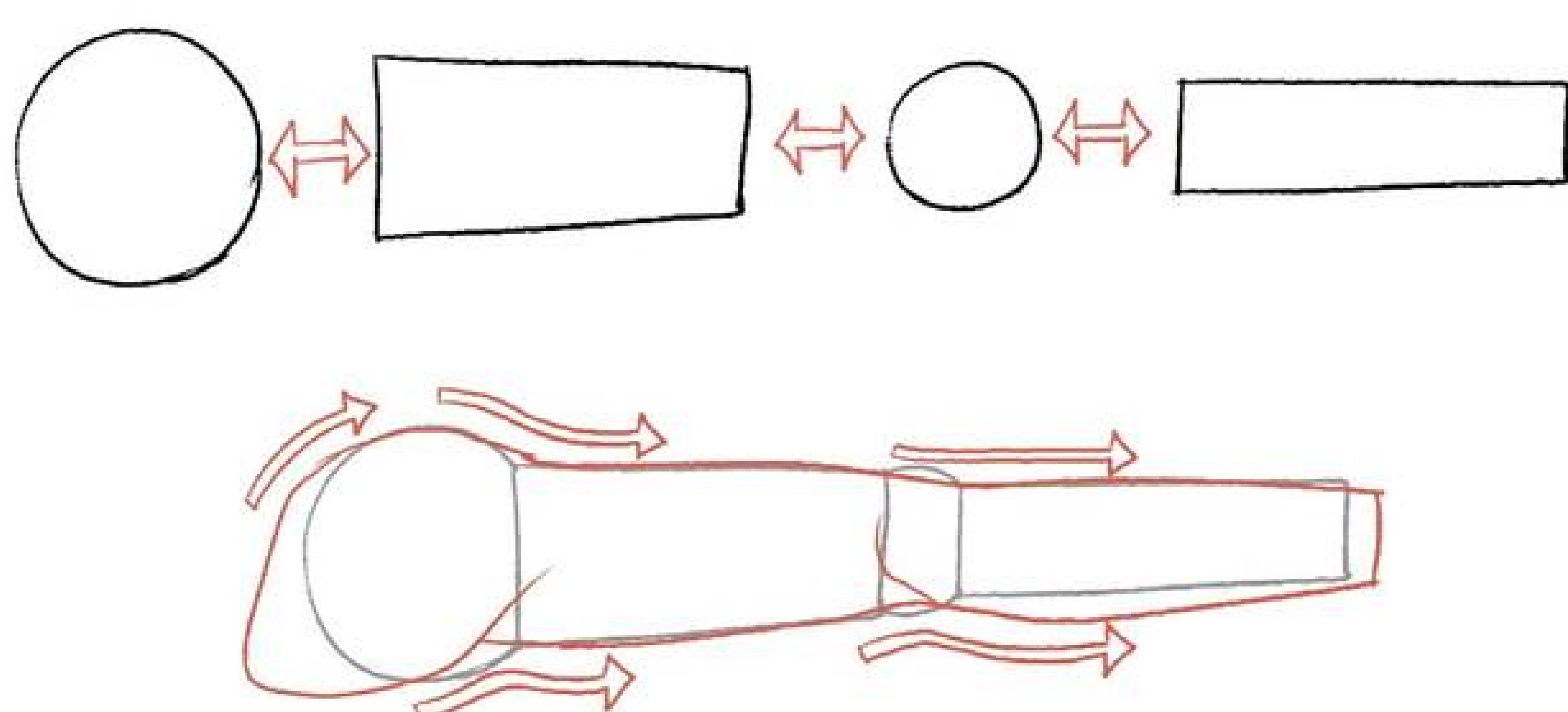
다리 역시 팔과 같은 관절(골반, 무릎, 발목)에 구를 만들고 이어주는 원기둥을 그립니다
허벅지에서 발목까지 일직선이 아닌 서서히 줄어드는 모양으로 만들어 줘야 합니다



발은 삼각형에서 발목 부분을 잘라놓은 형태로 그려줍니다
이후 꺾이는 발가락을 고려해 선을 그어 구분해줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

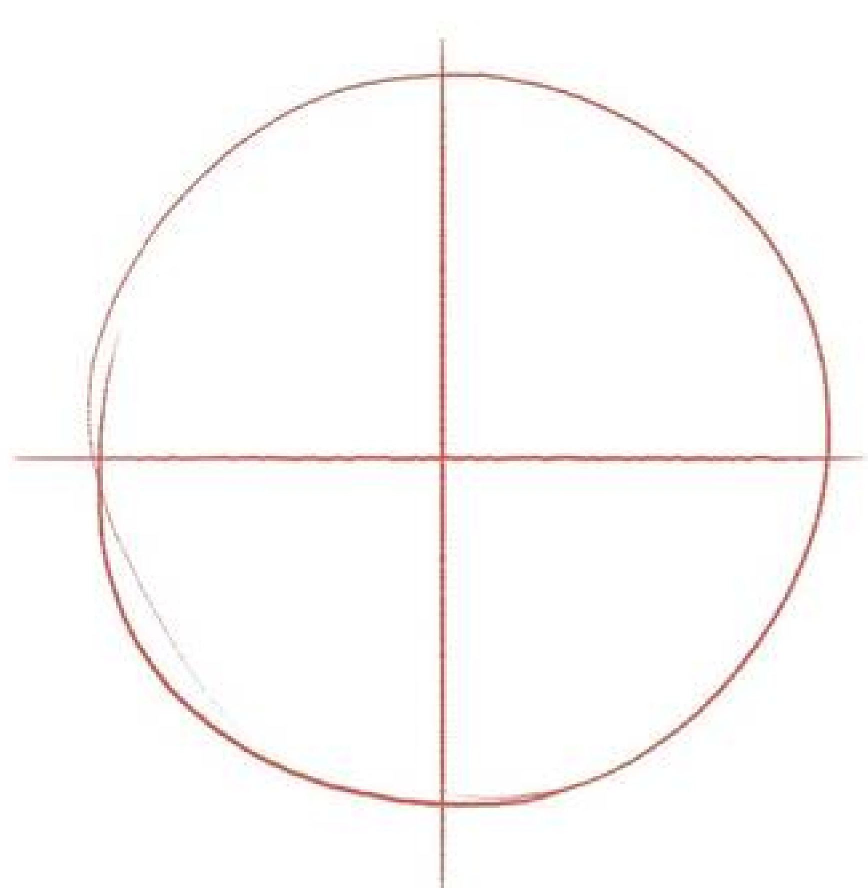


도형의 생김새로만 그림이 완성되면
딱딱해지기 때문에 전체적인 느낌을
보고 부드럽게 라인을 살려주며
정리하는 흐름이 좋습니다

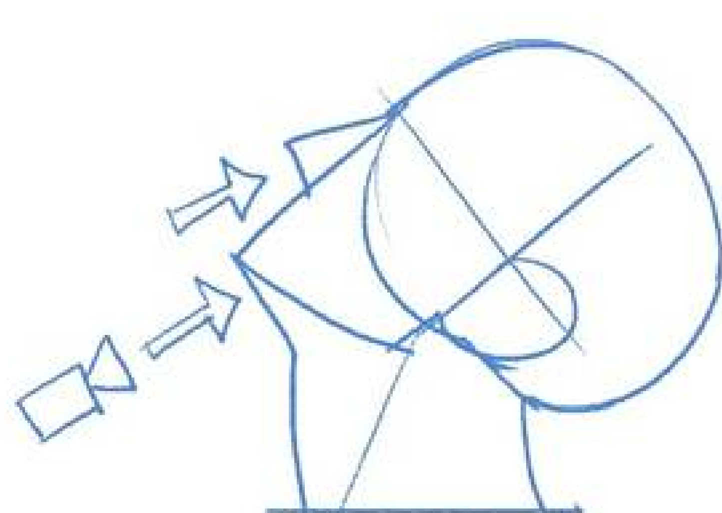


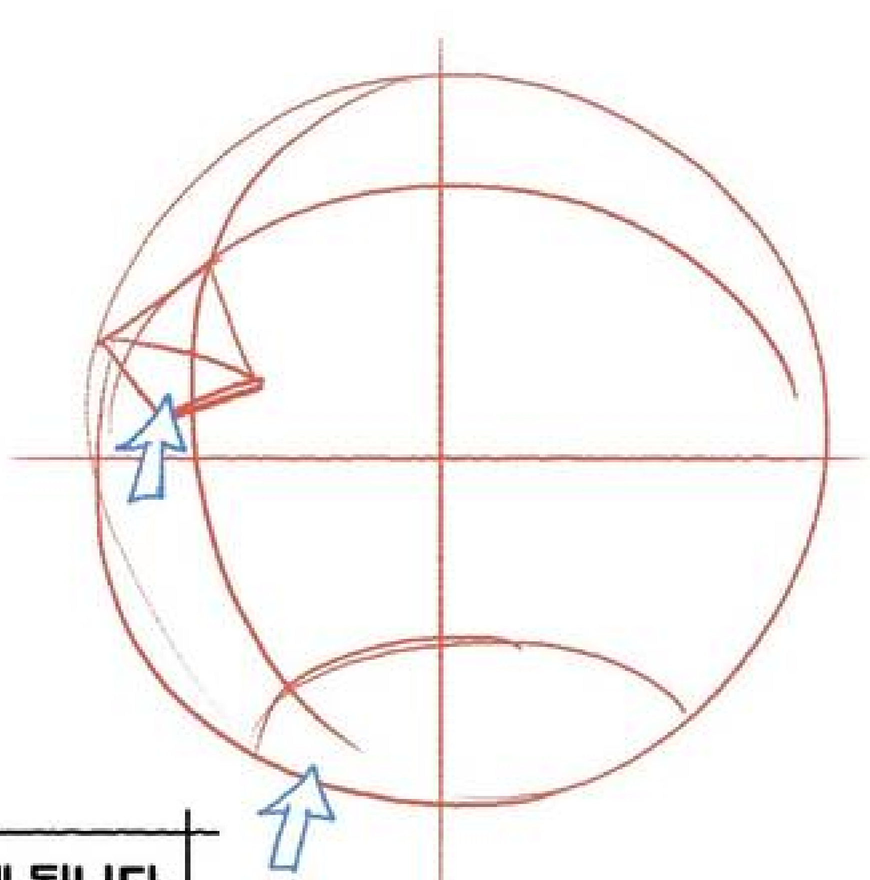
key point

▌Q : 고개를 들고 있는 얼굴을 모르겠어요

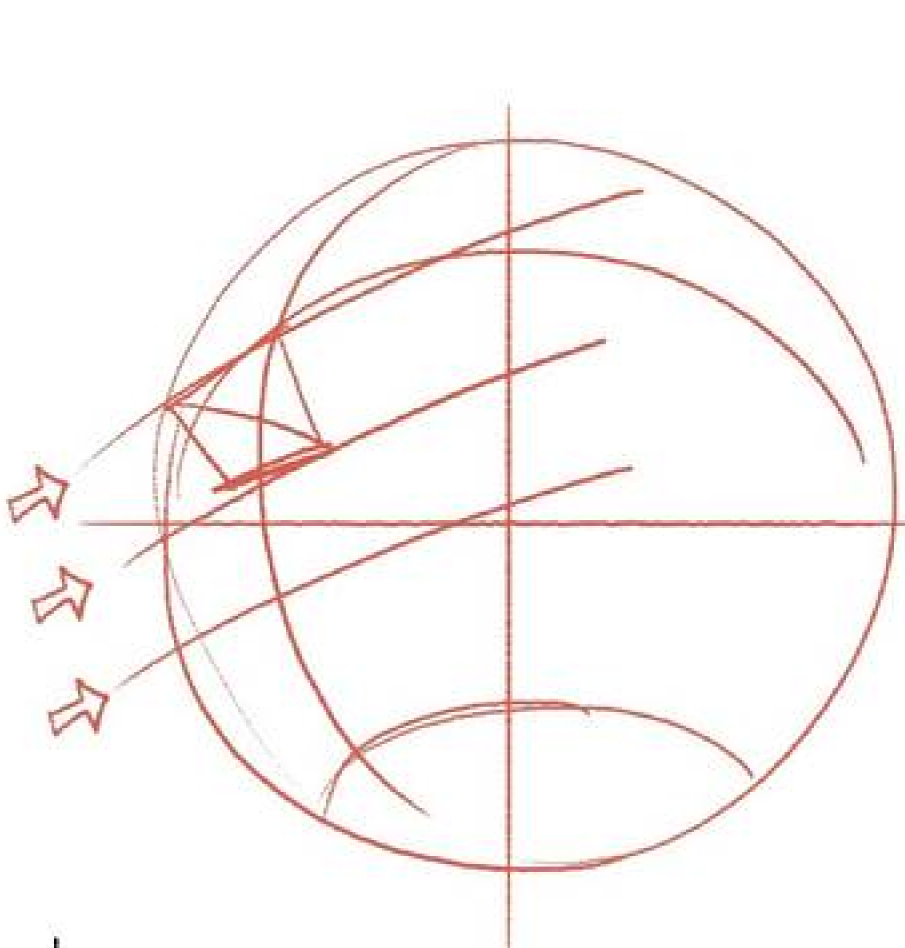


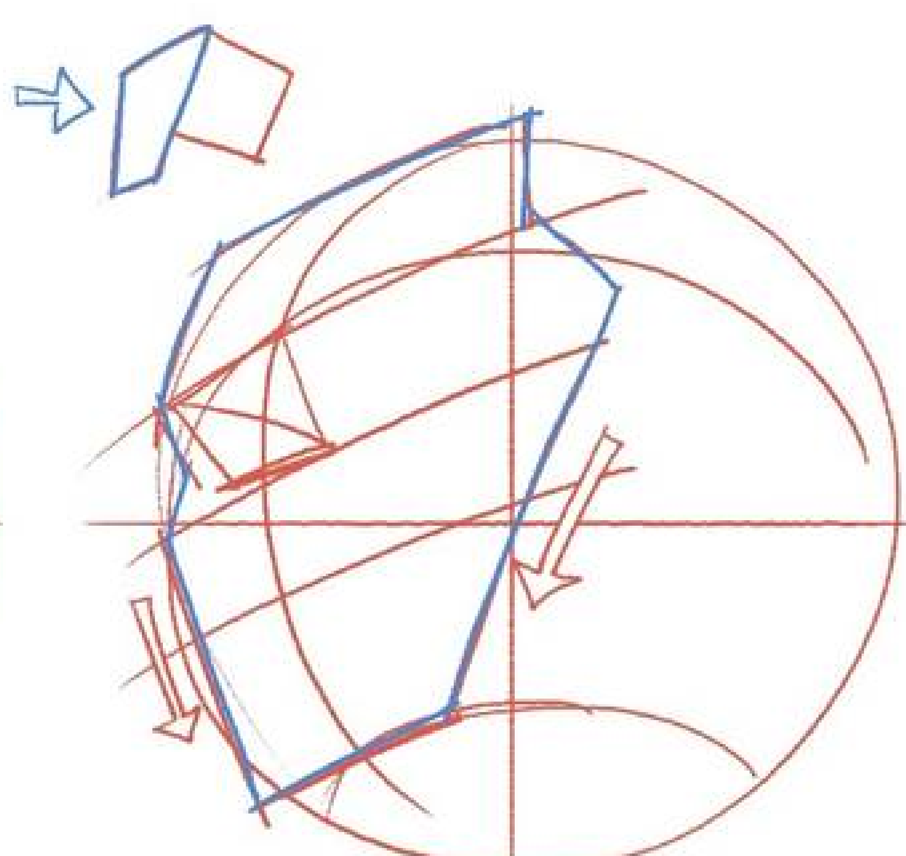
구를 그리고 십자선을 그려줍니다



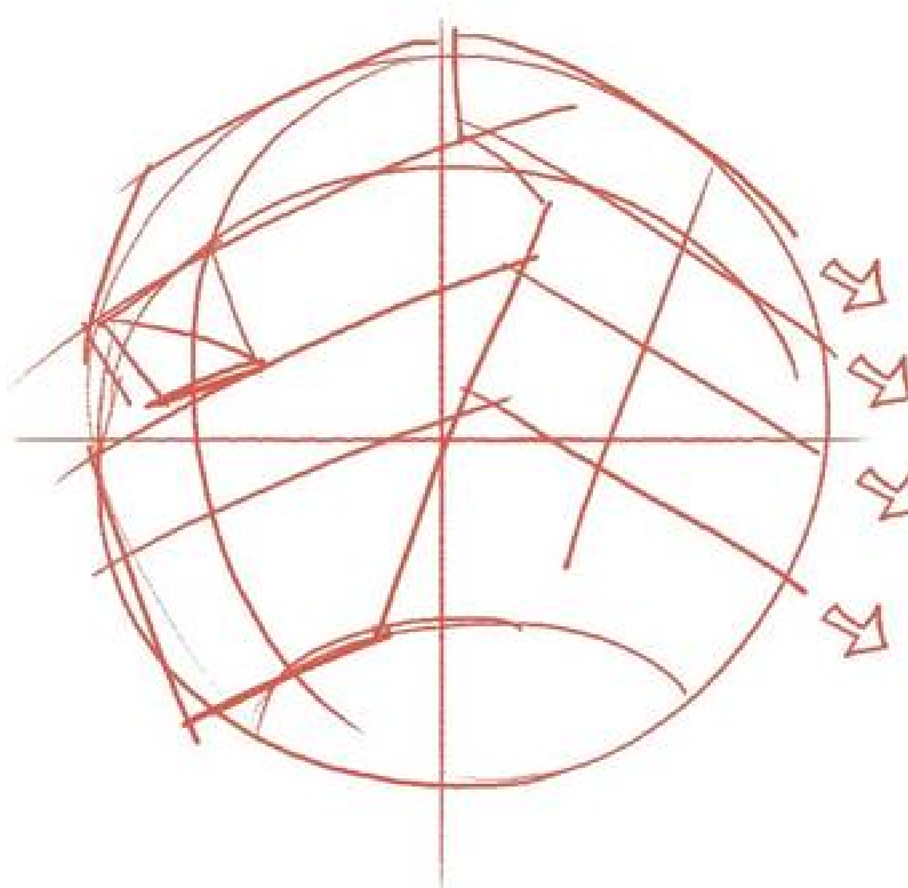


고개를 들 경우 턱과 코의 밑면이 보이게 됩니다

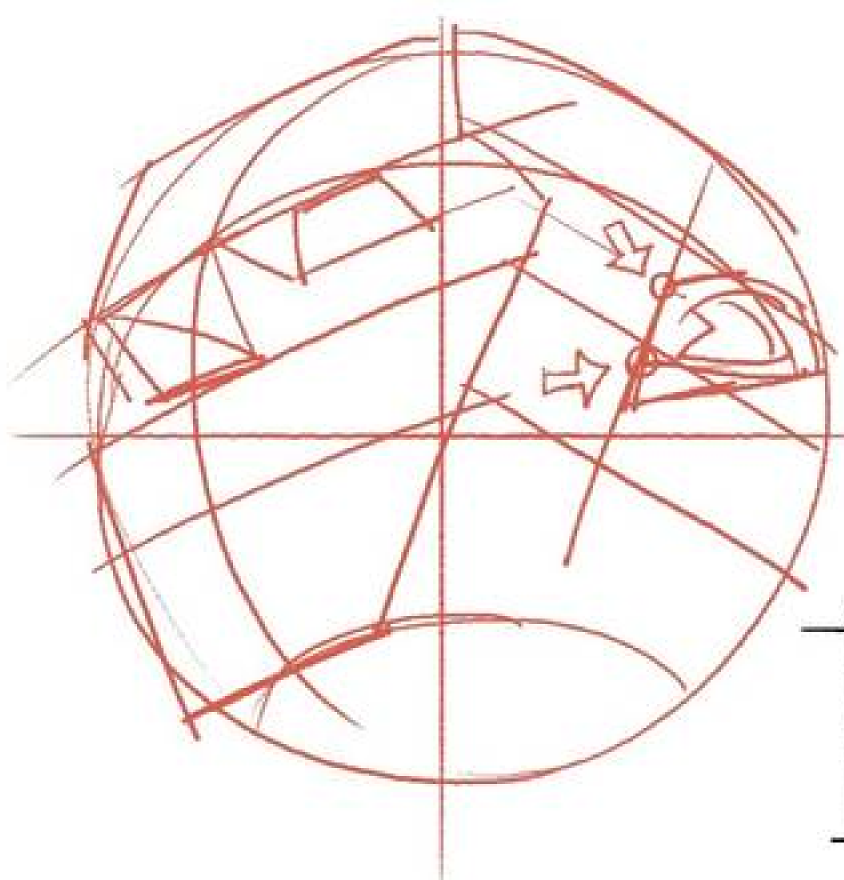




얼굴 각도에 맞는 가로선을 전부 맞춰주며 앞면과 옆면 분리를 위해 경계선을 만듭니다

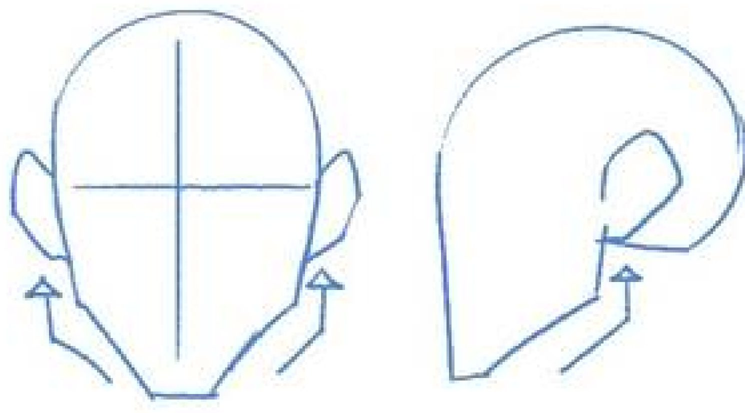


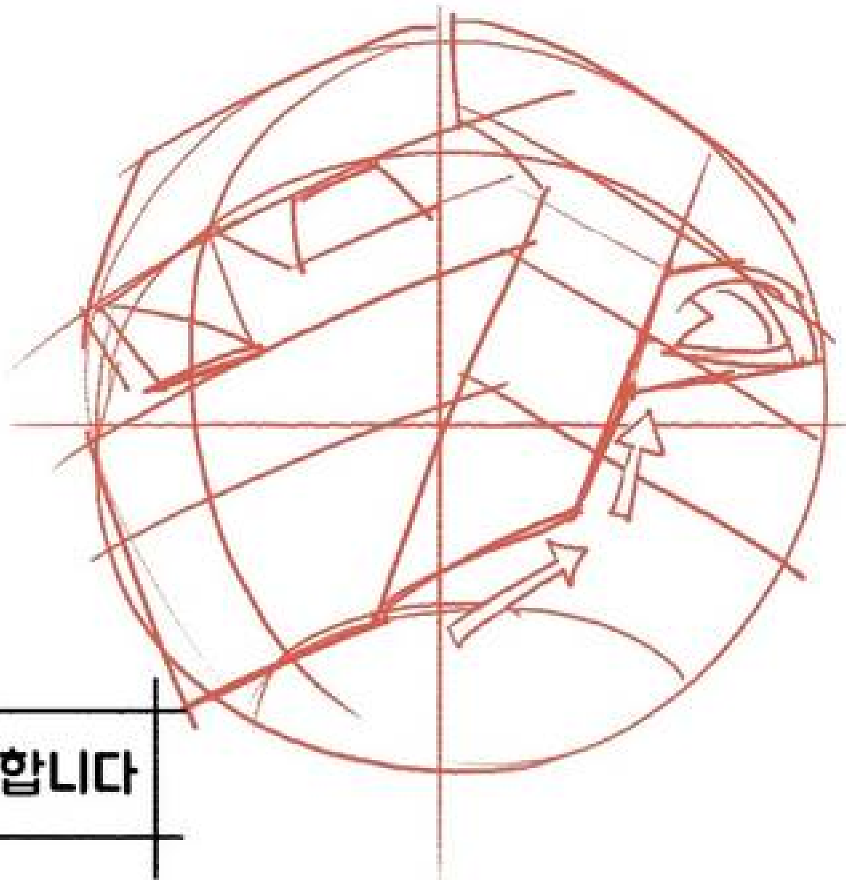
경계선에서 꺾어지는 가로선을 그립니다



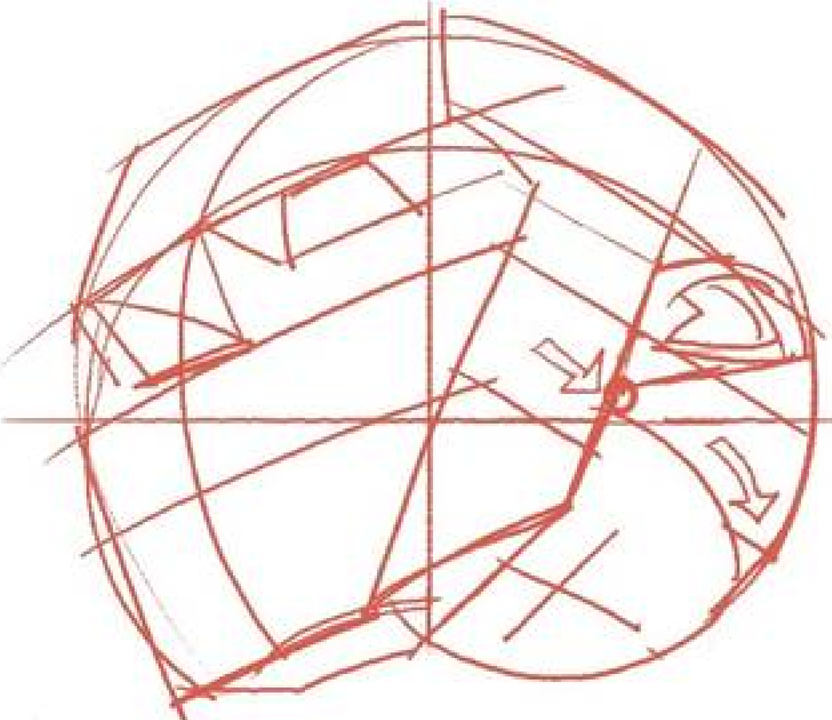


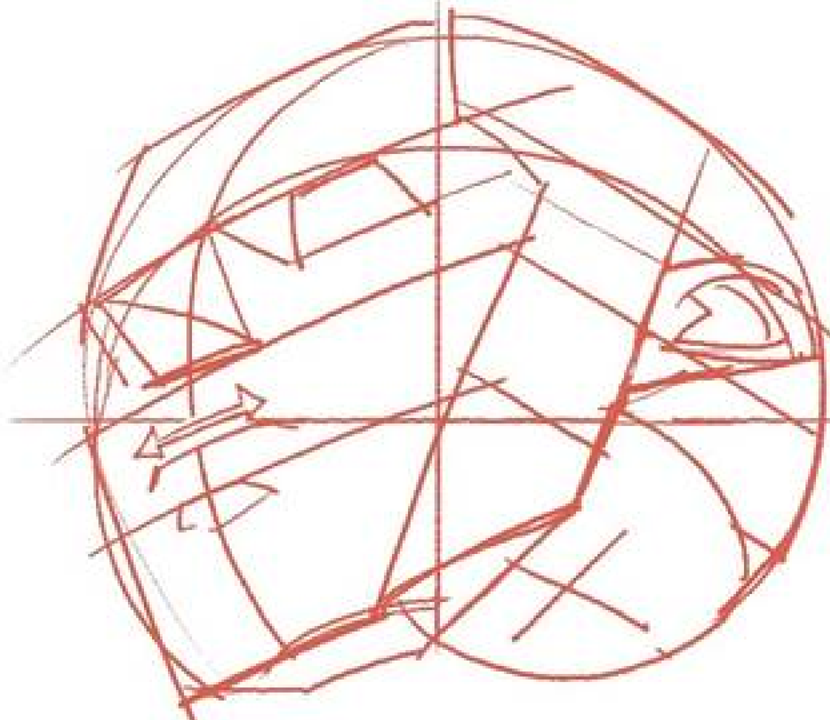
이제 가로선에 맞춰 눈과 귀를 그려주는데
귀의 경우 눕혀진 형태로 그려야 합니다



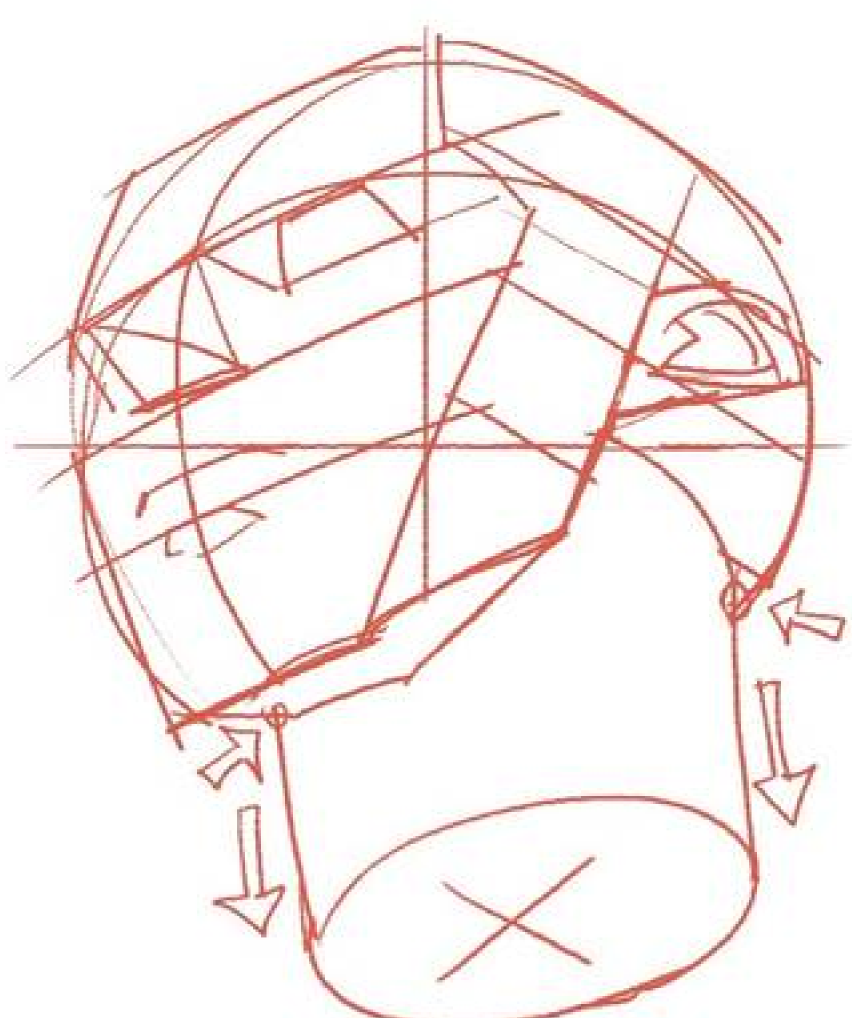


턱 라인을 비스듬히 올려 귀와 턱을 연결합니다



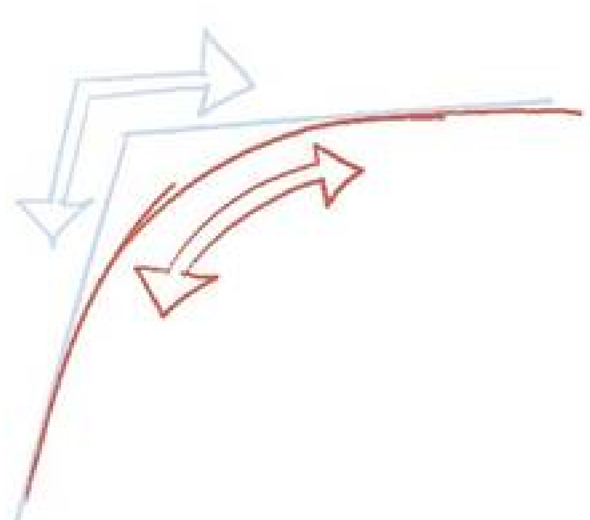


입은 가로선에 맞춰 그려주고 귀 끝부분을 시작으로 원형을 그려 뒤통수를 만듭니다





목은 원기둥 형태이며 턱밑 부분과
뒤통수 끝부분에 맞춰 그립니다





각진 선을 부드럽게 정리합니다





앞머리를 두상에 맞춰 그린 후 뒷머리를 그립니다 가르마에서 볼륨감을 만들어 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



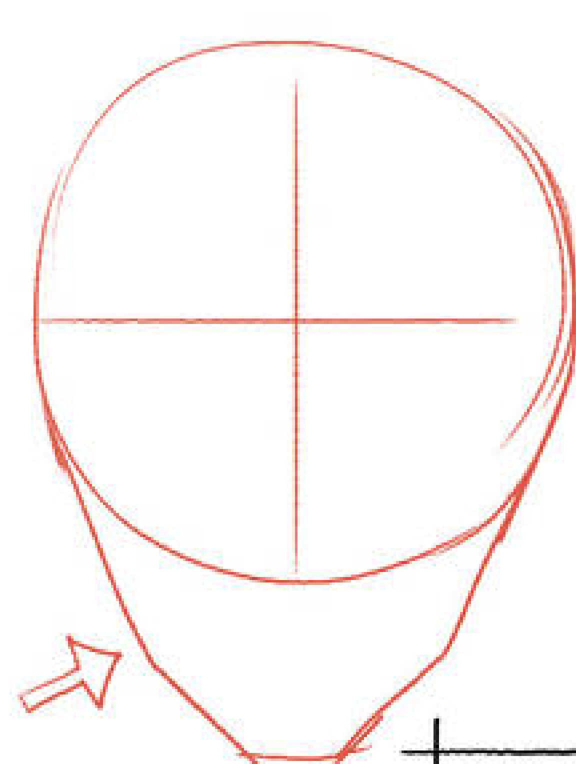


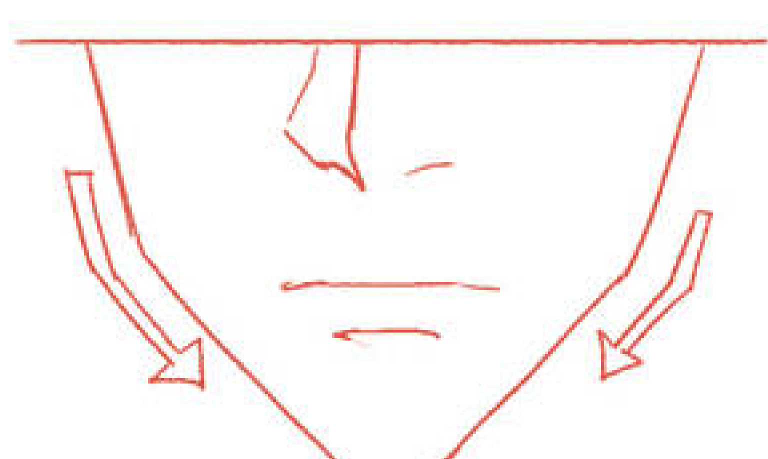
고개를 더 들 경우 이마는 안 보이고
코밑과 턱밑은 더 잘 보이게 됩니다
두상 역시 더 동그랗게 보입니다



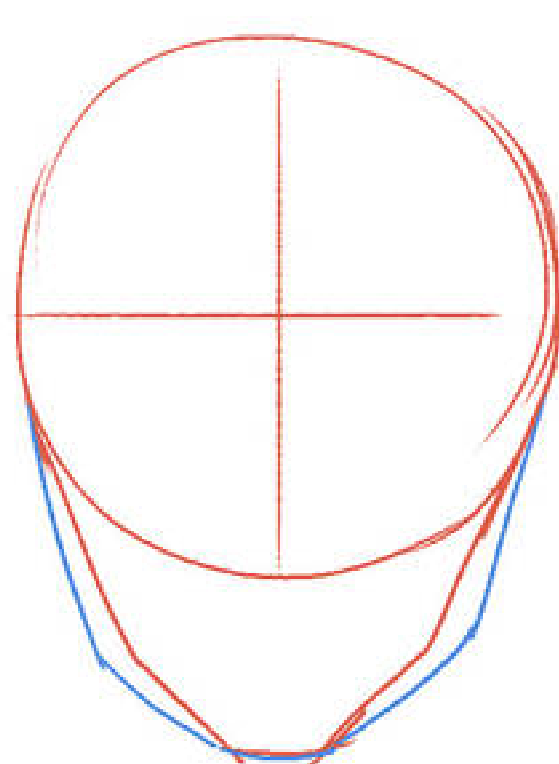
key point

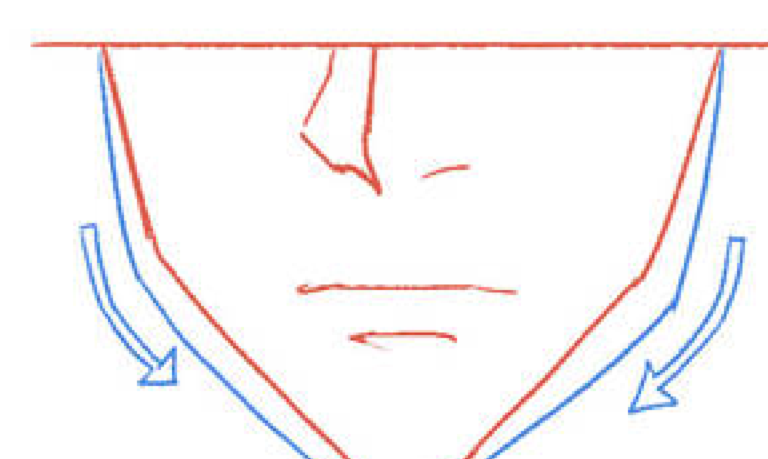
Q : 통통하거나 뚱뚱한 얼굴은 어떻게 그리나요



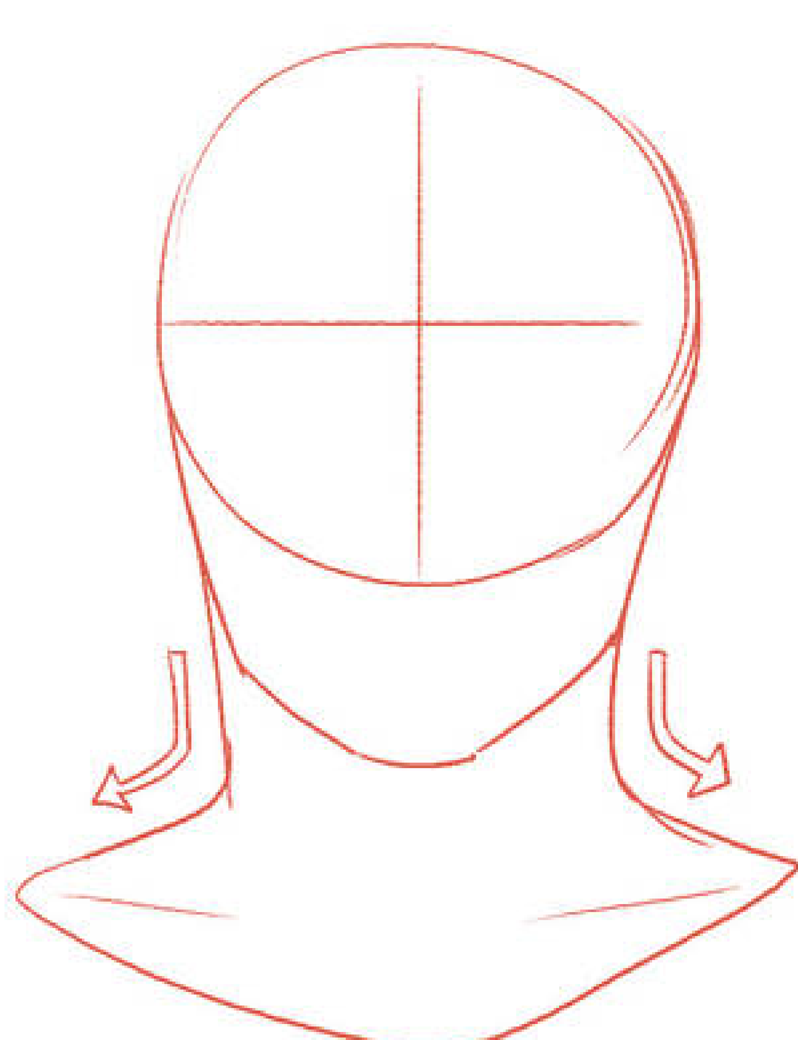


살이 붙은 얼굴형으로는 턱 선을 변형해 주는 게 좋습니다



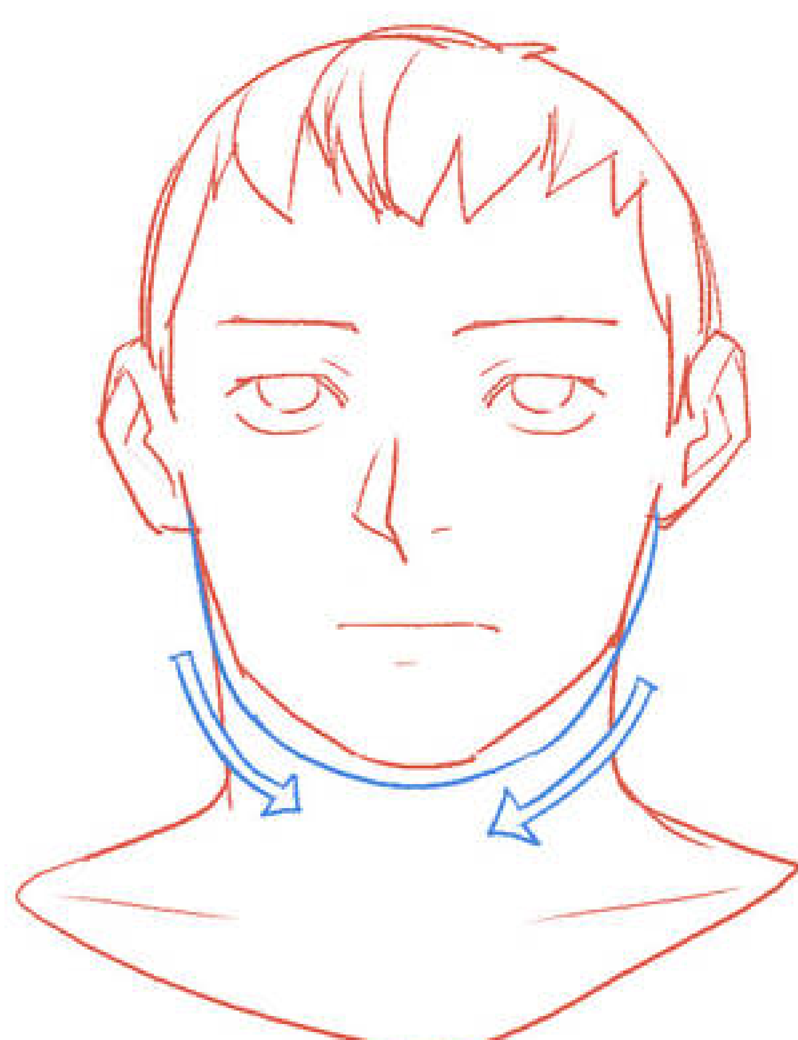


기존 턱 선에서 살짝 넓어지고 꺾이는
경사를 부드럽게 만들어 그립니다



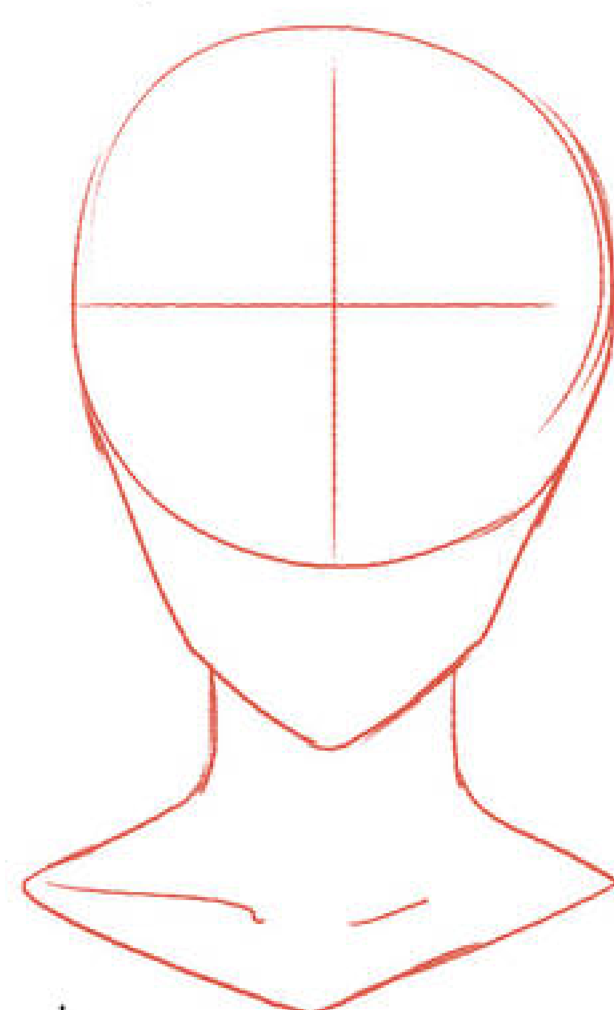


동글해진 얼굴형에 맞게 목선 역시 두껍고 부드럽게 바꾸며 머리카락을 추가합니다





좀 더 살이 찐 경우 턱 선의 흐름을 곡선으로 만들어 그립니다



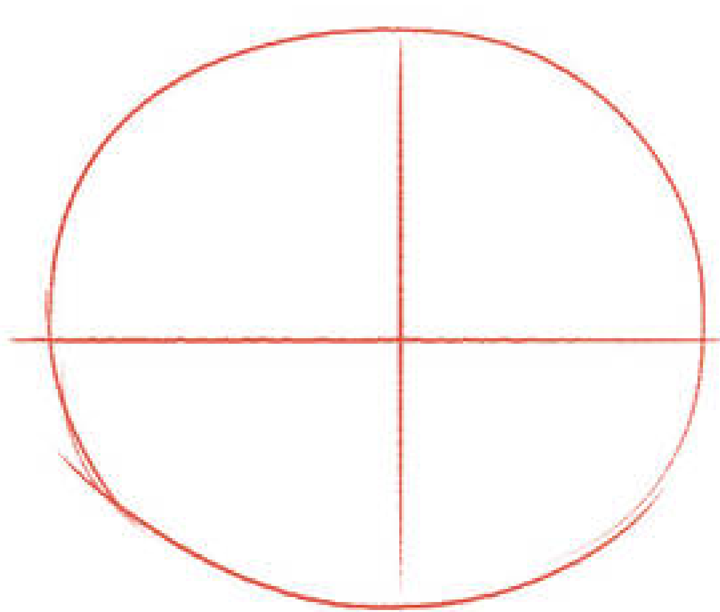
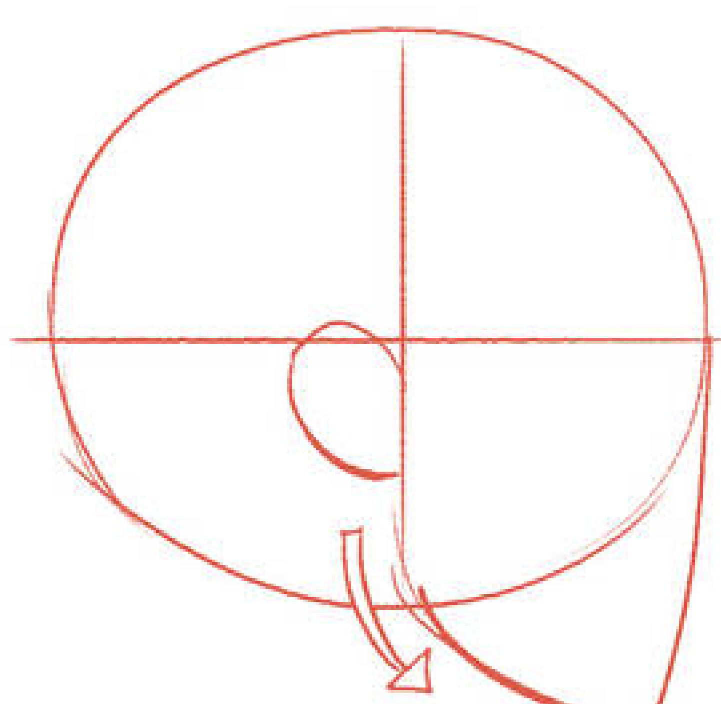


여자의 경우도 남자와 같은 턱 선과 목의 두께 변형으로 변화를 줍니다

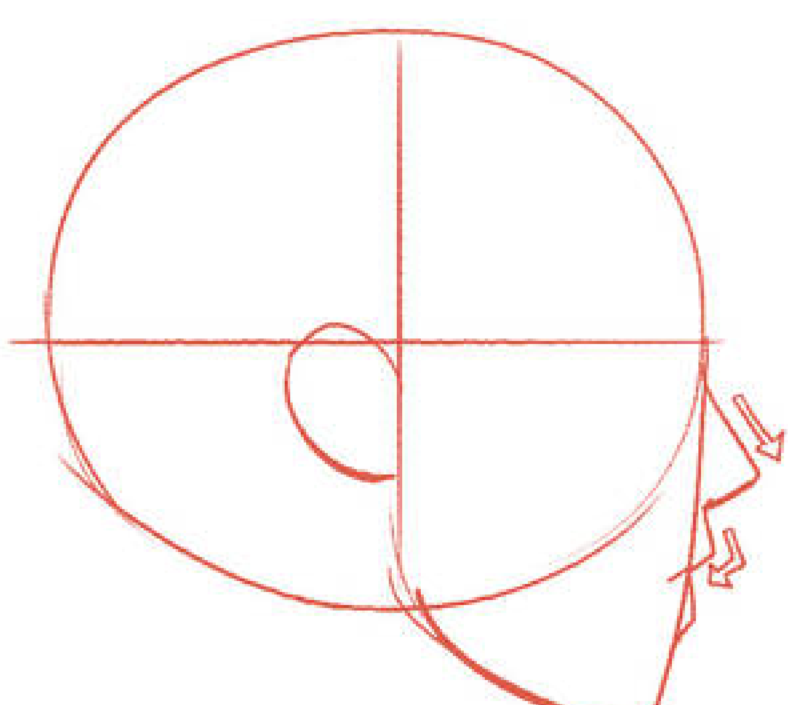
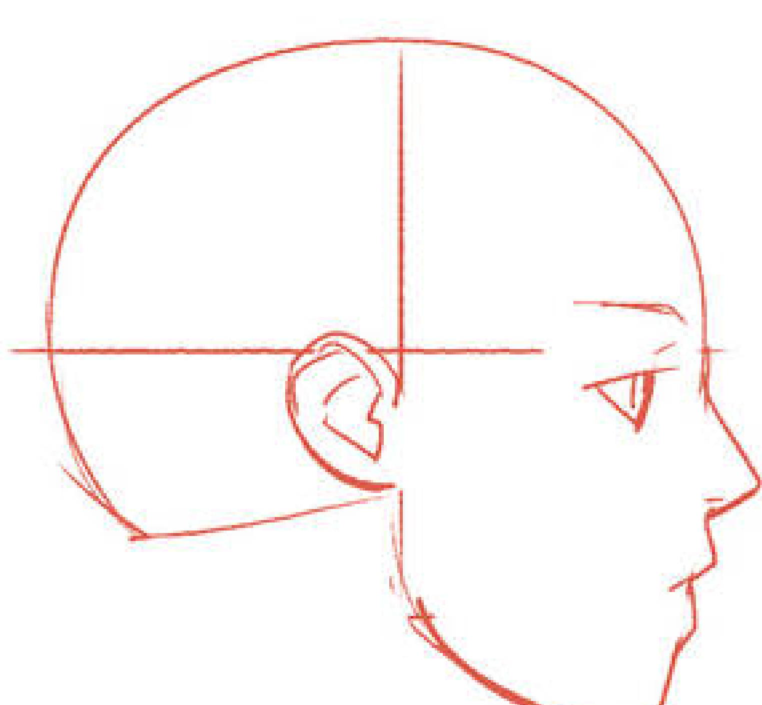




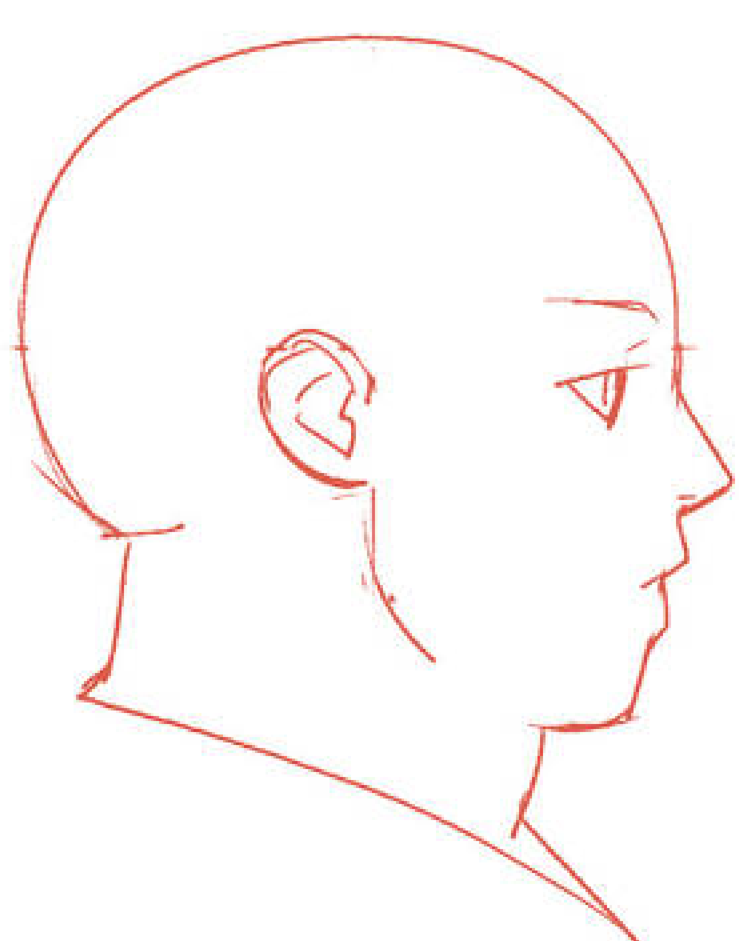
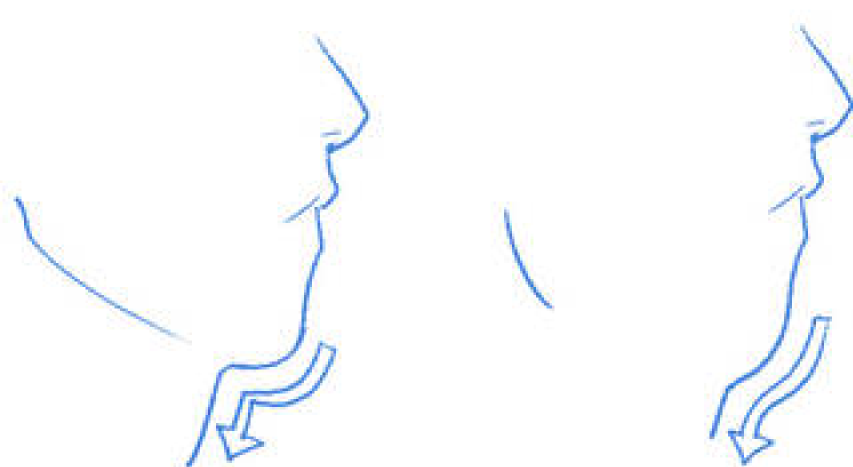
머리카락도 둥글게 만들면 시각적으로 귀엽고 통통한 인상을 줍니다

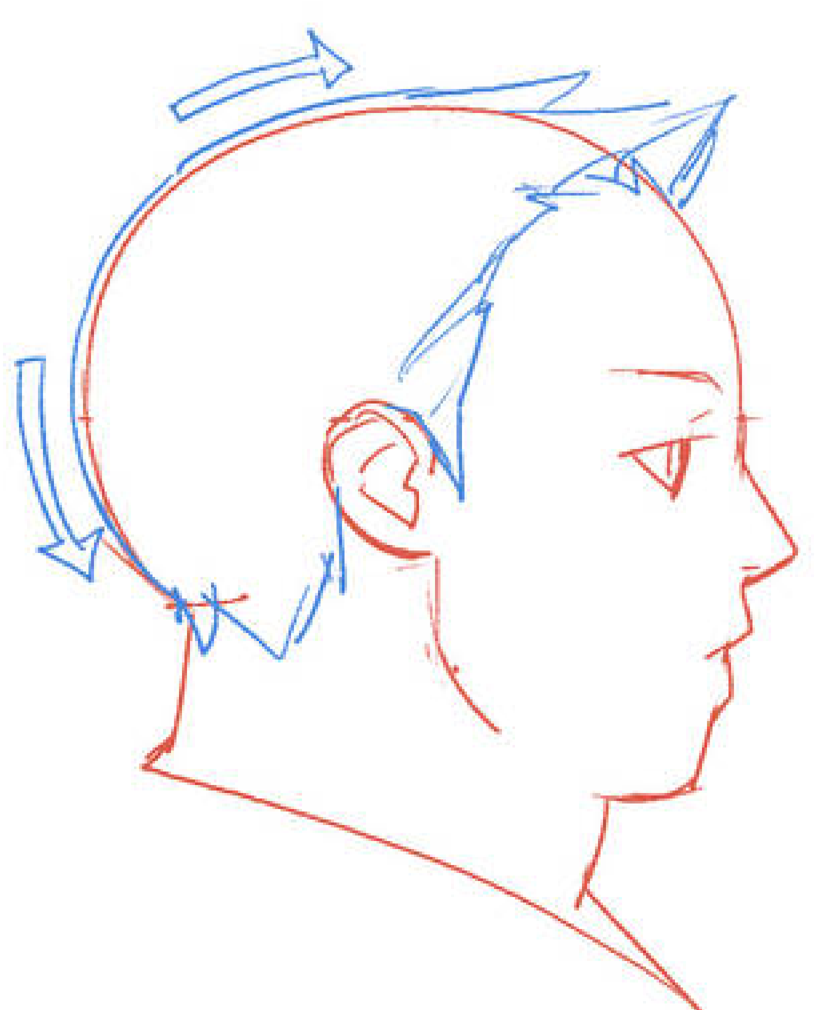
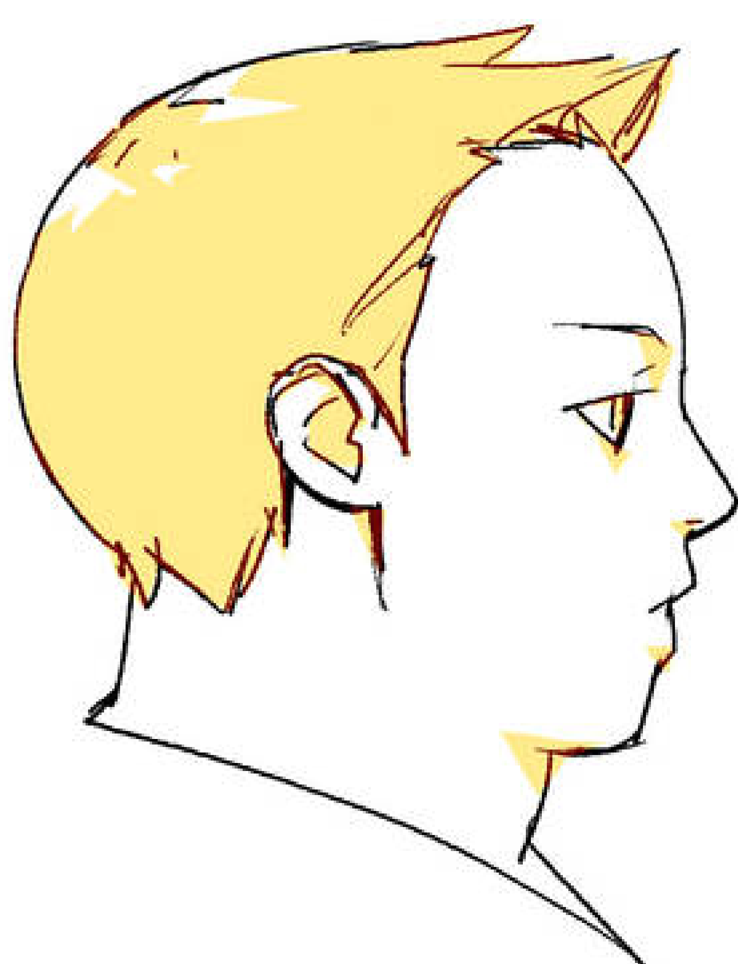
옆모습에서 통통한 얼굴 역시 턱 라인을 부드럽게 내려줍니다

코와 입을 그리고 눈을 추가하며 디테일을 넣어줍니다

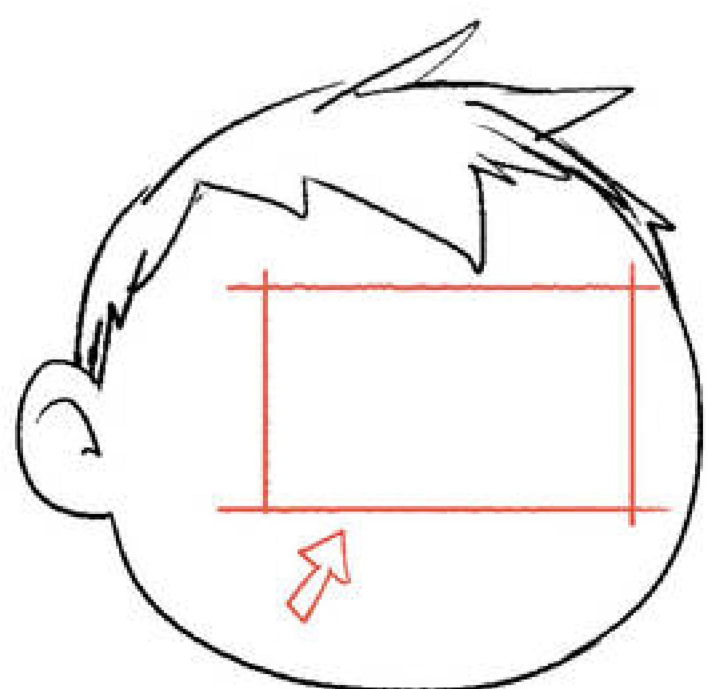



턱과 목이 이어지는 경계선이
부드러울수록 살이 쪄 보이게 됩니다

머리카락을 추가하고 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

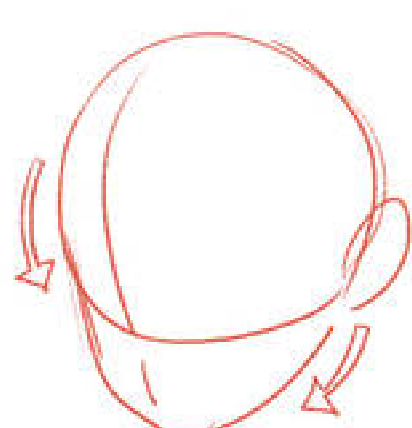


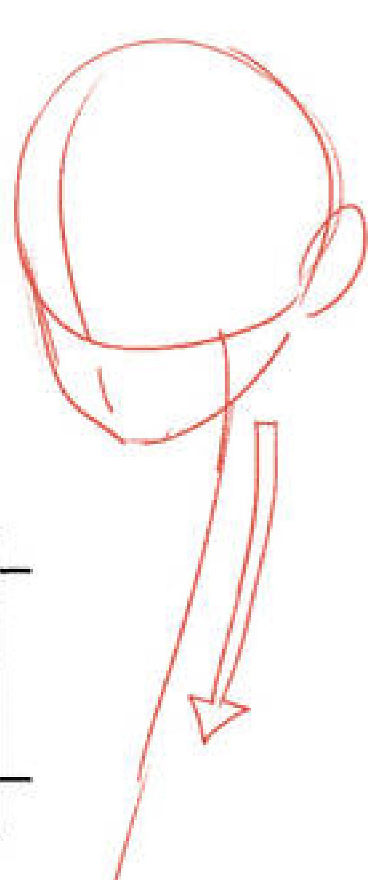

만화적인 표현으로 눈, 코, 입을
얼굴 중심에 모아 그리면 통통하거나
뚱뚱한 얼굴을 그릴 수 있습니다



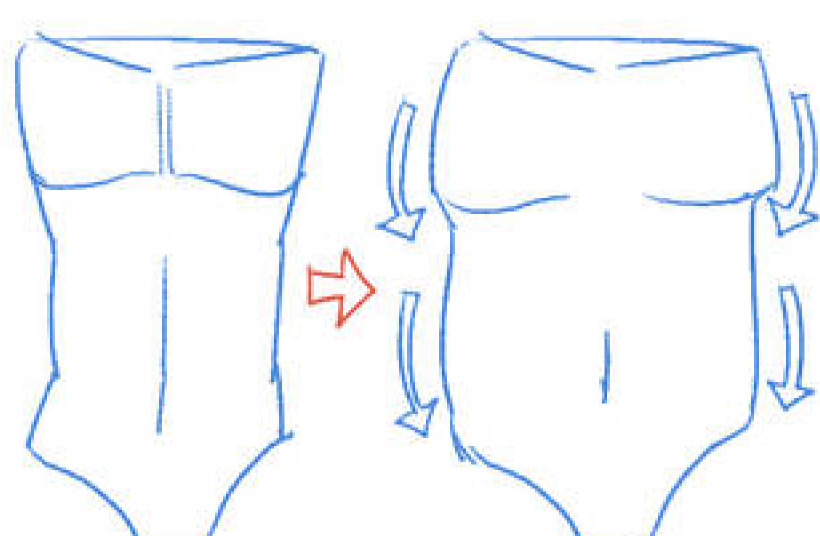
key point

Q : 통통하거나 뚱뚱한 몸은 어떻게 그리나요

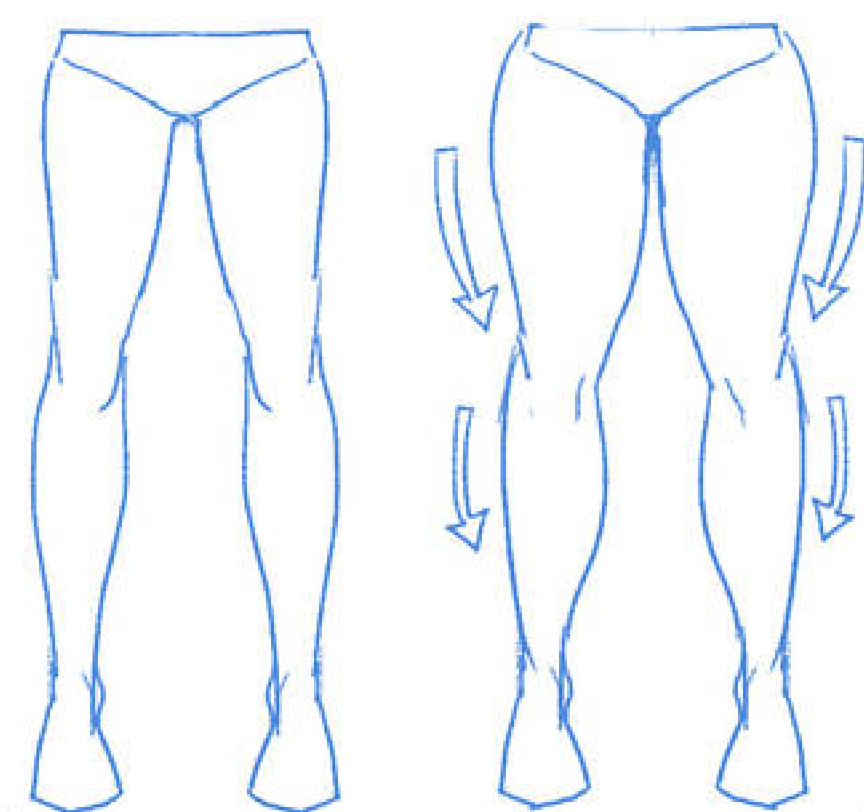




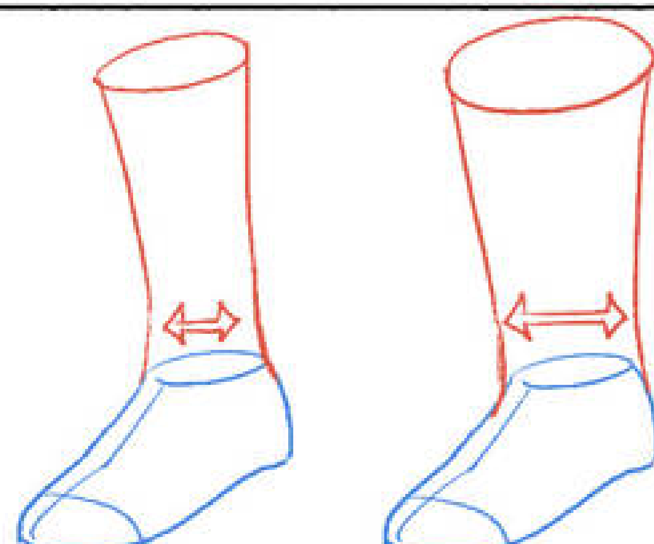
앞에서 적용한 동글동글한 얼굴형을 기준으로
상체의 흐름인 기준선을 만들어줍니다



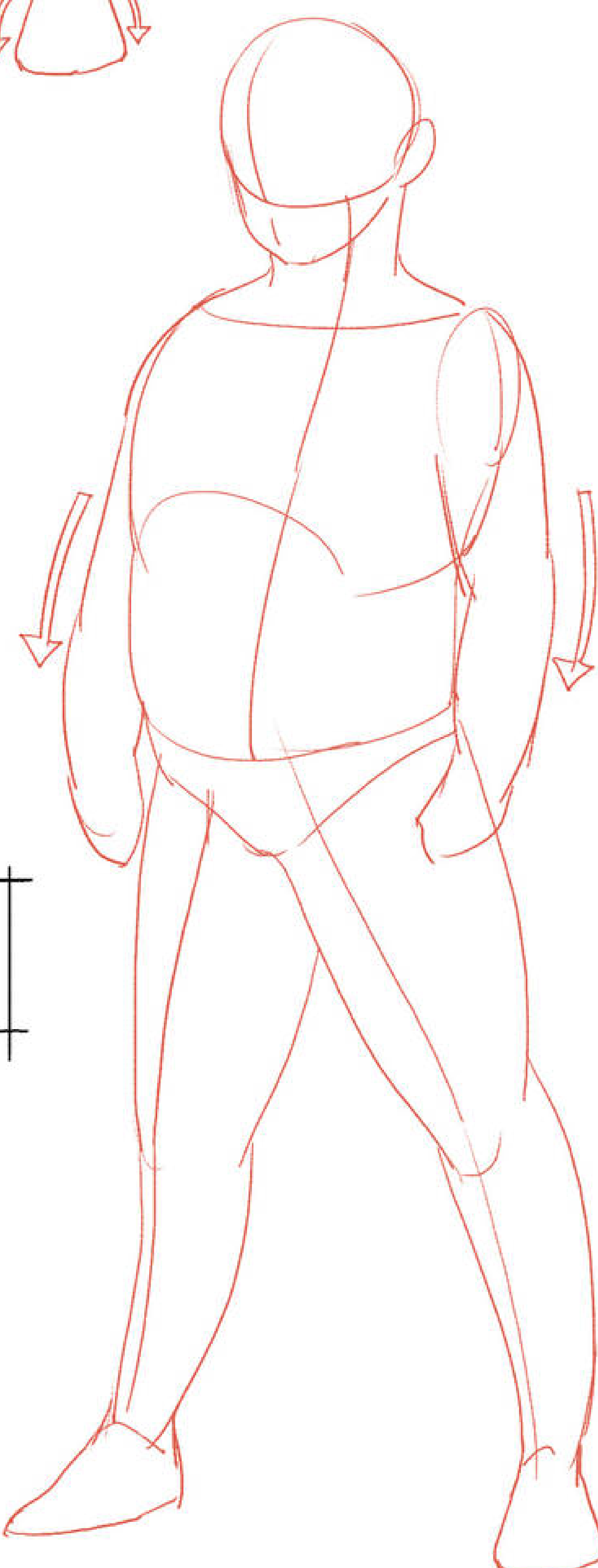
가슴과 배부분을 중심으로 볼록하게 만들어주고
두께 역시 부피감을 살려 그려줍니다

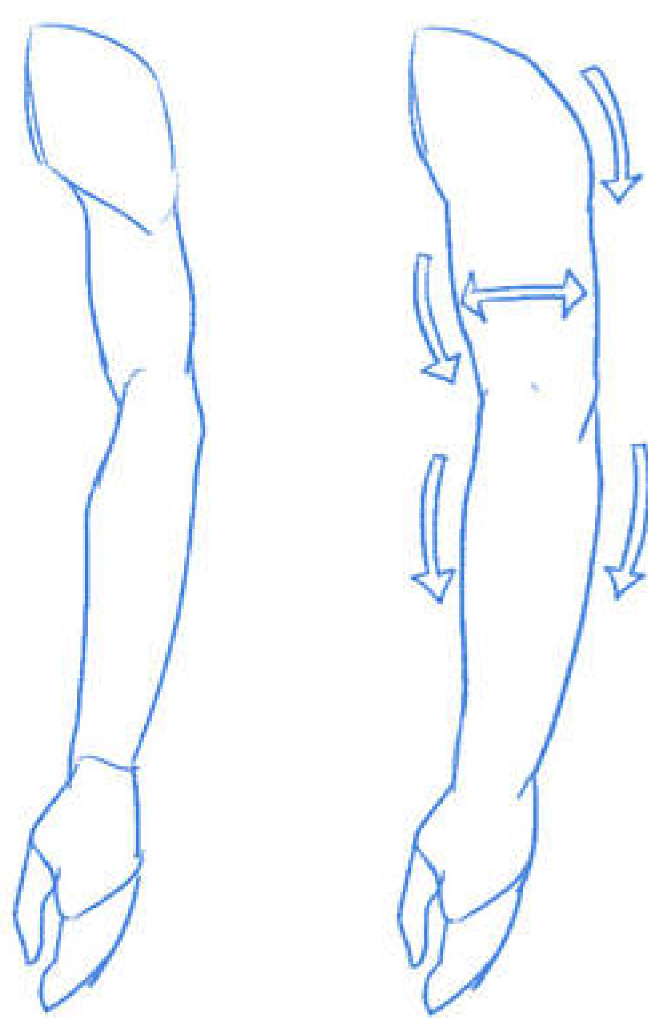


다리 먼저 그려 중심을 잡고 허벅지와
종아리를 볼록하게 그립니다

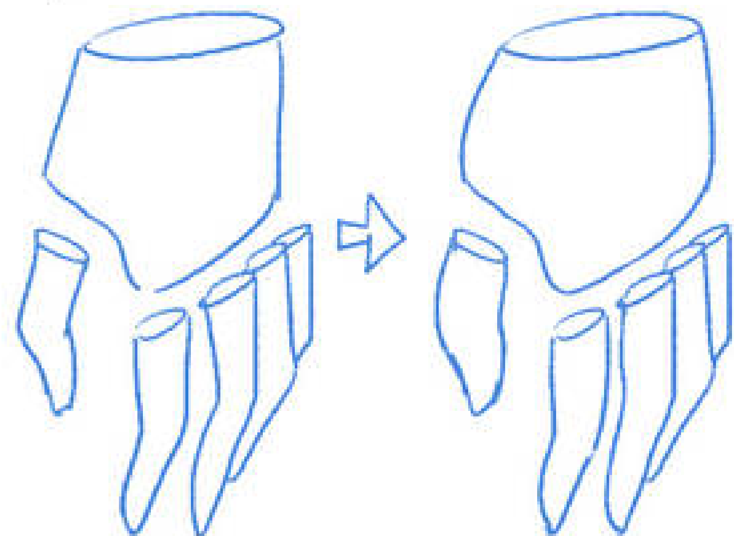


발목의 경우 살짝 두꺼워지면서
발이 작아지는 것처럼 보입니다



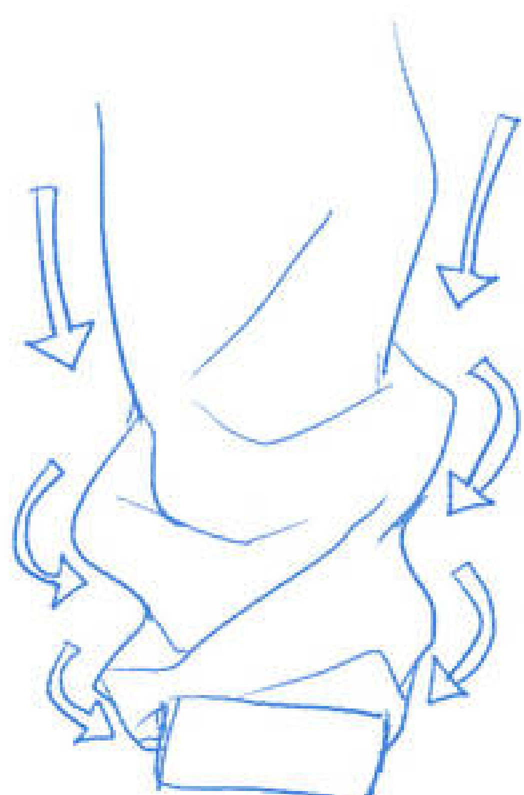


팔 역시 다리와 마찬가지로
부피감을 살려 볼록하게 그리며
다리 두께보다 얇아야 합니다



디테일한 부분으로 손가락 역시
살짝 도톰하게 그려주면 됩니다



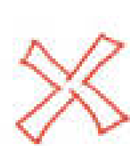


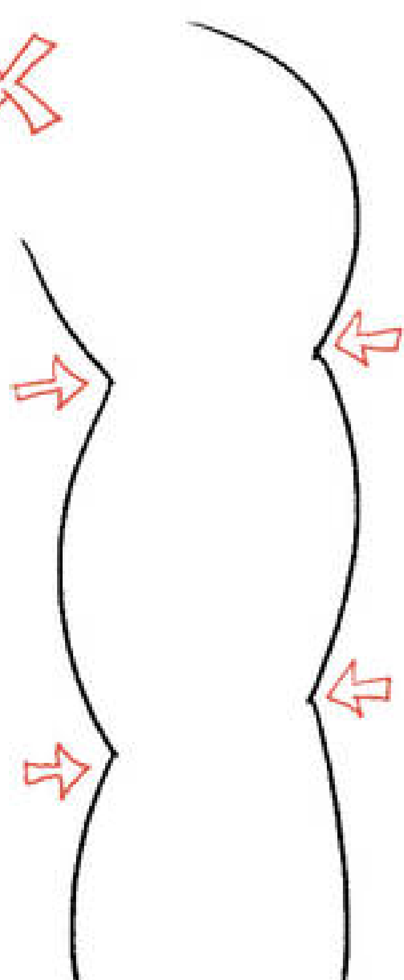
체형에 맞게 옷을 그려주며
한가지 예로 큰 옷을 입었을 때
옷의 면적이 넓어 밑으로 쳐지는
울퉁불퉁한 주름이 생깁니다

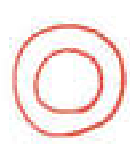


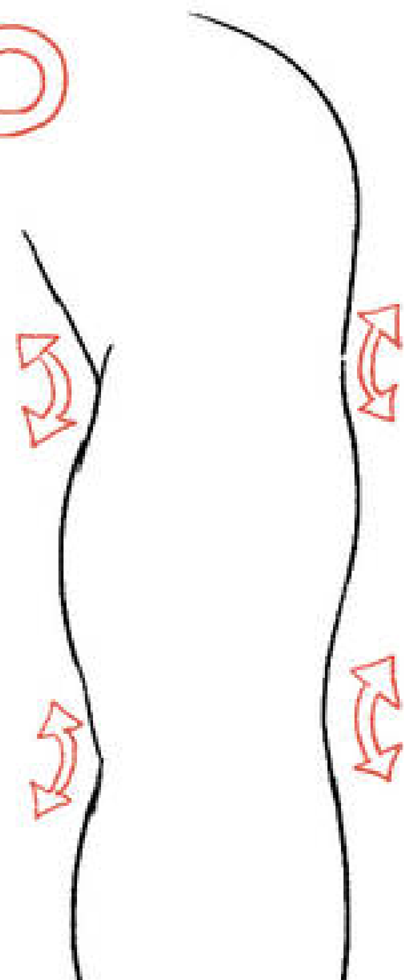
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







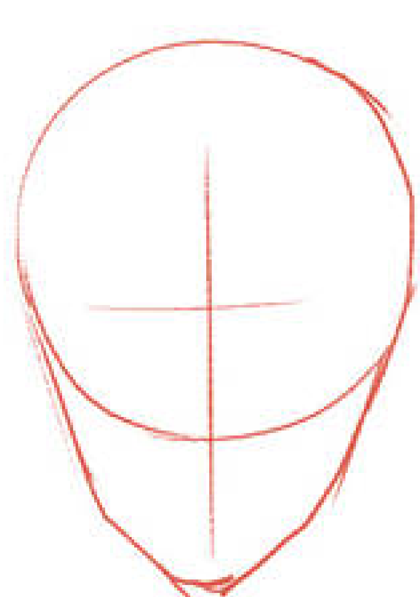
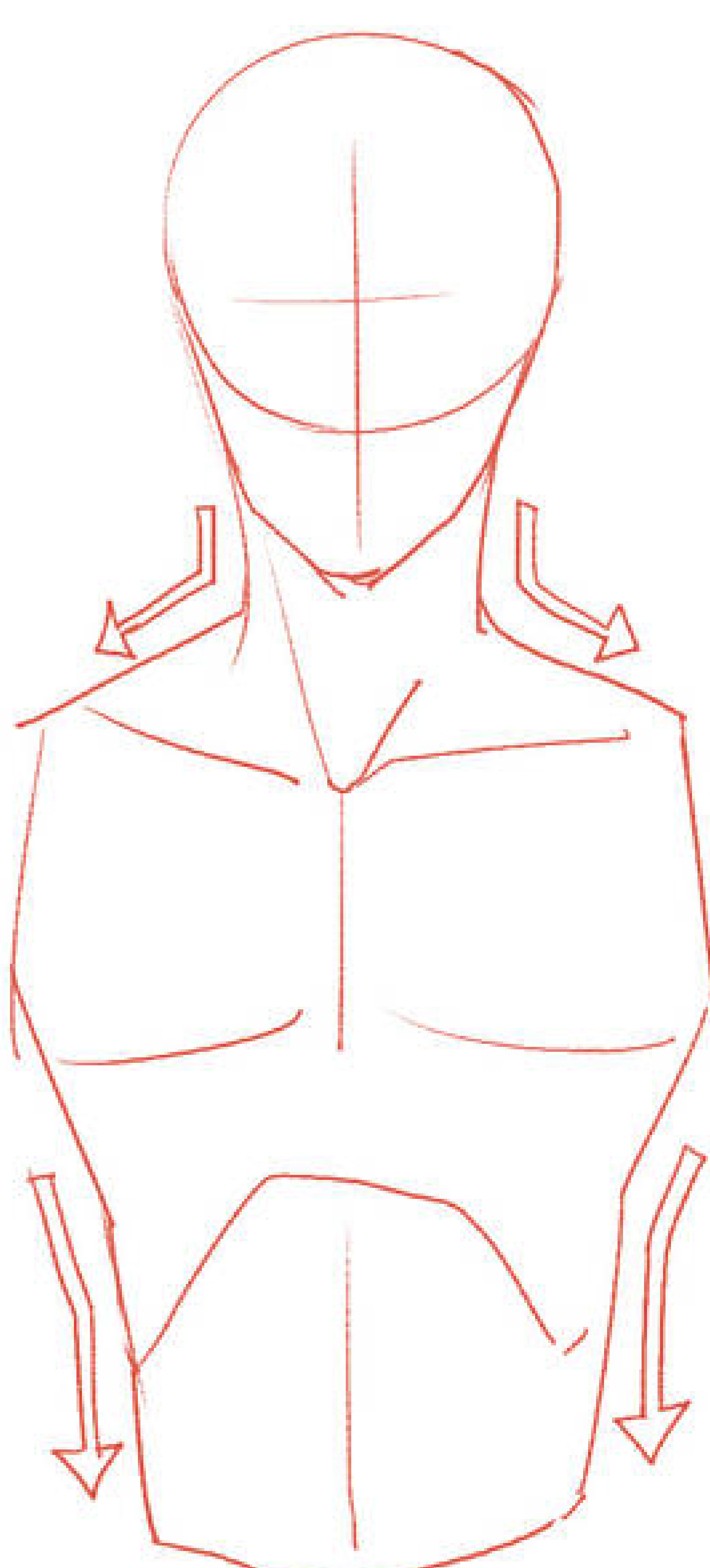


살을 볼록하게 그려 넣을 때 관절
부분 혹은 들어가는 부분을 부드럽게
이어줘야 자연스러움이 생깁니다

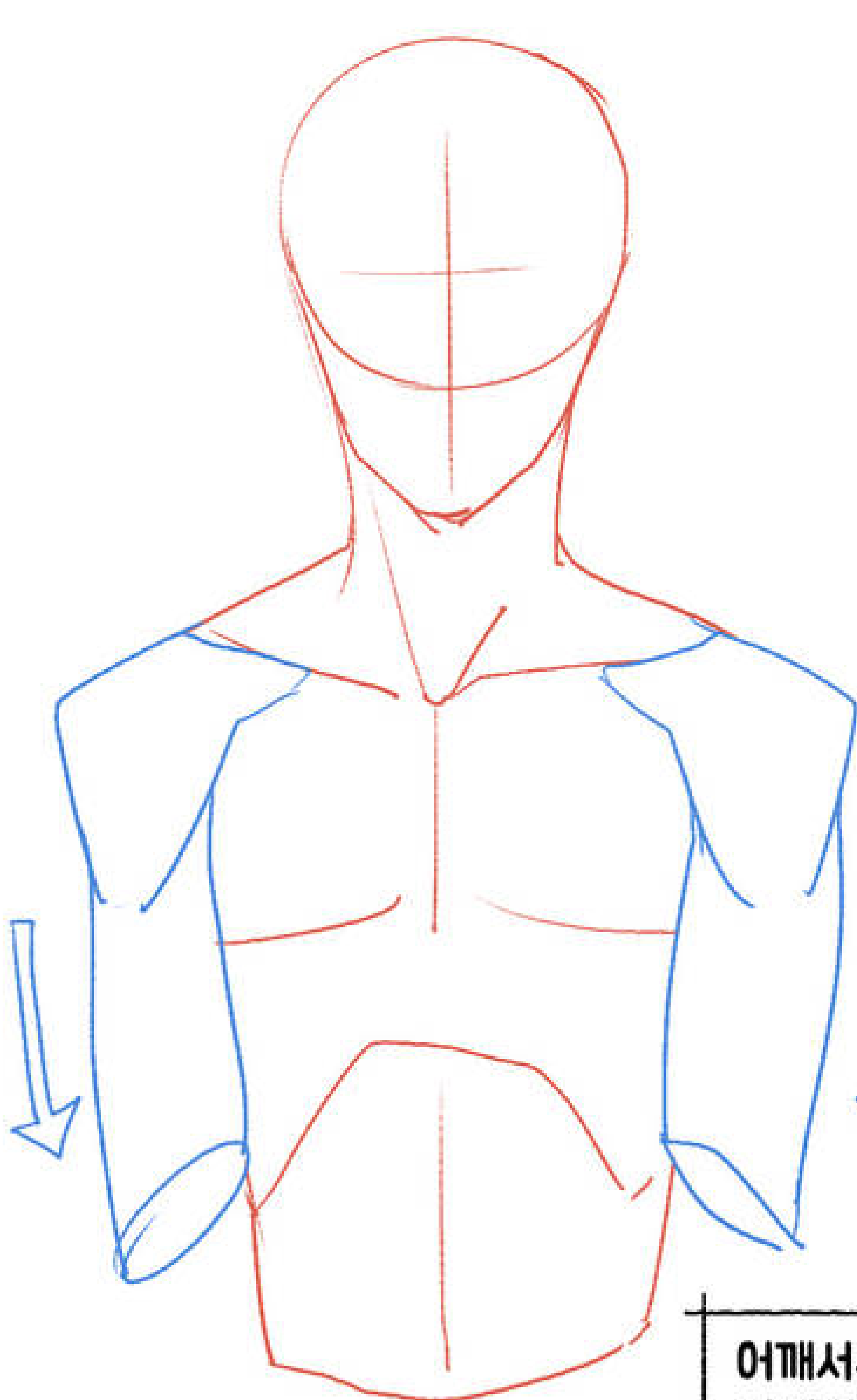
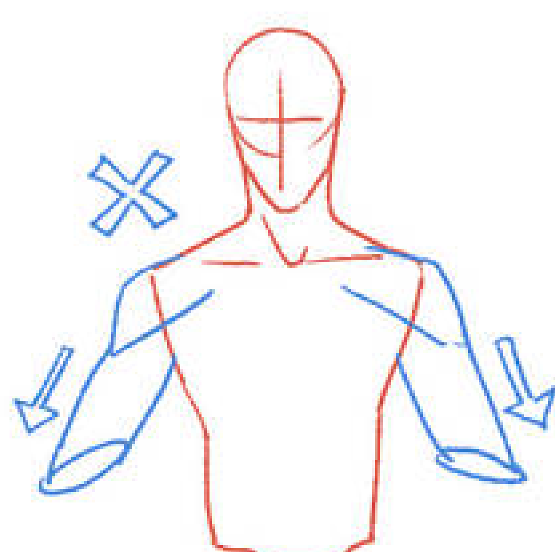


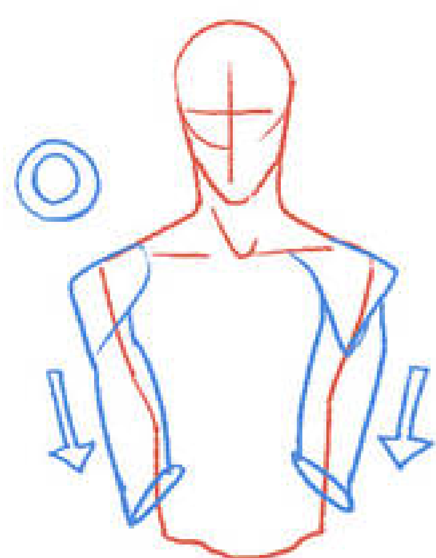
key point

Q : 팔짱 낀 모습은 어떻게 그리나요

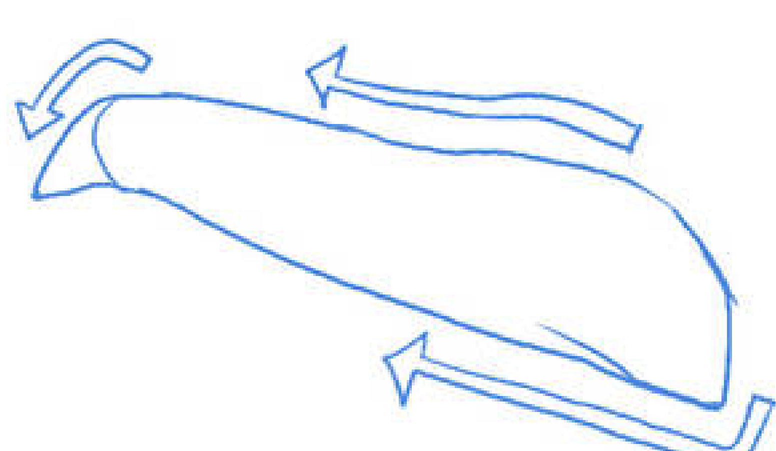
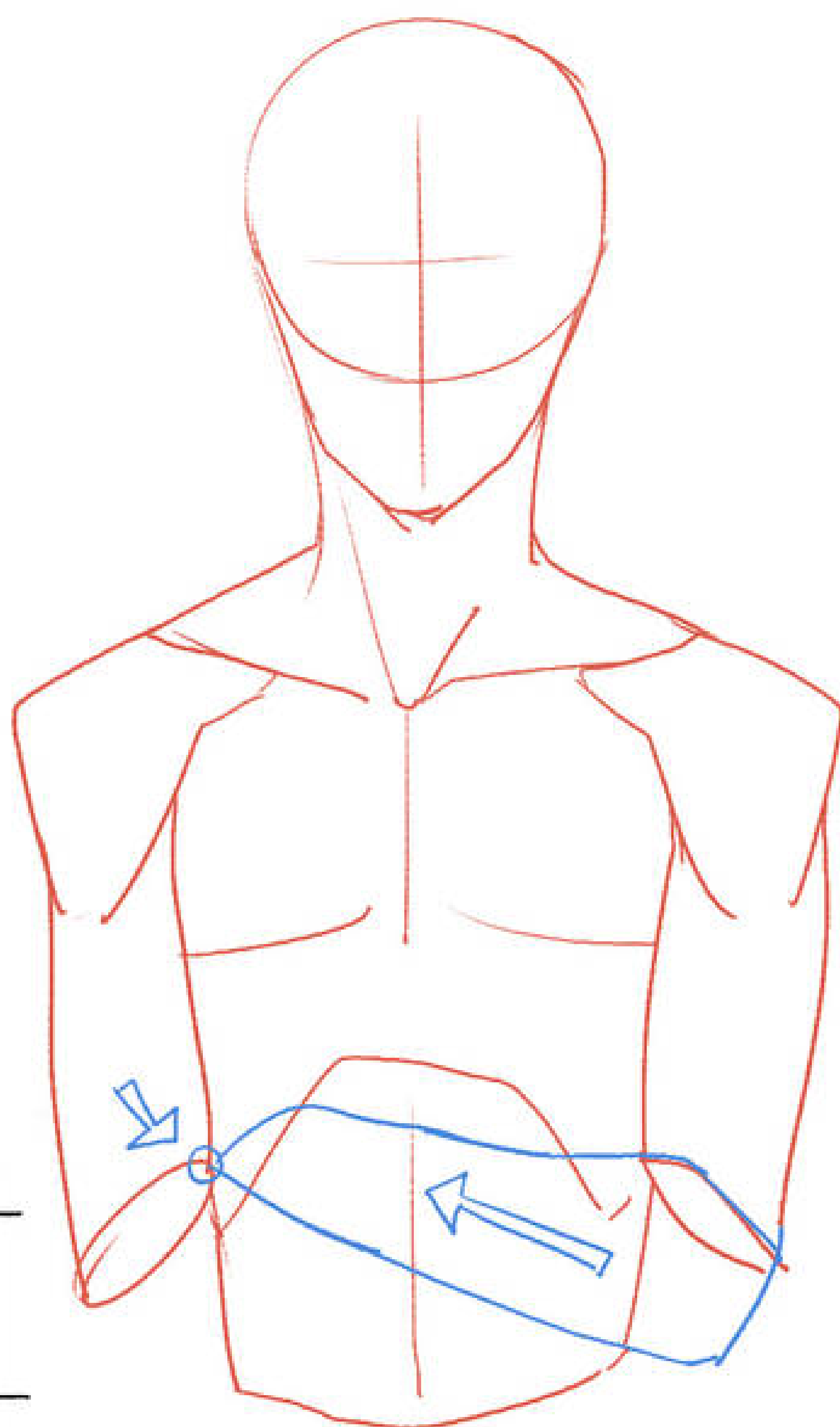



얼굴을 기준으로
정면 몸을 그려줍니다
몸의 경우 정면이므로
좌, 우 대칭 길이와 넓이를
신경 써야 합니다

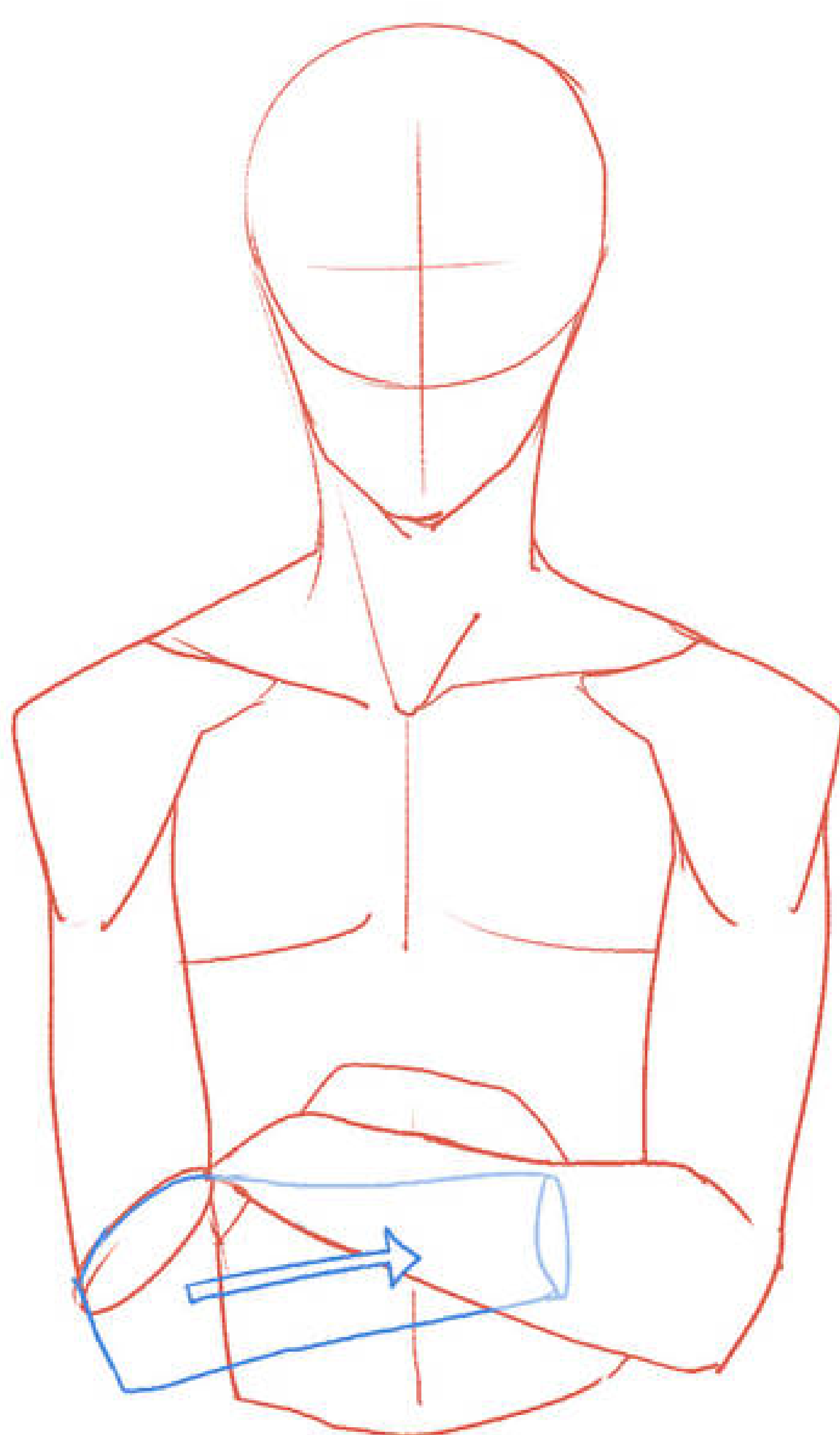
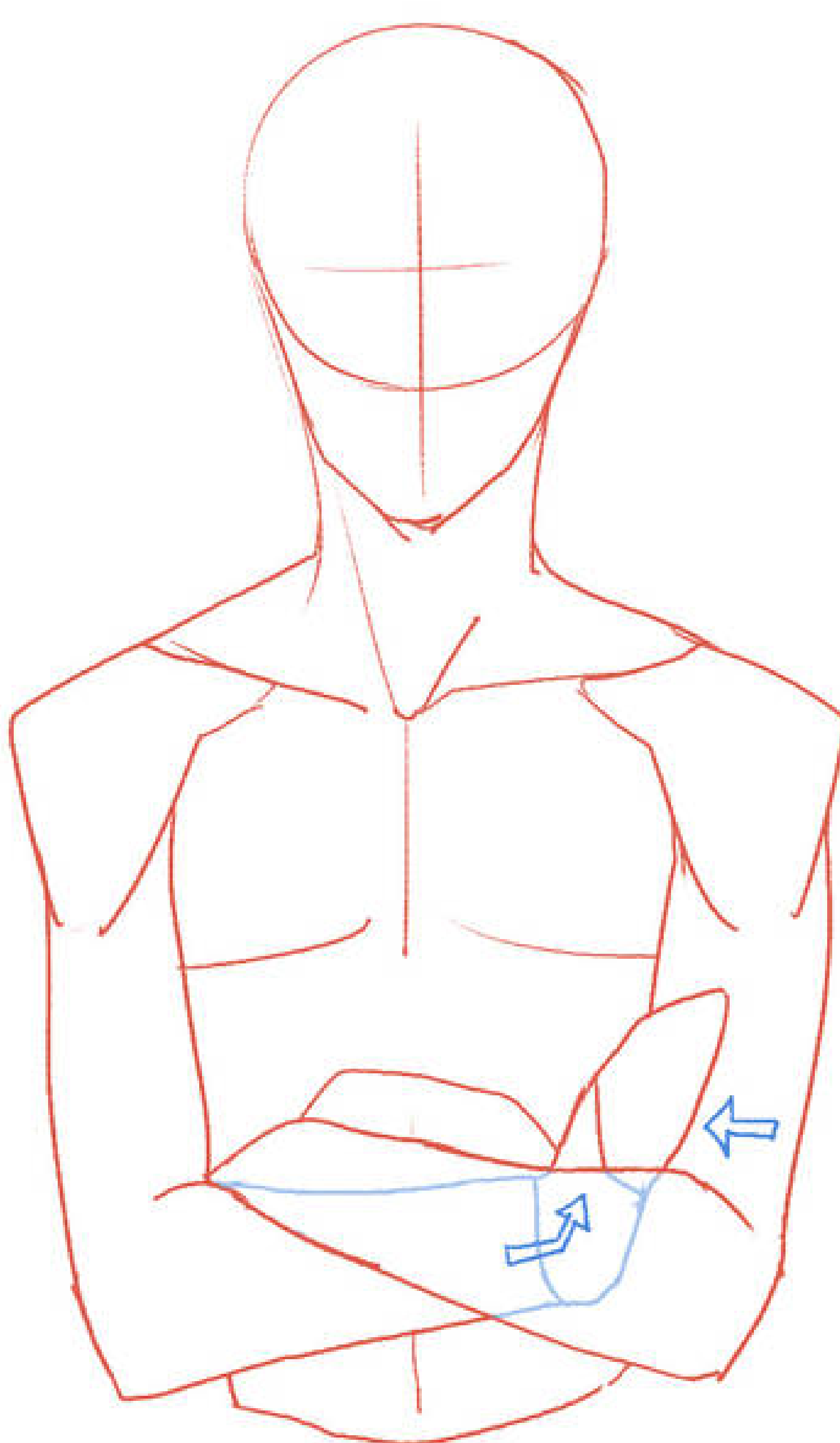





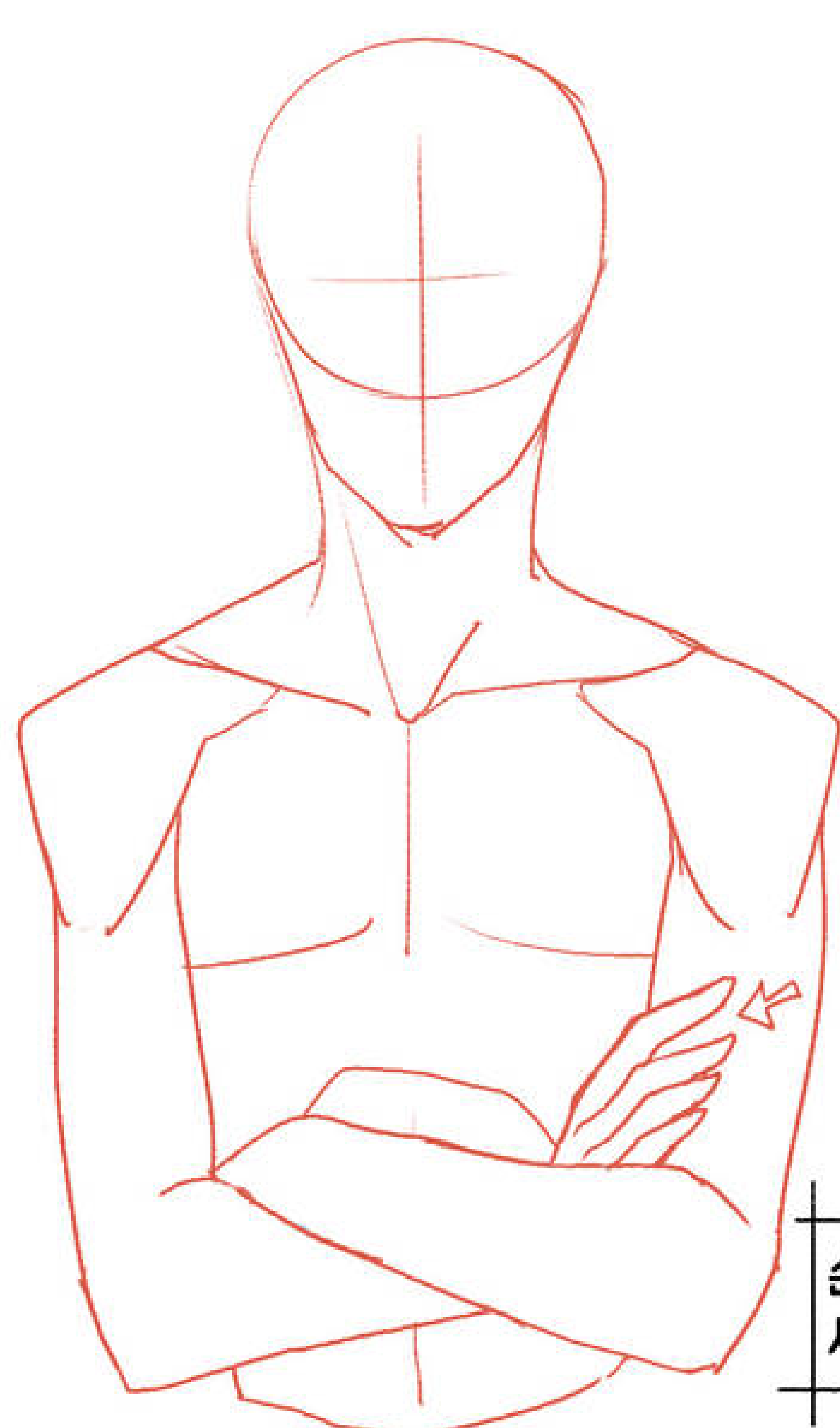
어깨서부터 팔꿈치까지 내려오는 팔을 그려주며
팔의 방향은 몸과 밀착되는 형태로 그려야 합니다

한쪽 팔을 대각선 위로 올라가는 방향으로
그려주고 손목 부분에 맞춰 꺾어 줍니다

남은 팔은 올린 팔 밑으로 각도를 조금 낮춰 올립니다 이때 가려지는 부분을
고려하여 손목을 꺾고 보이는 손가락을 단순한 덩어리로 그립니다





손가락을 덩어리 표현에 맞춰 앞쪽에 있는
새끼손가락부터 차례로 표현해 줍니다

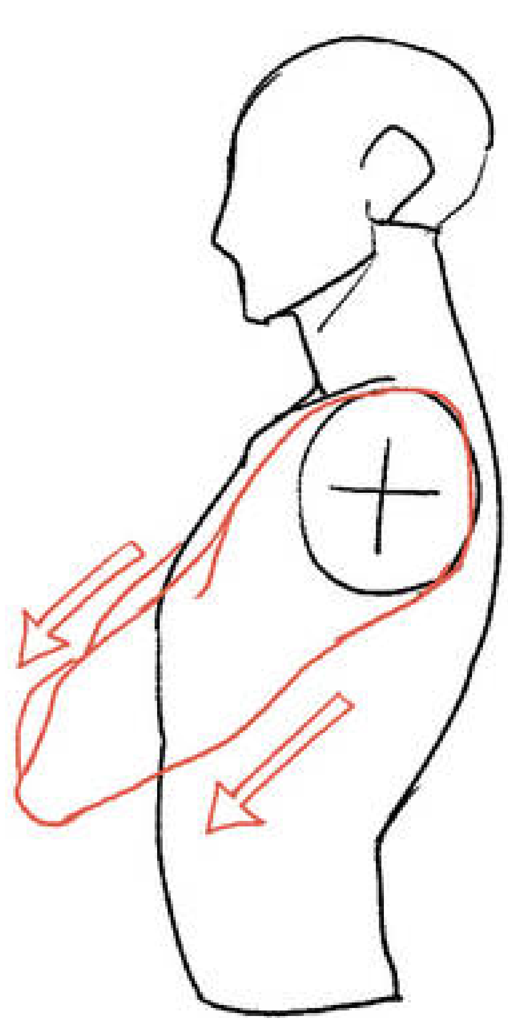


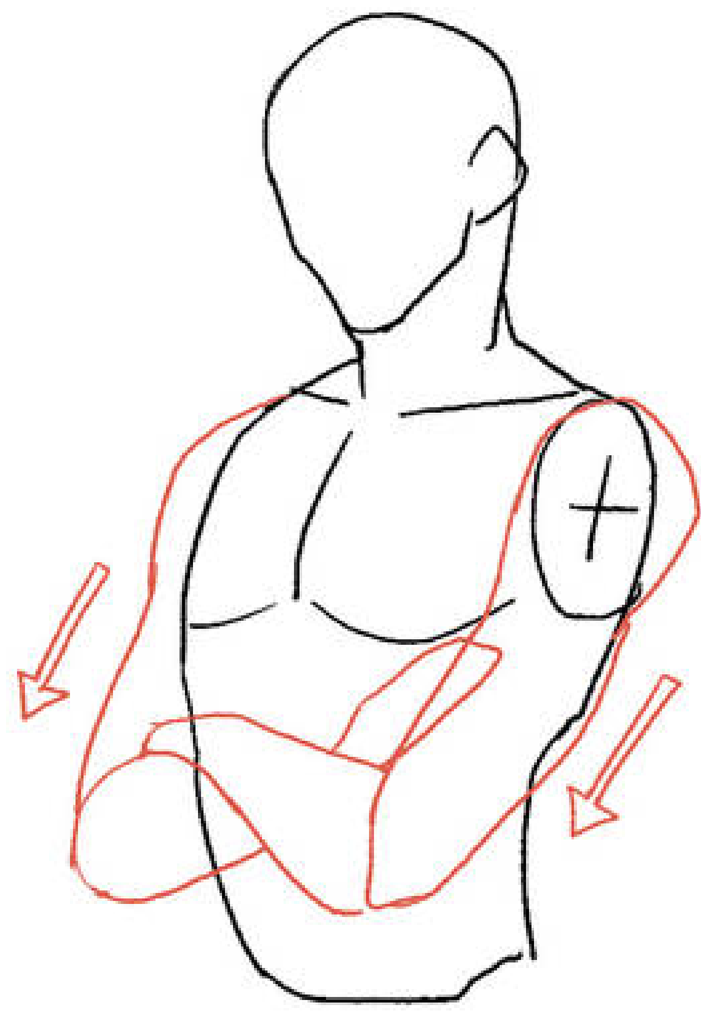
전체적으로 캐릭터 묘사를
추가하고 옷을 입혀 동세에
맞는 옷 주름을 만들어 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



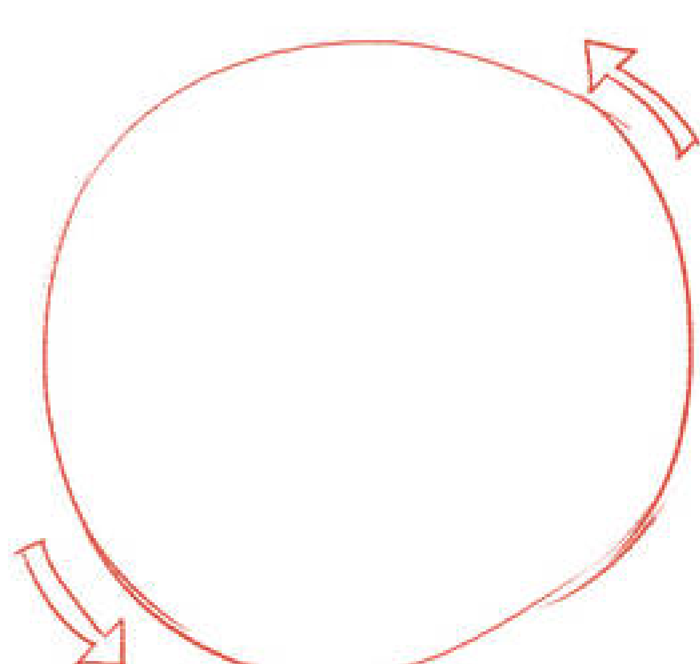


옆모습, 반 측면의 경우 상체
부피감을 고려하여 팔이 수직이
아닌 대각선으로 내려와야 합니다

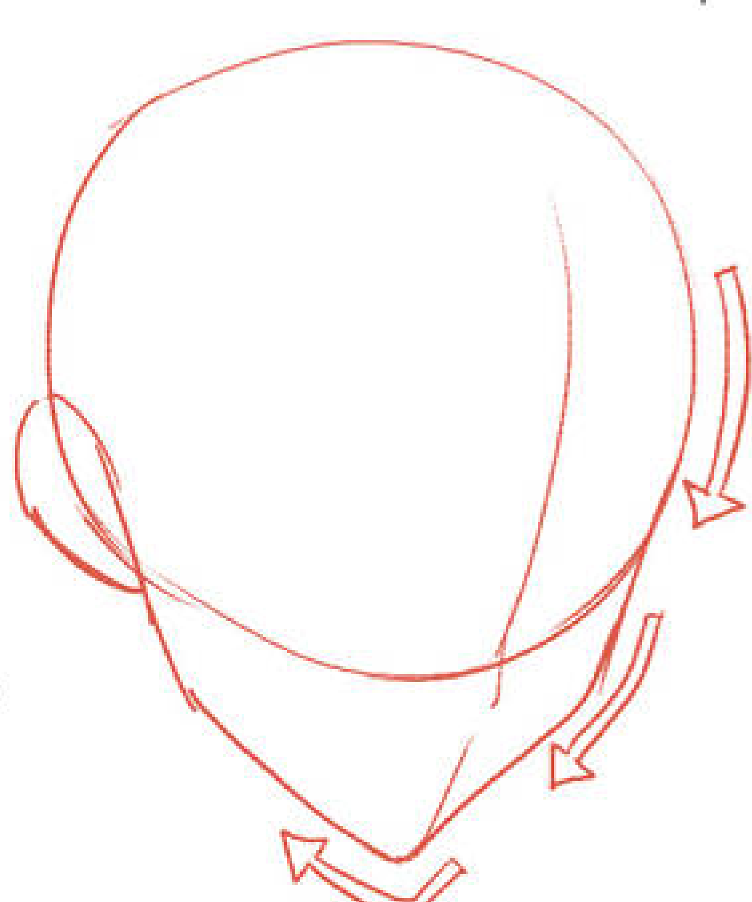


key point

Q : 숏컷, 보이쉬한 여자 얼굴은 어떻게 그리나요



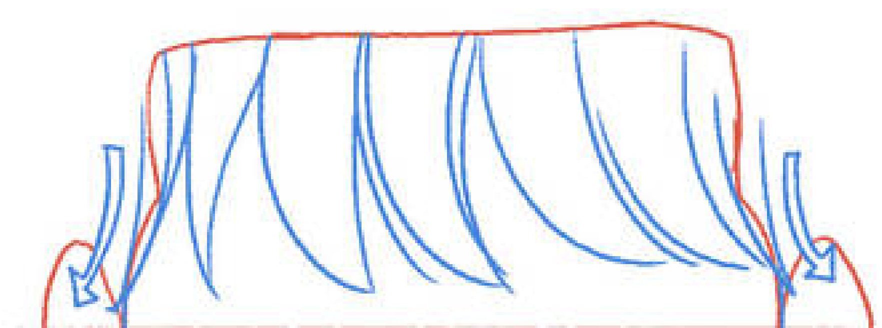
숏컷을 그리기 위해
동그라미를 바탕으로
얼굴형 틀을 잡습니다



동그라미를 살려 이마 라인을
볼록하게 하고 턱의 면적을 좁고
뾰족한 느낌으로 여성스러운
얼굴형을 먼저 그려줍니다



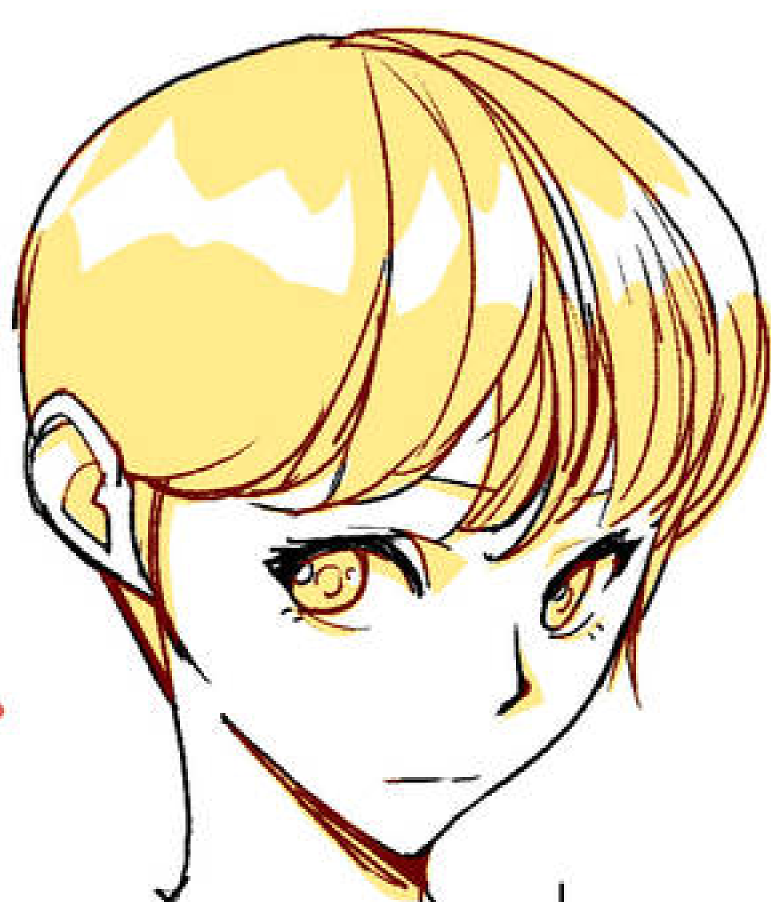
눈, 코, 입을 그리고 숏컷
앞머리를 그리기 위해
시작점이 될 이마
경계선을 알아둡니다





경계선 라인에 넘어가지 않도록 주의하며 곡선의
흐름을 만들어주고 귀 뒤로 넘어가는 곡선으로 그립니다





정수리 위치를 시작으로 머리카락 묘사를 만들고 앞, 뒤 실루엣을 부드럽고
살짝 볼록한 느낌으로 만들어 여성스러운 숏컷 느낌으로 마무리합니다





눈의 생김새와 표정을 만들면 같은 숏컷일지라도 다른 캐릭터로 보입니다





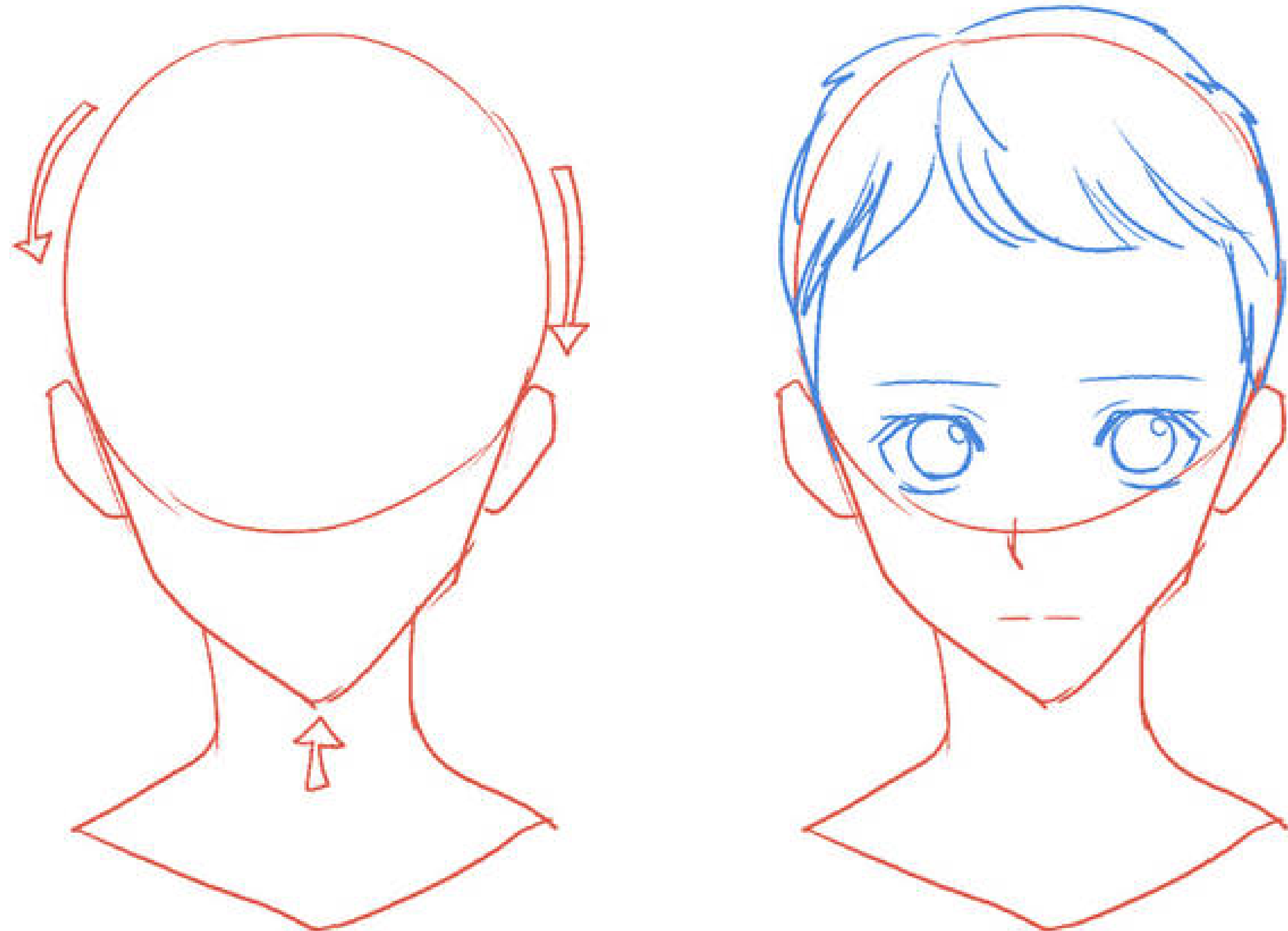
또한 얼굴이 같다 해도 가르마라던가 앞머리 흐름의 변경으로 다른 숏컷으로 변합니다



여러 각도에서 보일 얼굴형에 맞춰 여성스러운 이마와 턱을 살려줍니다



이목구비 역시 여성스럽게 그리고 표정의 변화로 보이쉬한 캐릭터로 보이게 됩니다



머리 길이에도 변화를 만들면 또 다른 숏컷 혹은 보이쉬한 느낌을 줄 수가 있습니다

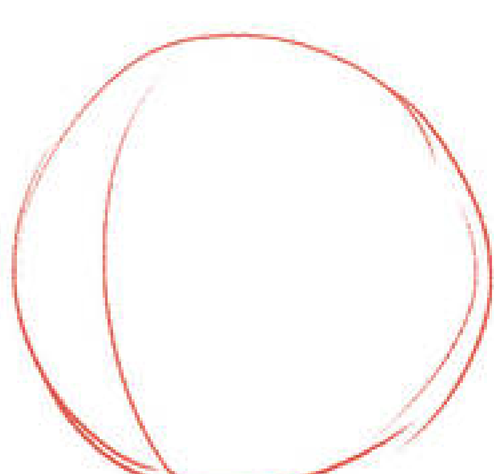
타코작가의 알아두면 좋다!!

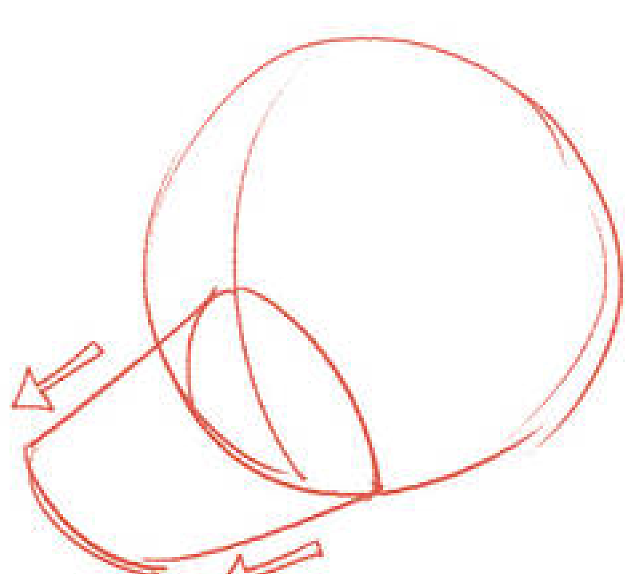




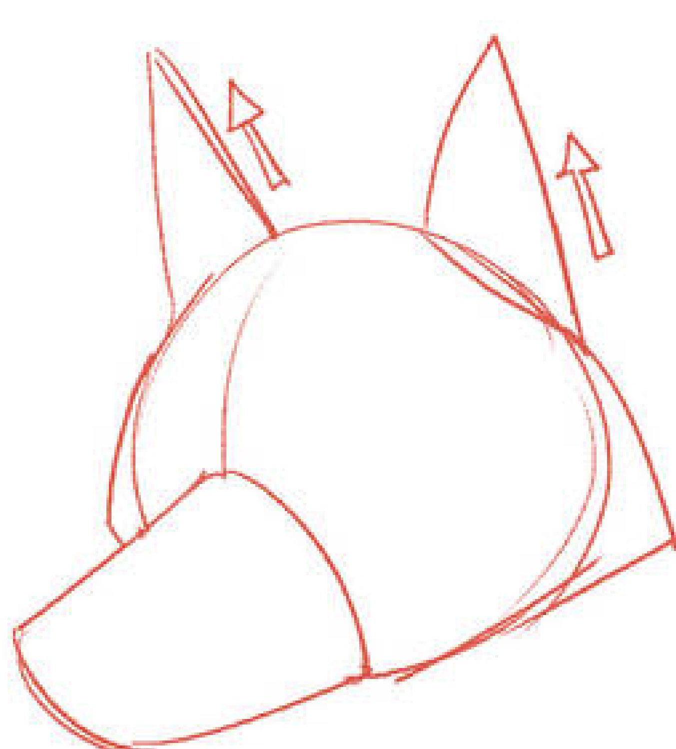
key point

Q : 늑대 그리는 법과 털 표현이 궁금해요

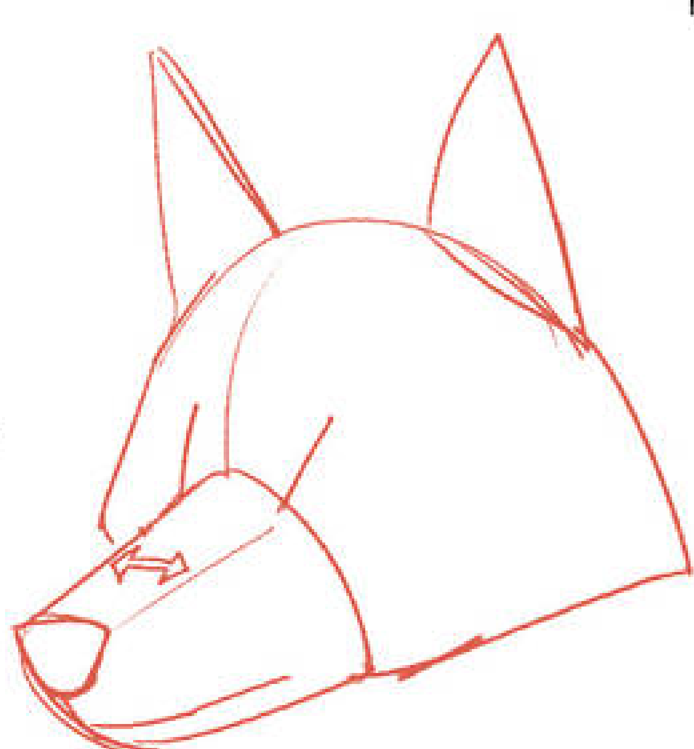




얼굴이 되는 동그라미 중심선을 기준으로 주둥이를 길게 빼서 그려줍니다

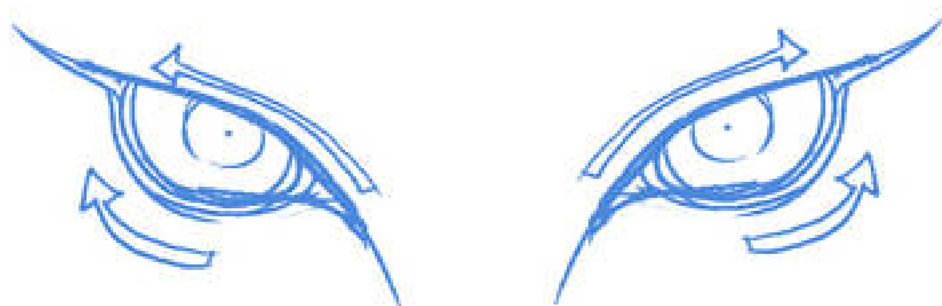


양쪽에 귀를 추가하고 삼각형과
비슷한 형태로 그려줍니다

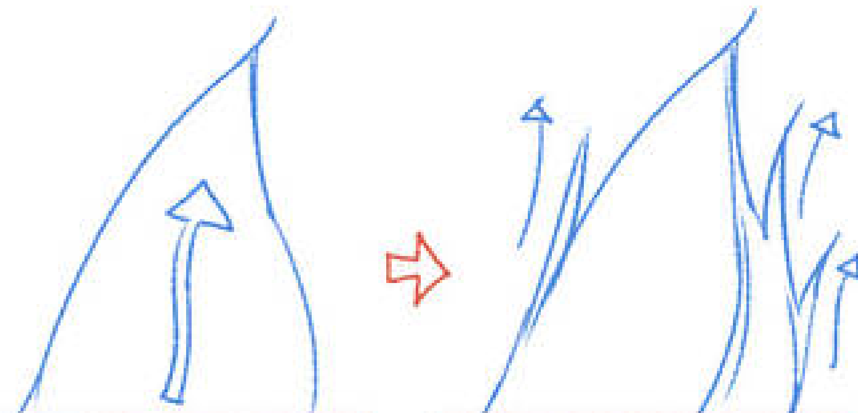


주둥이에 면적을 만들어서 코를 그리고
이 면적 넓이를 기준으로 눈을 그립니다



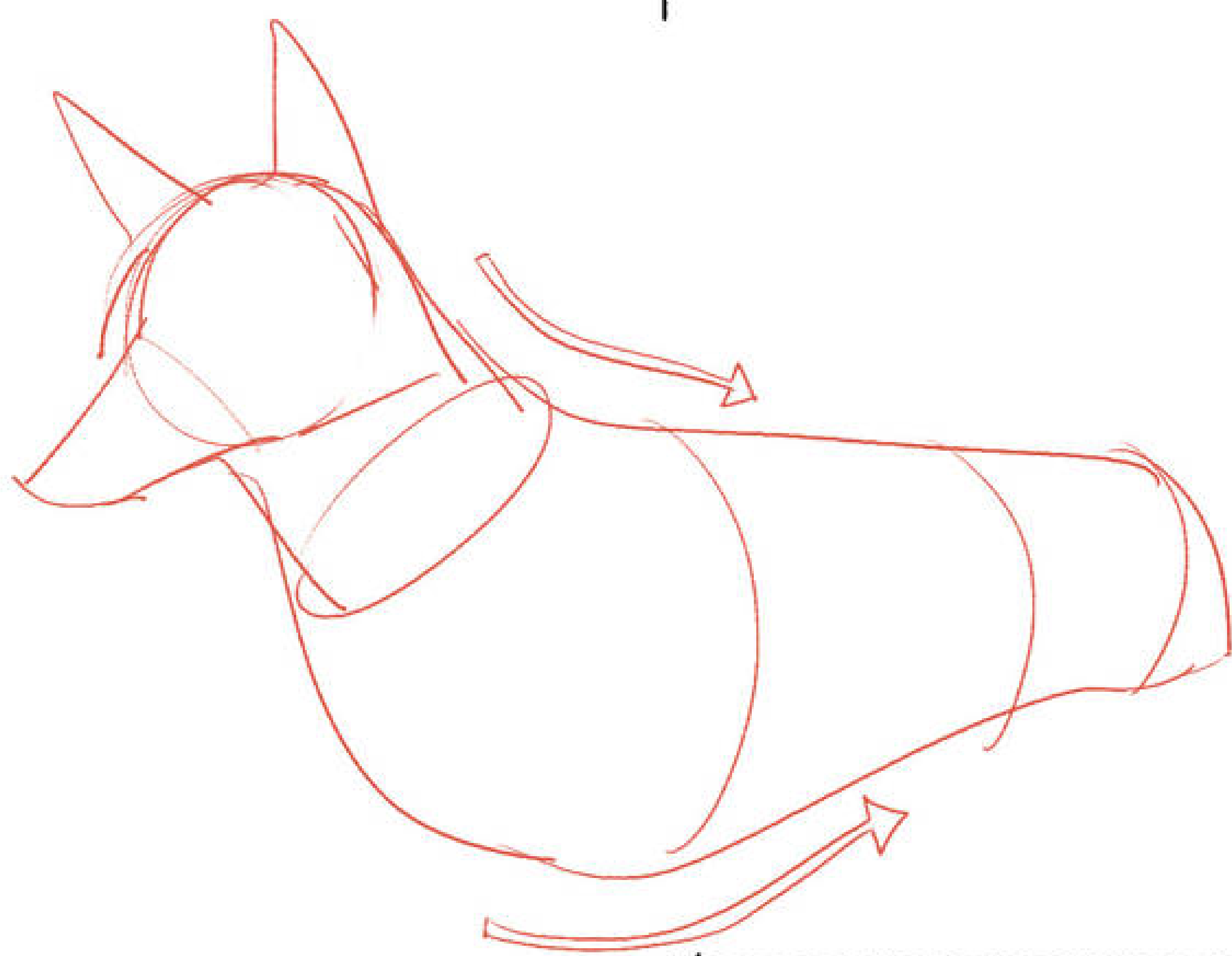


눈매의 위는 매섭게 올라가며 아래는 동그랗게 그려줍니다

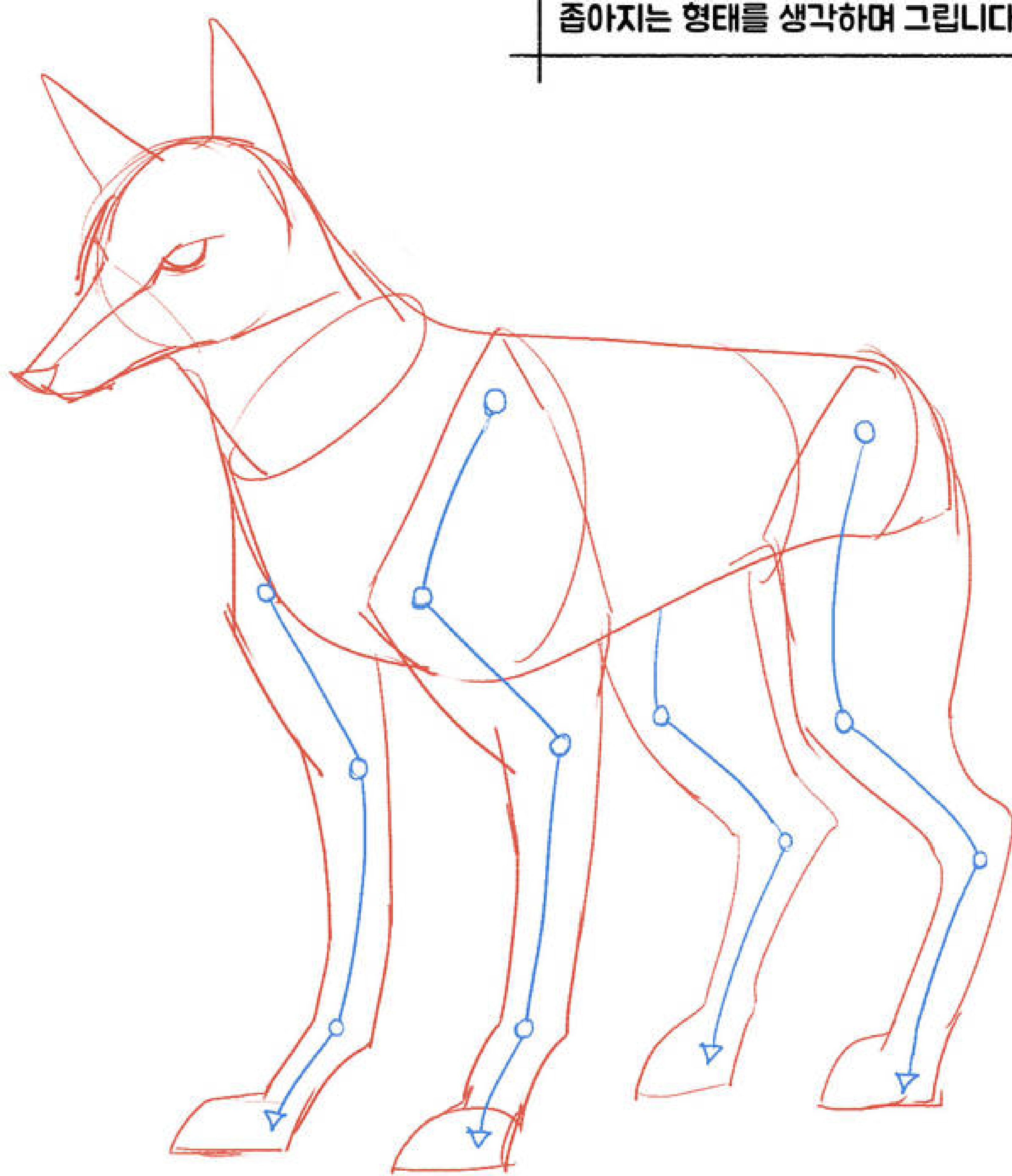




얼굴형 주변으로 큰 덩어리 위주로 털을
표현하고 흐름을 만들어 그립니다



몸을 그릴 때 앞부분은 넓게 뒤로 갈수록
좁아지는 형태를 생각하며 그립니다



앞다리와 뒷다리의 관절 형태는 다르기 때문에 참고하며 그려줍니다

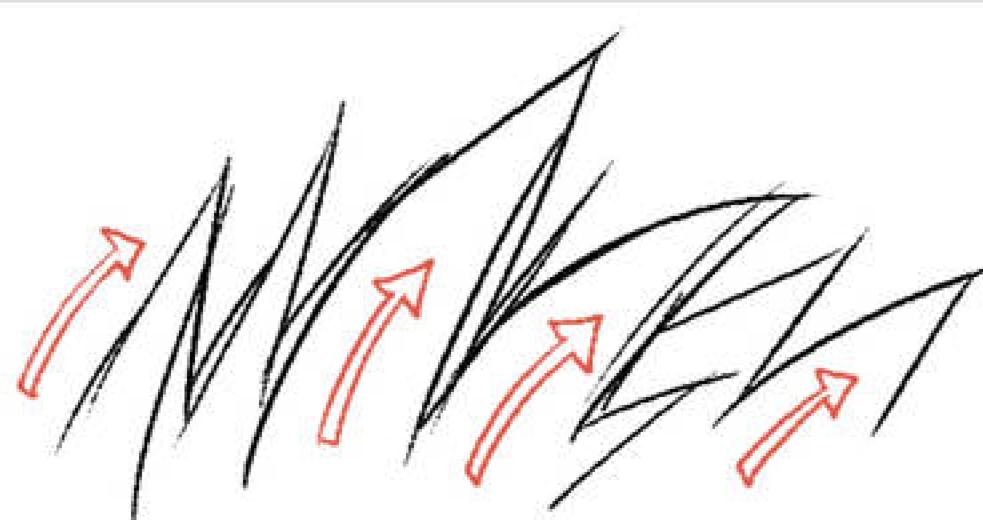


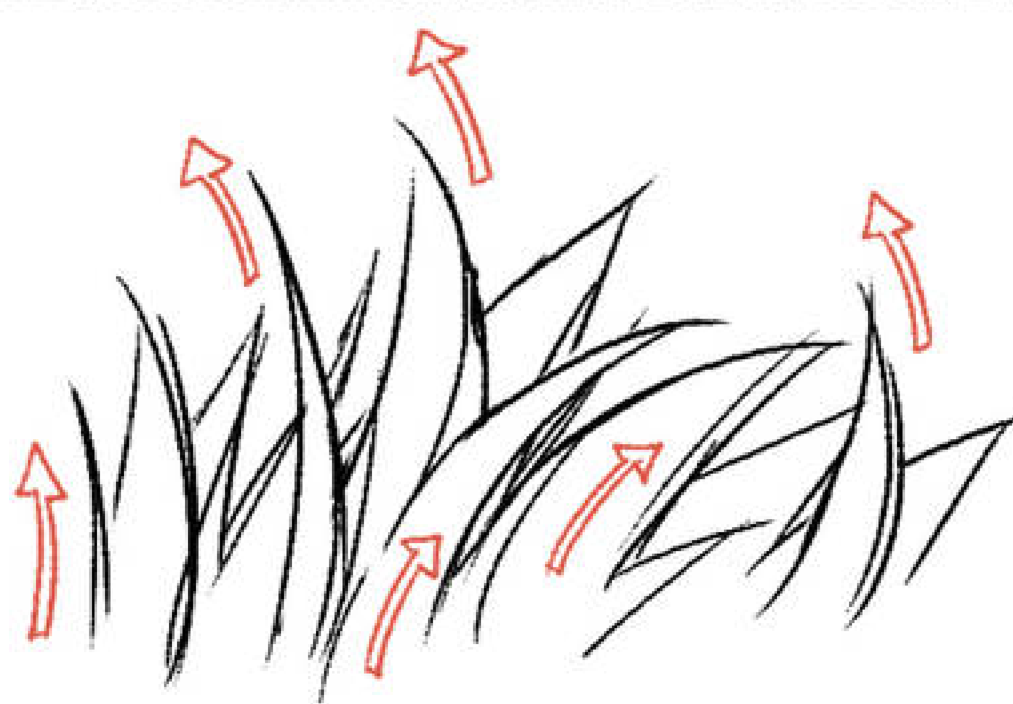
밋밋한 도형 형태 몸에 흐름을 만들어 털을 그려줍니다



디테일을 추가하고 선을 정리하며 마무리합니다
동물마다 생김새와 형태가 다르기 때문에 자료를
통해 관찰하거나 참고하며 그리는 것이 좋습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



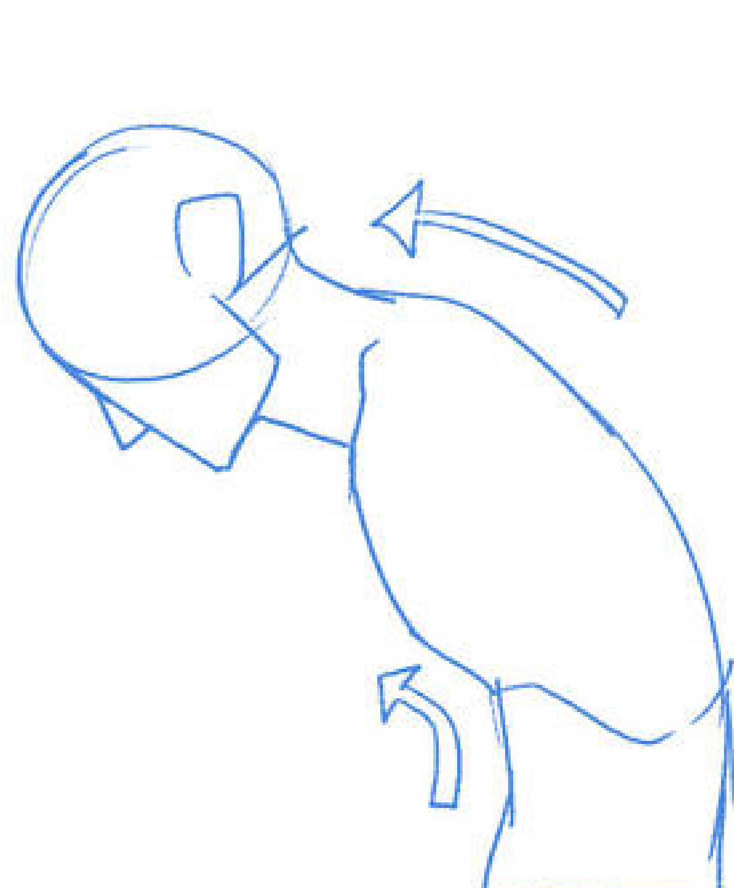


같은 방향의 흐름 외에
다른 방향으로 중간중간
털 표현을 해주면 야생적인
느낌을 줄 수 있습니다



key point

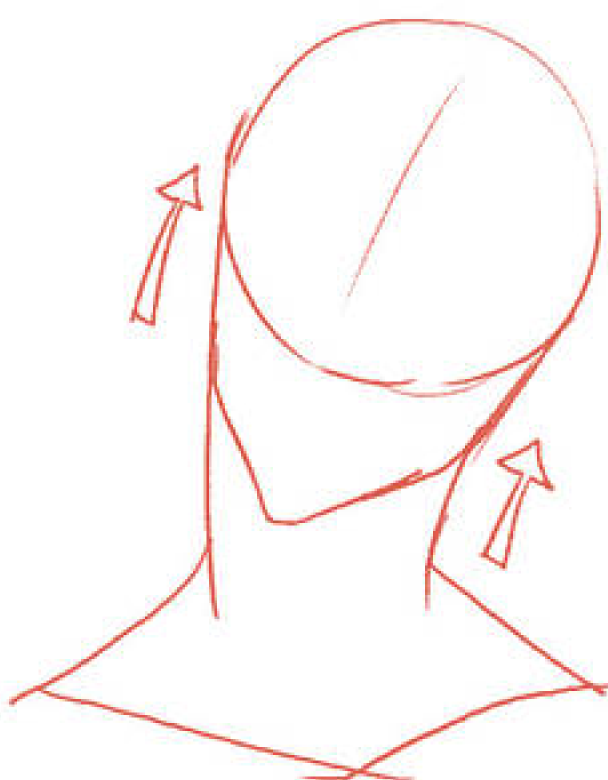
Q : 머리 털 때 손과 머리카락이 궁금해요



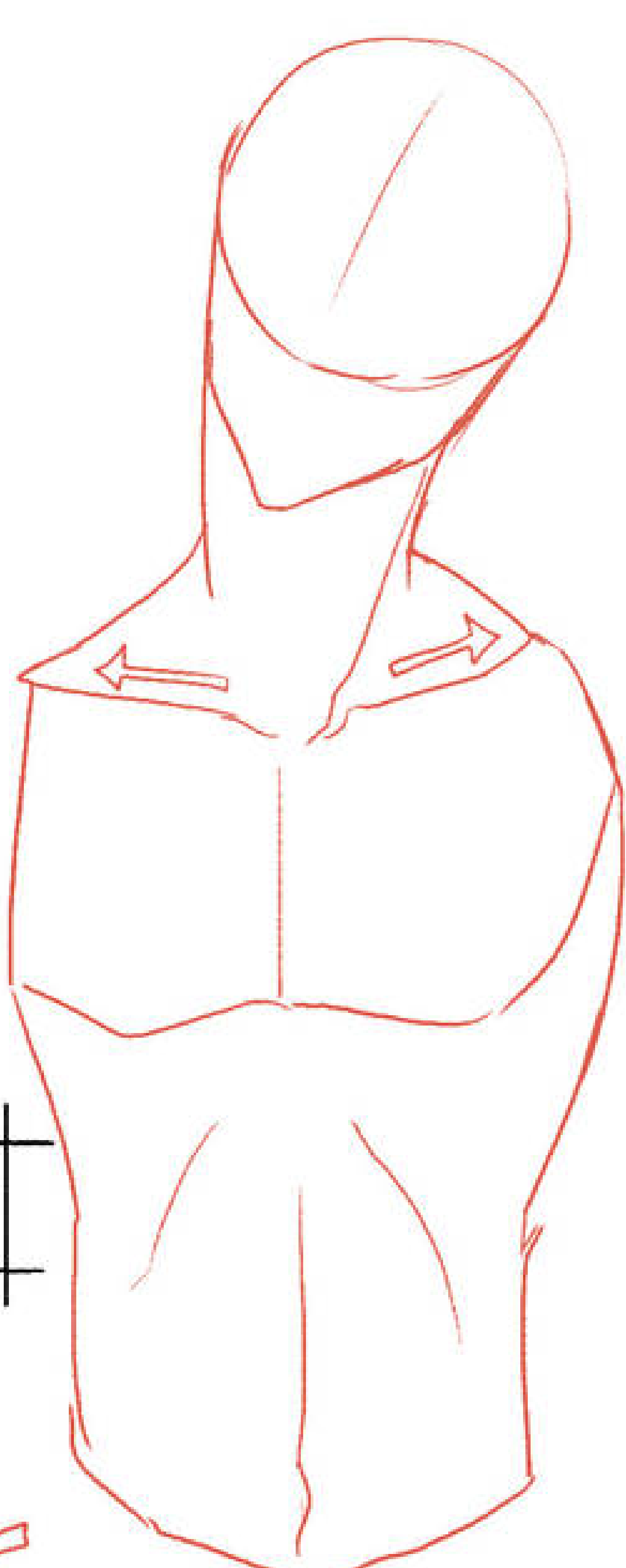

머리를 털 때 크게 두 가지 유형으로 보자면 먼저 허리를 숙여서 강하게 터는 형태로 몸을 최대한 뒤로 빼서 털어서 생기는 피해를 안 받으려는 자세가 있습니다




다른 자세로는 몸을 곧게 뻗고 손만 머리 위로 올려 가볍게 털어내는 자세가 있습니다

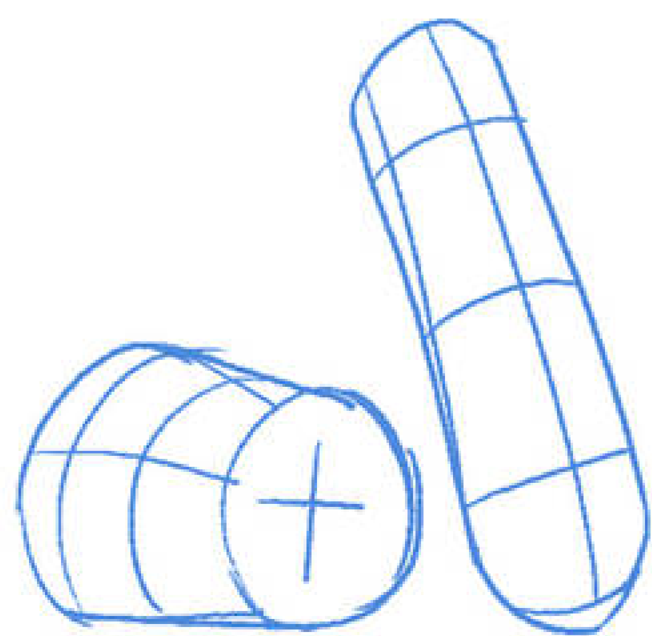


두 번째 자세를 기준으로 정면에서 볼 때 자연스러움을 위해 털어내는 방향으로 목을 살짝 꺾어 그립니다

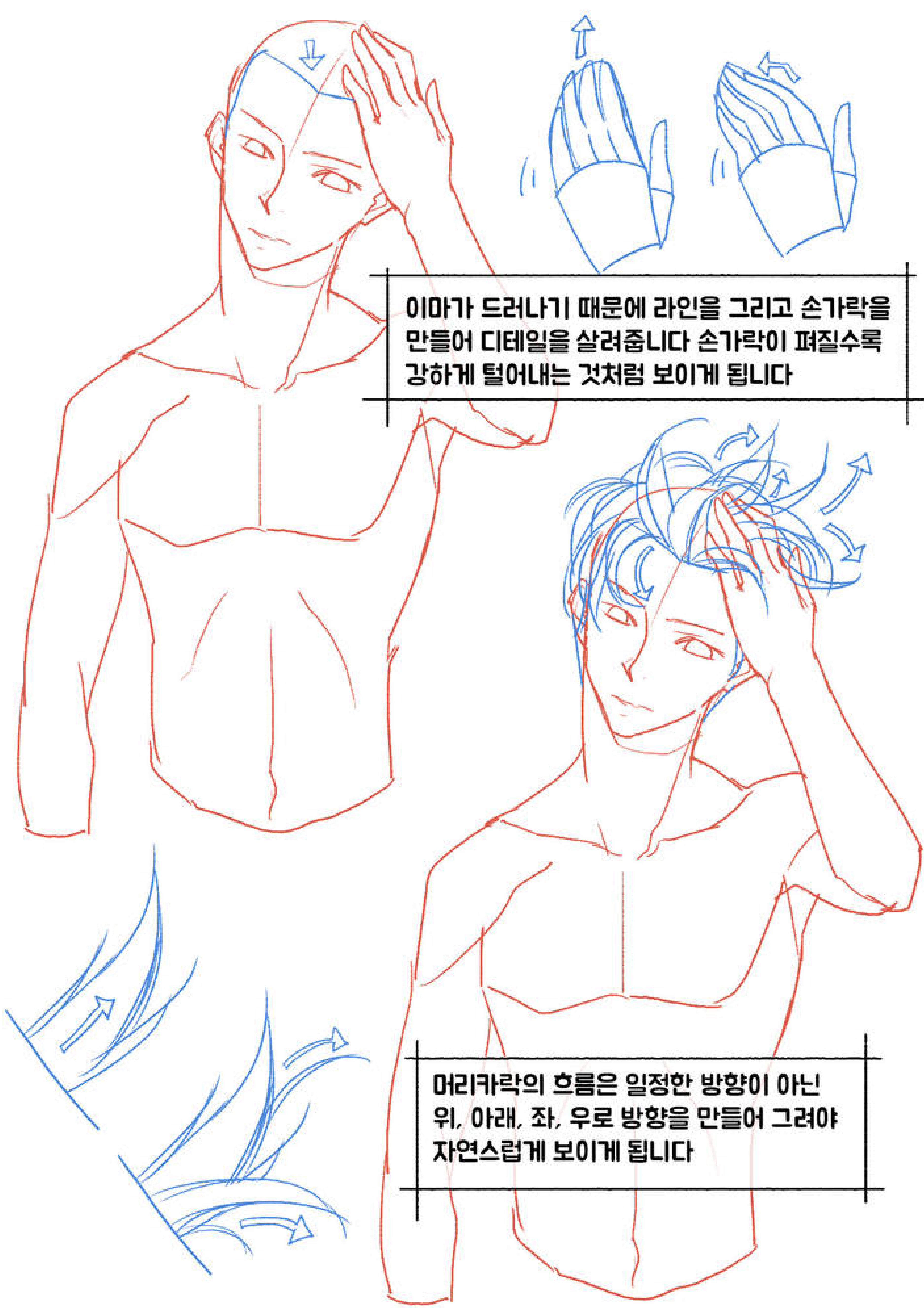


쇄골은 팔이 올라갈 쪽을 조금 더 올려 그립니다

가볍게 터는 자세이기 때문에 한쪽 팔은 내려주고 머리를 털 팔은 해당 위치에 손을 먼저 그려줍니다

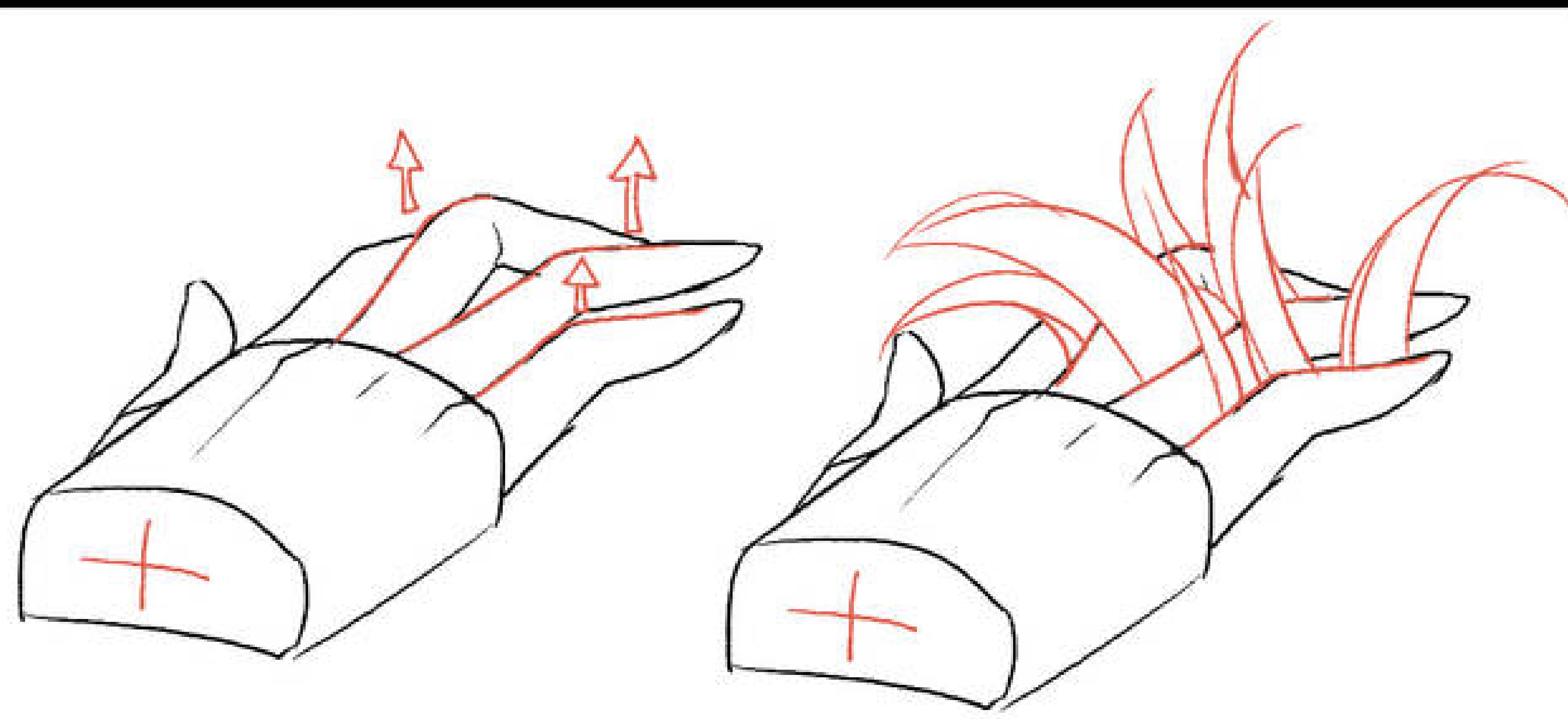



어깨와 손목의 길이와 위치를 고려하며 도형을 응용한 팔을 그립니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



입체적인 느낌으로 손가락 사이의
공간을 이용해 머리카락을 돌출
시켜 그려주면 효과적입니다

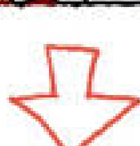


key point

Q : 캐릭터 그리는 과정에서 우선순위가 있나요

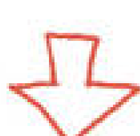


캐릭터를 정해진 공간 안에 원하는 포즈를
표현하였을 때 보이는 범위에 따라 그리는
순서는 조금씩 다를 수가 있습니다



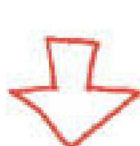


보일 범위의 인체 부분까지 전체적으로
흐름을 러프하게 잡아가며 그려줍니다





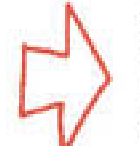
이후 디테일을 살려주는데 위에서(얼굴)부터
아래(다리) 방향 순서로 그려나갑니다

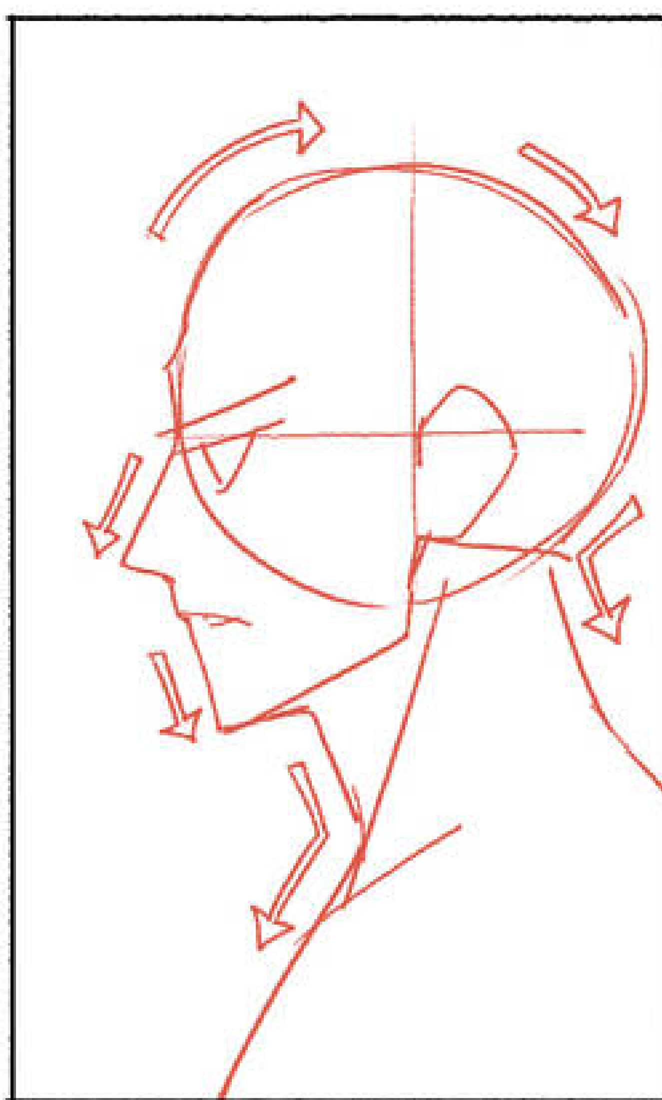




선을 정리하며 그림을 단단하게 다듬어 줍니다

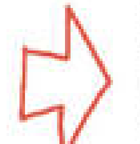






얼굴만 보일 경우 얼굴형 크기를 고려하며 공간 안에
넣어주고 비율은 대략적인 느낌만 맞춰 그립니다

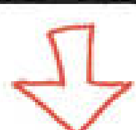


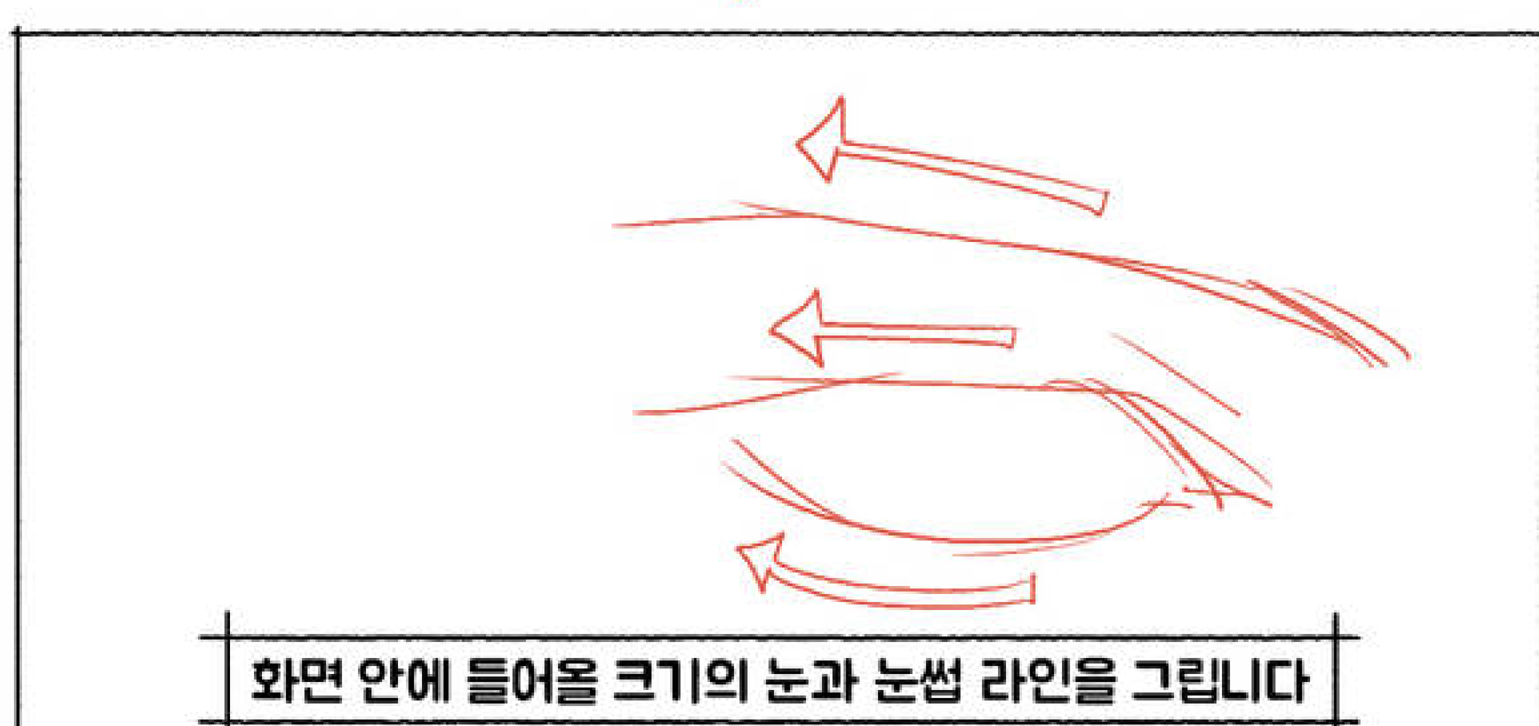


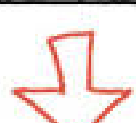


비율에 맞춰 눈, 코, 입을 묘사하고 머리카락을 추가해 선을 정리합니다



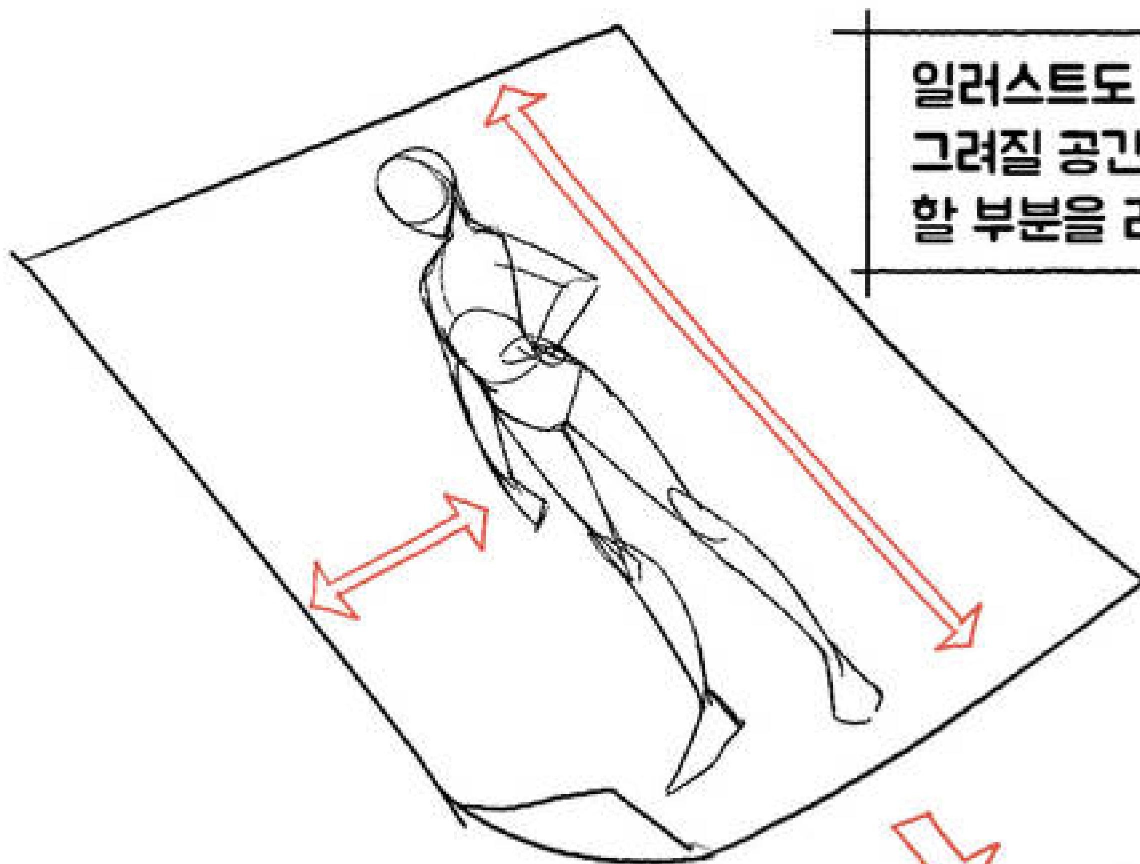








일러스트도 마찬가지로 위와 같은 방법으로
그려질 공간 안에 맞춰 가장 비중이 커야
할 부분을 러프하게 형태를 먼저 그립니다



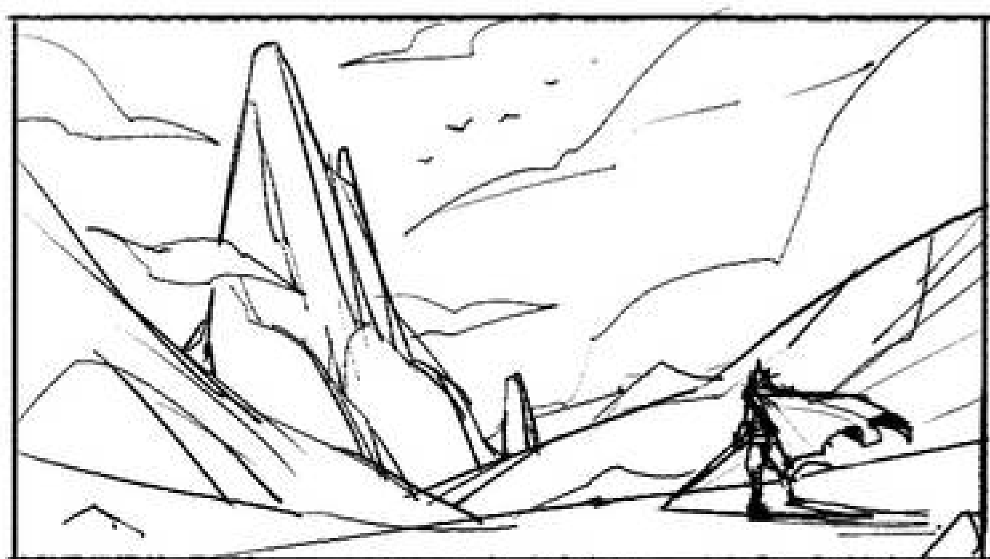




위에서 아래 순으로 정리 및 추가 디테일로
그림의 완성도를 올려가며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

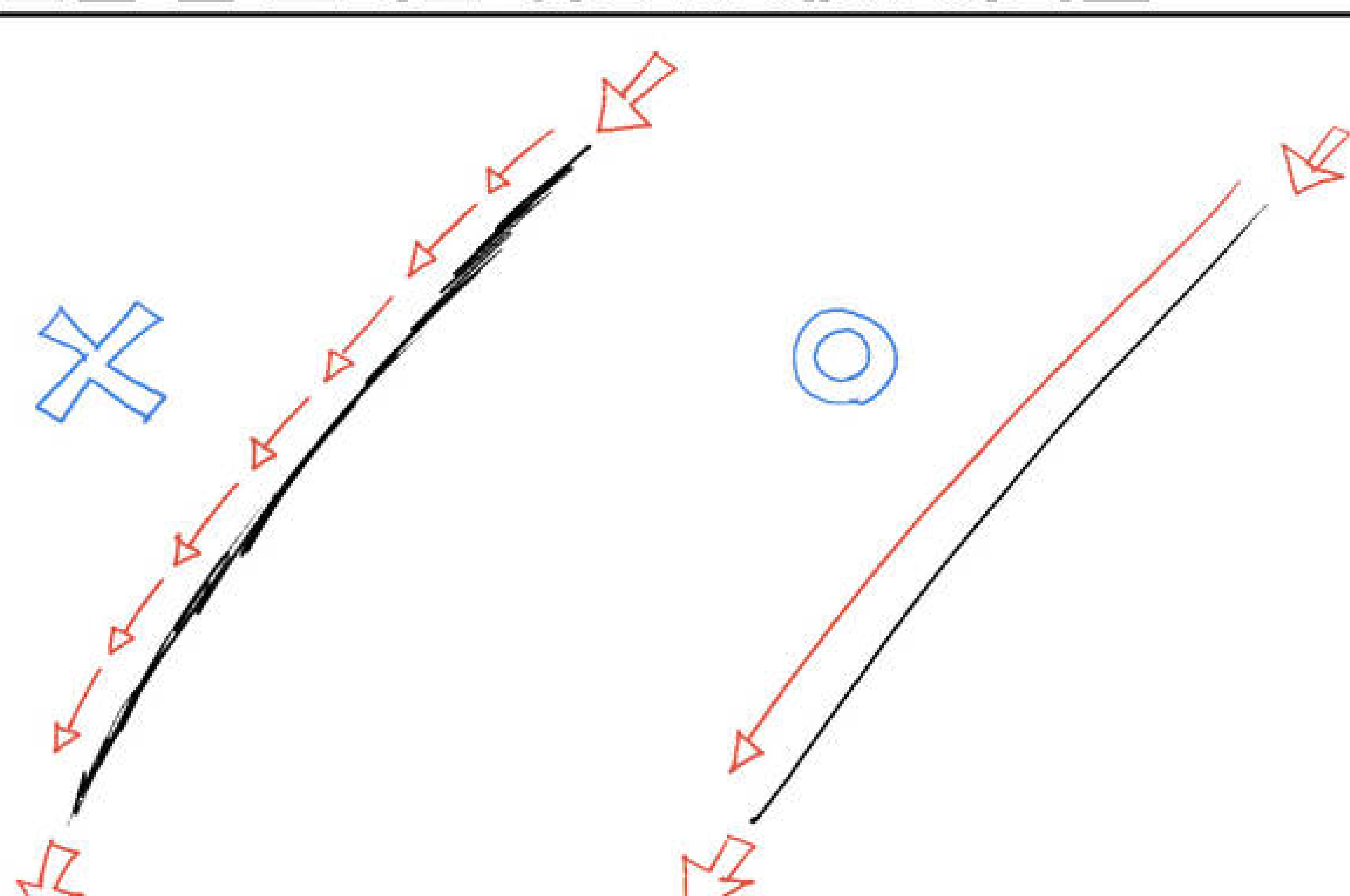






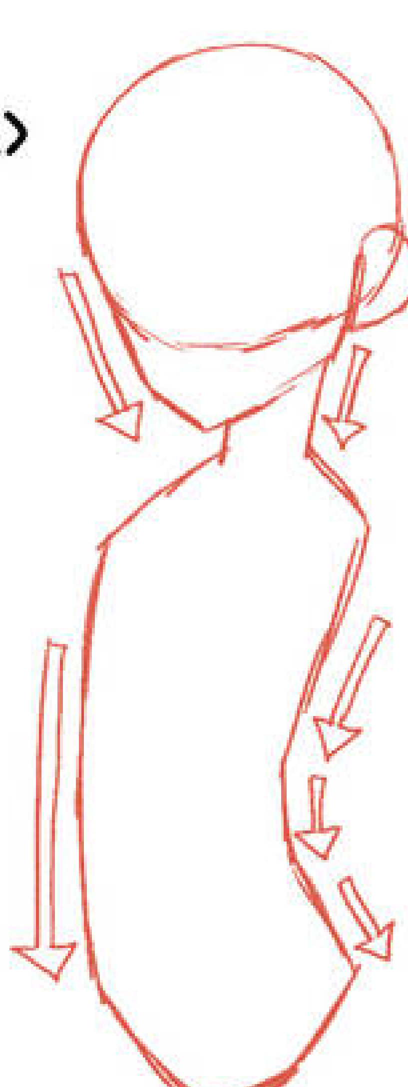
key point

Q : 선을 잘 쓰려면 어떻게 해야 하나요

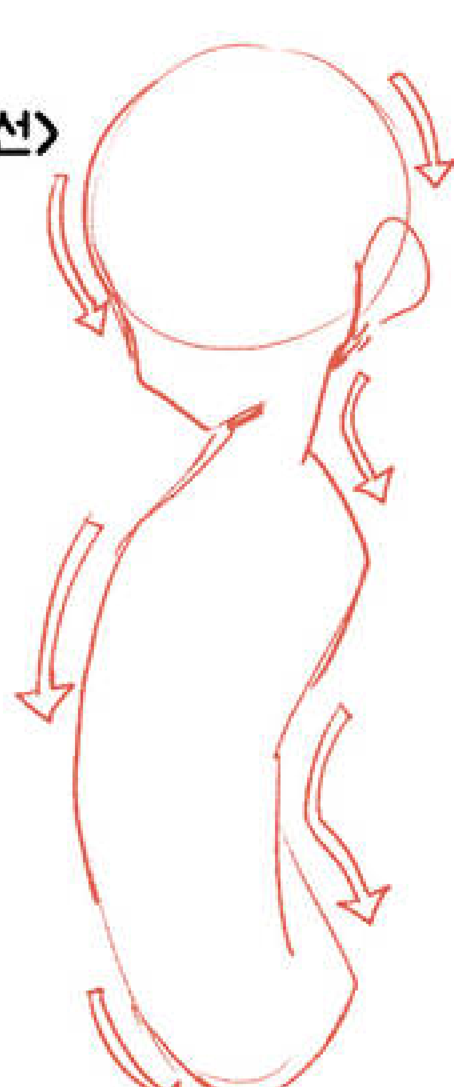


짧은 여러 겹선들로 면이나 형태를 만들게 되면 지저분하고 정리가 안되기 때문에 최대한 긴 선을 사용하려고 노력해야 합니다

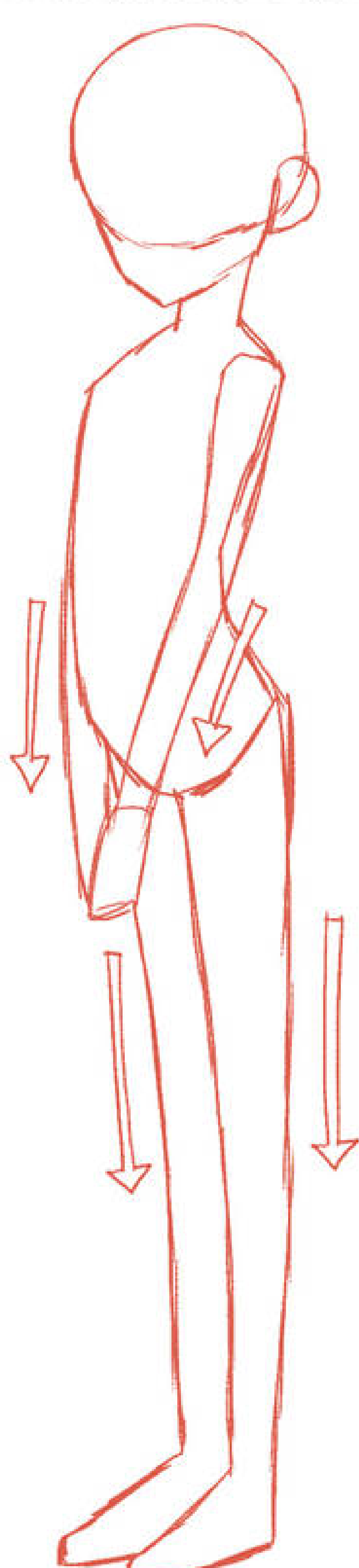
〈나쁜 선〉

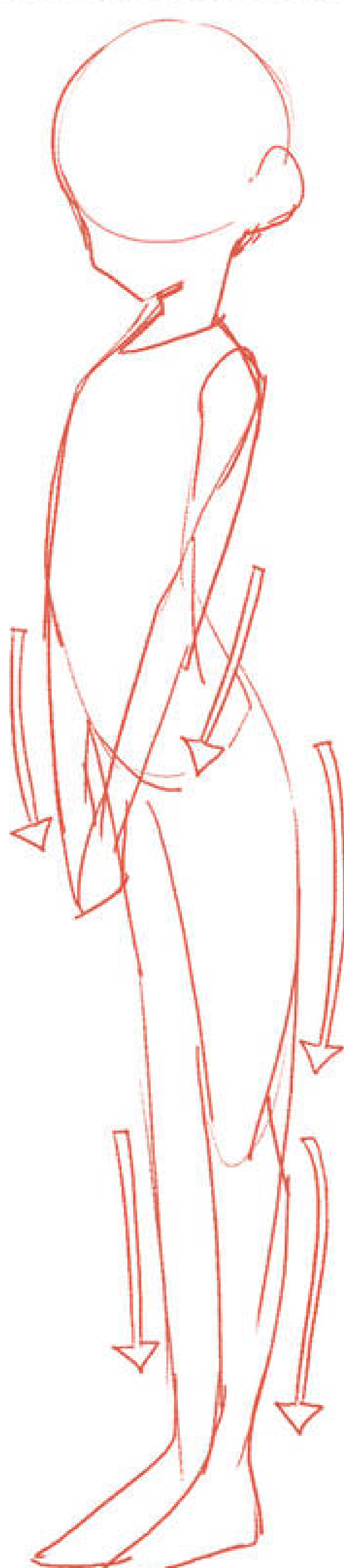


〈좋은 선〉

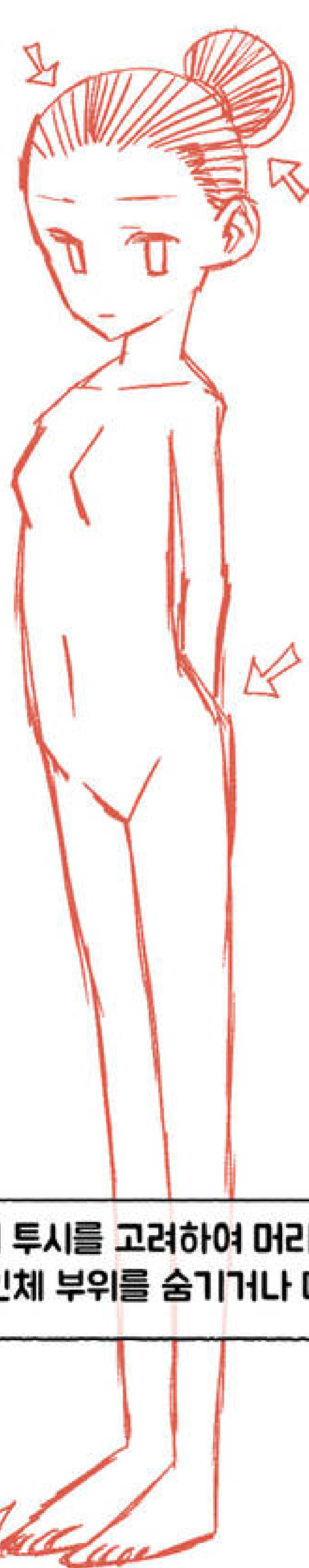


캐릭터에 적용한 좋은 선은 인체의 특징을 잡기 위해 곡선으로 형태를 만들지만 나쁜 선은 인체 특징을 무시하면서 직선과 겹선을 사용하는 것입니다



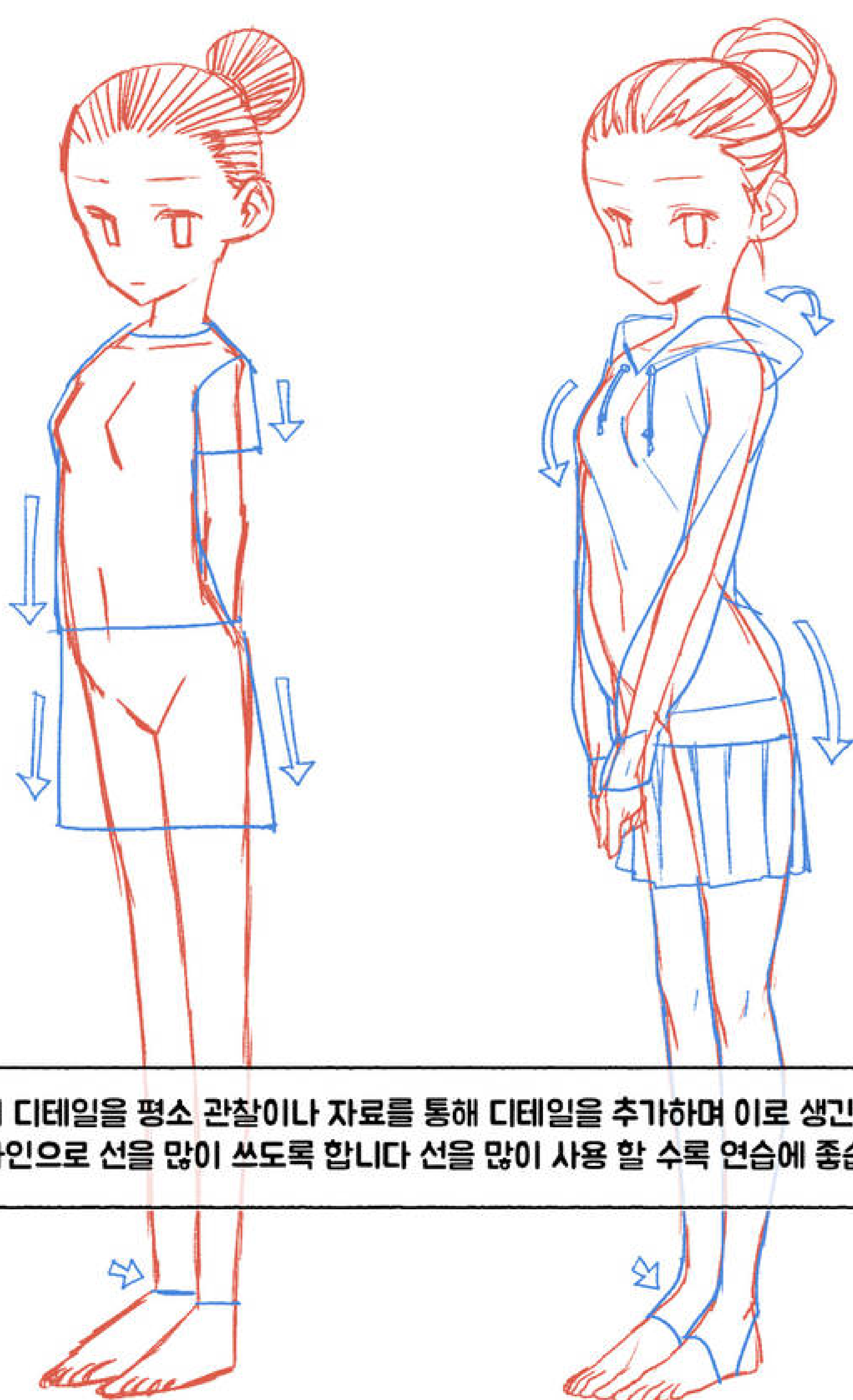


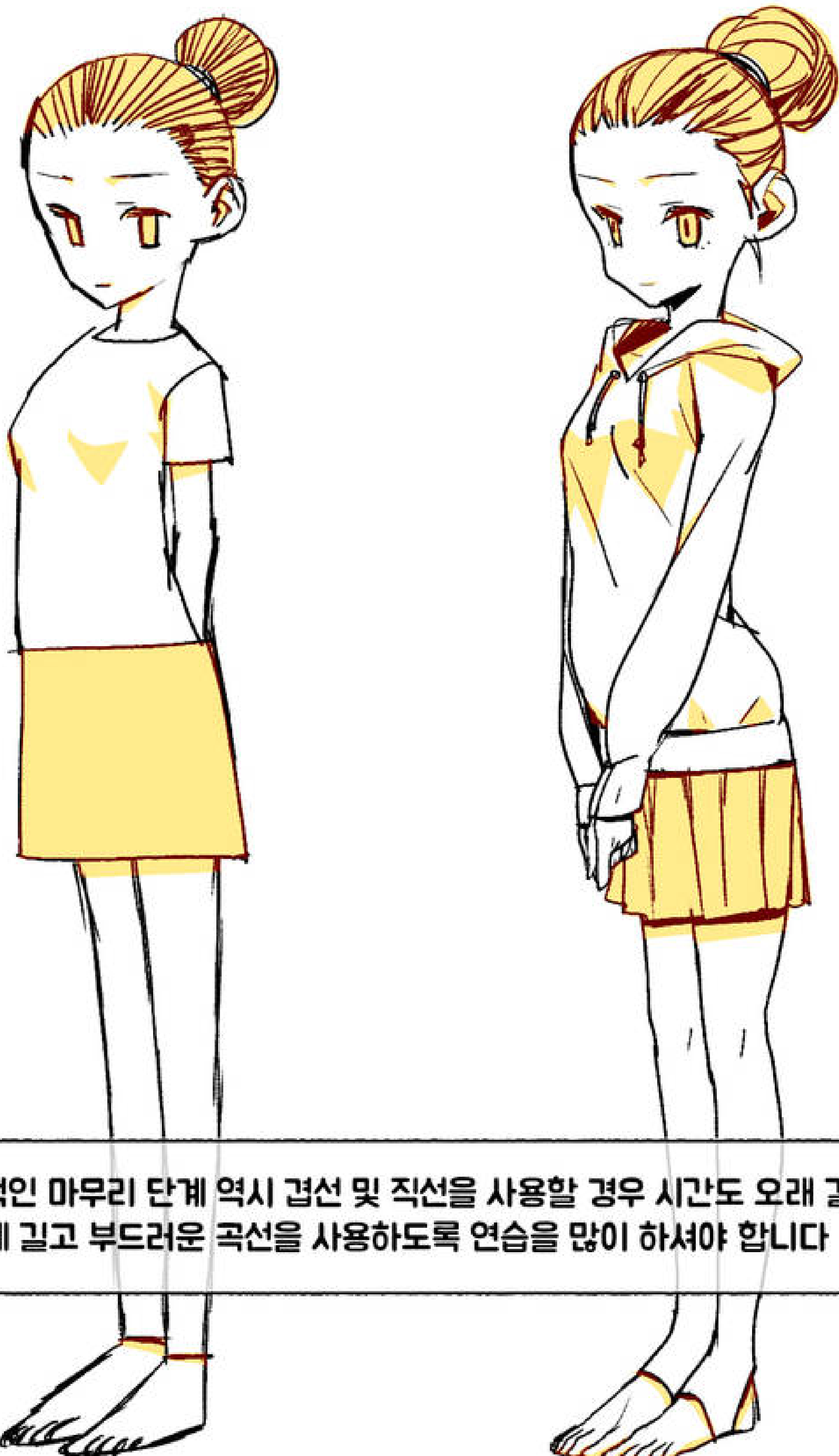
팔과 다리를 추가해 그릴 때도 인체의 관절 부분에 곡선을 이용해 표현해줍니다 직선과 겹선으로 그릴 경우 입체적이지 못하며 경직된 선으로 표현이 됩니다



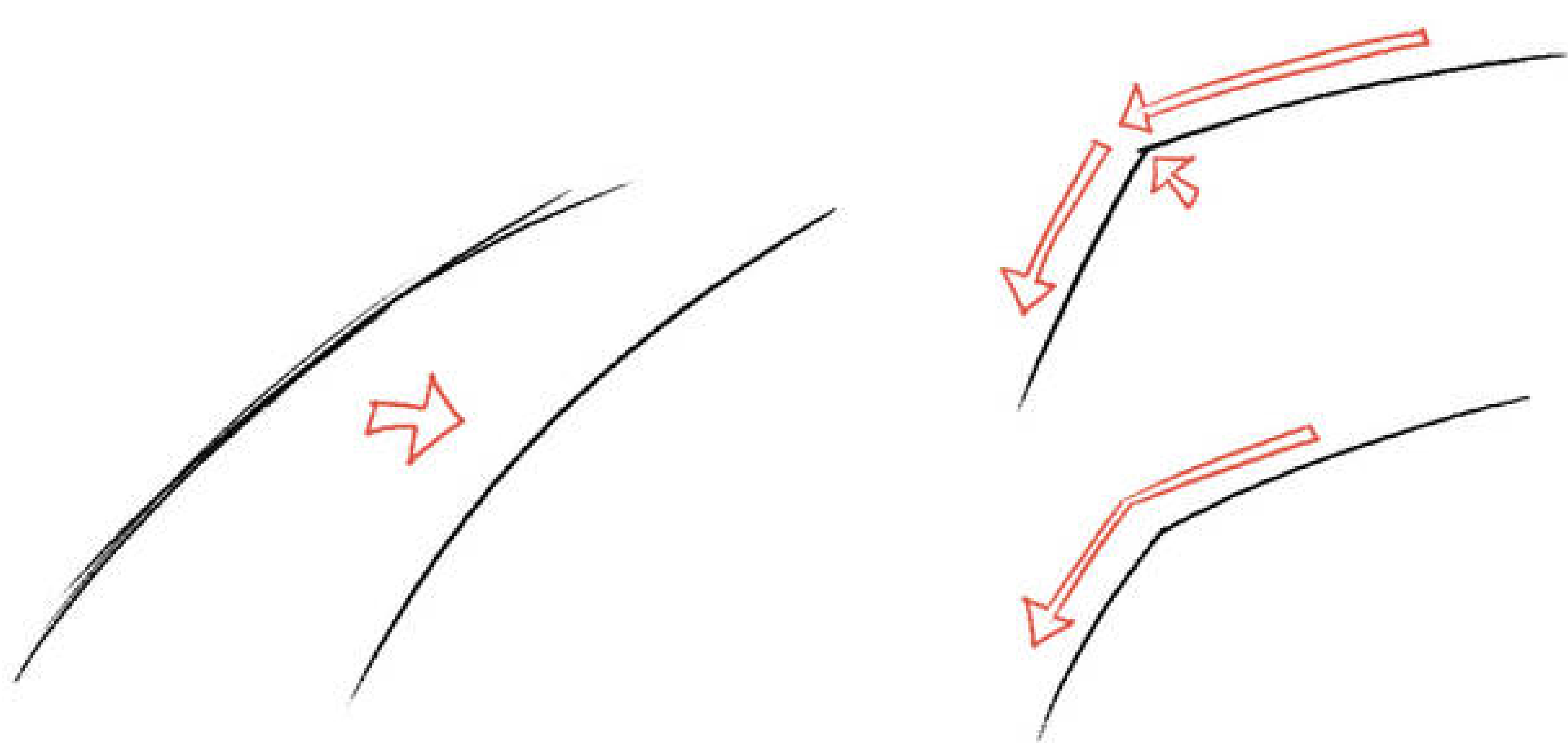


굴곡진 인체 투시를 고려하여 머리카락의 흐름 선은 직선이 아닌 곡선을 줘야 하고 자신 없는 인체 부위를 숨기거나 대충 그리는 버릇을 만들면 흐름에 좋지 않습니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



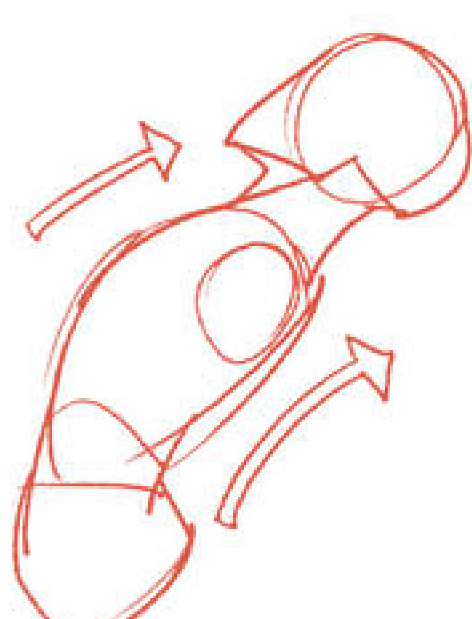
어느 정도의 깔끔한 겹선은 상관없으며 깔끔하게 선을 정리하는 연습을 추가로 해주는 것도 좋습니다

꺾이는 지점에서 띄고 선을 이어 그려도 되고 한 번에 그려도 됩니다 본인이 편한 지점에서 끊어주며 긴 선을 사용하면 됩니다

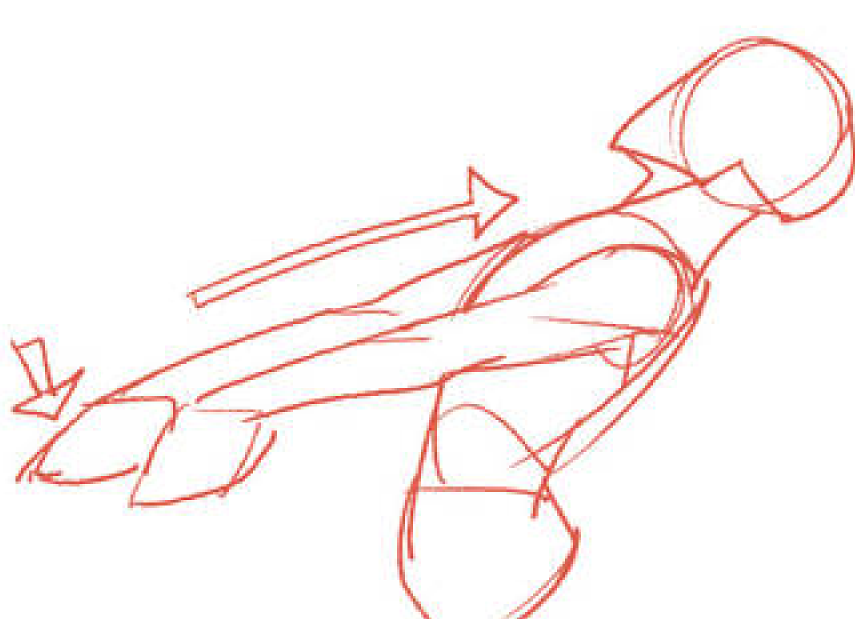


key point

Q : 무언갈 잡고 버티는 포즈가 궁금해요



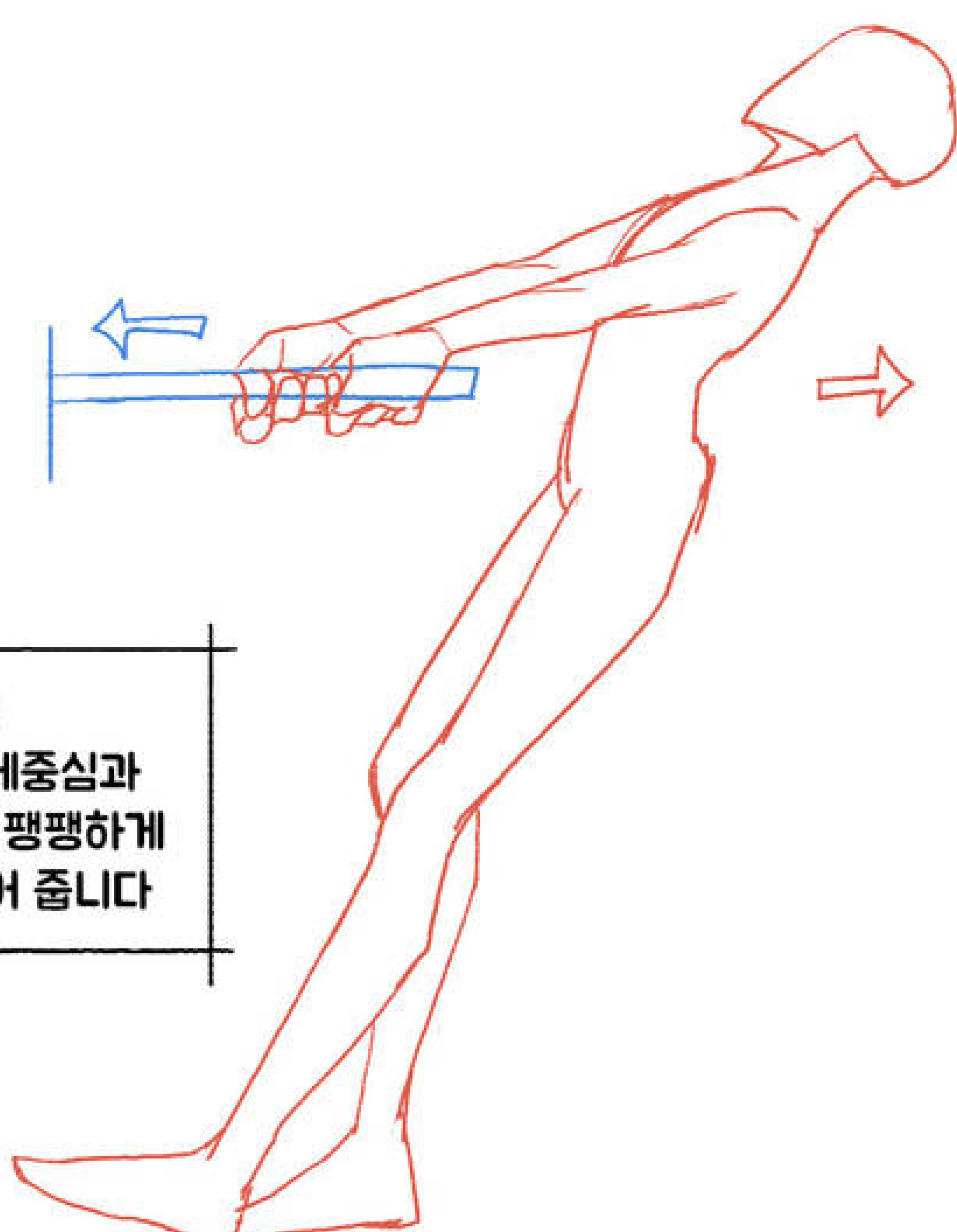
캐릭터가 무언갈 잡고 버티거나
혹은 잡아당기는 느낌을 그리기
위해선 동세의 흐름이 가장 잘 보이는
측면에서 먼저 확인해 봅니다



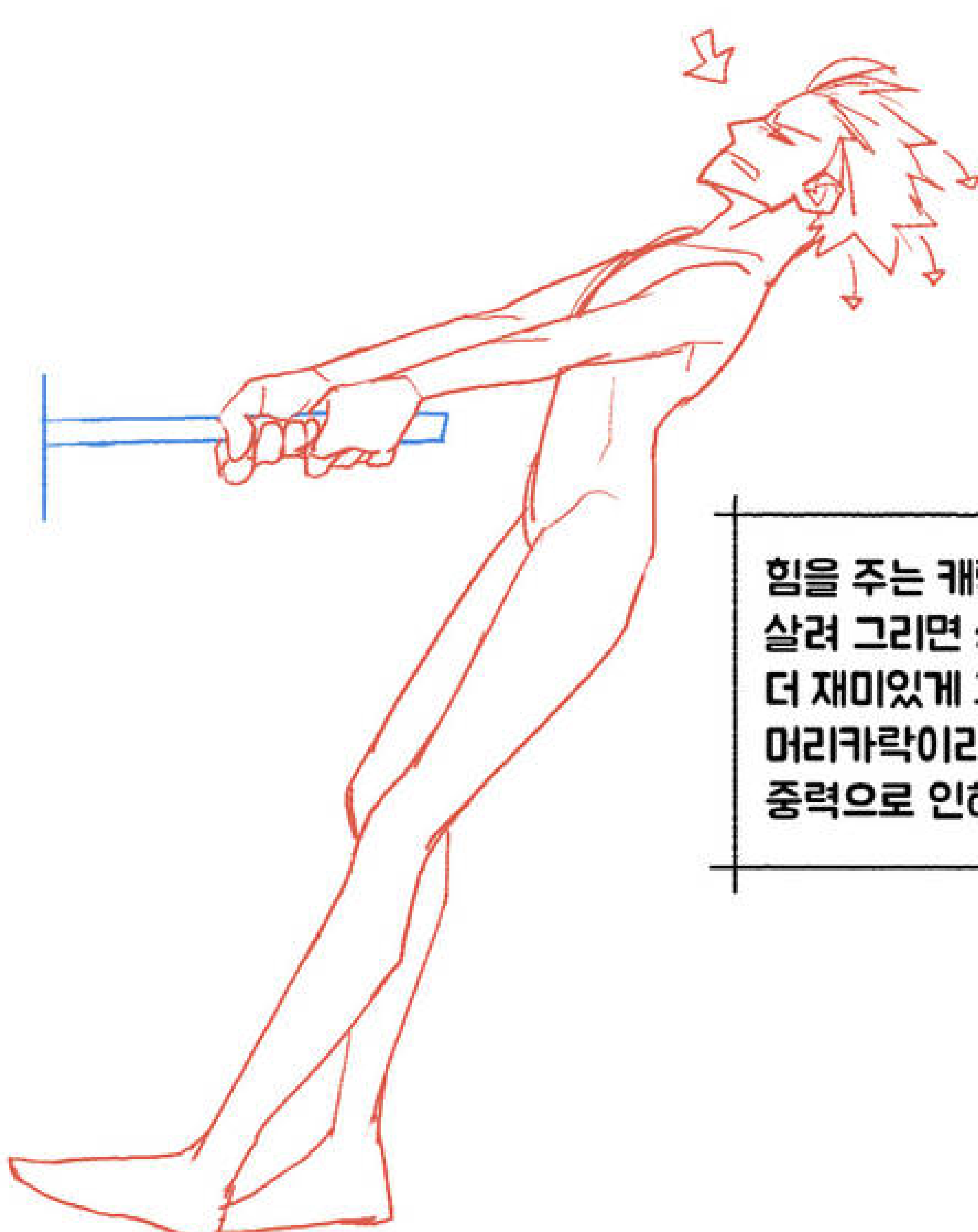
상체가 우선 뒤로 젖혀지고
팔은 수직으로 뻗게 됩니다



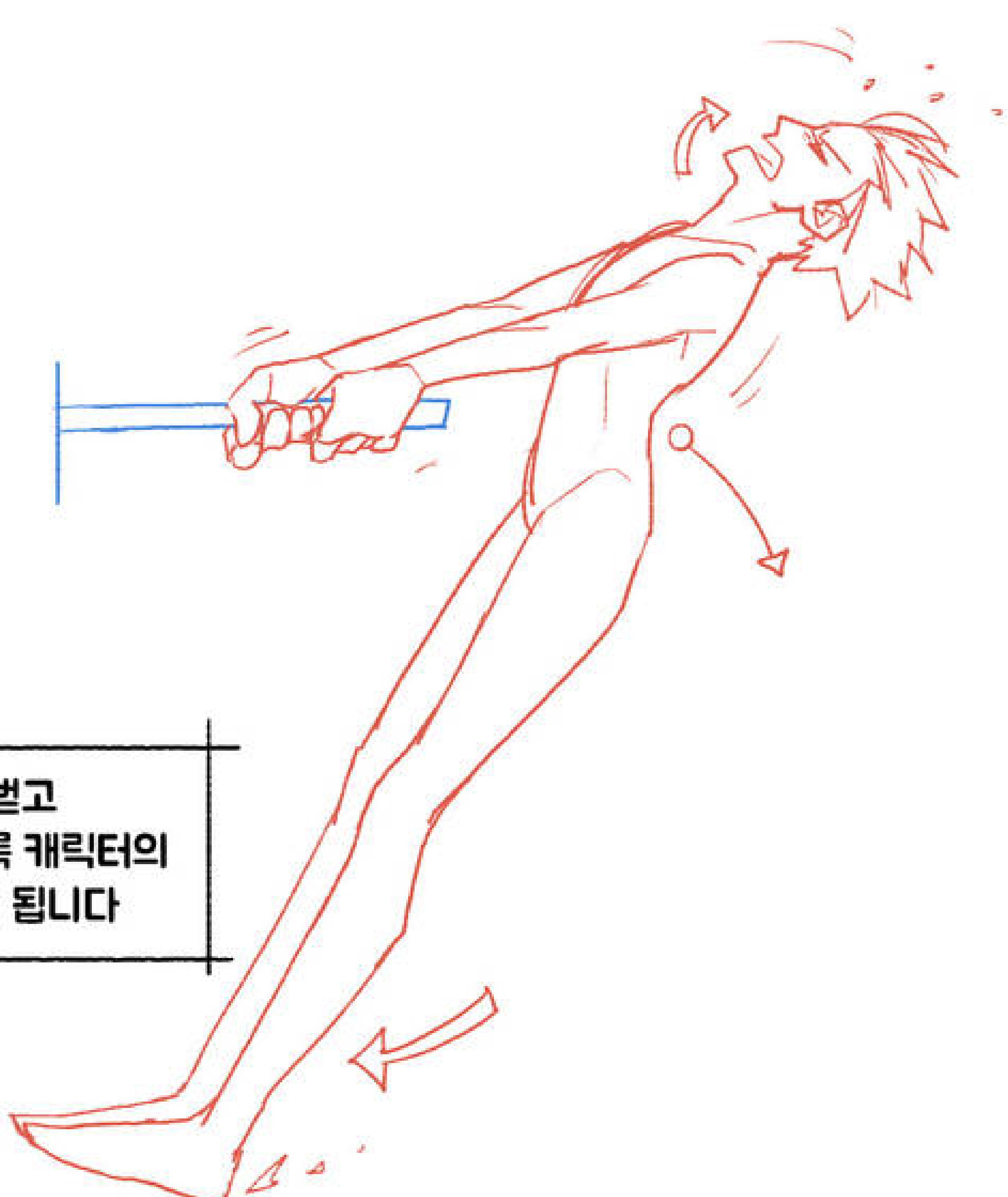
다리 역시 앞으로 곧게 뻗어서
캐릭터의 무게중심이 전체적으로
뒤로 쏠리는 느낌으로 만들어 줍니다



잡고 있는 물건을 손 위치에
그려주고 물건이 캐릭터 무게중심과
반대 방향으로 향하여 서로 팽팽하게
대립하는 힘의 흐름을 만들어 줍니다



힘을 주는 캐릭터의 표정을
살려 그리면 상황에 대한 표현이
더 재미있게 그려집니다 이때
머리카락이라던가 옷자락이 길 경우
중력으로 인해 아래로 흐르게 됩니다



두 다리 전부 수직으로 뻗고
고개를 뒤로 더 젖힐수록 캐릭터의
표현은 극적으로 보이게 됩니다

측면에서 보인 캐릭터의 흐름을 다른 각도에서 살려줍니다

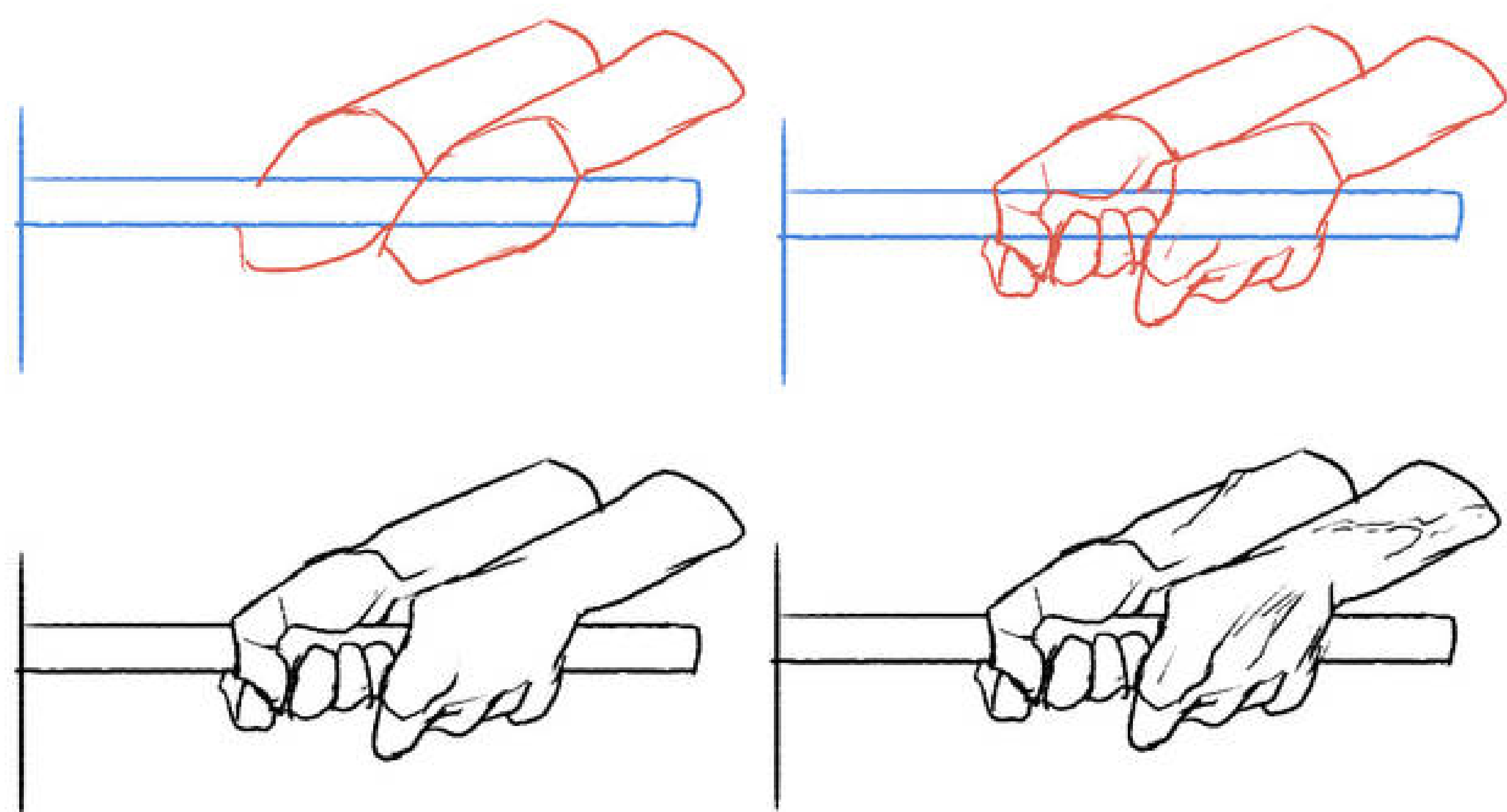
상체가 기울고 다리는 앞으로 고개는 뒤로 젖혀줍니다

팔을 수직으로 뻗어 그립니다

물건 위치에 맞춰 잡고 있는 손의 디테일을 추가합니다

효과선이라던가 땀 표현을 추가하여 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





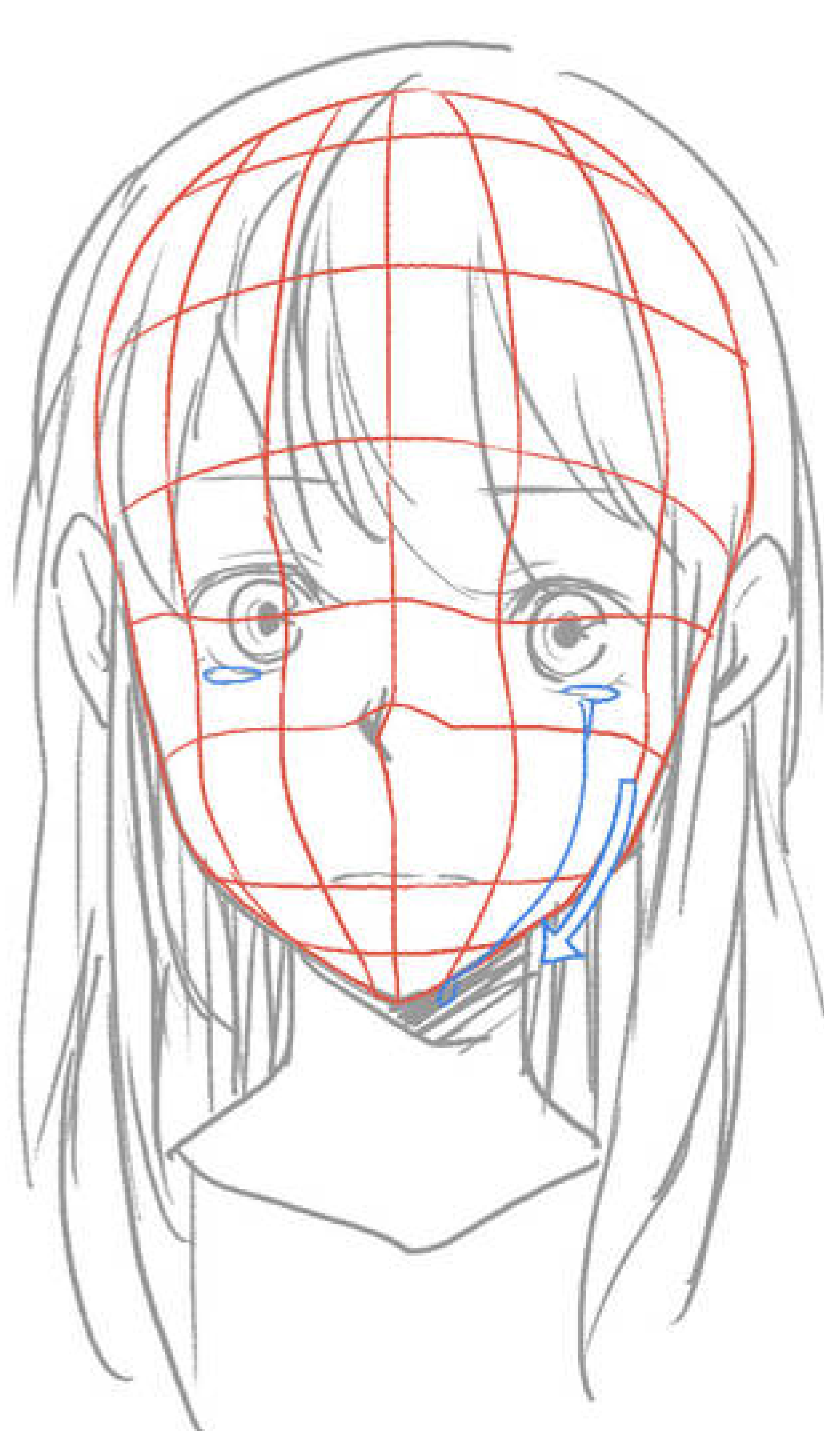
key point

Q : 우는 표정을 그려보고 싶어요



먼저 캐릭터 얼굴을 그려줍니다





눈물이 흐를 경우 얼굴 투시선에 맞춰 곡선을 그리며 흘려야 자연스럽습니다

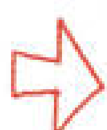






눈물이 살짝 맺히거나 눈썹의 변화를 주면 울기 직전의 느낌을 주게 됩니다







눈물이 많아지면서 흐르게 되고 눈동자에 촉촉한 표현을 해줍니다
입모양은 양쪽 공간을 주고 가운데를 붙이면 참는듯한 느낌을 만들어 줍니다



눈썹을 화나게 바꾼 상태에서 눈물을 그려주면
캐릭터의 심정이 드러난 상태로 보이게 해줍니다

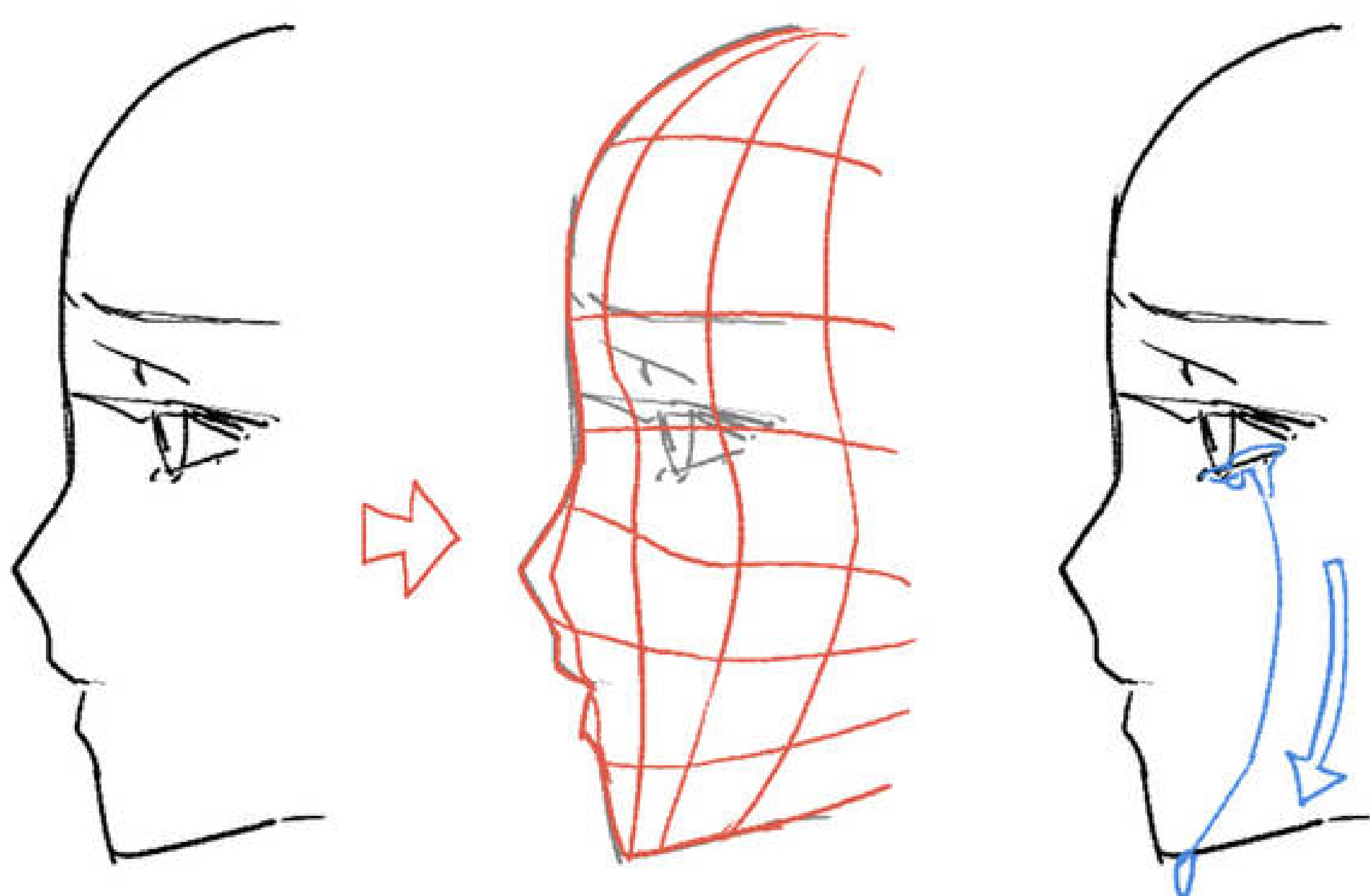


눈썹을 최대한 위로 올려 그리고 입을 벌려 주면
주체 못해 서럽게 우는 듯한 표정으로 그려집니다



상황에 따라 손을 추가해주면
표현의 섬세함이 드러납니다

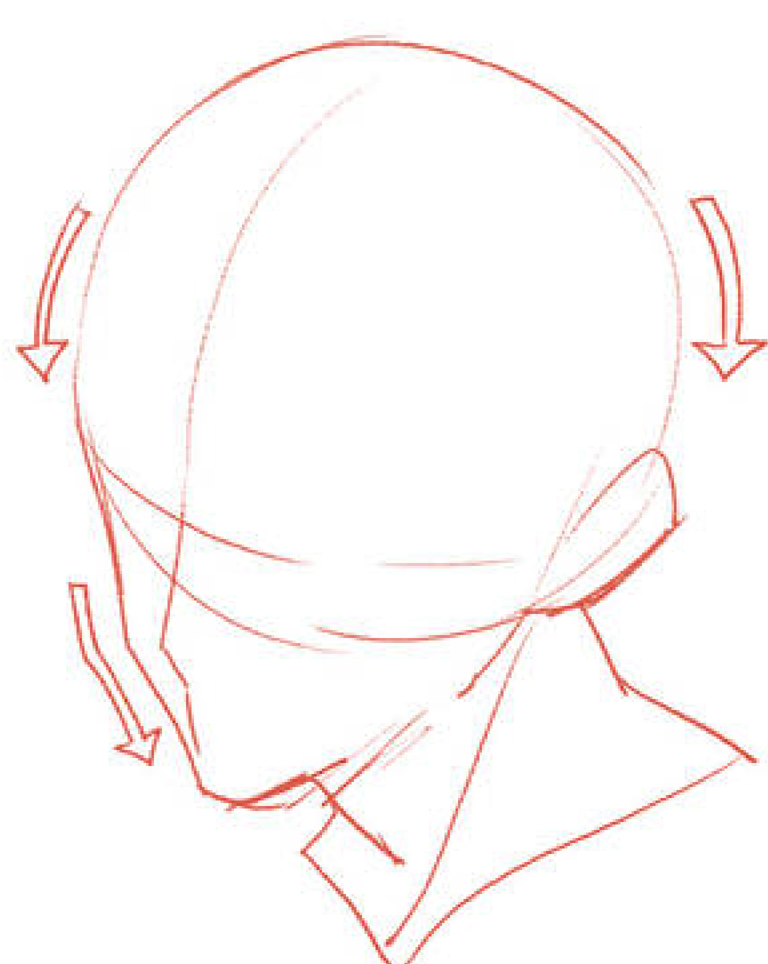
타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

Q : 광기에 휩싸인 눈을 그리고 싶어요

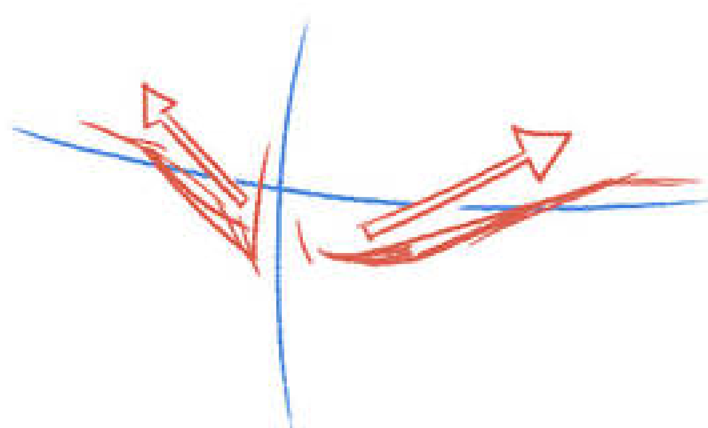


광기 어린 눈을 표현하기 전
그릴 각도와 얼굴형을 그려줍니다

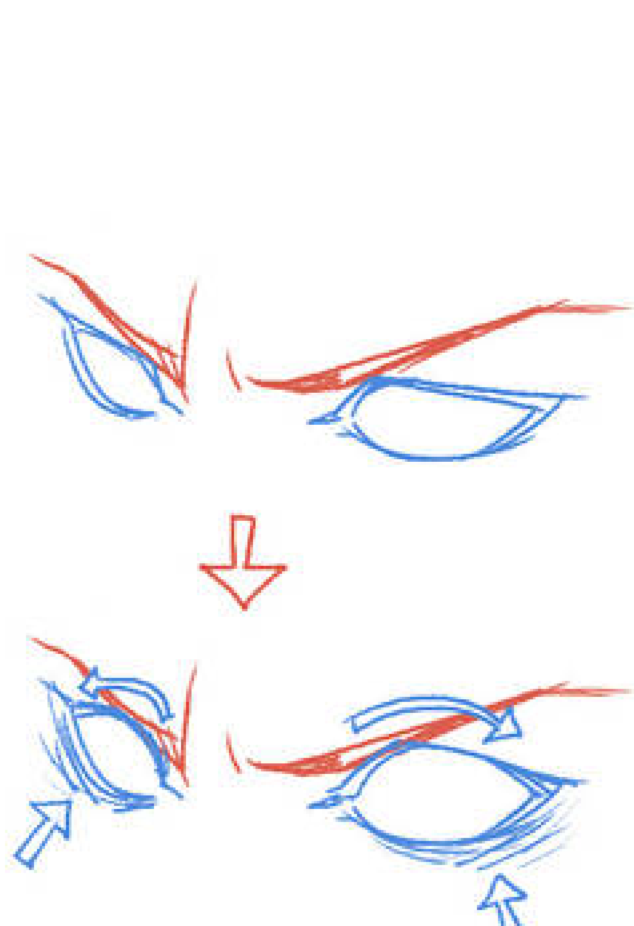


얼굴형 각도의 중심선을 기준으로
콧대와 이마 라인을 맞춰 그립니다





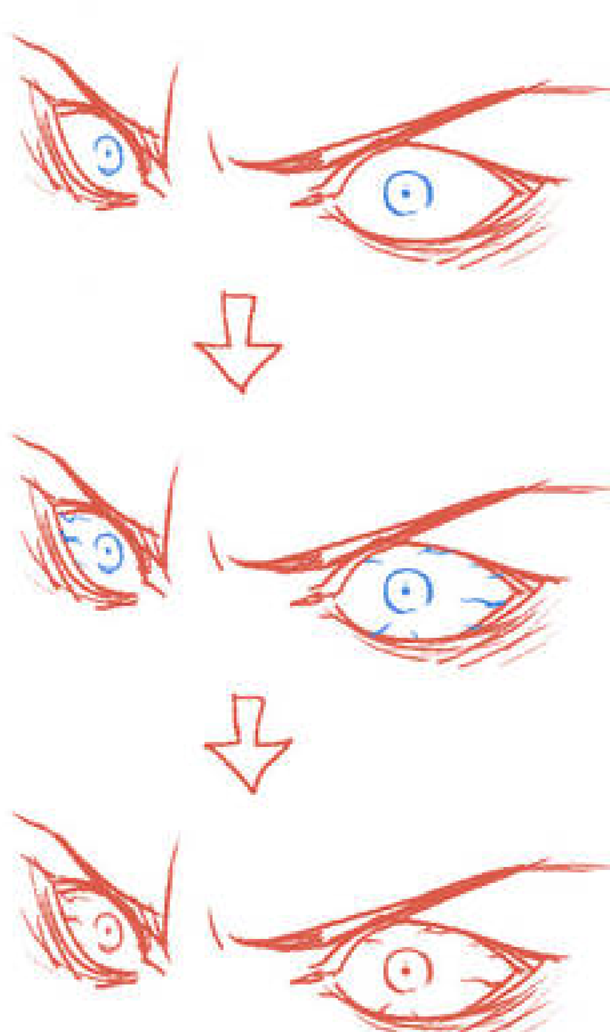
머리카락을 추가하여 그려주고
눈썹은 화가 난듯한 느낌으로
위로 향하게 방향을 만들어줍니다





눈은 기본형보다 동그랗게 만들어
부릅뜨는 눈으로 보이게 하고 눈 밑에
잔선을 그려 어두운 느낌을 잡습니다



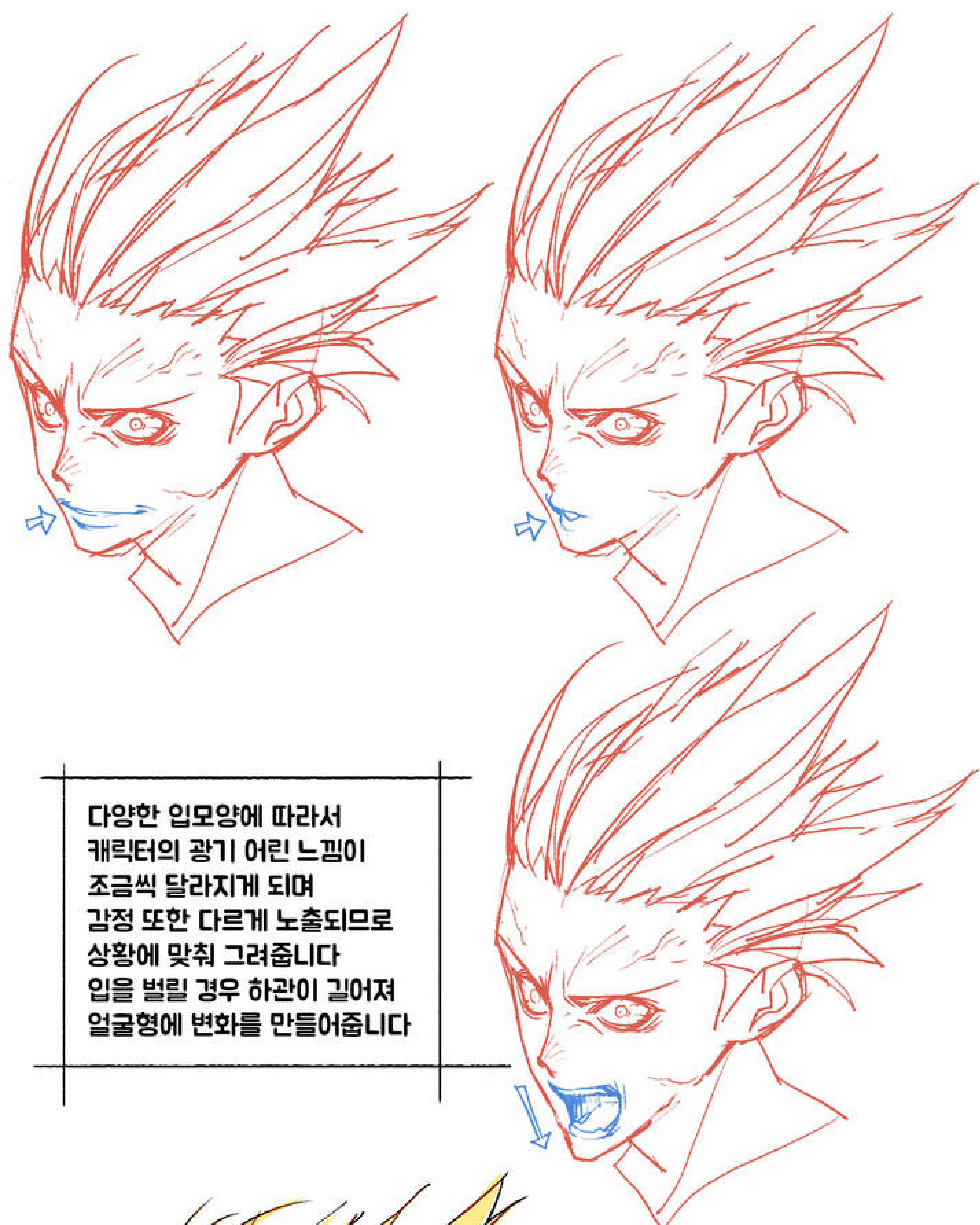


눈동자를 작게 그려 흰자를 많이 보이게 하며 추가로 핏줄을 그려주면 효과가 극대화됩니다



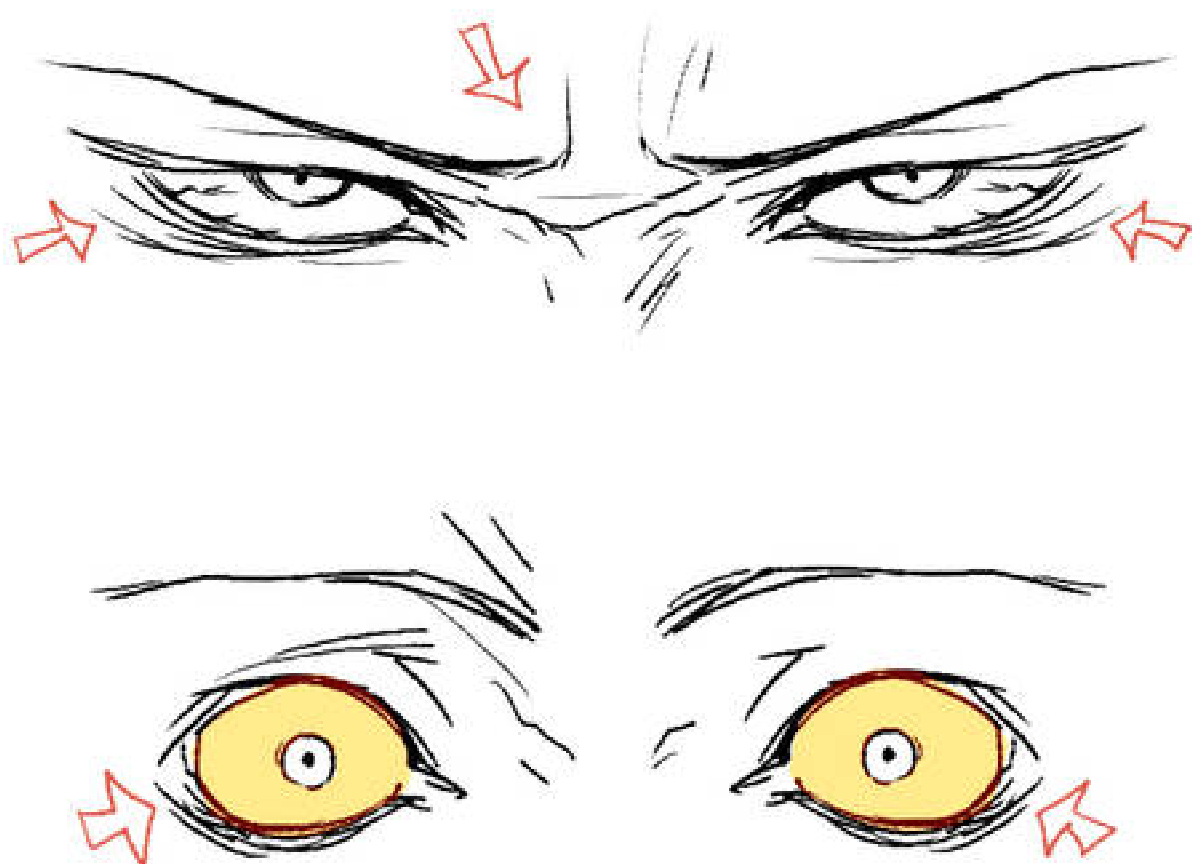


얼굴에 핏대 선 느낌을 살짝 표현해주고 입모양을 바꿔주면 표정에 생동감이 생깁니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



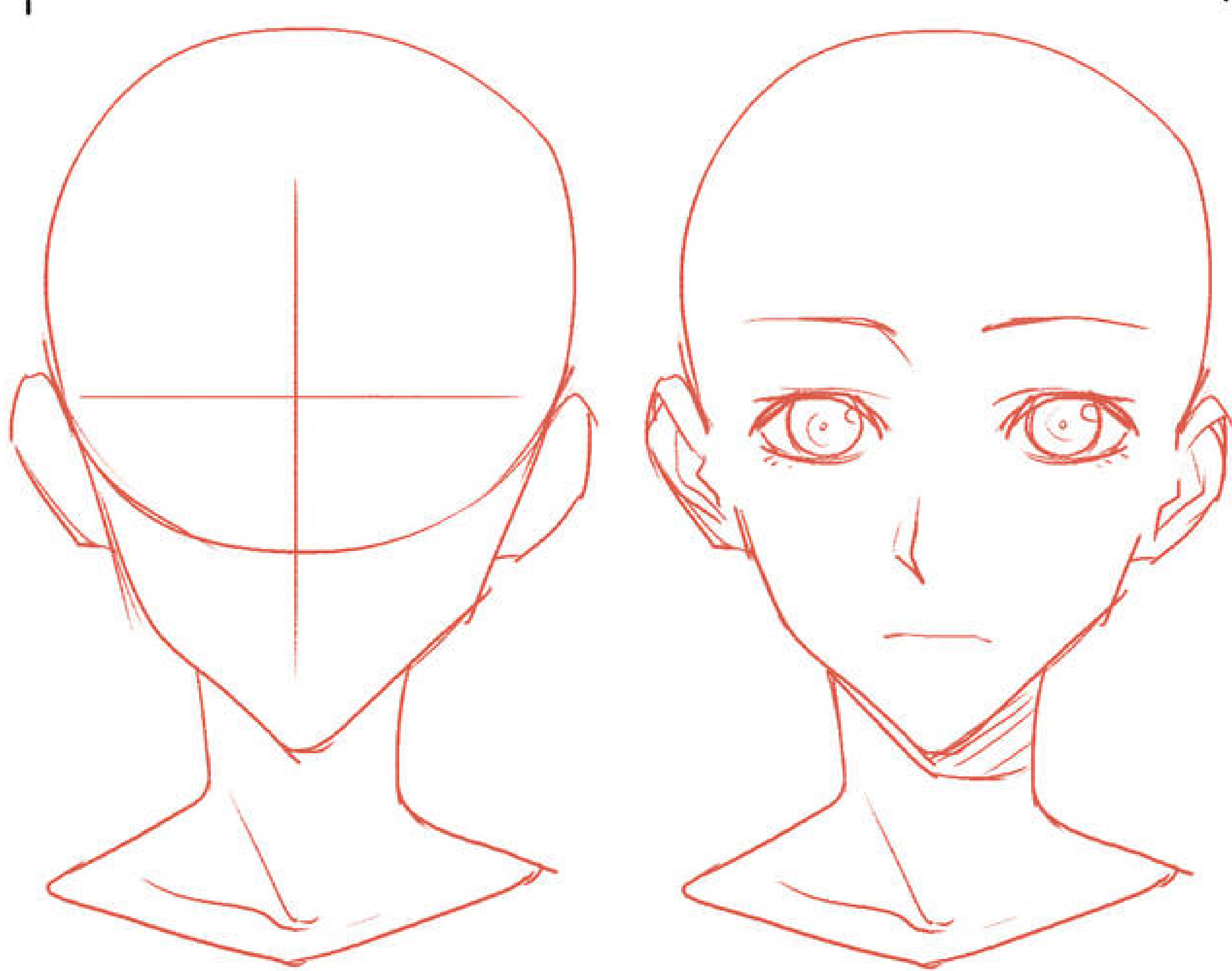


key point

Q : 긴 단발머리를 못 그리겠어요



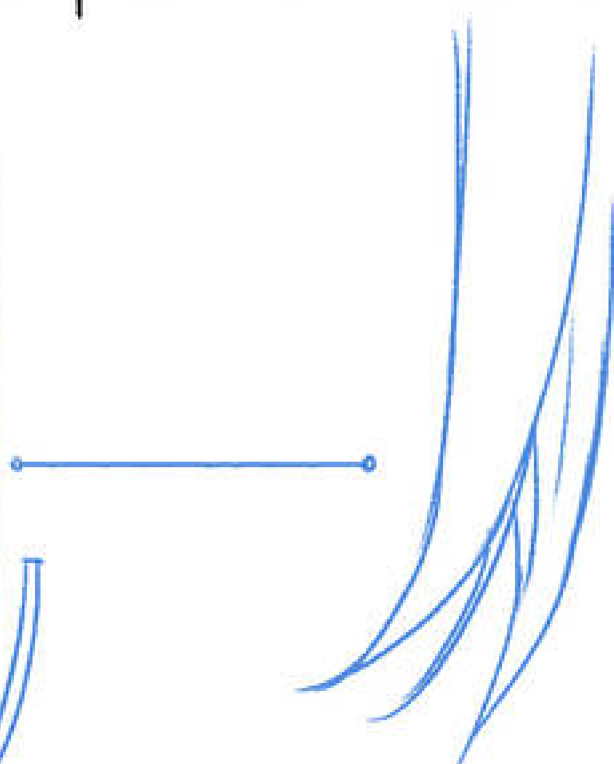
평소 관찰이나 자료를 통해 긴 단발 길이와 형태를 먼저 확인하고 그려줍니다

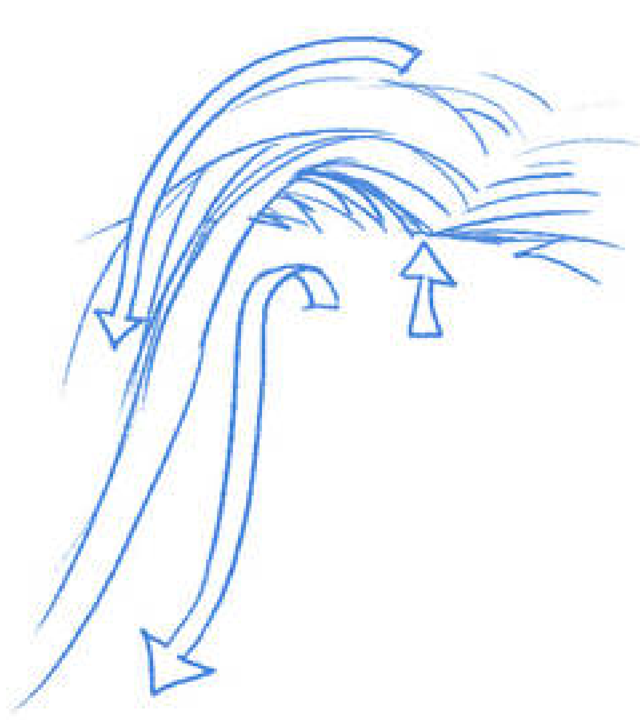


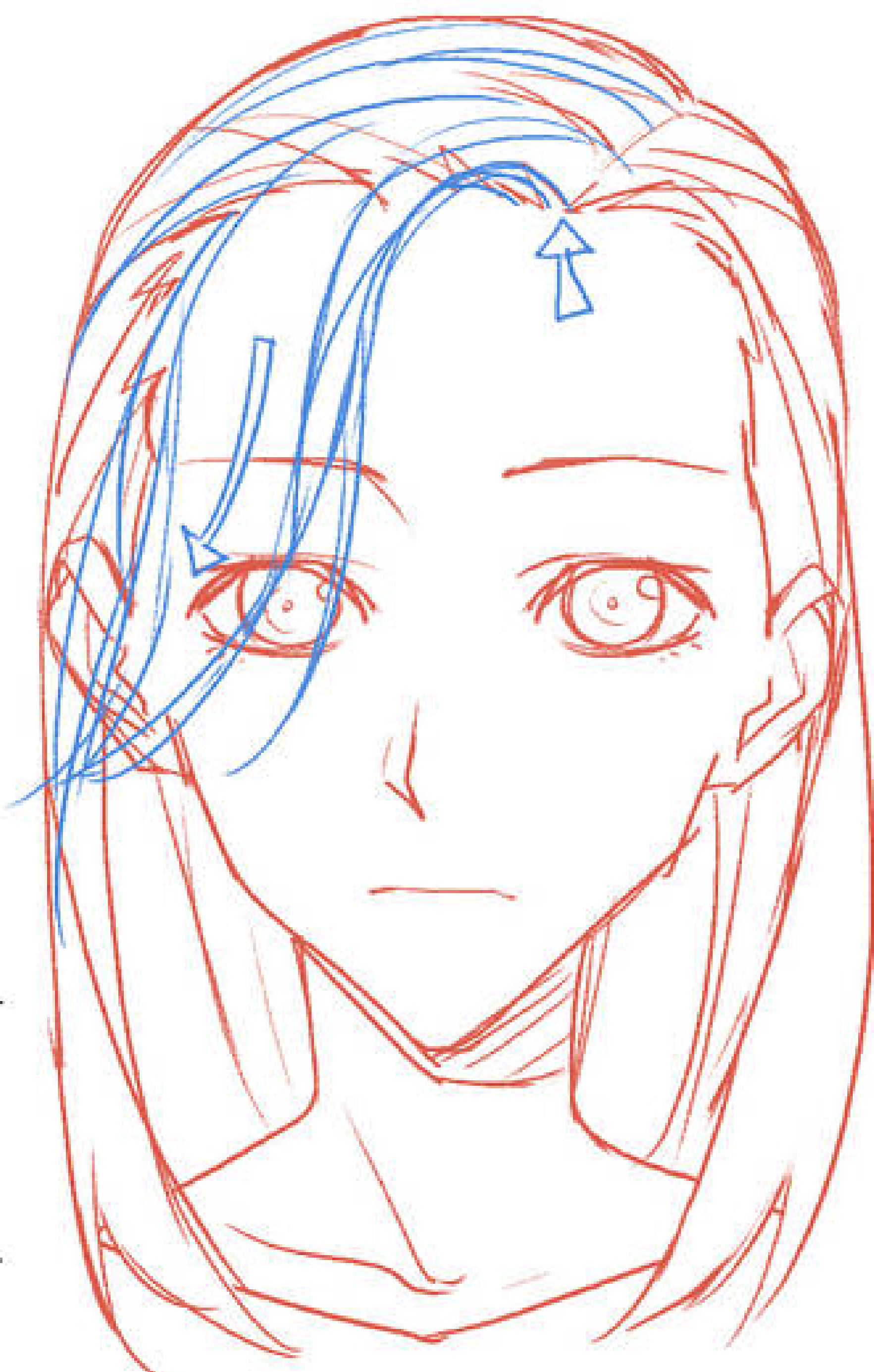
얼굴형을 먼저 그려주고 얼굴 안에 눈, 코, 입을 그립니다



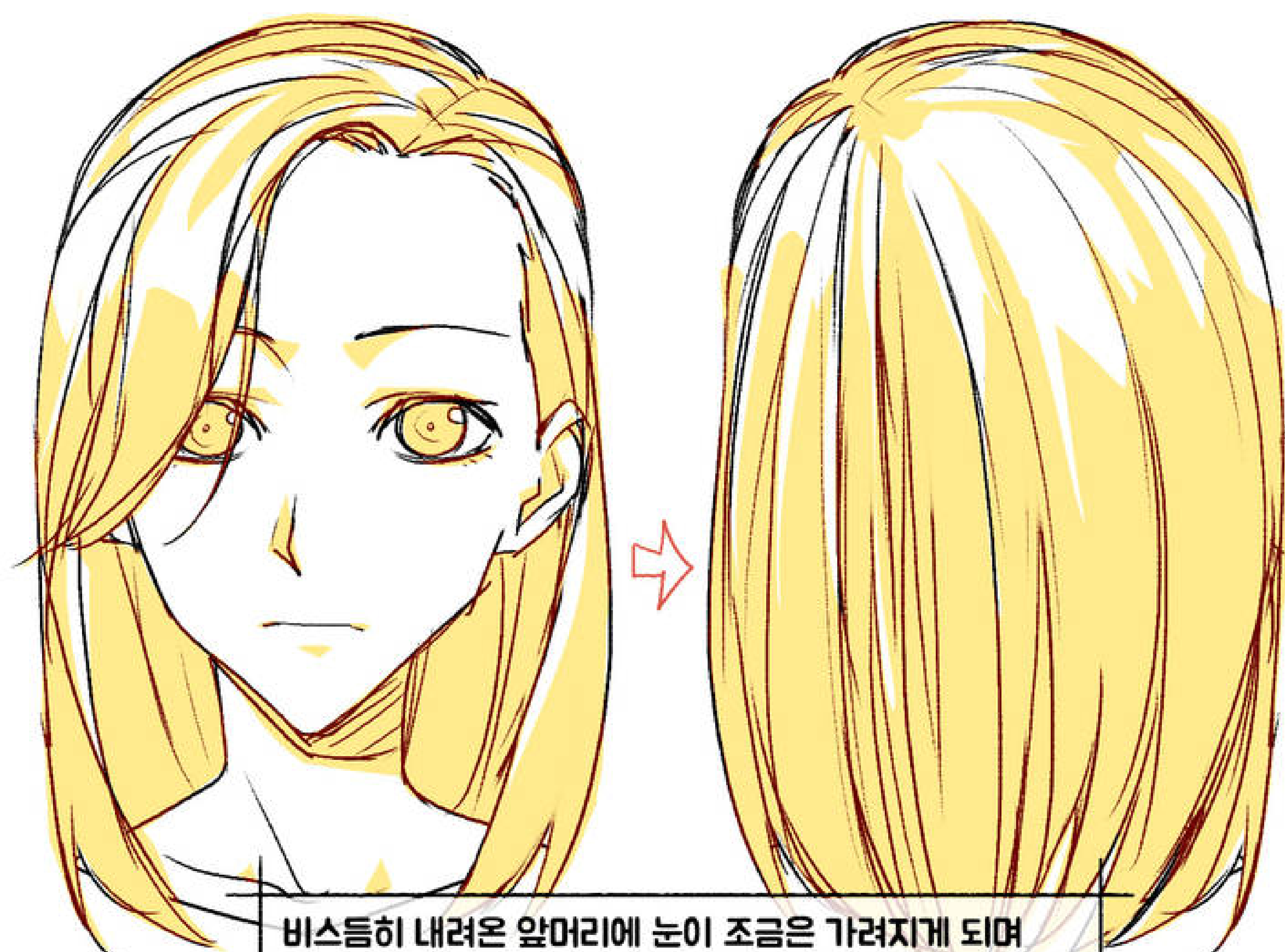
가르마 위치를 잡아주고 양쪽으로
흐름을 만들어 머리카락을 그립니다
끝부분의 경우 안쪽으로 휘어줍니다



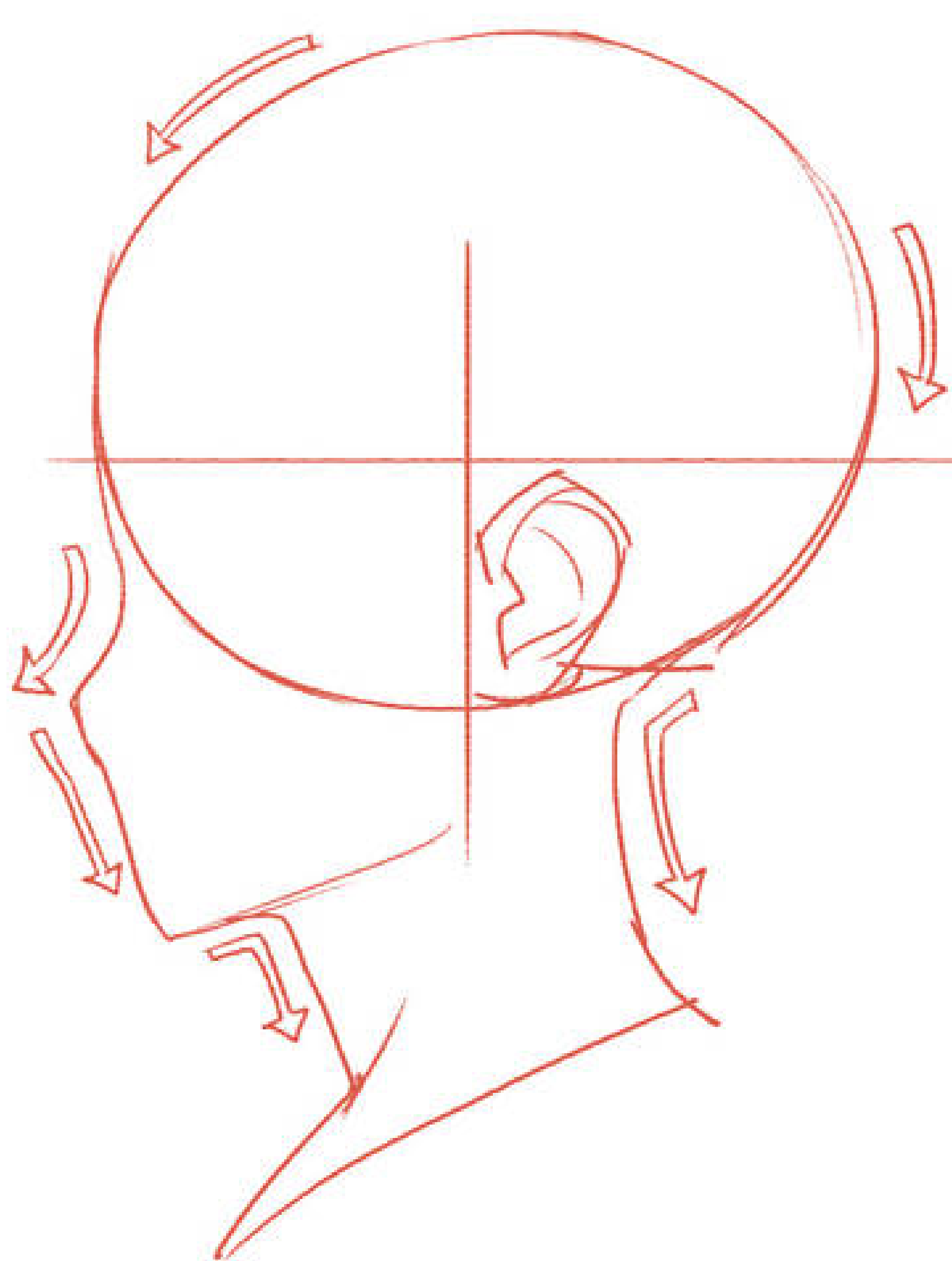




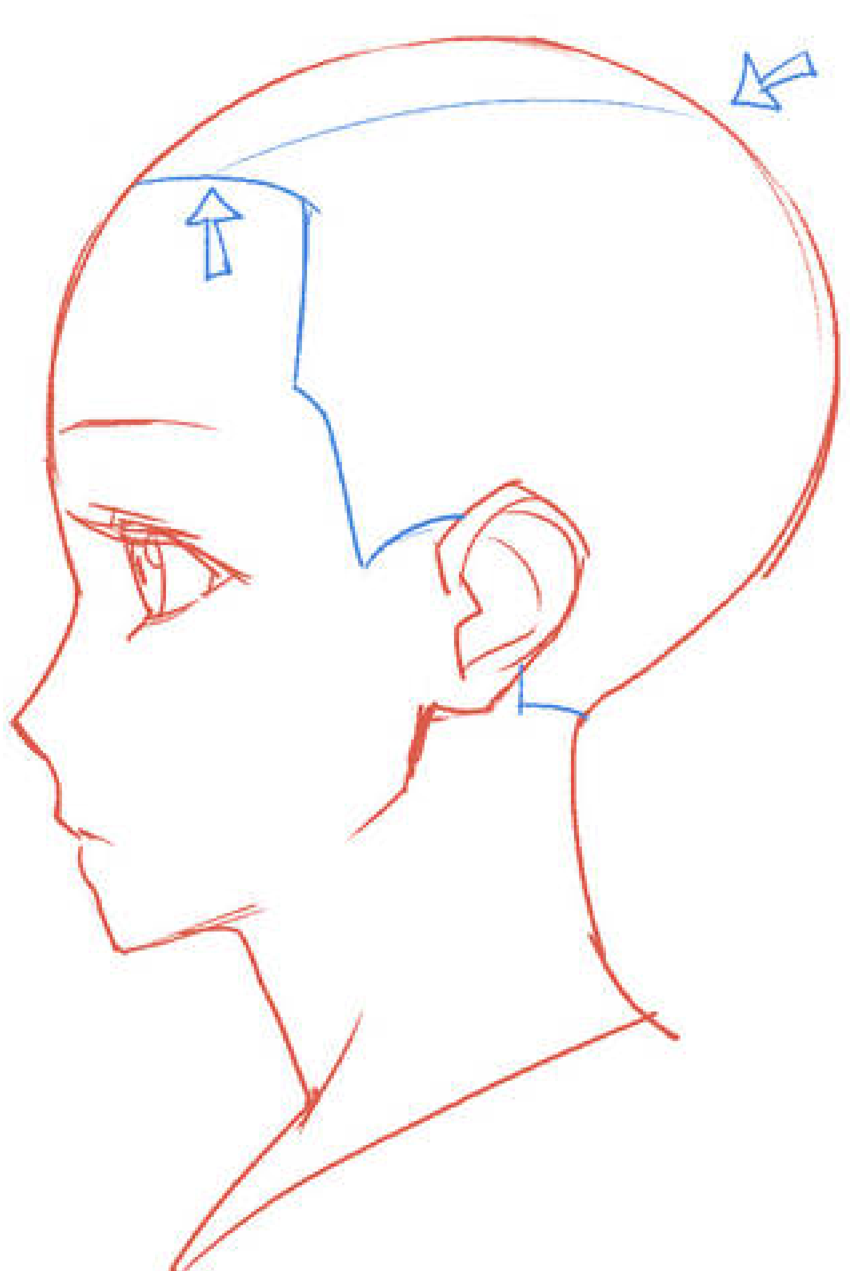
앞으로 내려온 머리 표현의 경우
가르마 위치를 시작으로 화살표
방향대로 흐름을 만들어줍니다



비스듬히 내려온 앞머리에 눈이 조금은 가려지게 되며
긴 단발머리의 경우 뒤에서 보면 목까지 가려지게 됩니다



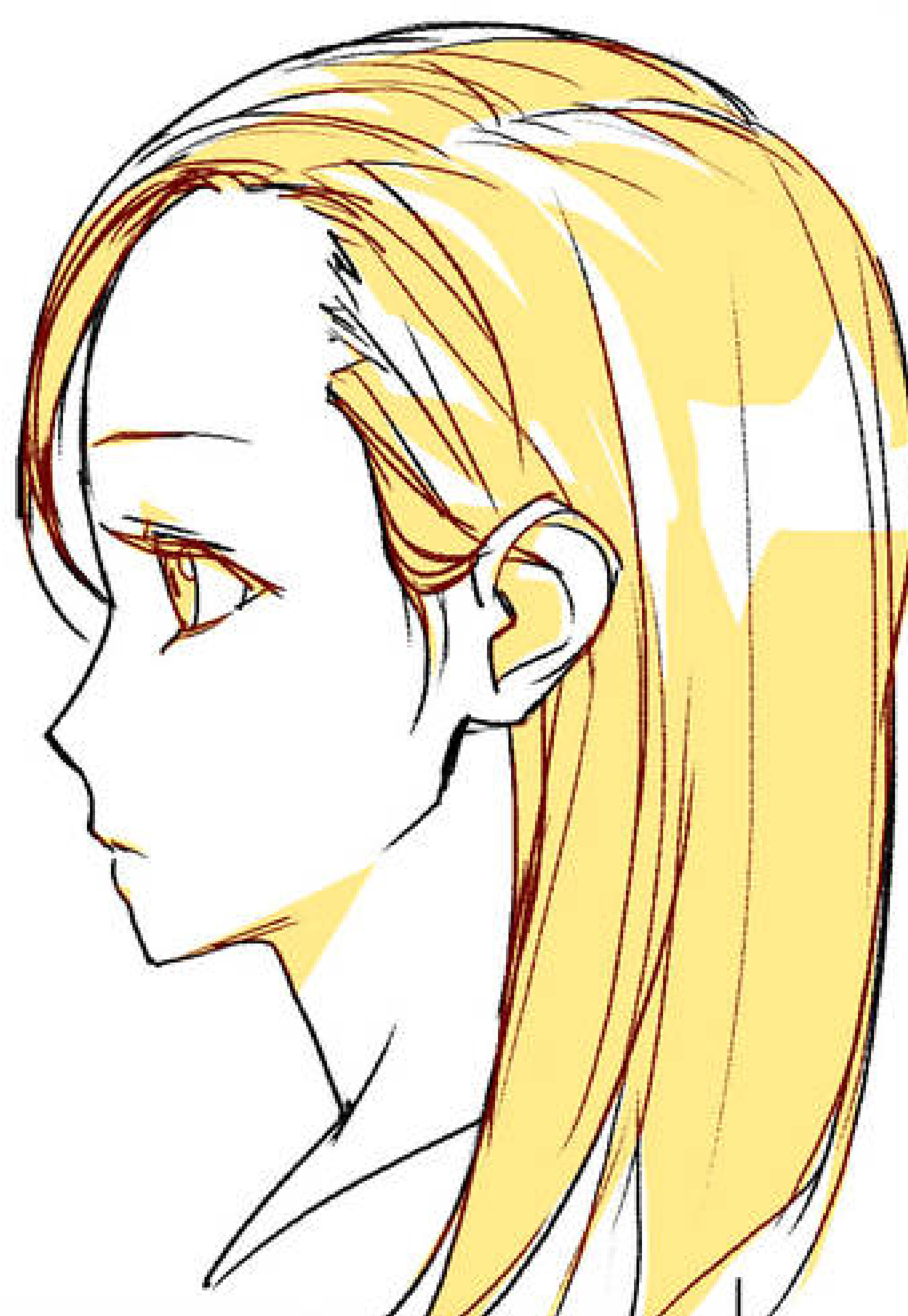
옆모습 얼굴형을 그려줍니다





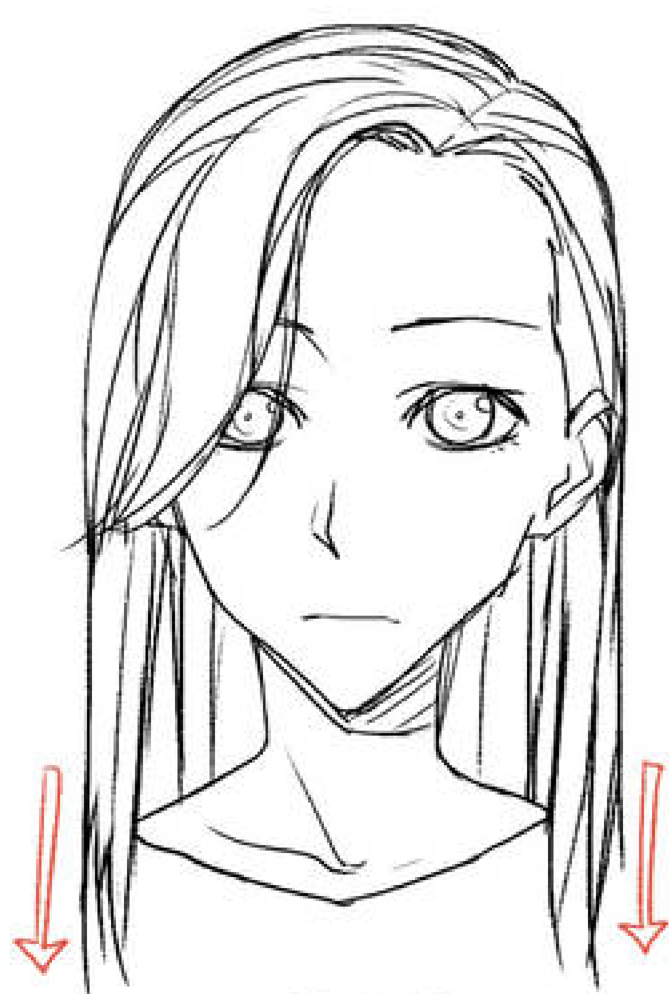
가르마 위치를 실선으로 잡아 아래로 내려오는 방향과 반대편으로 넘어가는 머리 흐름을 만들어줍니다 머리 길이를 맞추고 통일성을 위해 끝부분을 안쪽으로 휘어 그립니다

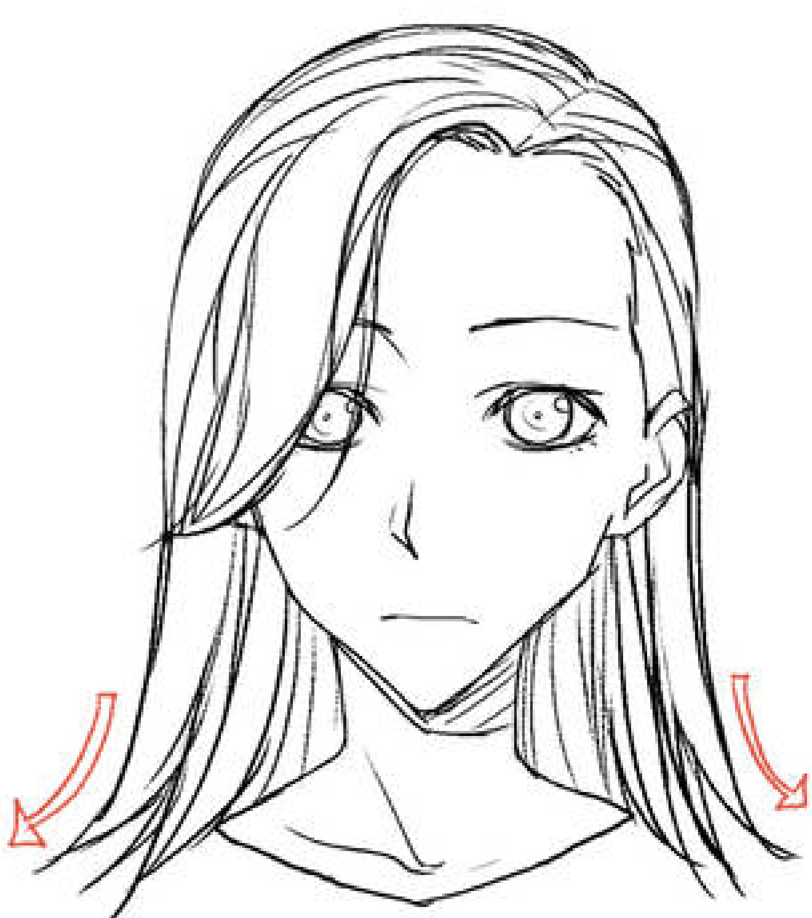




앞머리가 흘러내린 옆모습의 경우 눈이 거의 가려지는 형태로 보입니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



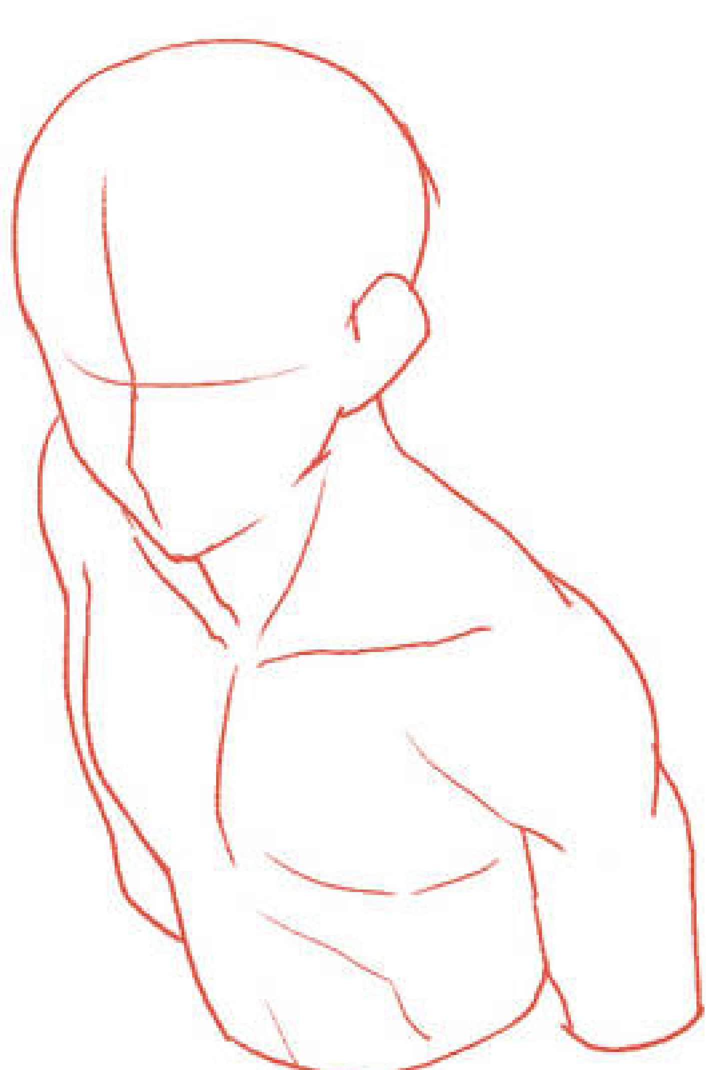


긴 단발에서 길이가 같을지라도
끝부분을 직선으로 혹은 바깥쪽으로
향하는 휘어짐을 만들어주면
스타일이 달라지며 캐릭터의
성향에도 영향을 미치게 됩니다

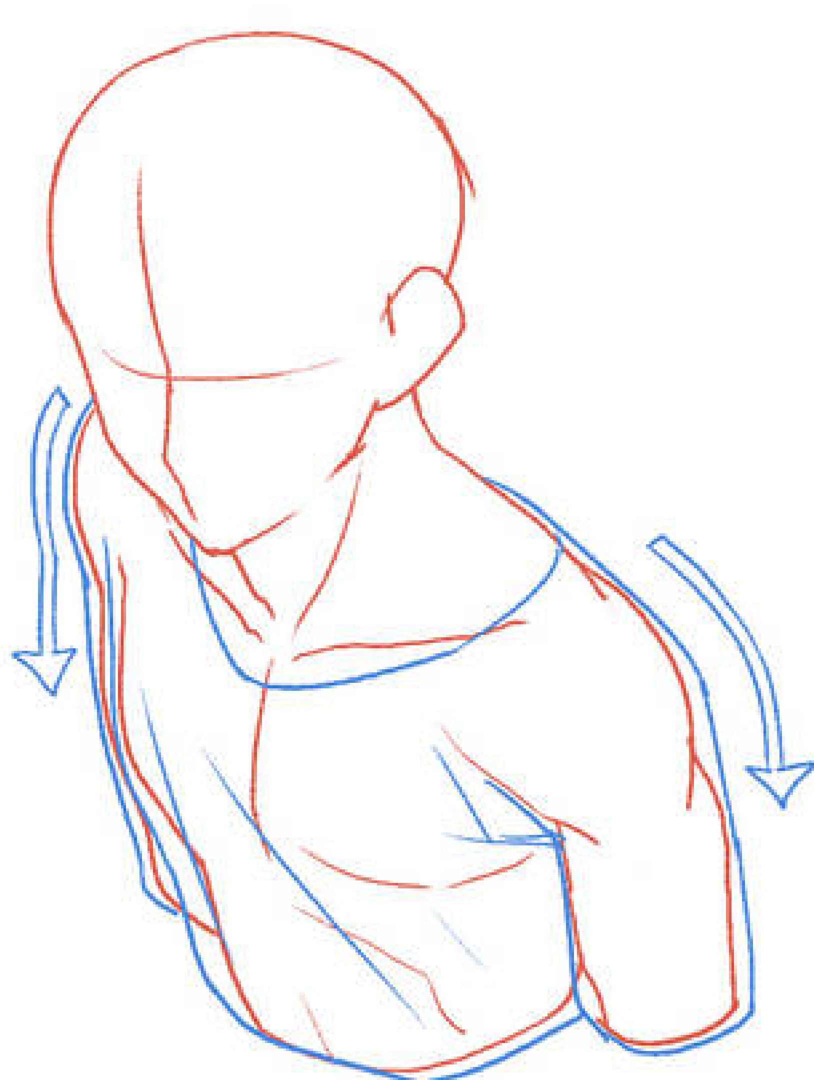


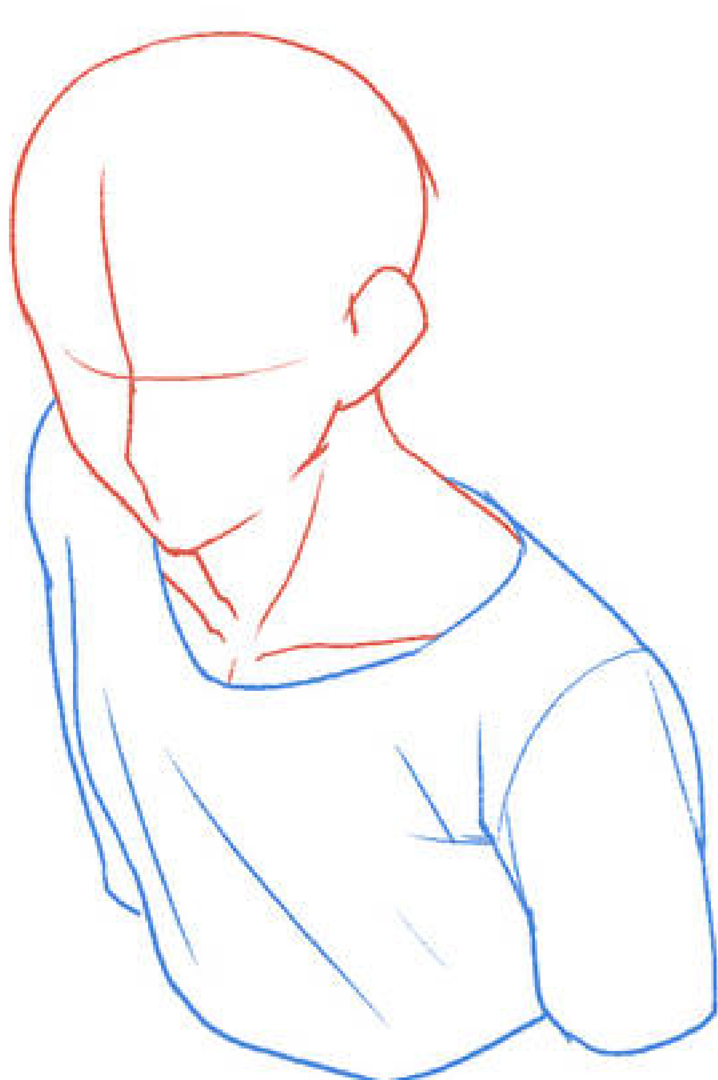
key point

Q : 후드티를 입히고 싶은데 모르겠어요

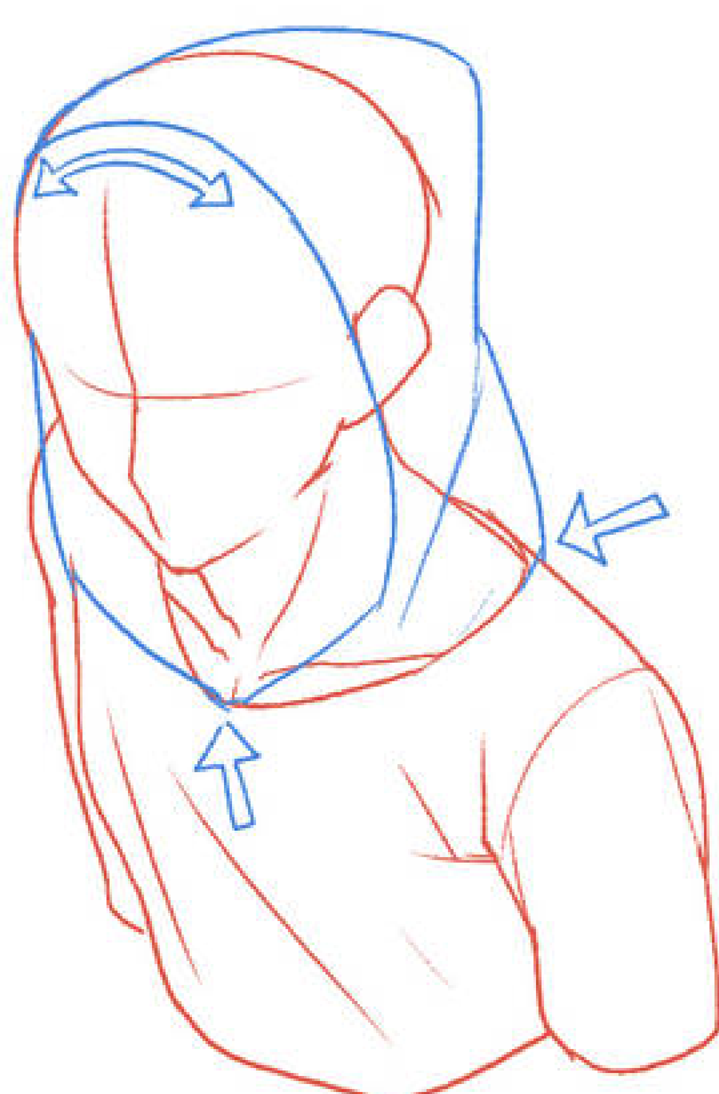


후드티 구조의 이해를 위해
상체를 먼저 그려봅니다



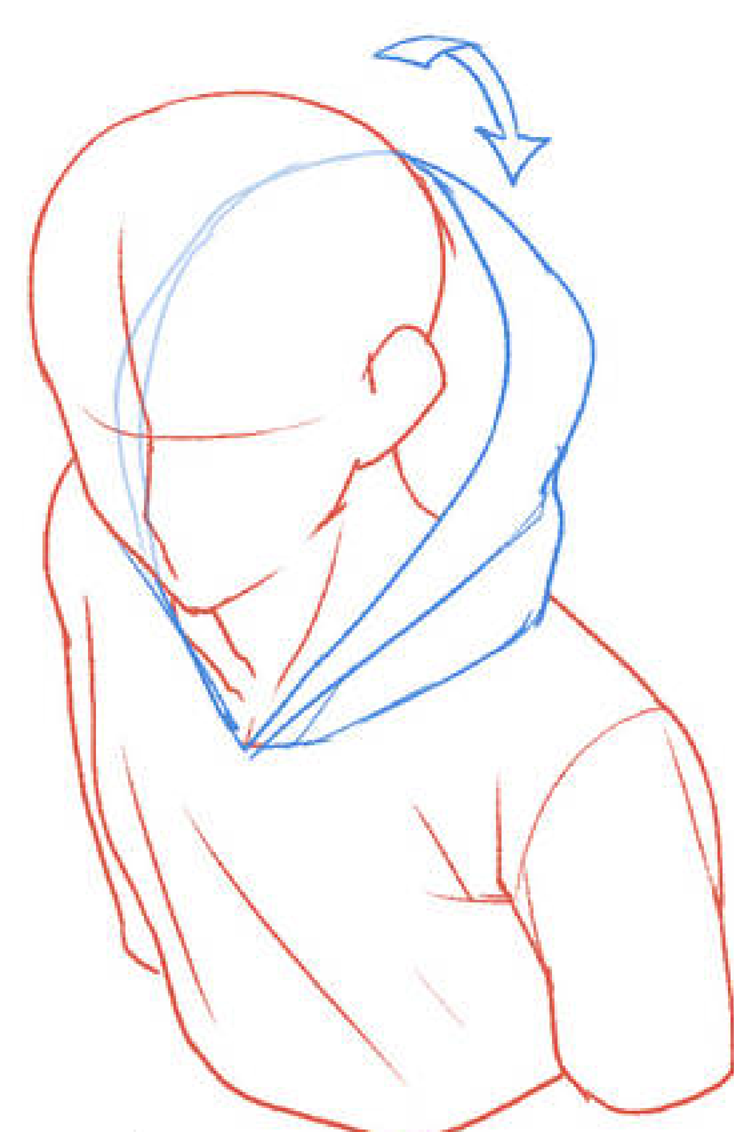


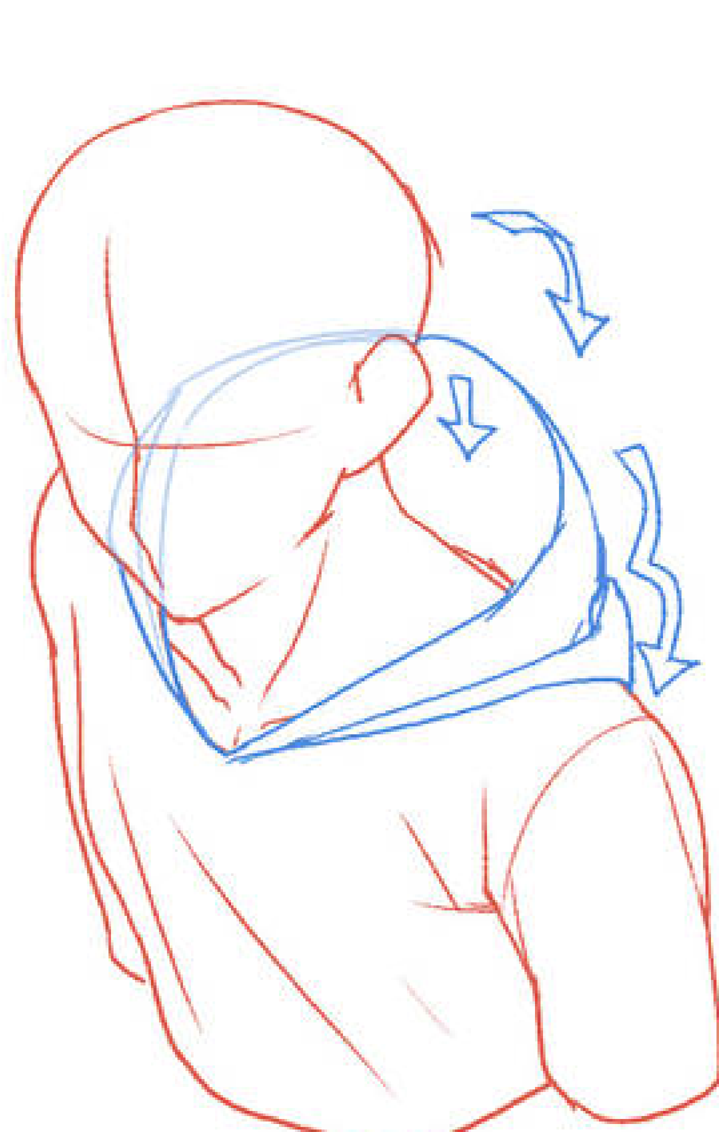
머리를 덮는 후드 부분을 그리기 전 상체에 맞춰서 티를 먼저 그려줍니다



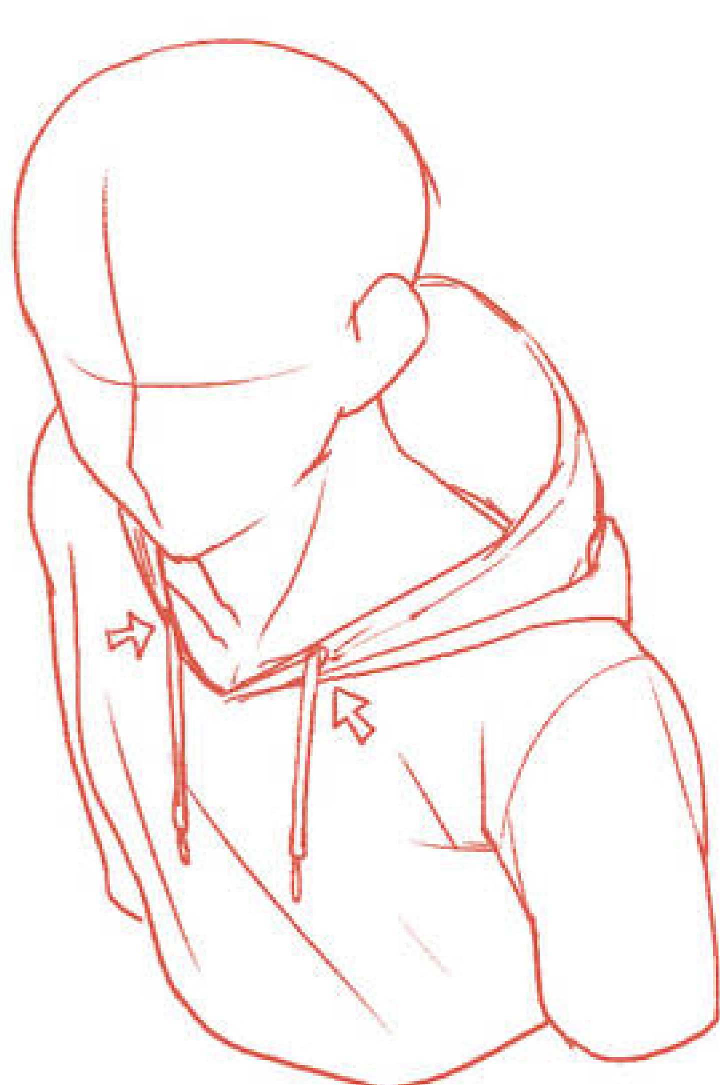


티 중앙서부터 시작하여 머리 라인에 맞춰 덮어주며 튀어나온
머리카락이 있을 시 굴곡을 만들어 입체적으로 표현해줍니다

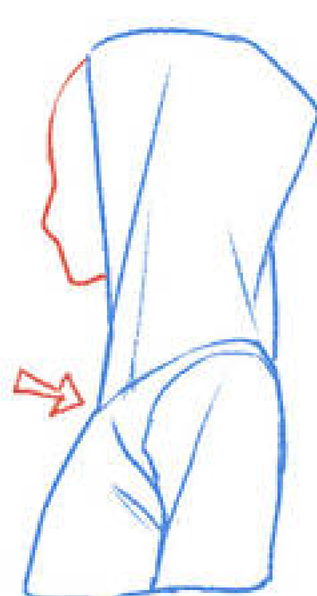


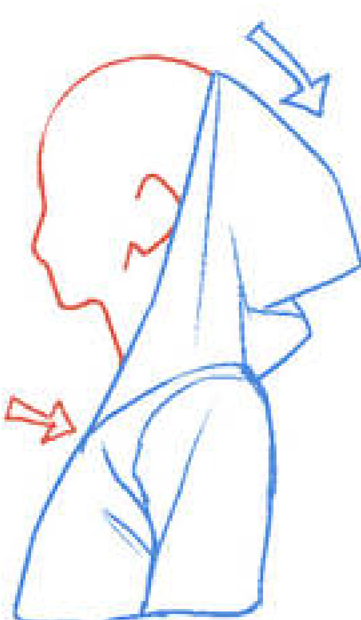


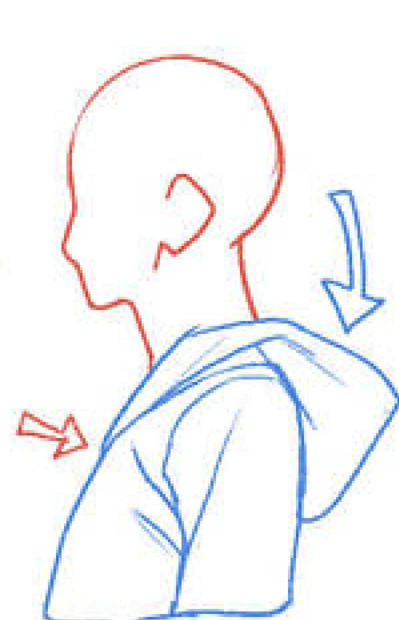
머리를 덮은 후드를 뒤로 내리게 되면 접히는 주름을
울퉁불퉁하게 만들고 머리를 덮는 공간을 표현합니다









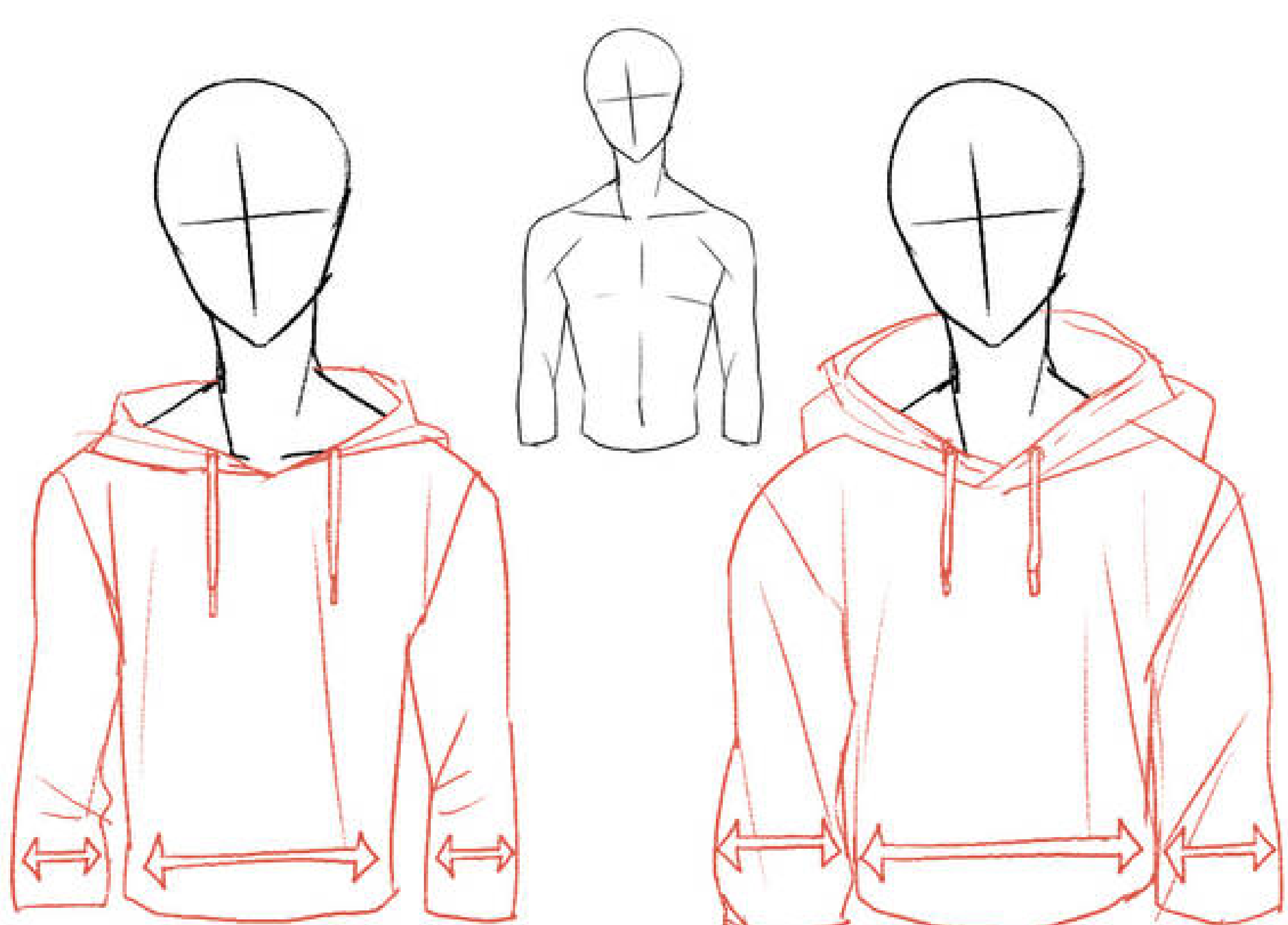


끈을 추가해 디테일을 살려줍니다 옆모습에서 본 후드는 쇄골
위치를 기준으로 뒤로 넘어가는 느낌으로 만들어 줍니다





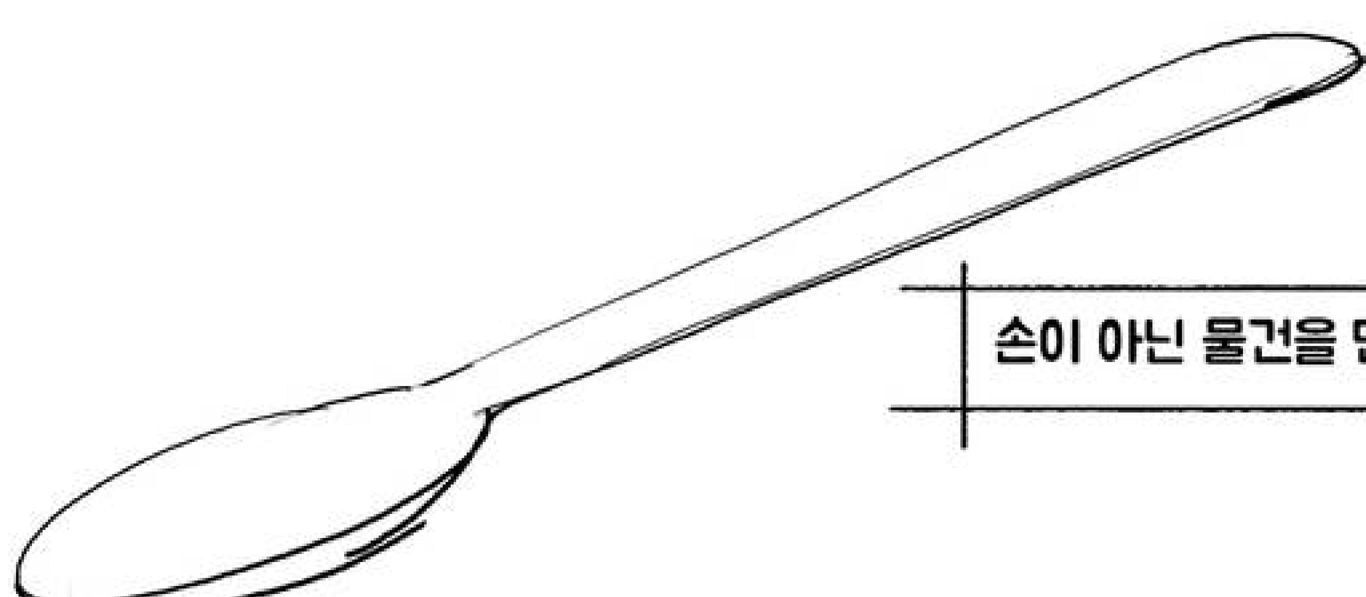
타코작가의 알아두면 좋다!!



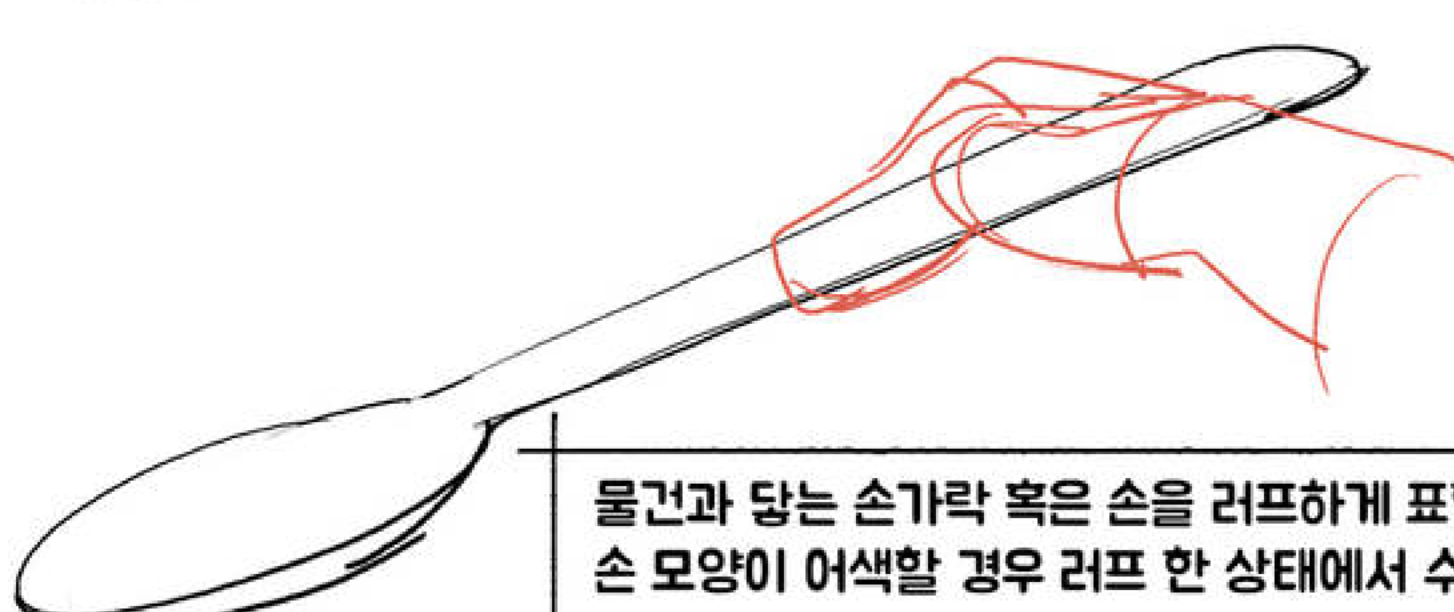


key point

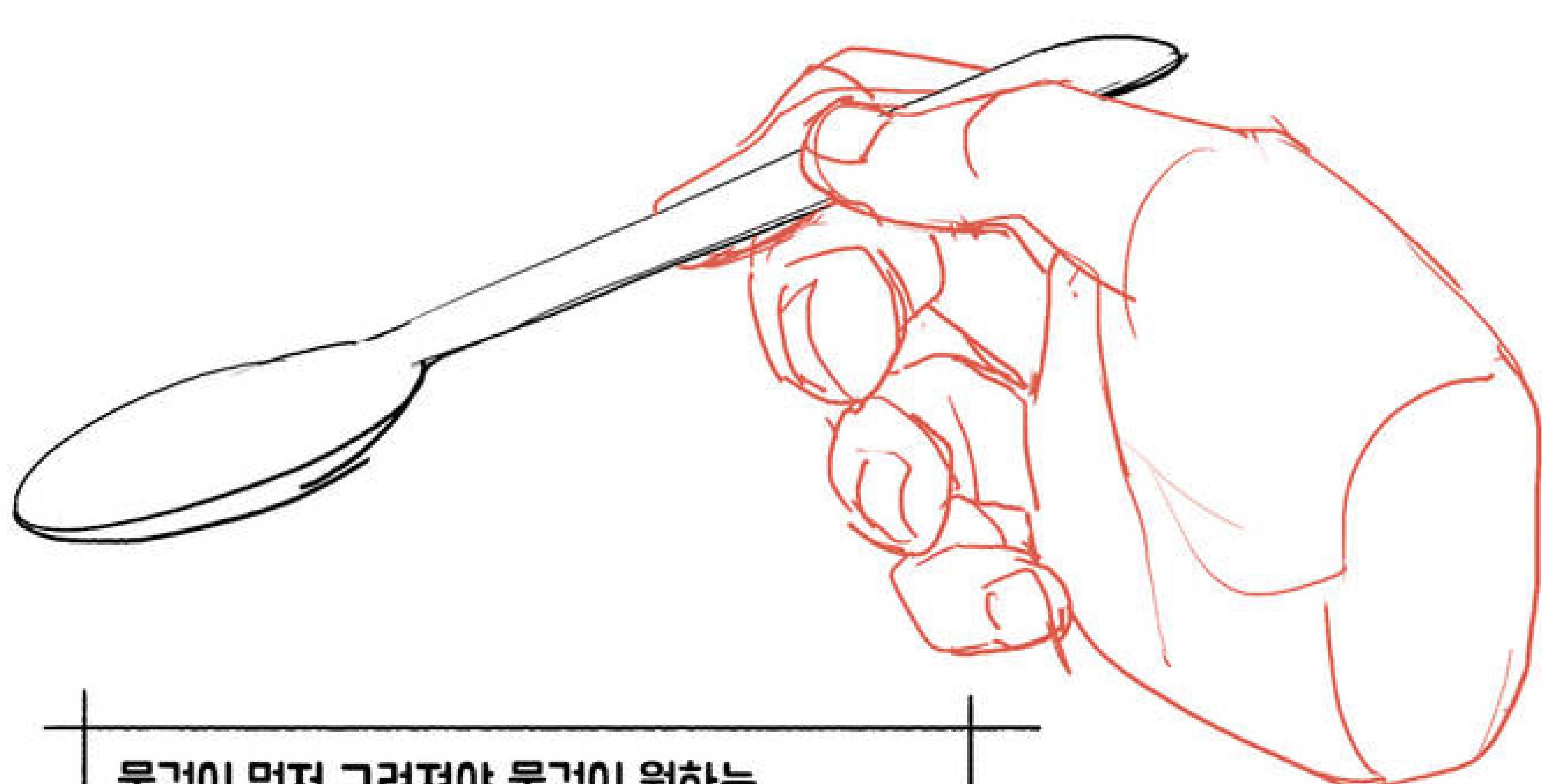
Q : 물건을 잡을 때 손을 모르겠어요



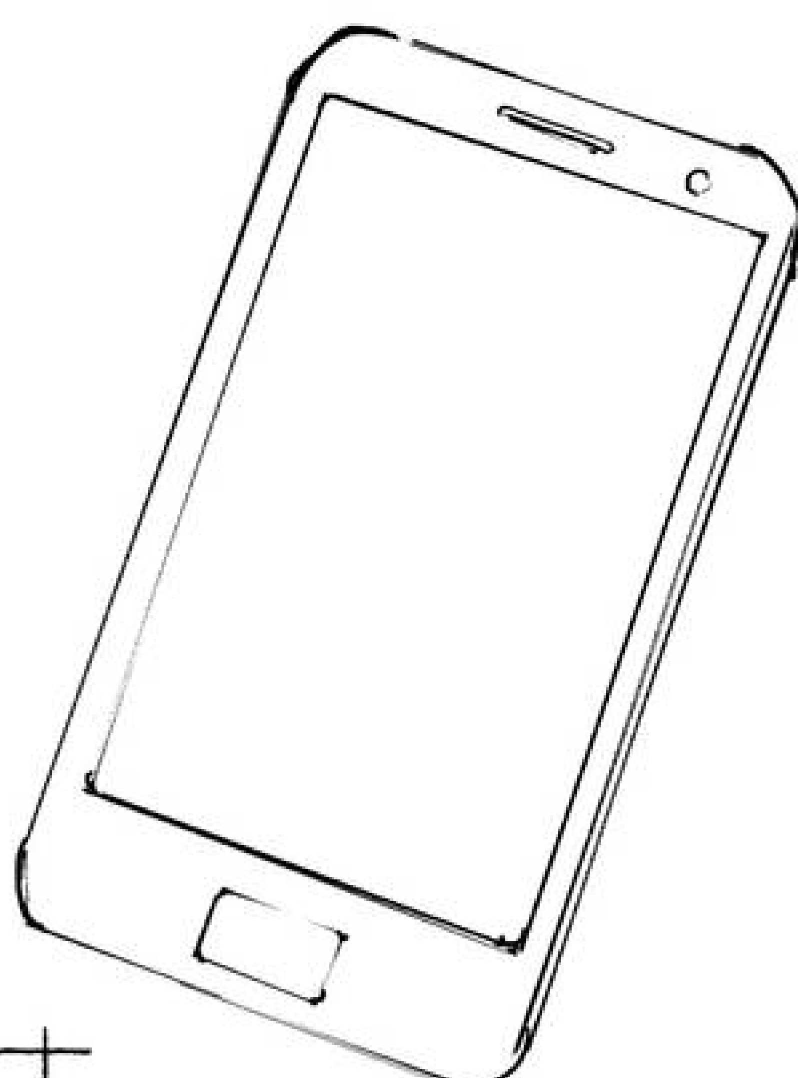
손이 아닌 물건을 먼저 그려줍니다



물건과 닿는 손가락 혹은 손을 러프하게 표현합니다
손 모양이 어색할 경우 러프 한 상태에서 수정을 합니다



물건이 먼저 그려져야 물건이 원하는
느낌으로 위치와 형태로 그려질 수 있습니다

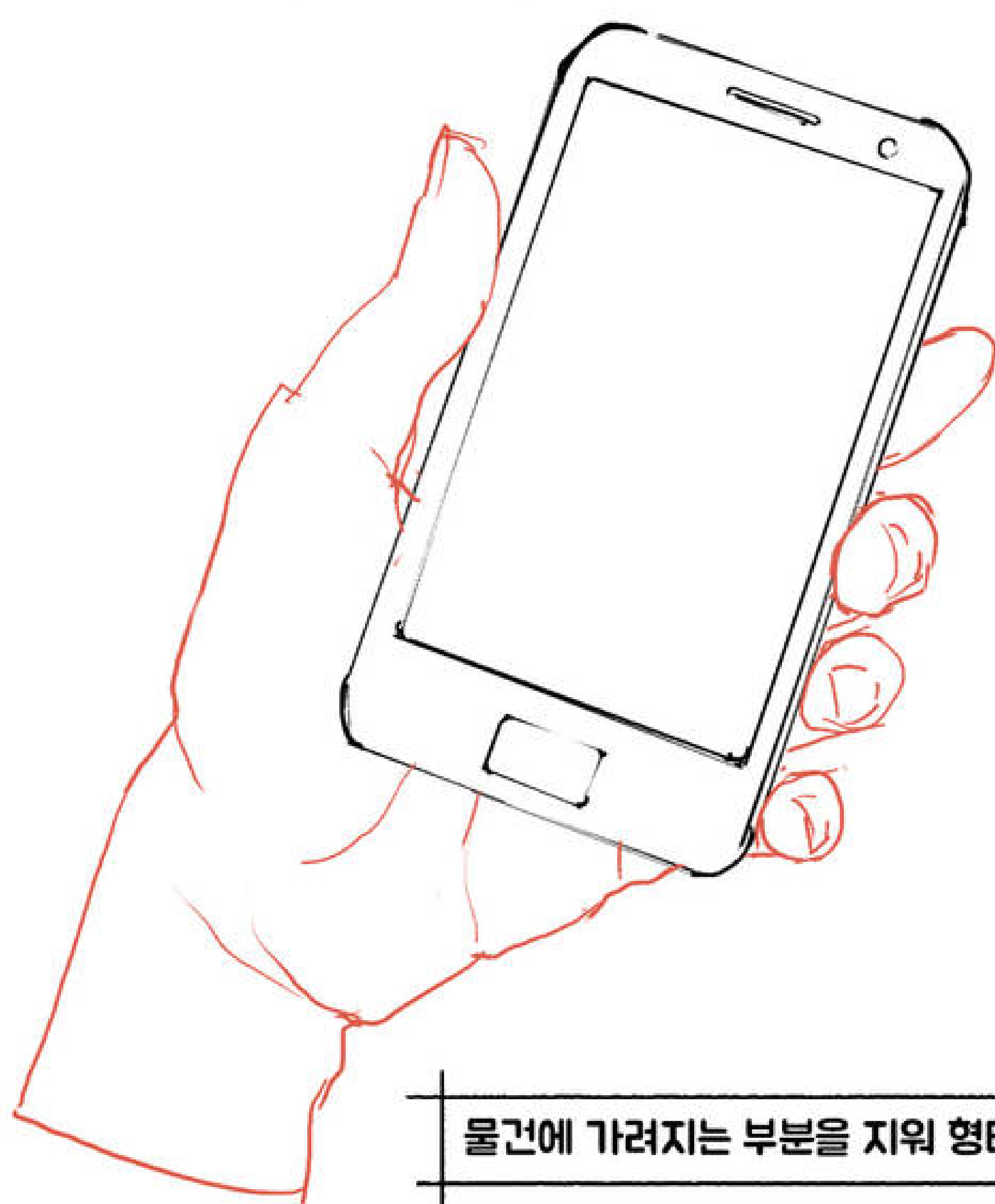


다른 물건을 그려봅니다

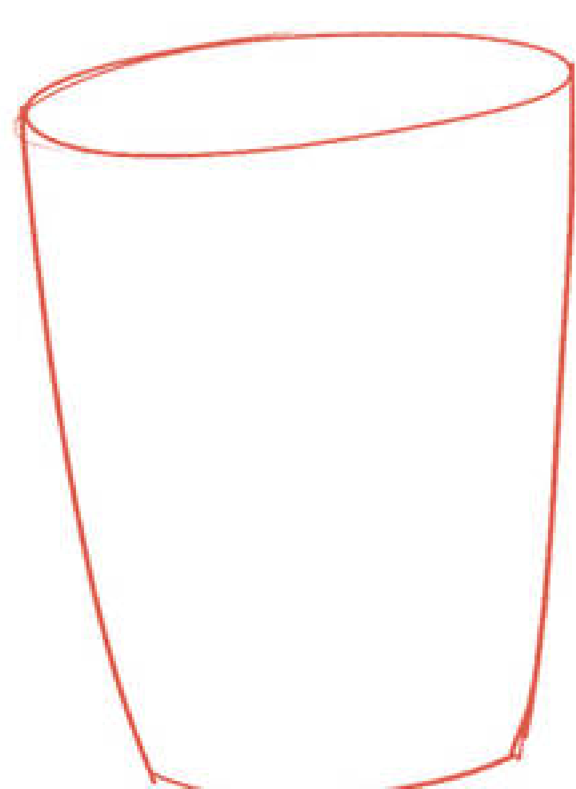
평소 관찰과 연구가 중요합니다
그래야 해당 물건에 닿는 형태나
손동작을 파악할 수 있습니다



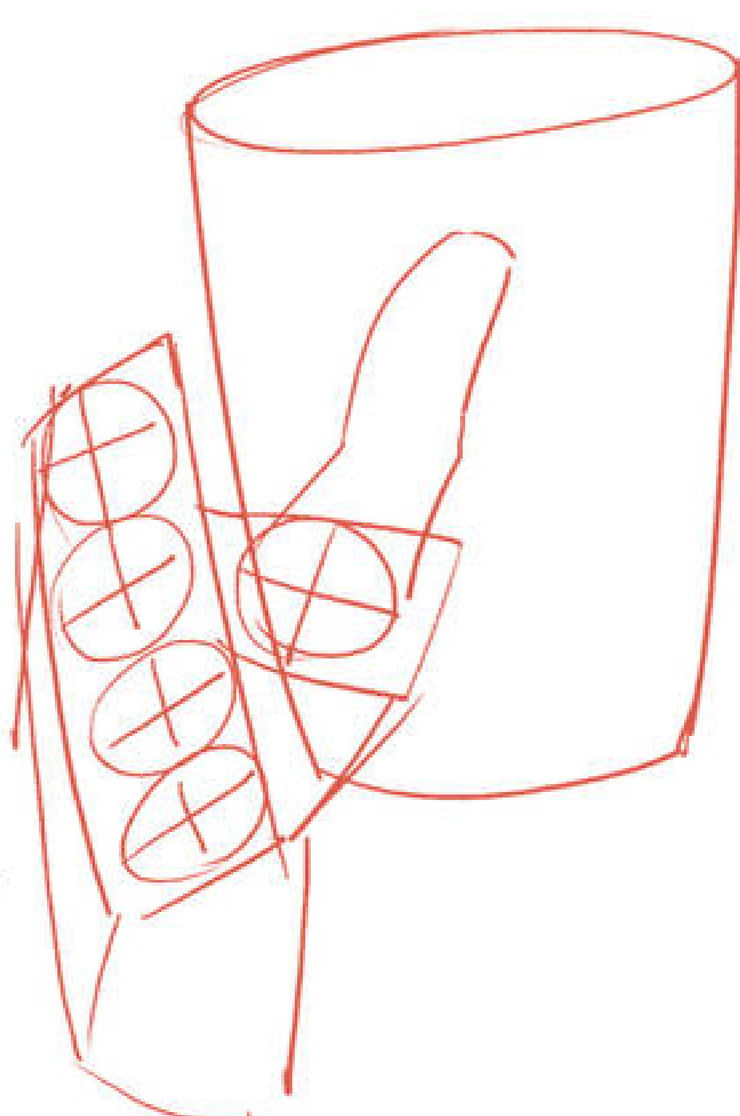
역시 물건과 닿는 손을 러프하게 잡아줍니다
여기서 물건에 가려지는 부분은 손가락의 길이만
맞춰주기 위함이니 디테일이 없어도 됩니다



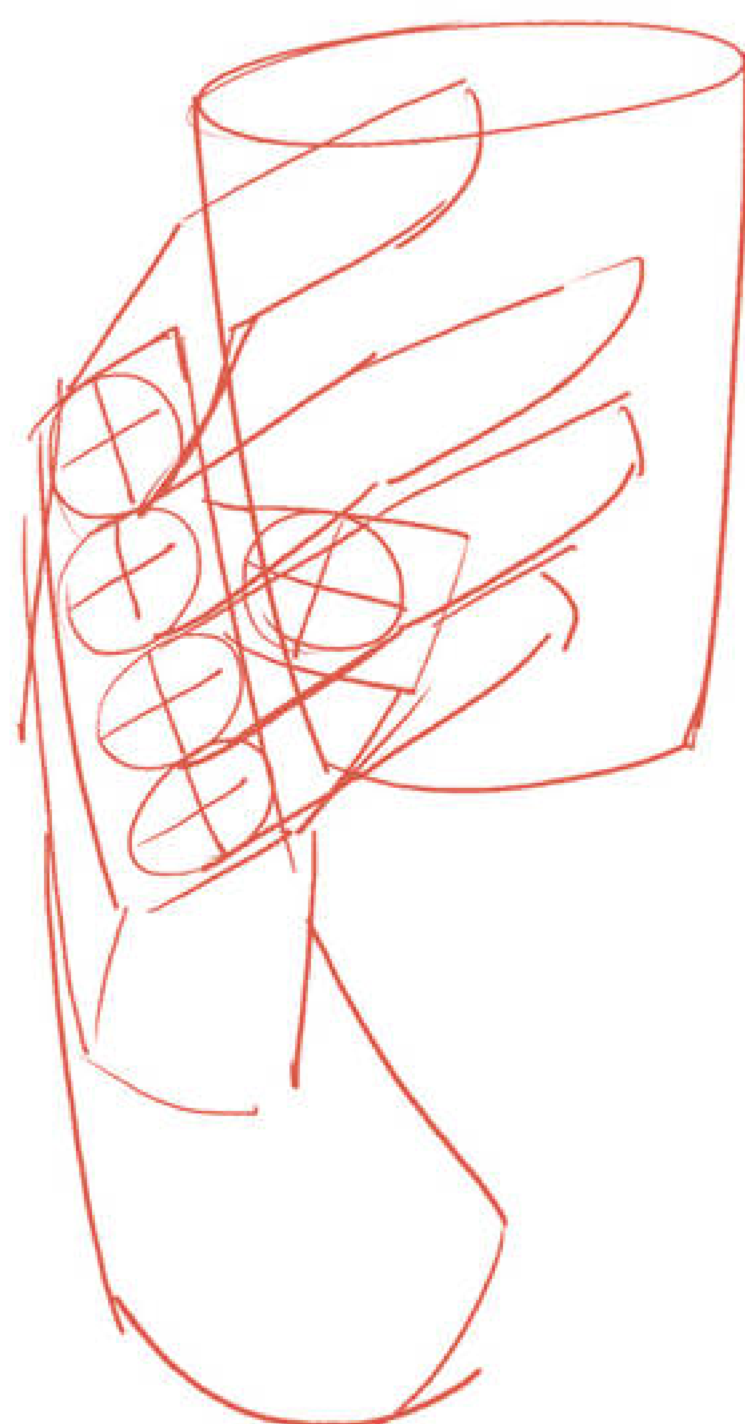
물건에 가려지는 부분을 지워 형태를 마무리합니다



컵의 경우도 형태와 각도를
먼저 생각한 대로 표현합니다



컵을 감싸고 있을 손을 각도에 맞춰
그립니다 엄지손가락이 가려지지만
구조적인 이해를 위해 러프하게
그리는 연습이 중요합니다

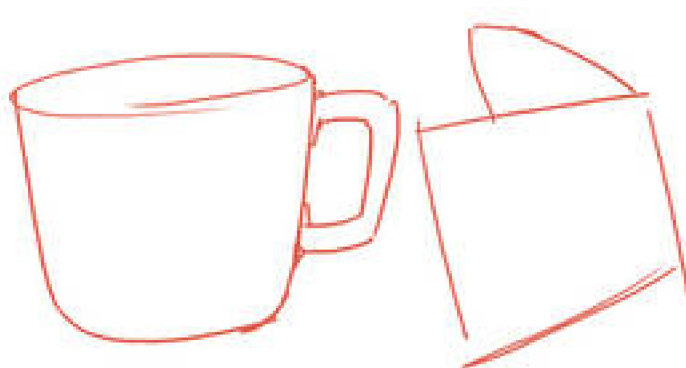


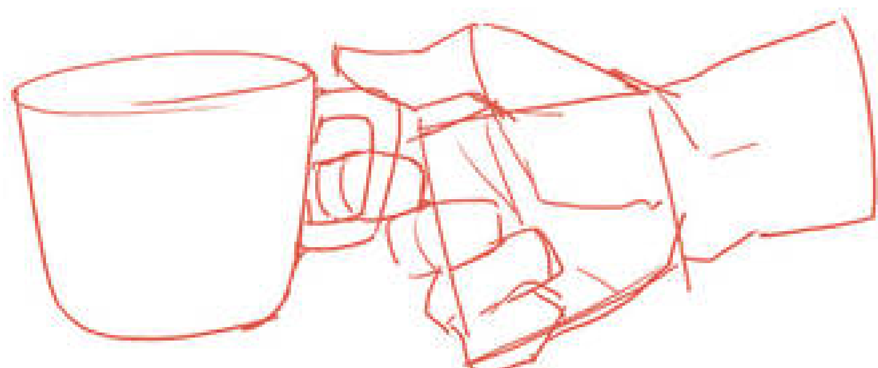
보이는 손가락을 원기둥
형태로 직선이 아닌 살짝
구부린 형태로 그려줘야
자연스러워 보입니다

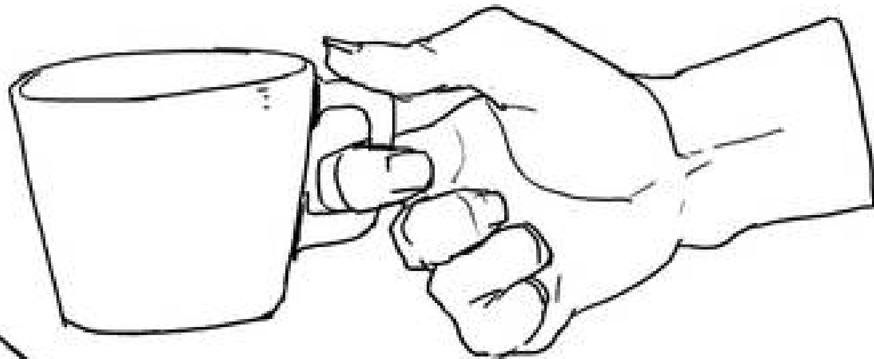


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



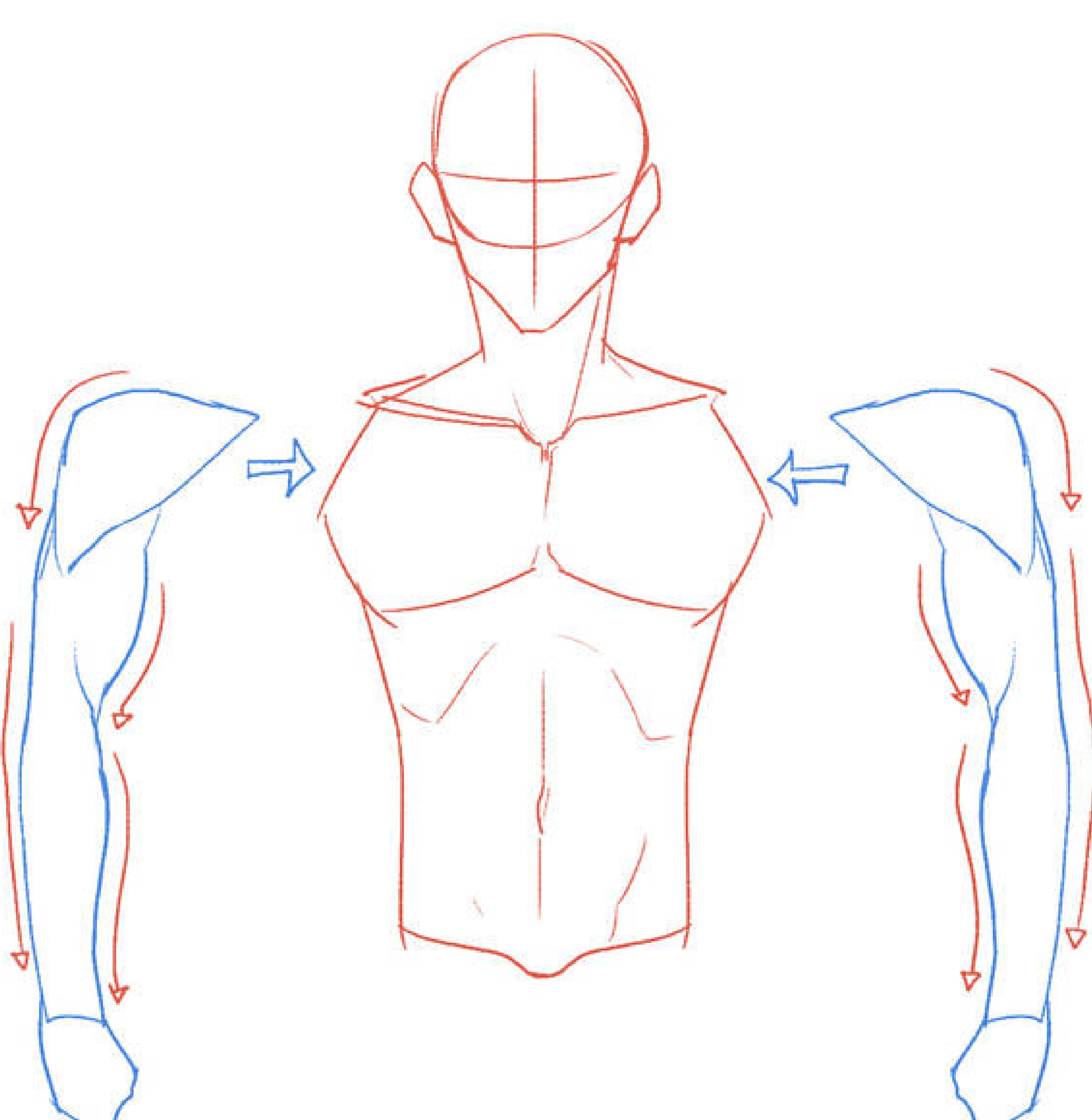




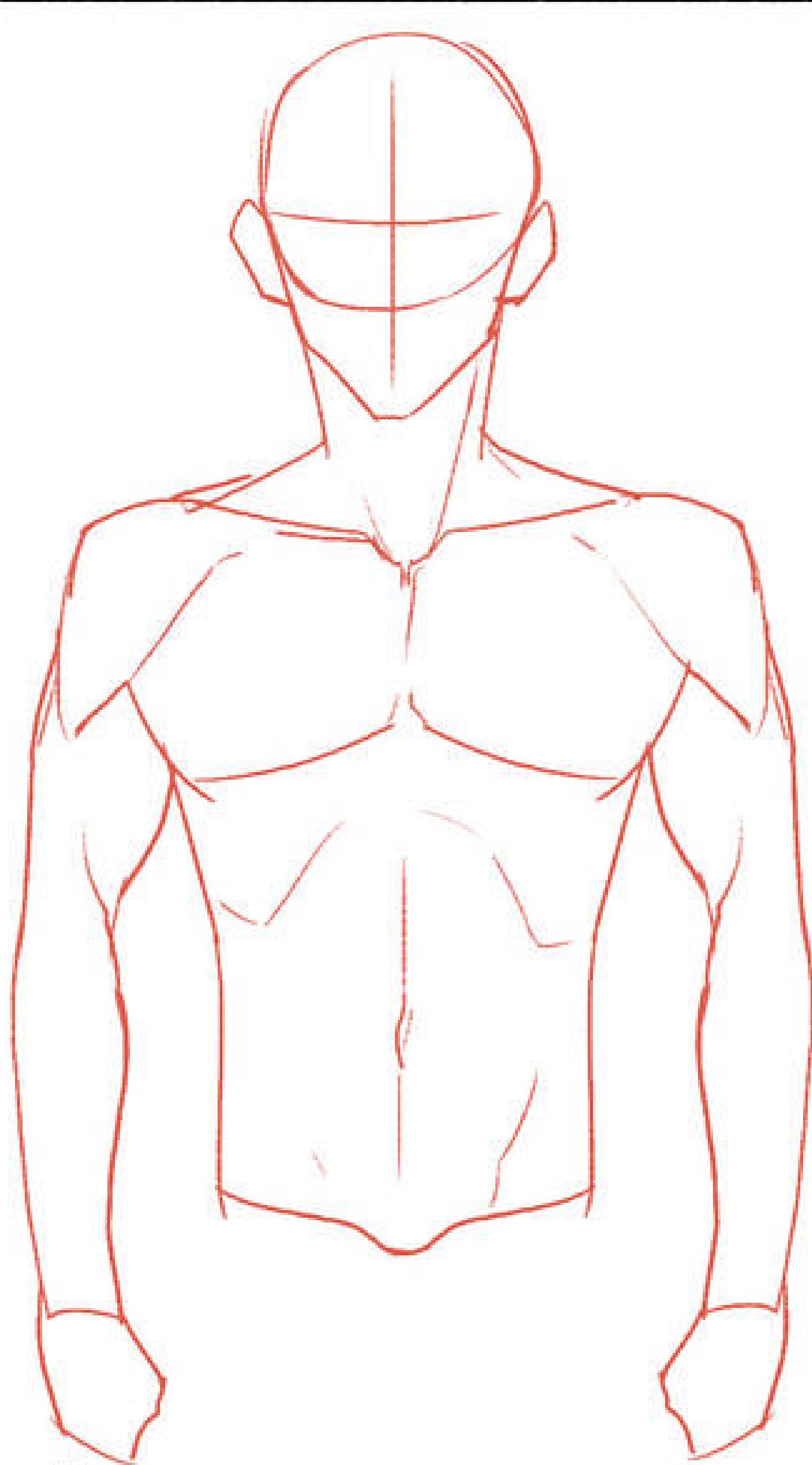


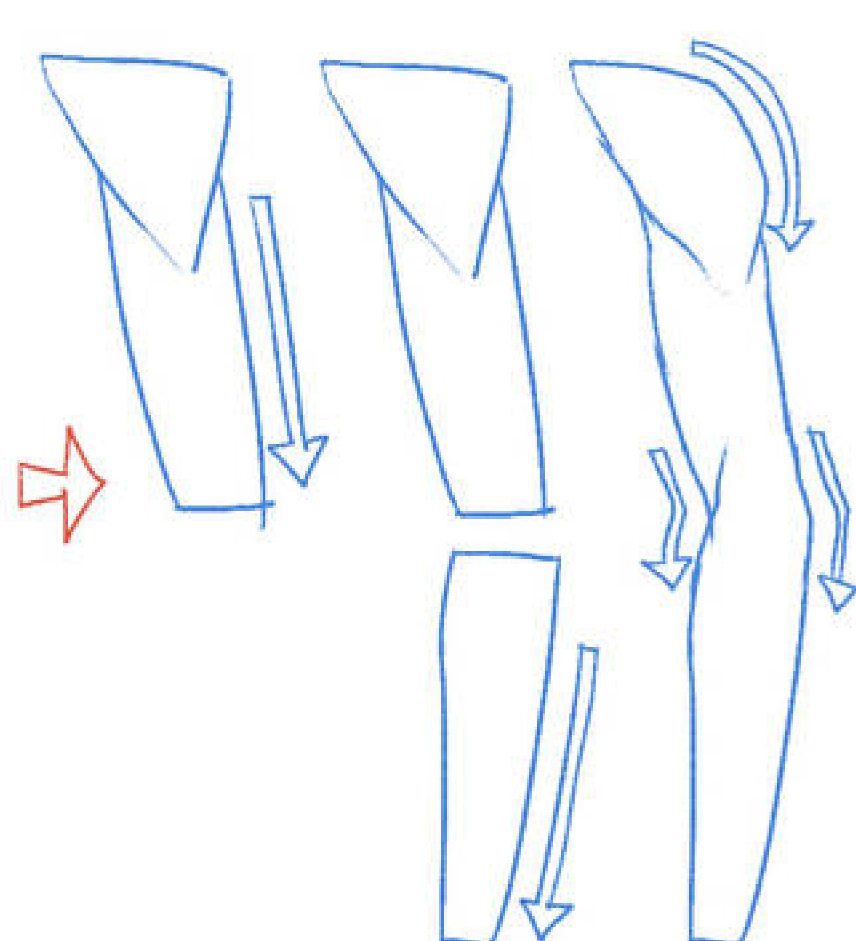
key point

▌Q : 자연스럽게 내린 팔을 그리고 싶어요

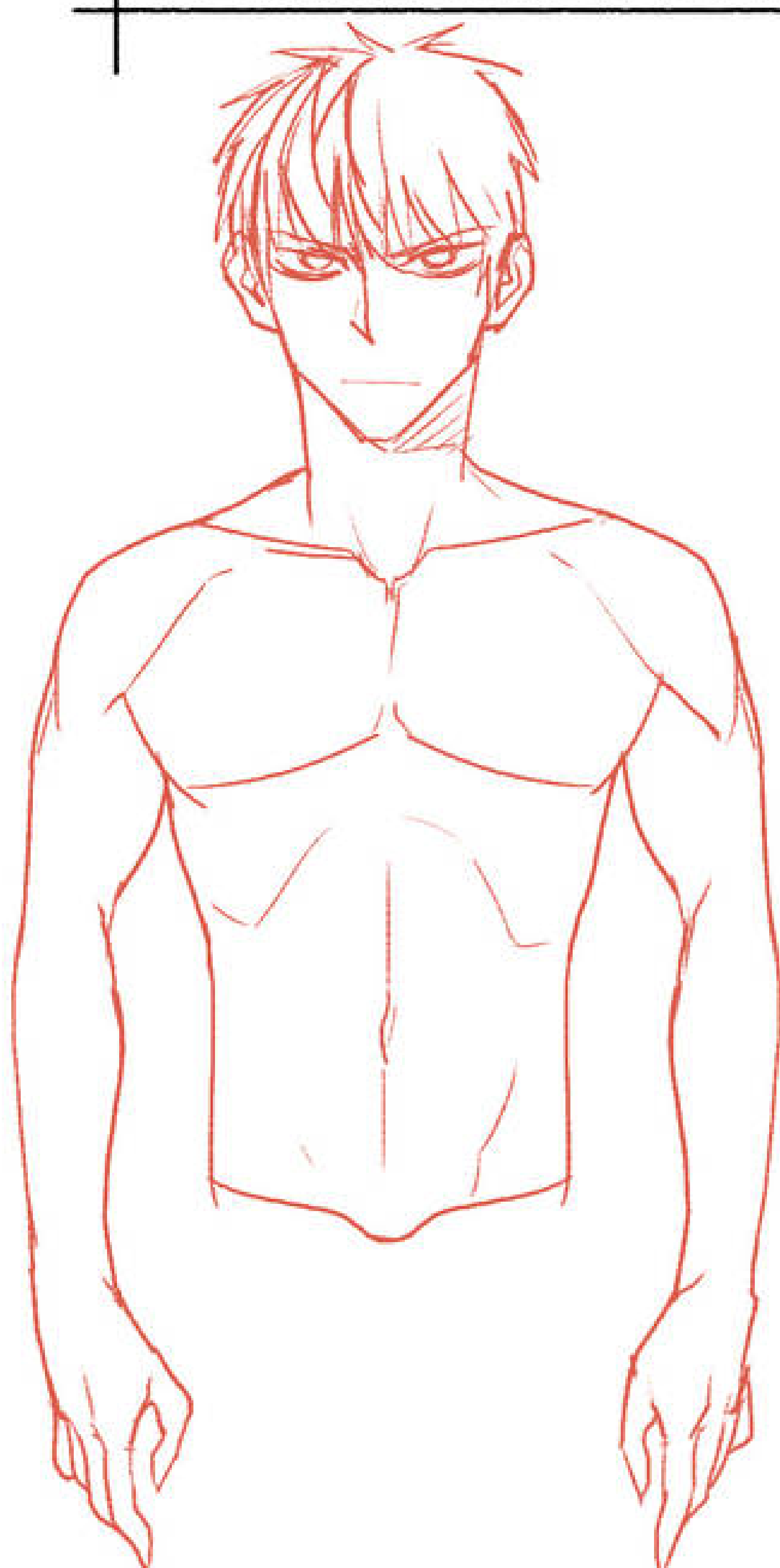


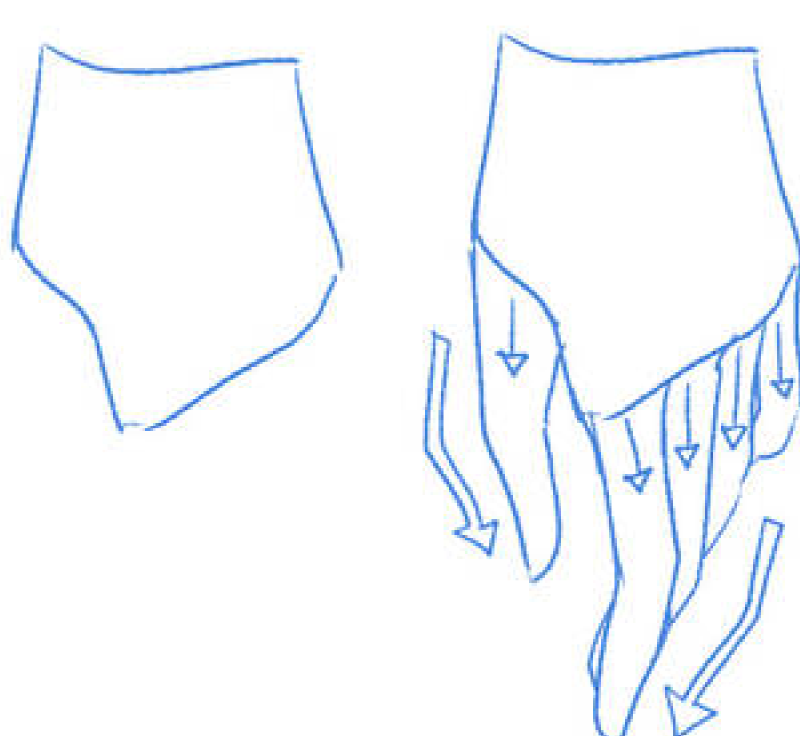
팔을 먼저 자연스럽게 보이기 위해 근육의 흐름을 직선이 아닌 곡선으로 실루엣을
잡아줍니다 근육이 없는 팔의 경우라도 미세한 곡선의 흐름을 줘야 좋습니다





어깨 부분에서 팔꿈치까지 직선 혹은 살짝 바깥쪽으로 향하게 내리고
팔꿈치에서 손목까지는 안쪽으로 꺾어서 휘어진 팔을 그려줍니다



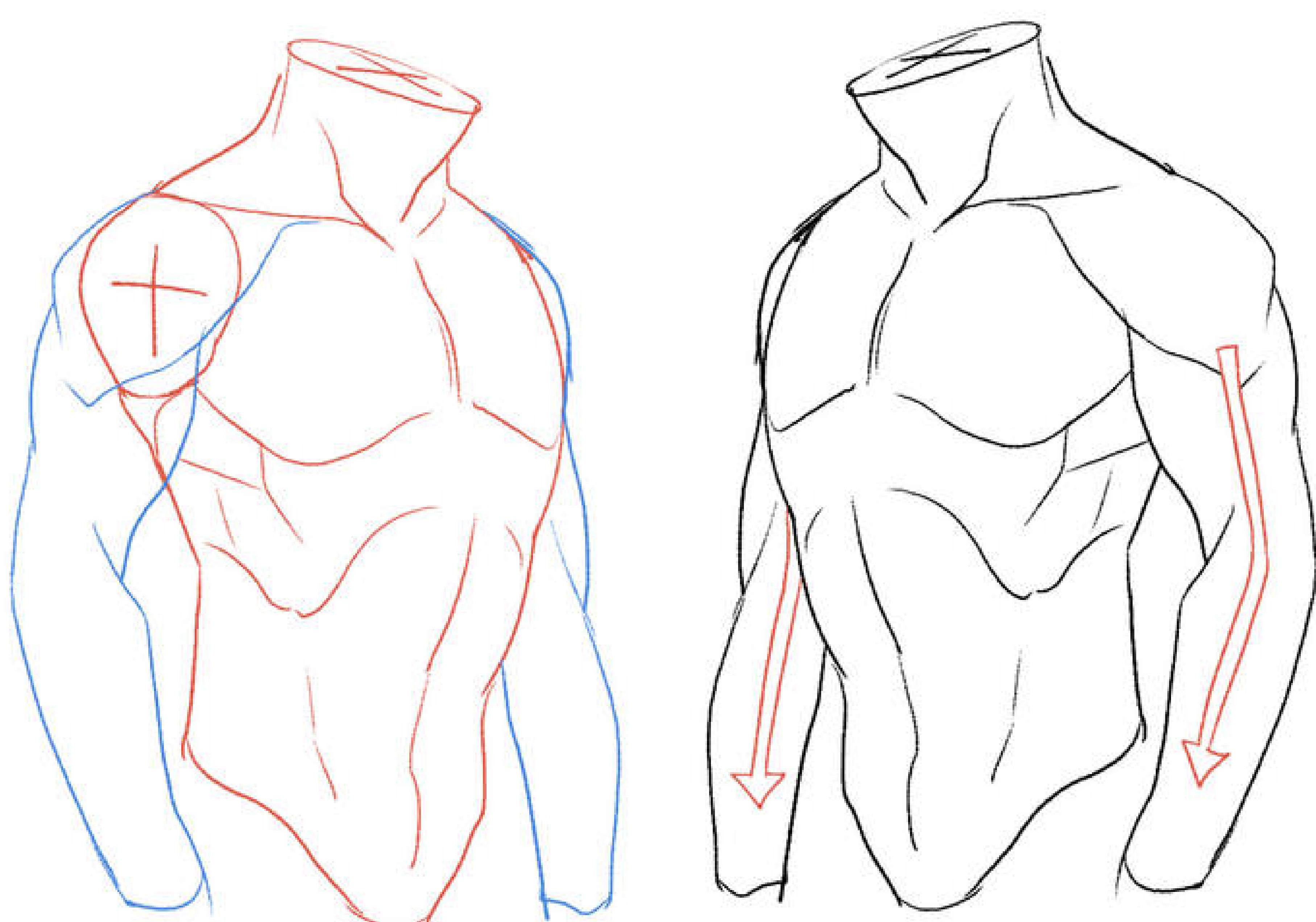


손의 경우도 힘을 뺀 형태로 관절
부분에서 안쪽으로 휘어지게 그려
자연스럽게 팔과 이어줍니다

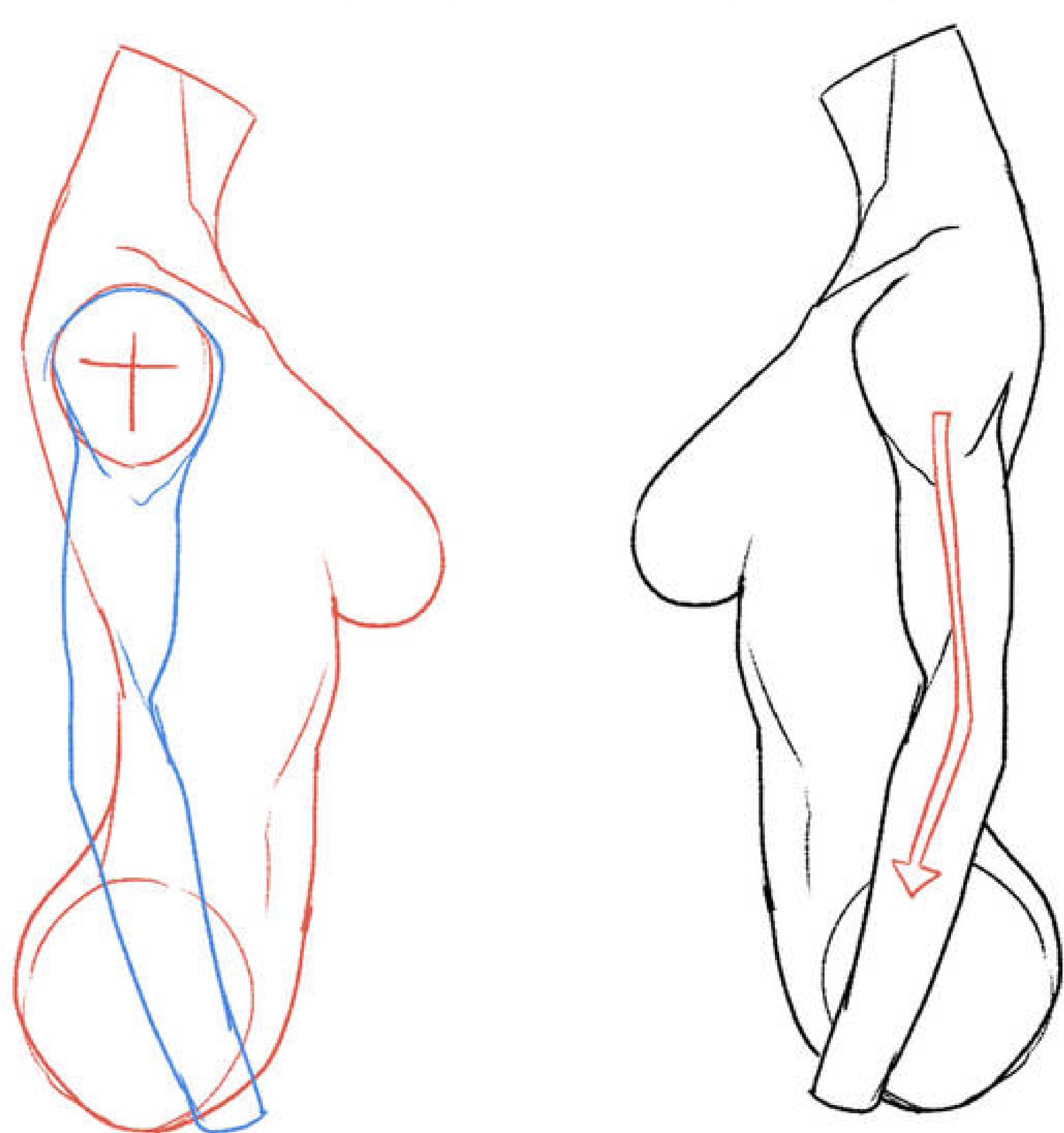




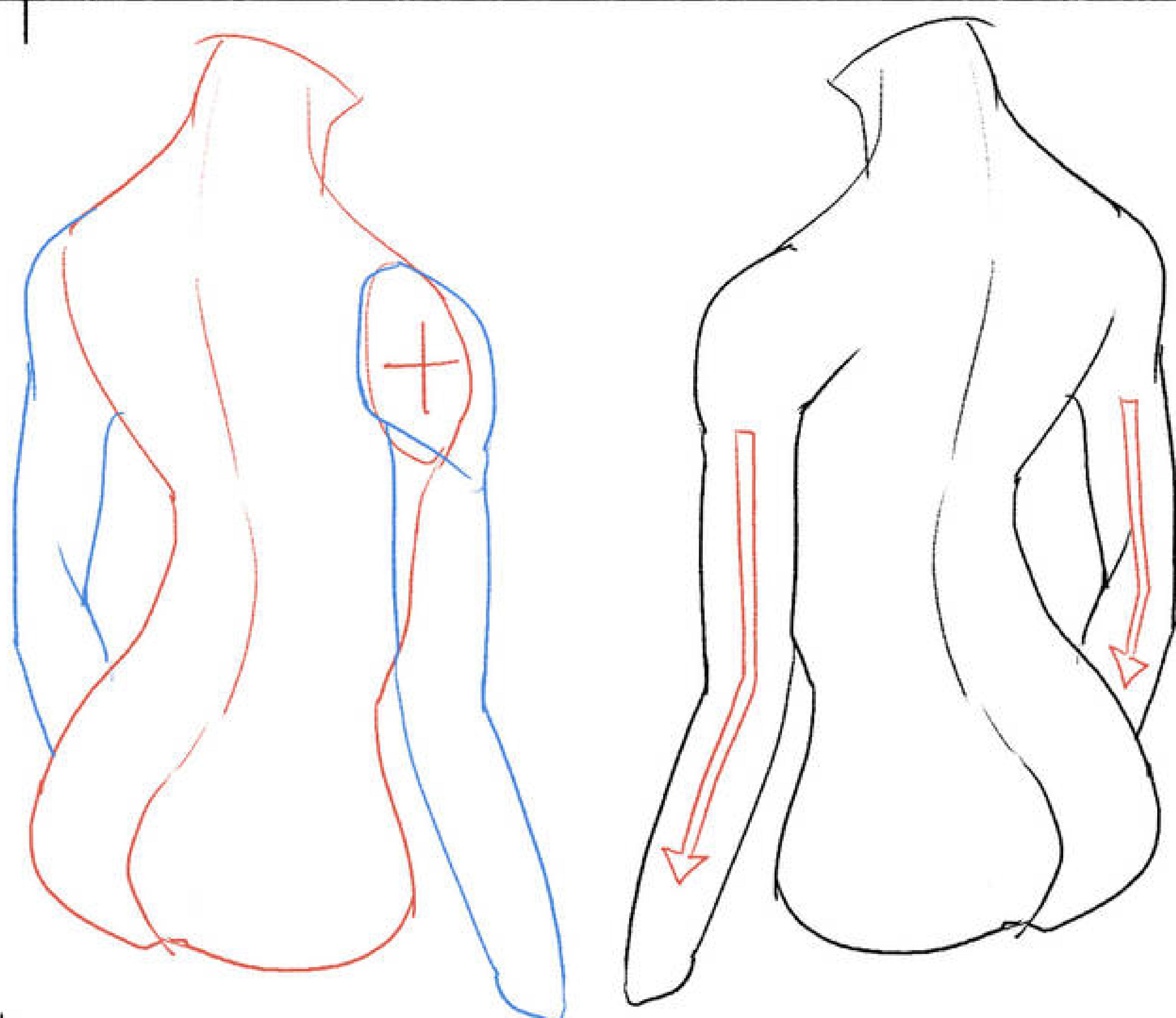
옷을 인체에 맞춰 그릴 때도 팔이 조금은 휘어진
느낌이 보이도록 표현하여 마무리하면 좋습니다



반 측면에서 보일 때도 팔을 직선이 아닌 휘어지는 느낌을 만들어 그립니다

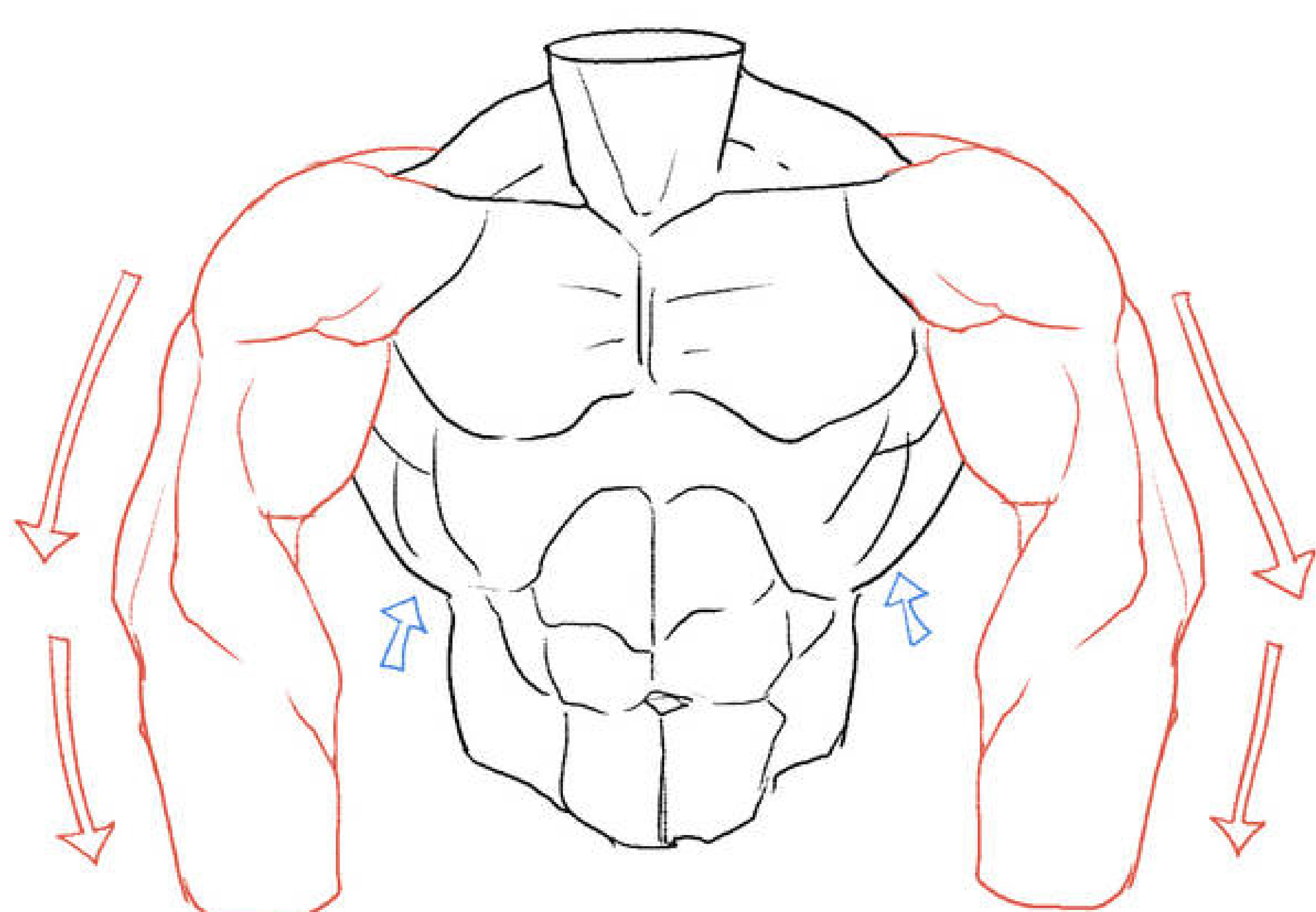


옆면 혹은 성별이 다를지라도 꺾어주는 느낌을 주어 자연스럽게 보이도록 합니다



상체의 형태와 각도에 맞춰 팔을 휘어주면 힘을 뺀 느낌으로 자연스러워 보입니다

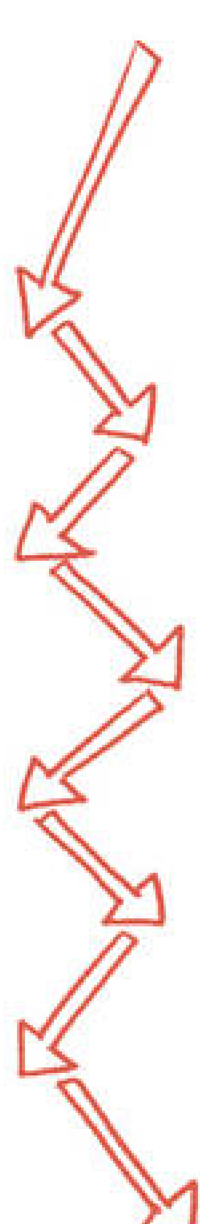
타코작가의 알아두면 좋다!!



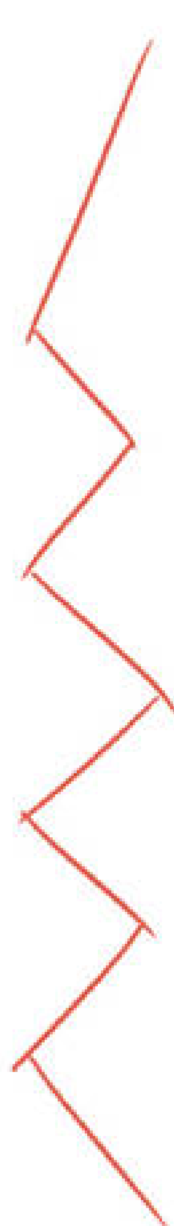


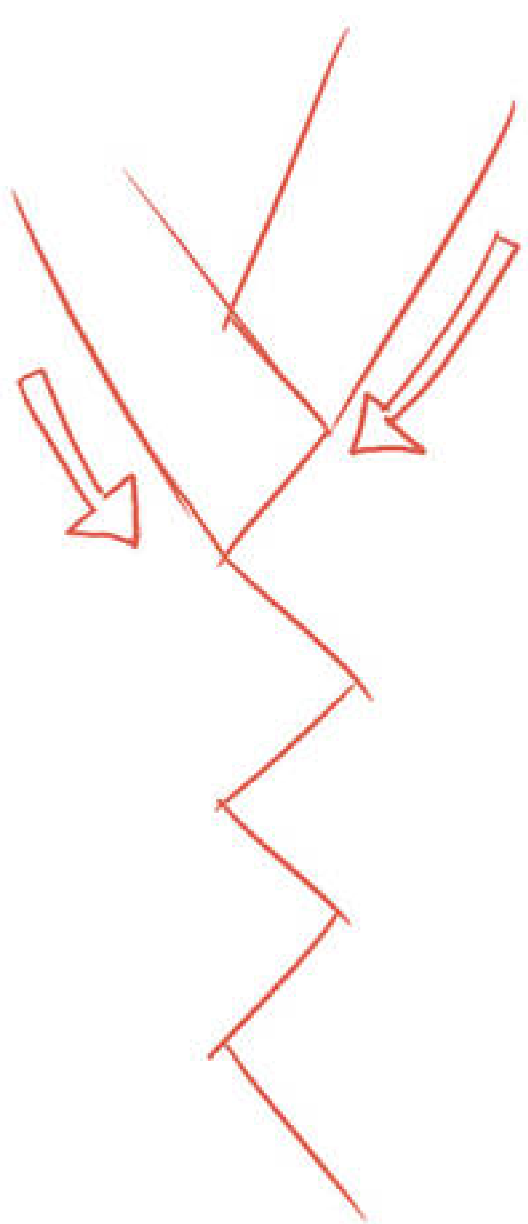
key point

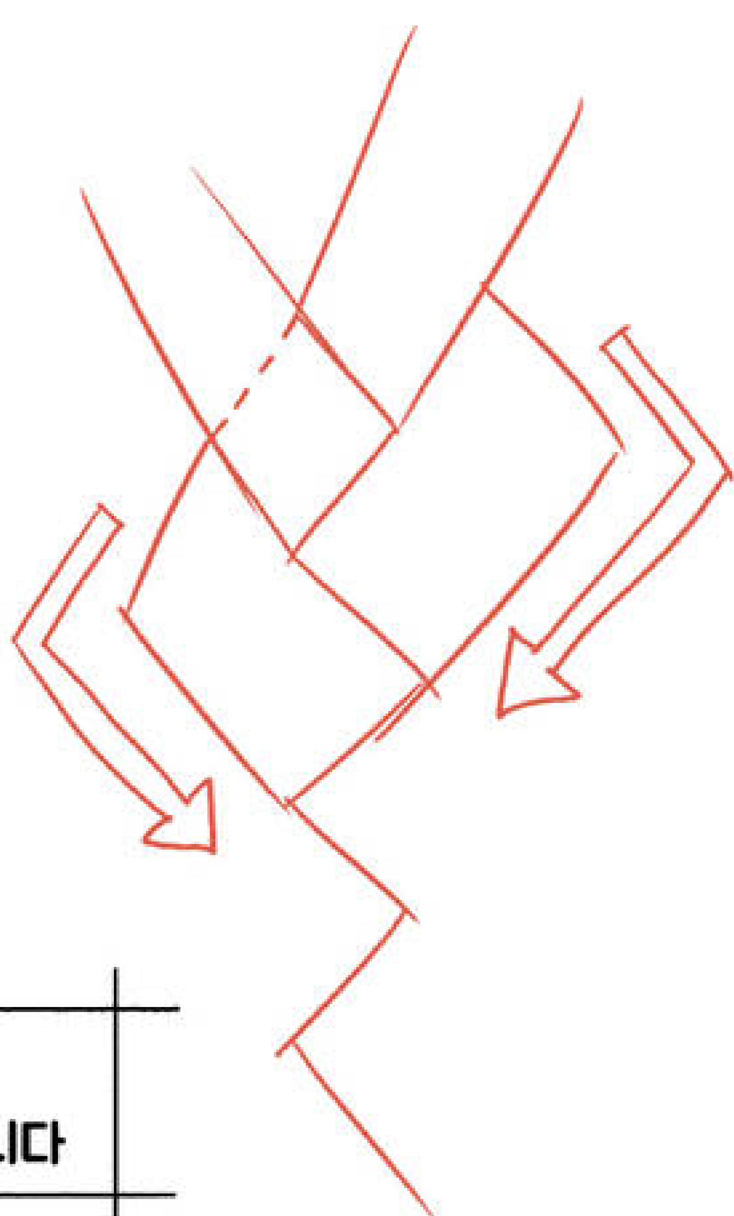
Q : 땋은 머리는 어떻게 그려야 하나요



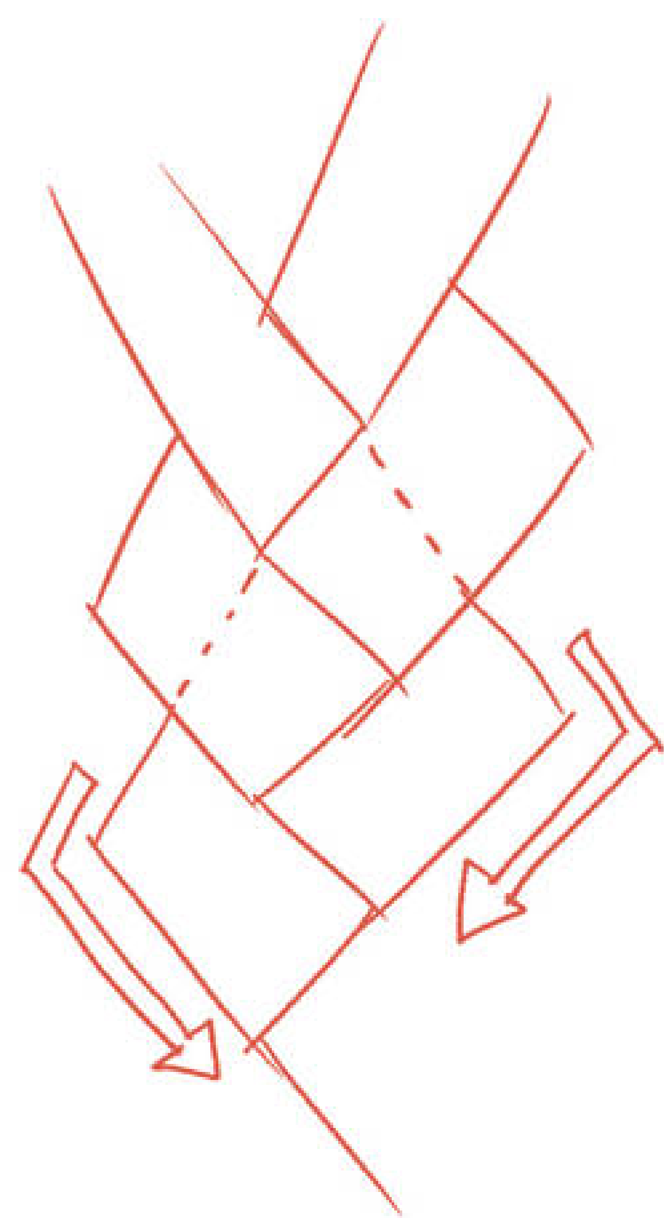
화살표 방향대로 지그재그 선을 길게 만들어 줍니다

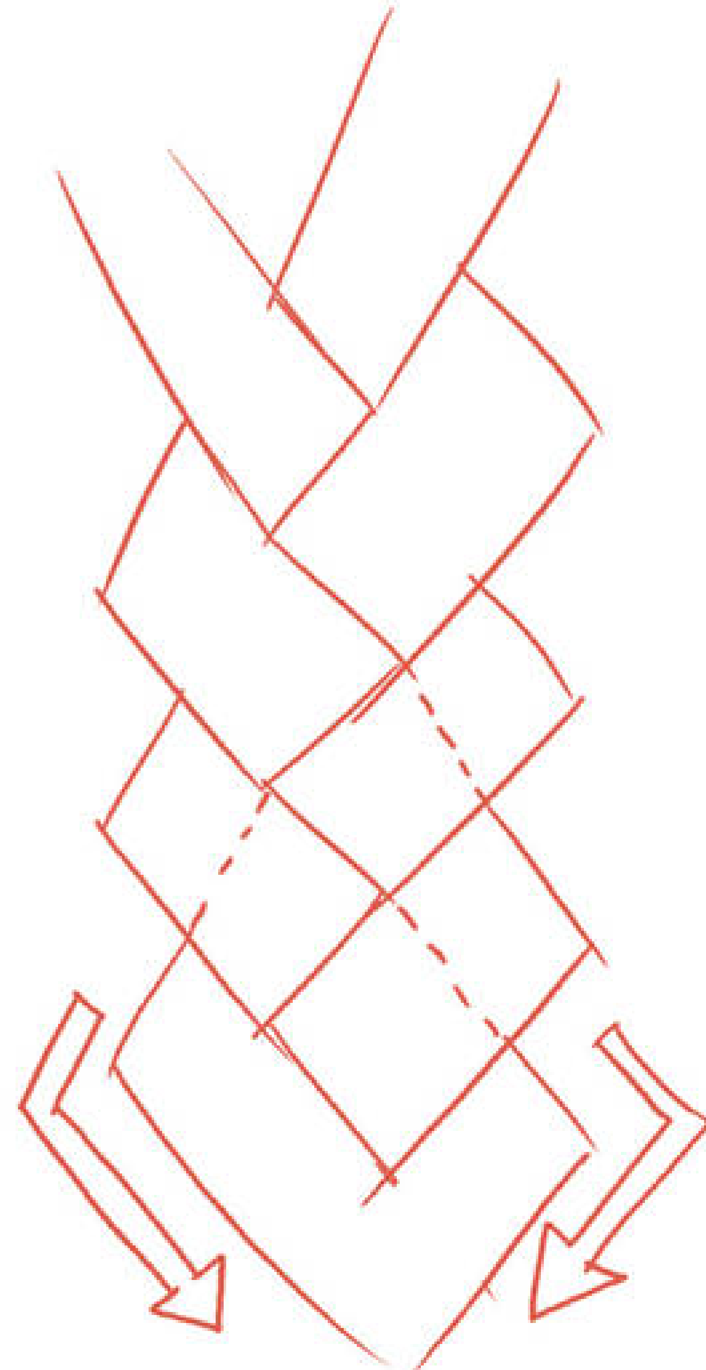






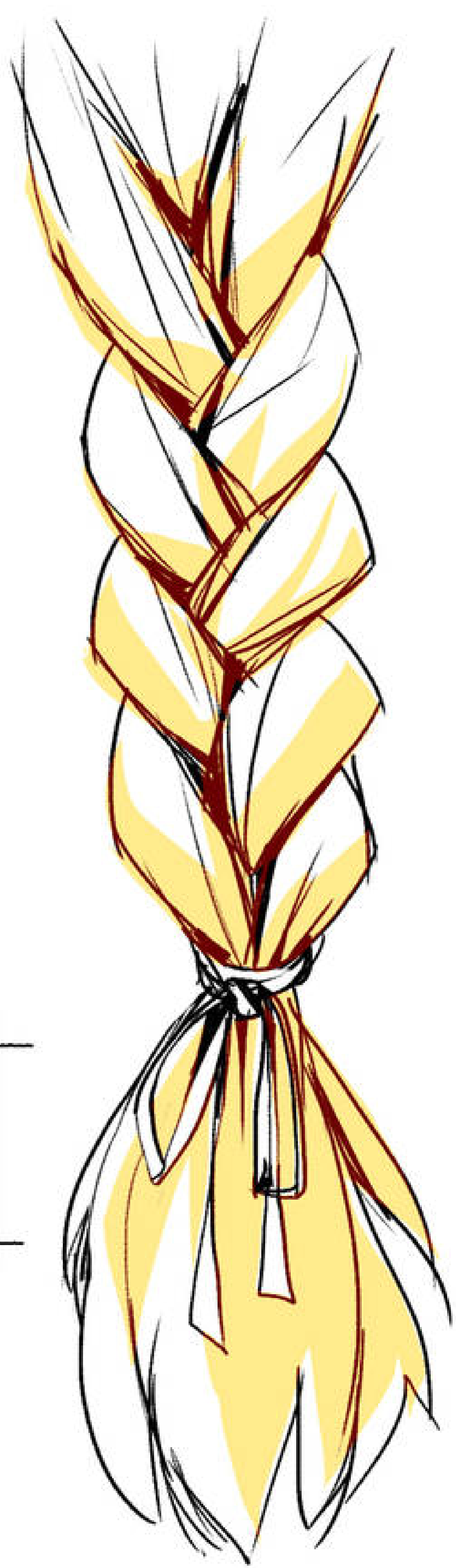
그려진 지그재그 선을 중심으로 양쪽에서 선을
추가시켜 지그재그 선 모서리에 맞닿게 이어줍니다



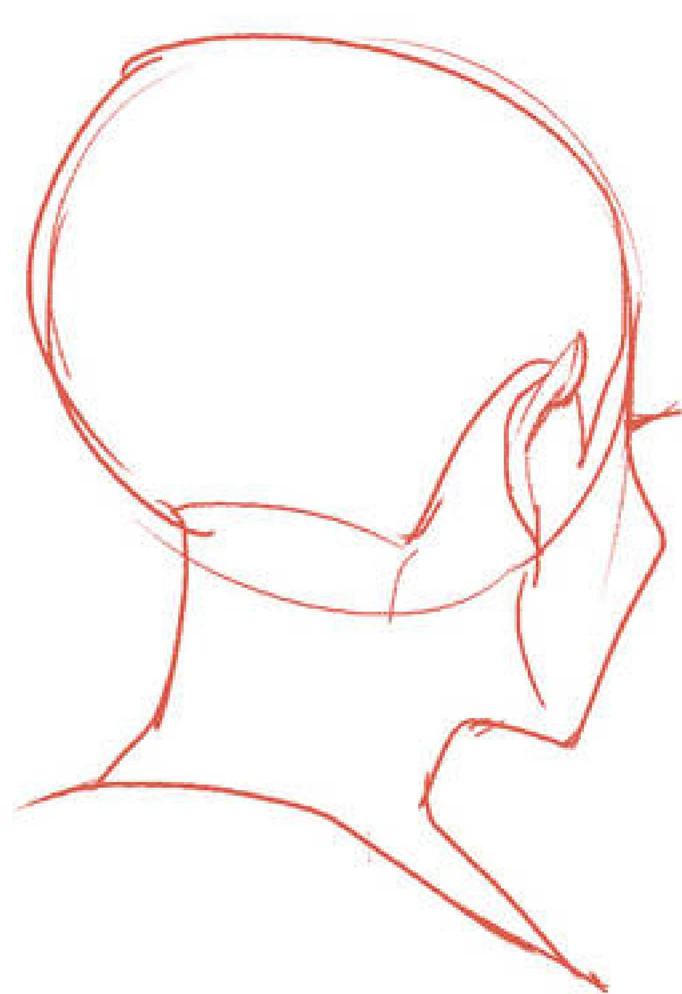
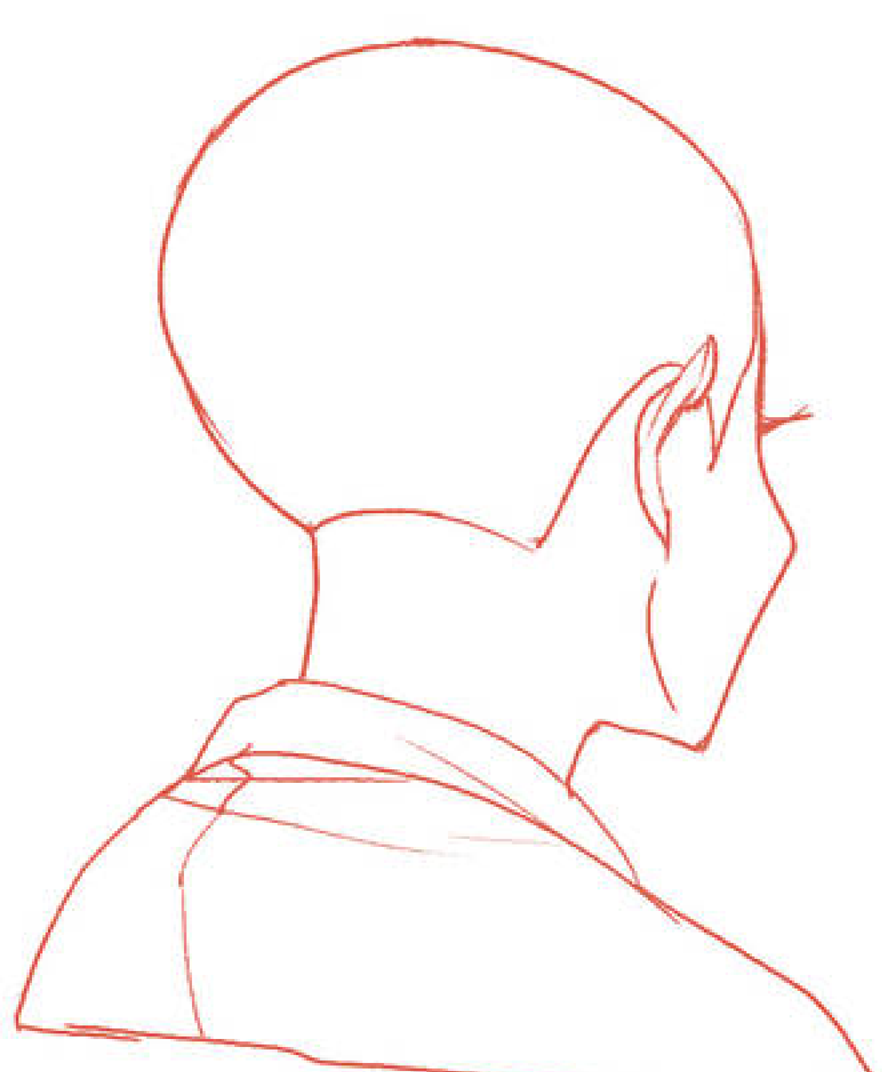


반복해서 이어 그립니다





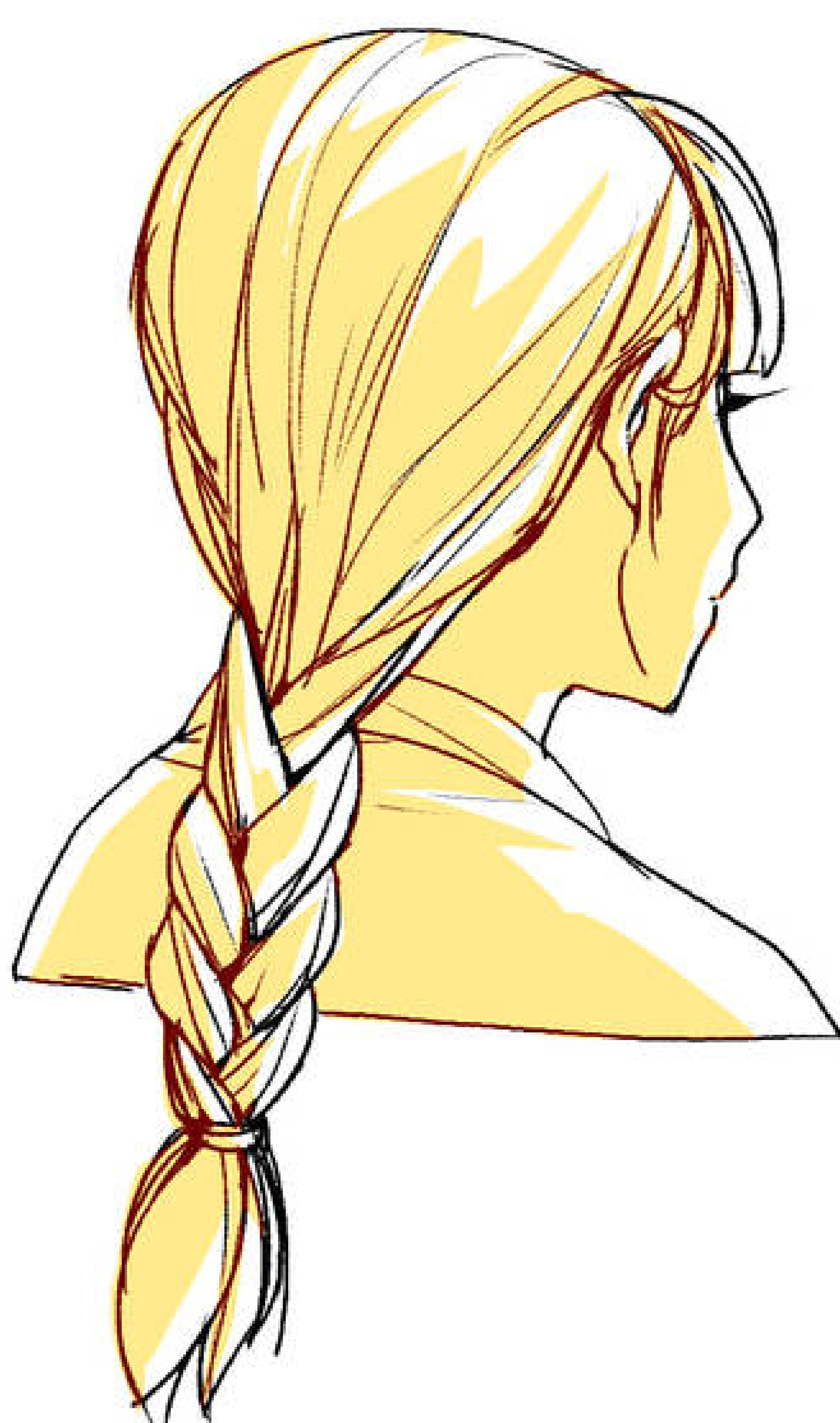
선을 정리할 때 부드러운 곡선으로 만들어 주고
끝은 모아지게 만들어 이후 모아진 쪽은 묶음
처리해서 땋은 머리를 마무리합니다

뒤에서 본 캐릭터의 땋은 머리를 응용하여 그려봅니다




땋기 시작하는 부분까지 머리카락 흐름을 만들어 주고
이후에 끝나는 지점까지 지그재그를 하며 내려갑니다

지그재그에 맞춰 외곽 라인을 이어주고 부드럽게 선을 정리하며 마무리합니다

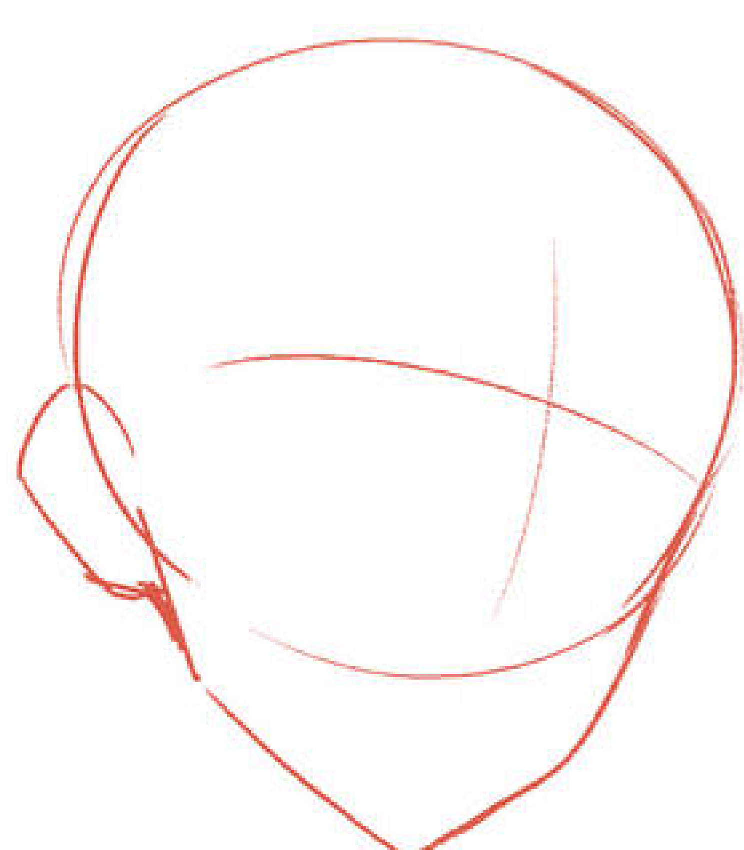
타코작가의 알아두면 좋다!!

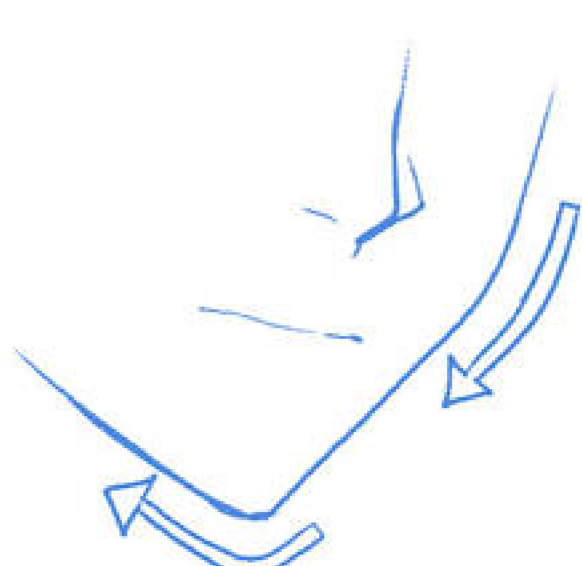




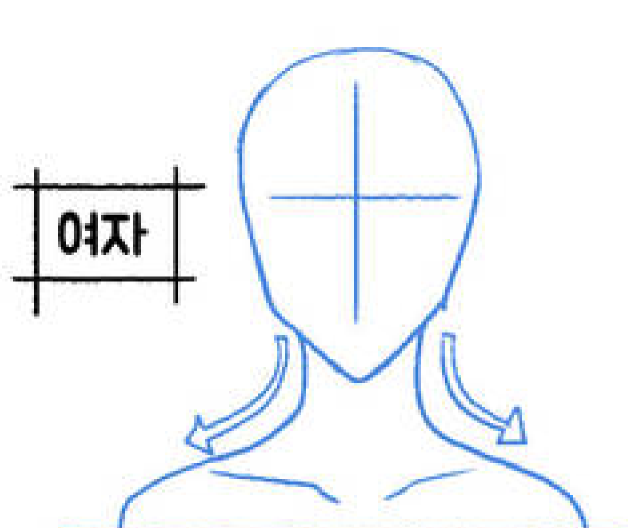

key point

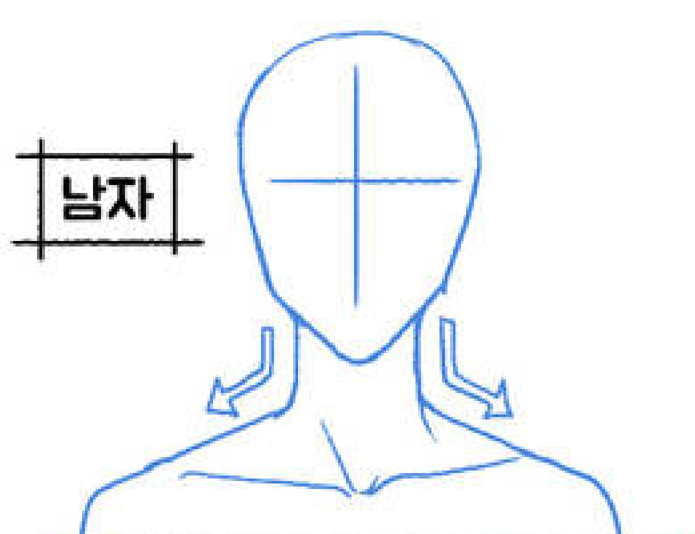
▌Q : 여자처럼 생긴 남자는 어떻게 그리나요

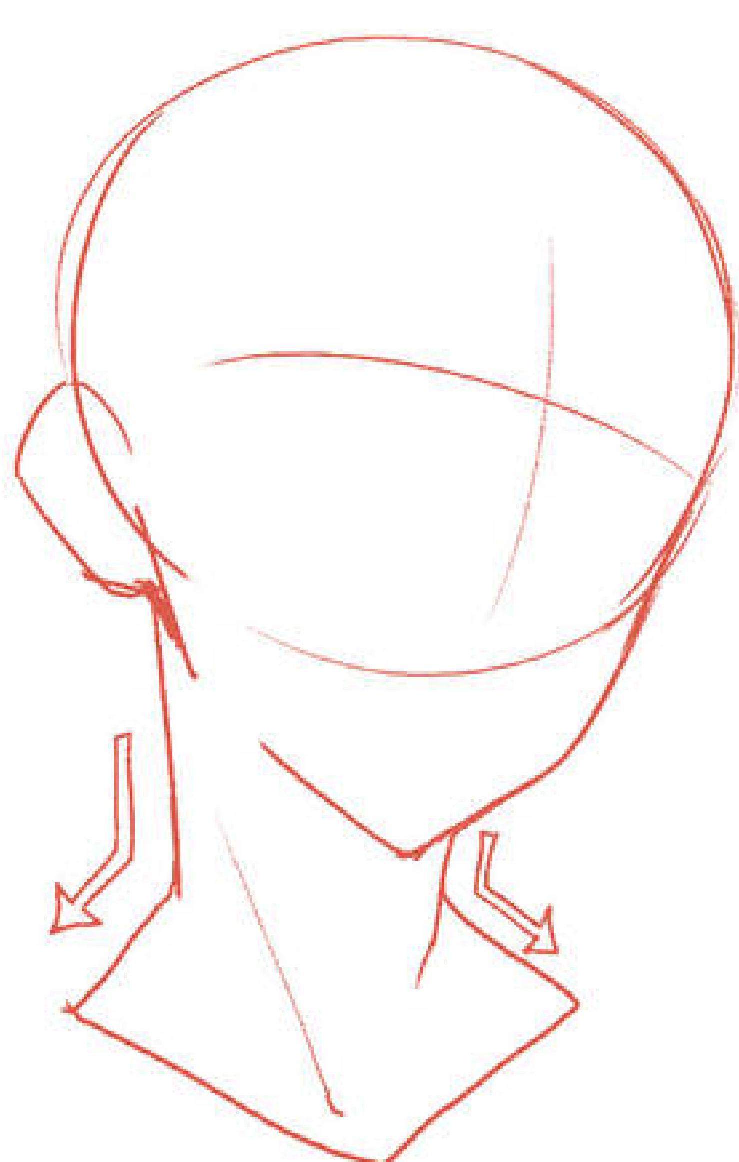




여자처럼 생긴 남자의 얼굴을 그릴 때는 얼굴형을 여자에 가깝게 부드럽고 턱을 뾰족하게 하여 여성의 느낌을 전달합니다

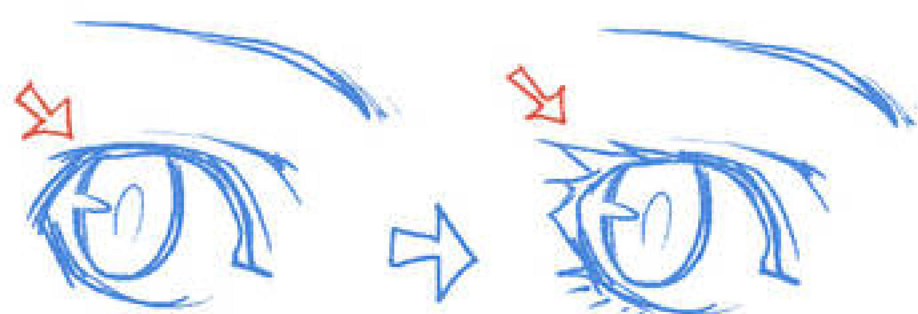






목의 경우 가늘지만 곡선이 아닌 직선적인 느낌을 주어 조금은 남자 느낌을 만들어 줍니다





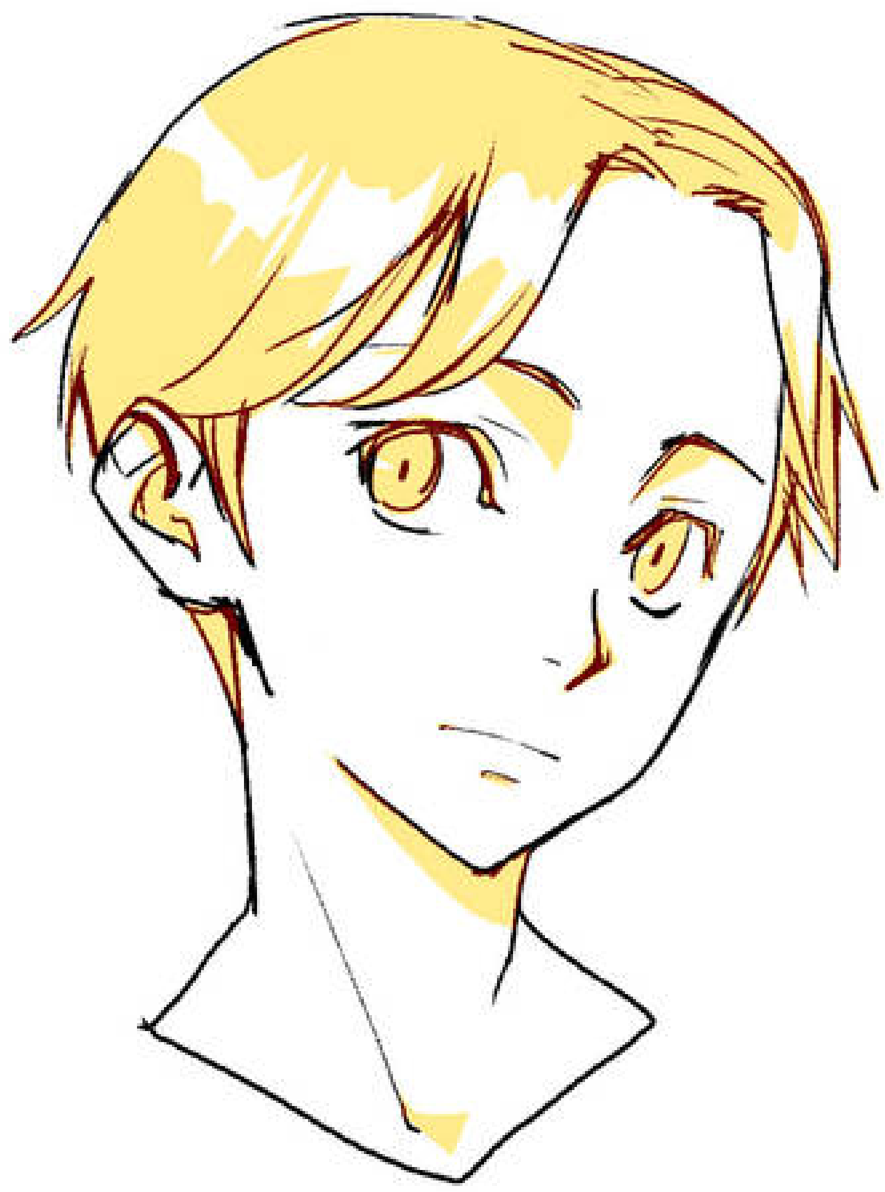
그림체에 따라 차이가 있을 수 있겠지만 눈은 동그랗고 크게 그립니다 여자와의 차이를 위해 속 눈썹을 그리지 않습니다



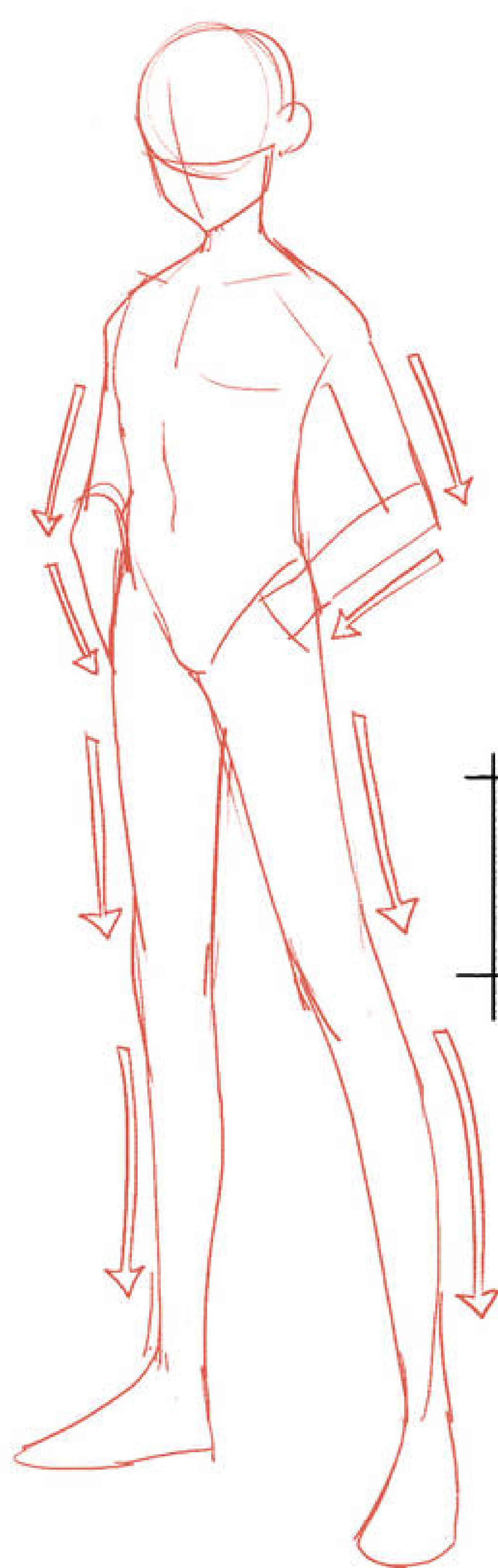


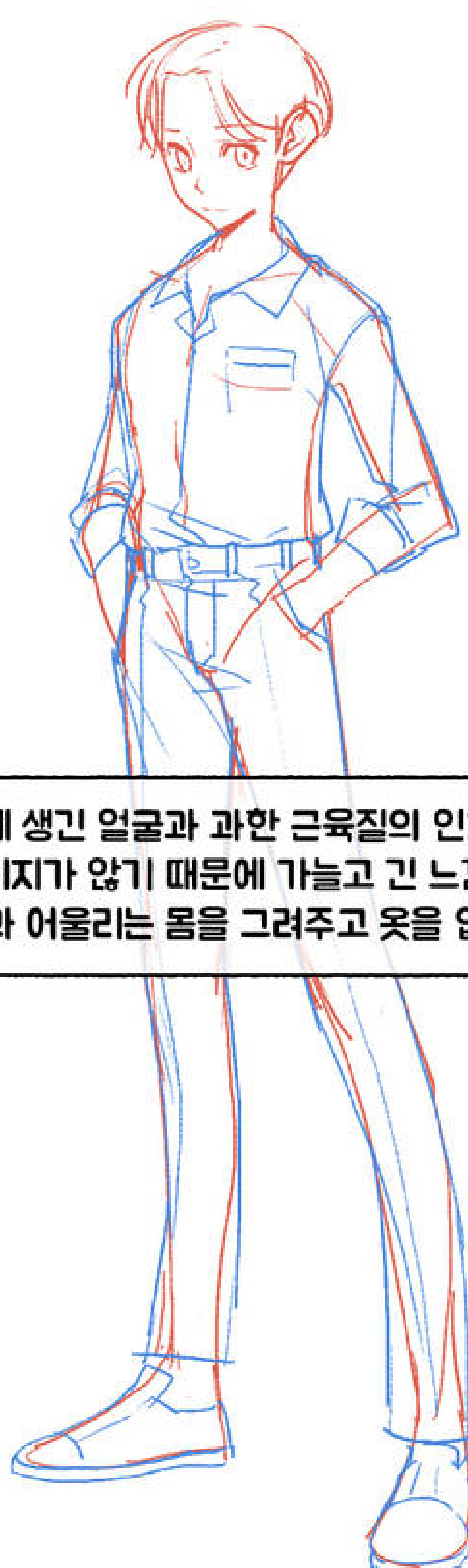
머리의 경우 상황에 따라 길어도 상관은 없지만 짧은 머리로 남자라는 것을 인식시킵니다





머리가 길어지면 여성의 느낌이 강하게 살아납니다 참고하여 선정리 후 마무리합니다





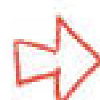
이쁘게 생긴 얼굴과 과한 근육질의 인체와는 어울리지가 않기 때문에 가늘고 긴 느낌으로 얼굴과 어울리는 몸을 그려주고 옷을 입힙니다

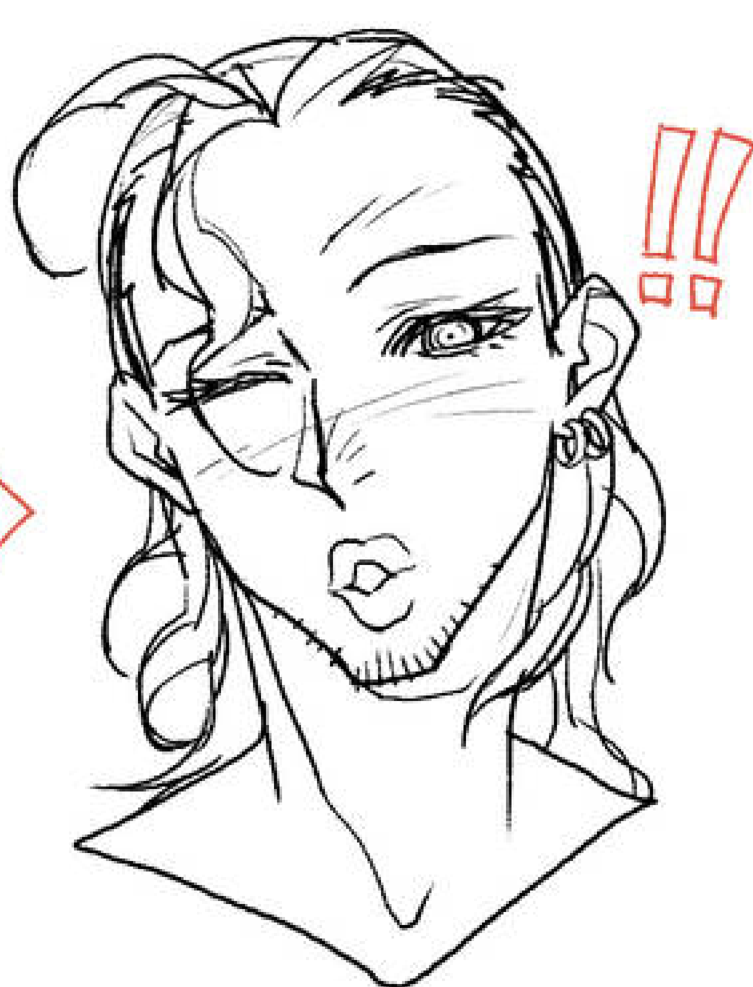


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





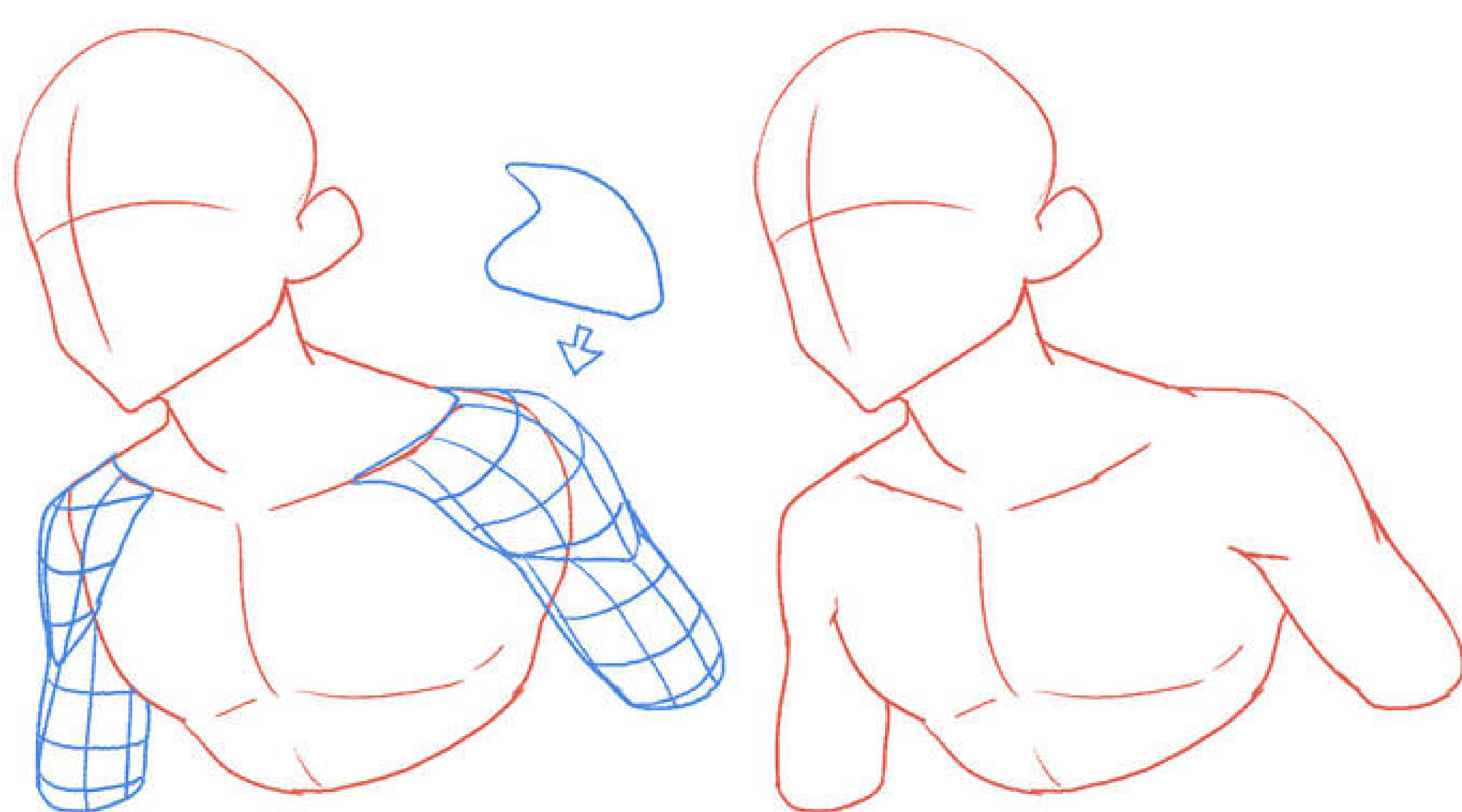


반대로 남자 얼굴에 여성적인 포인트를 살려 표현한다면 코믹적이거나 충격적인 비주얼이 나오게 됩니다

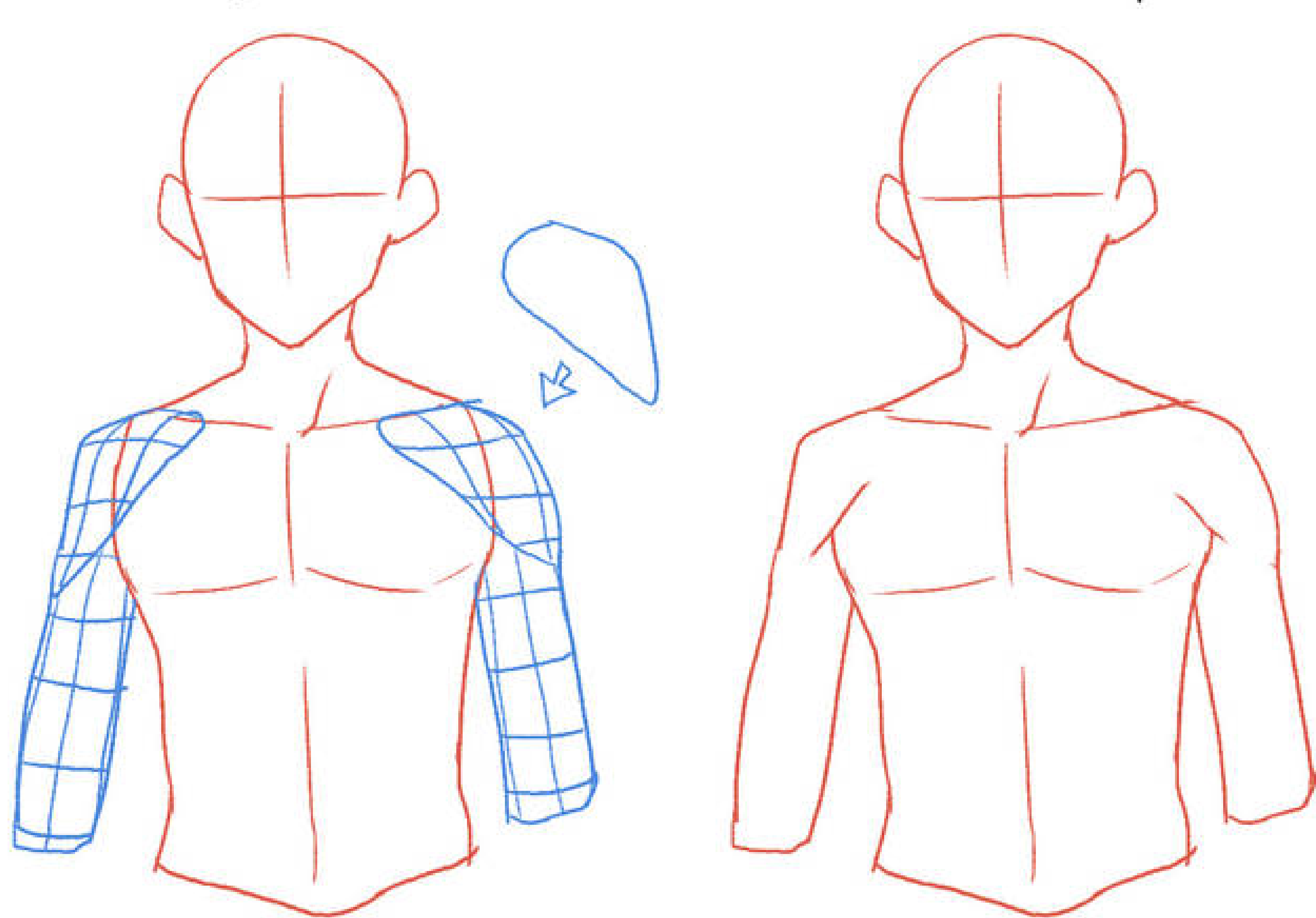


key point

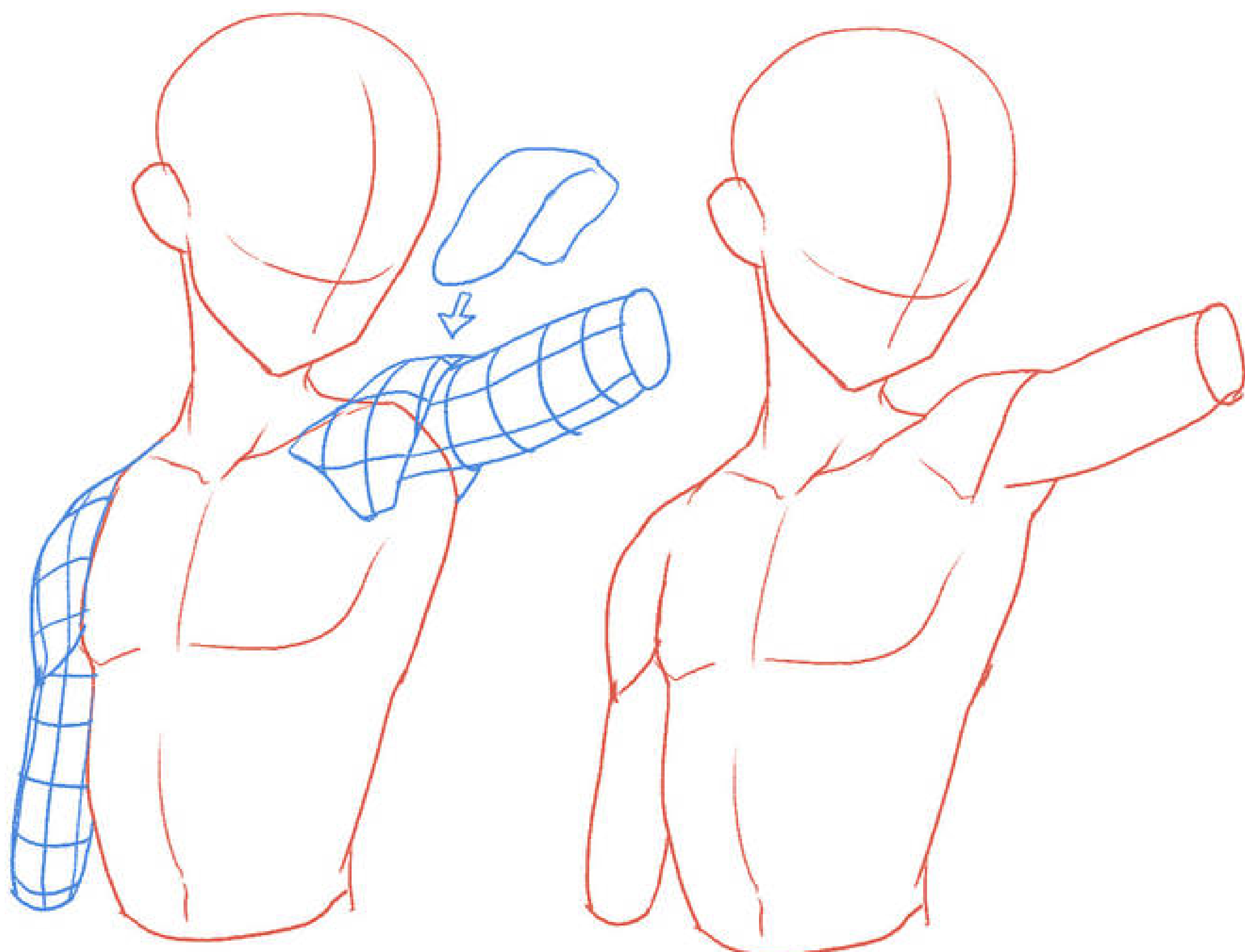
▌Q : 다양한 각도에서 보는 어깨 형태가 궁금해요



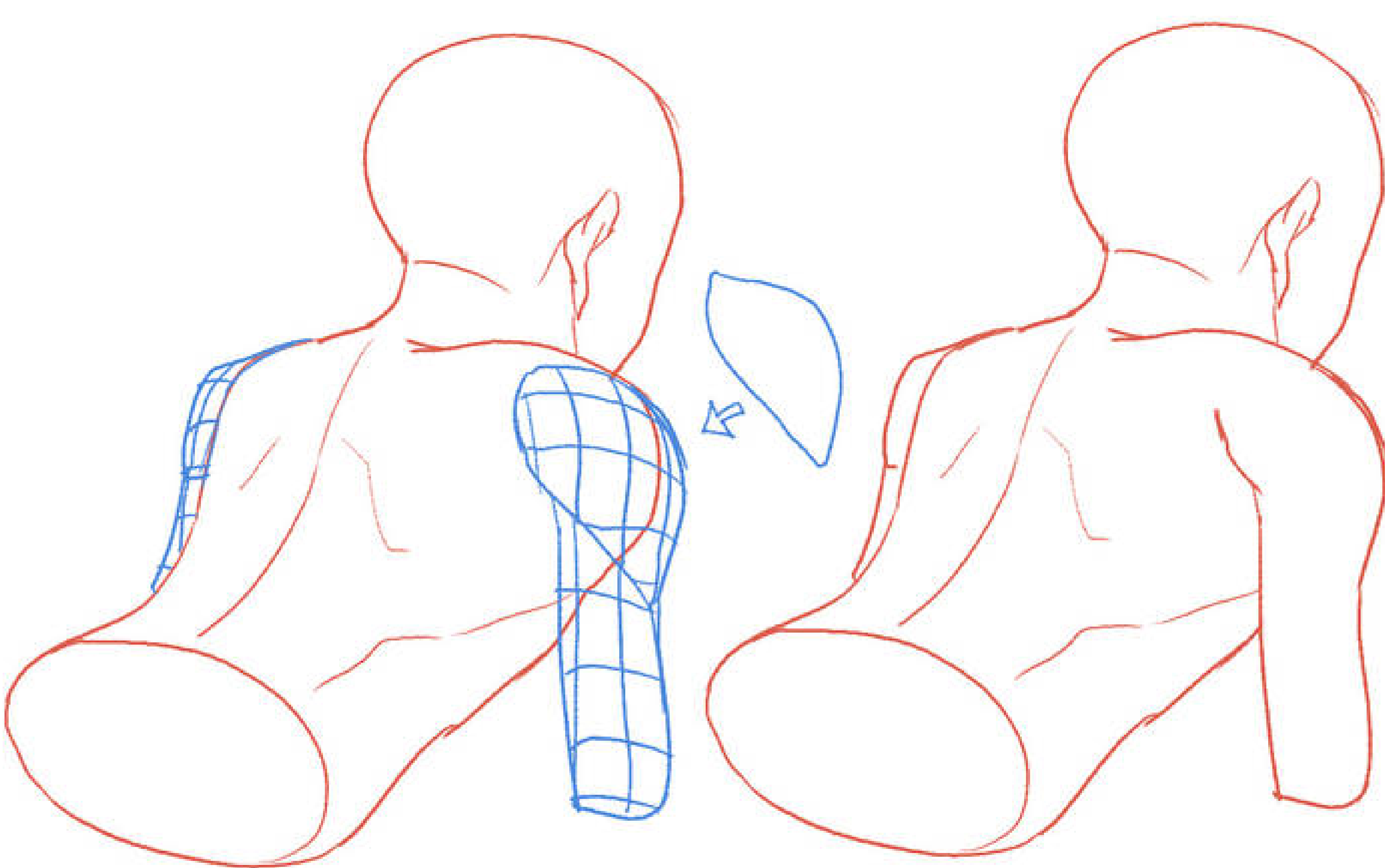
어깨의 경우 정해져 있는 형태지만 상체의 각도나
팔의 움직임으로 조금씩은 다르게 보이게 됩니다



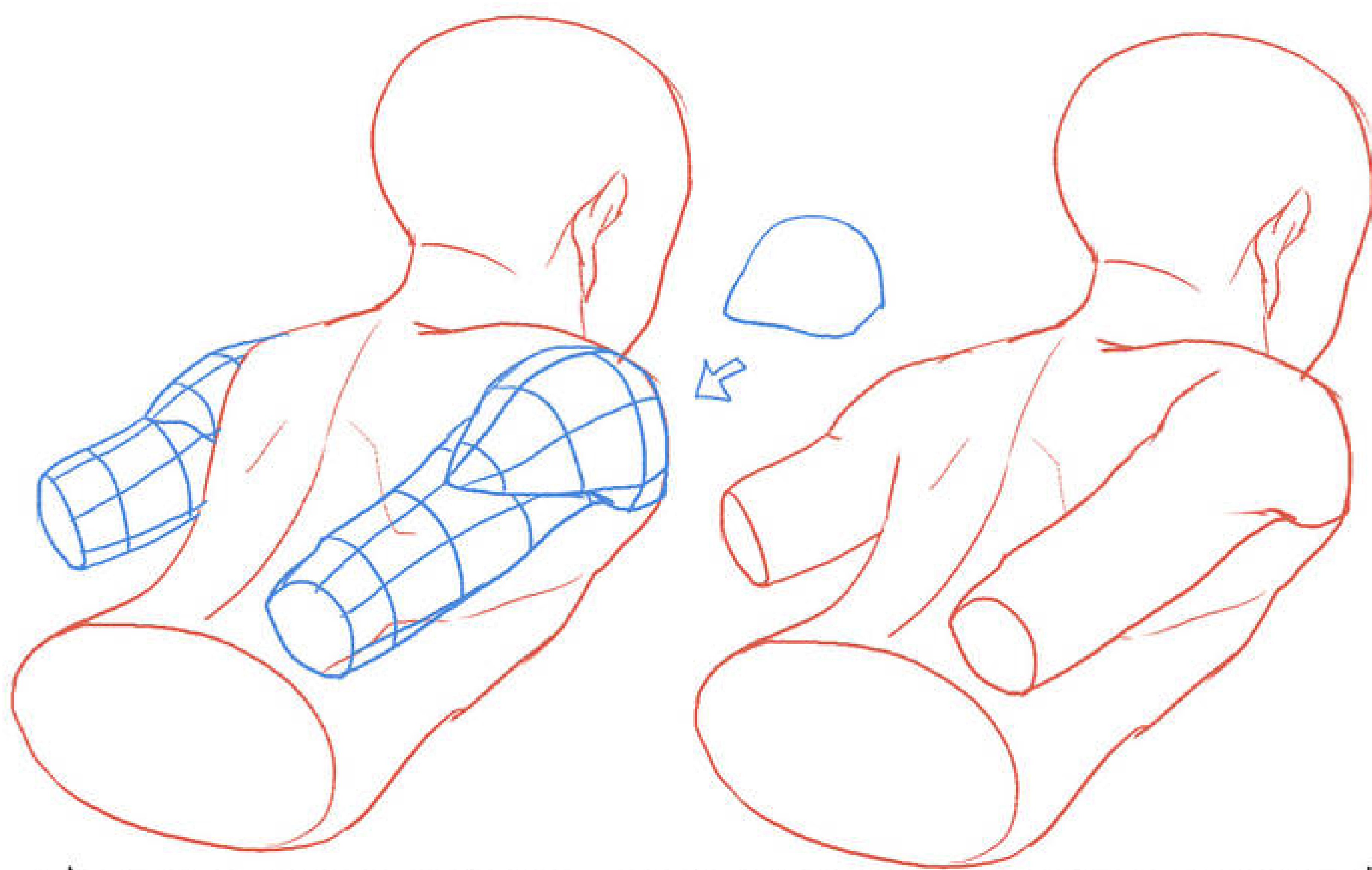
어깨는 가슴 쪽을 조금 파고 들어가 있으며 쇄골의 라인과 이어집니다



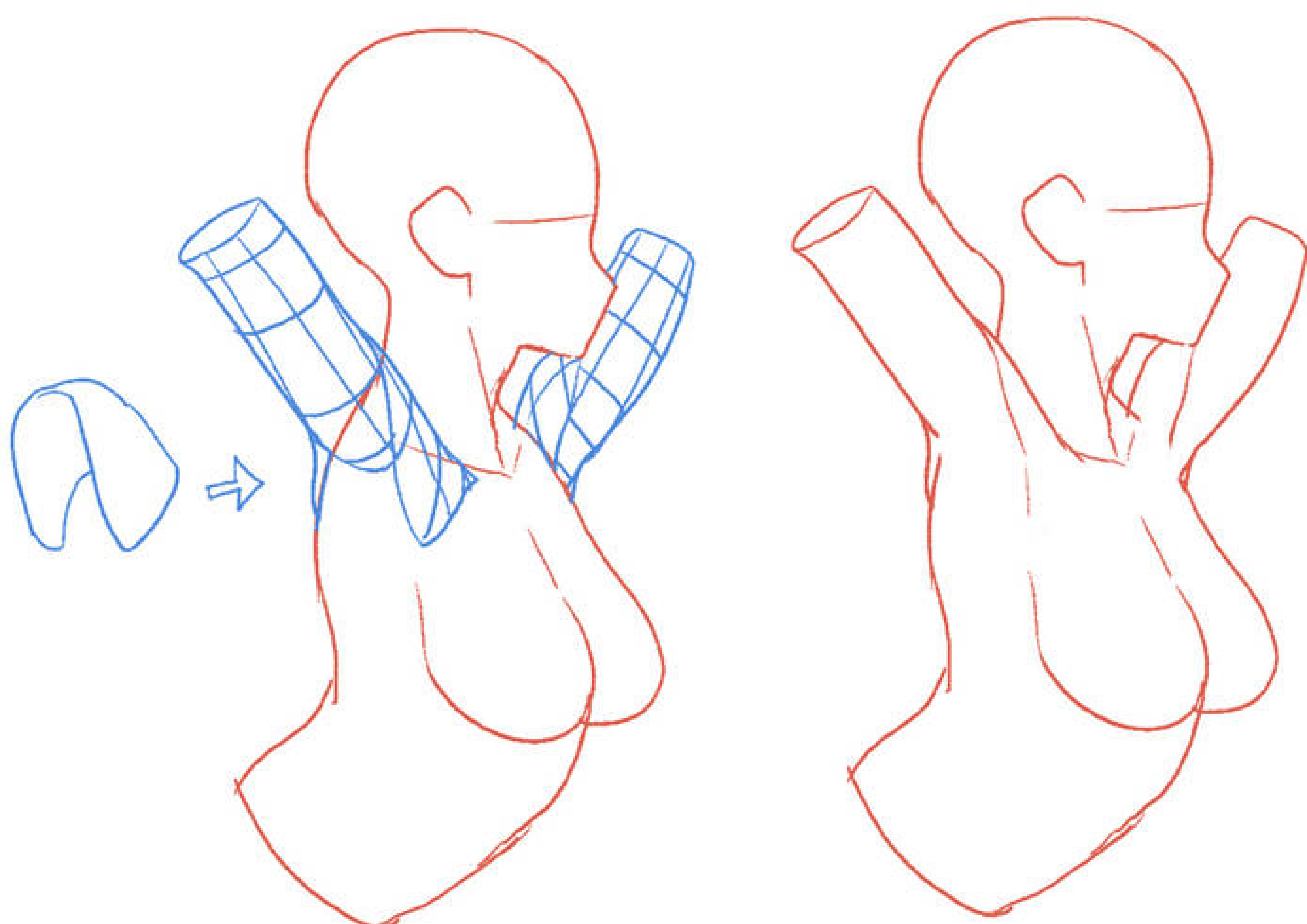
어깨를 올려 팔이 들릴 경우 위와 같이 어깨를 평면이 아닌 입체적으로 그려줘야 합니다



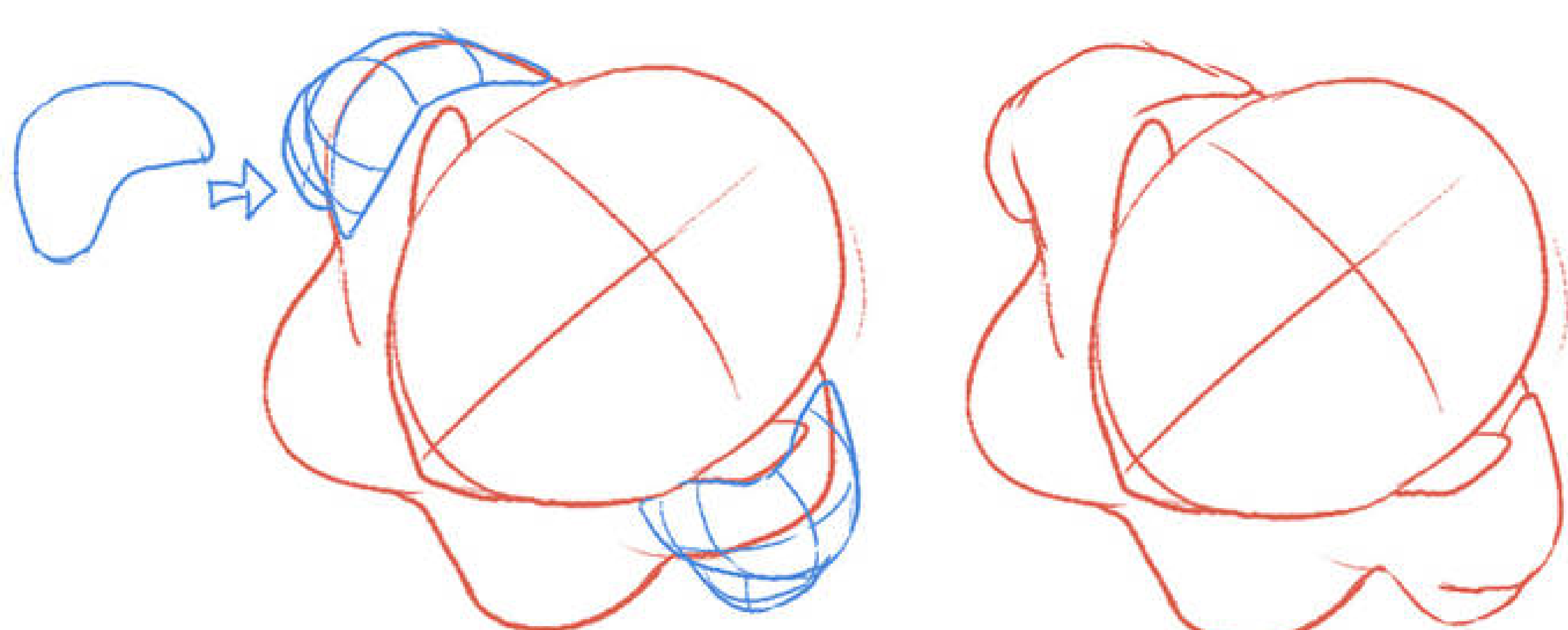
뒤에서 보이는 어깨 역시 앞면에서 보이는 형태와 같으므로 비슷한 형태로 그립니다



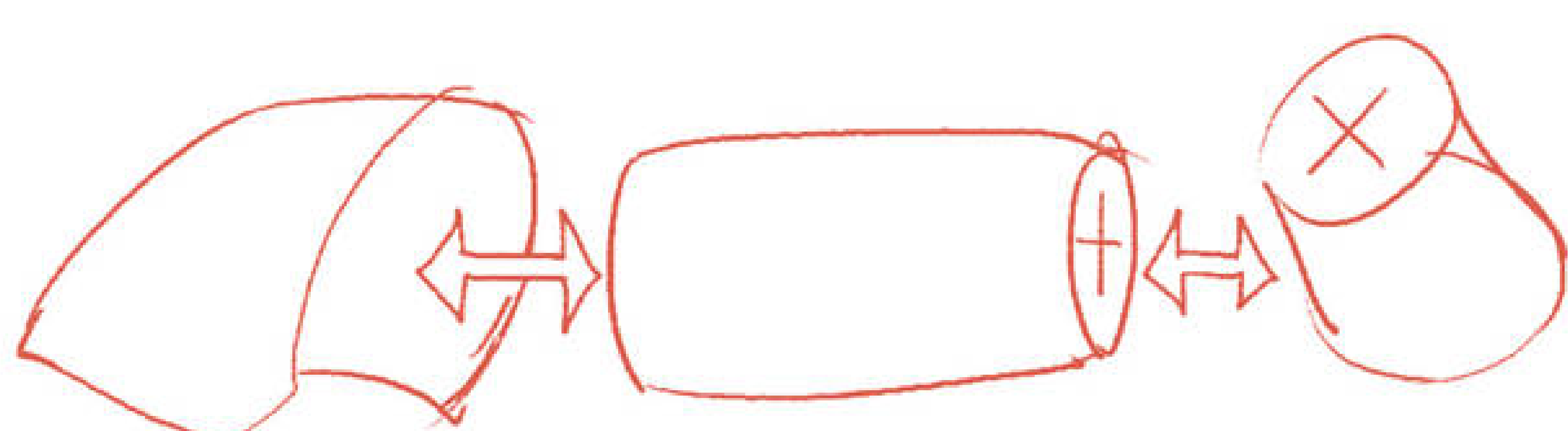
상체가 같을지라도 어깨 혹은 팔의 움직임에 따라 어깨 역시 형태가 바뀌게 됩니다



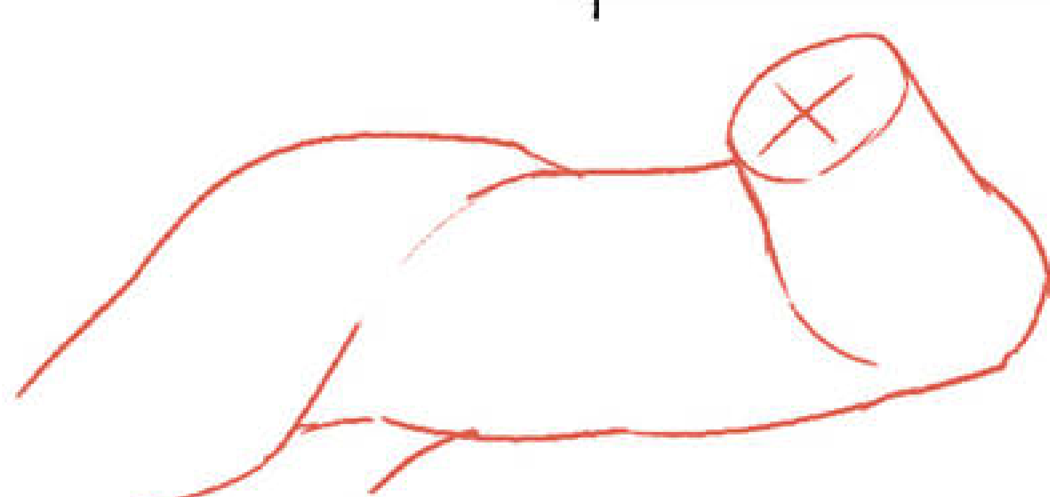
여자 역시 어깨가 다르지 않기 때문에 같은 느낌으로 그립니다
단 성별의 차이로 어깨 크기 조절은 해줘야 어색하지 않습니다



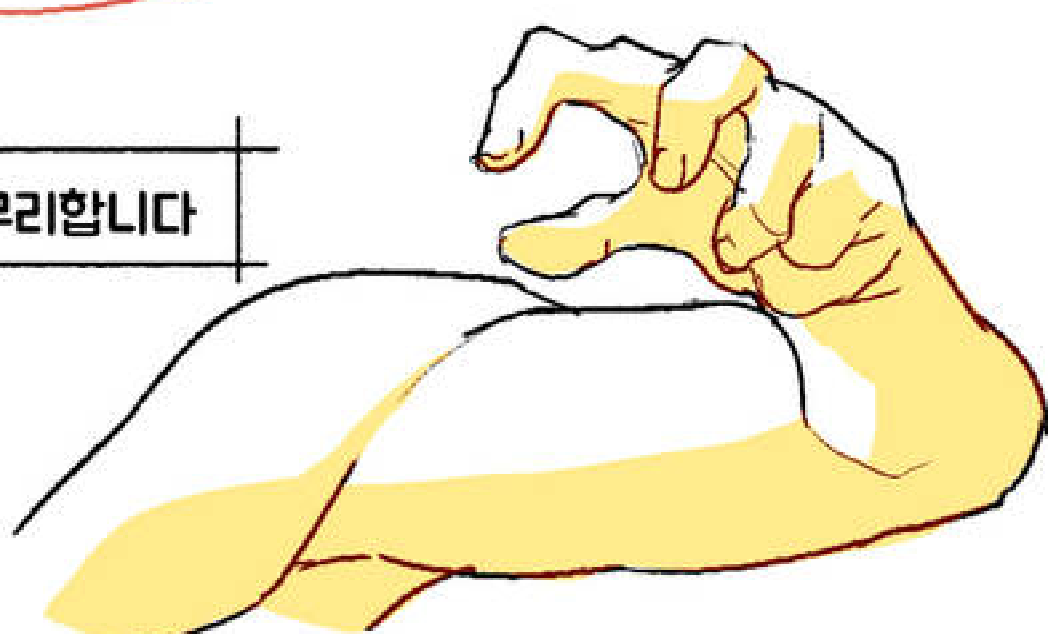
다이내믹한 투시로 볼 경우 얼굴에 가려지거나 부피감이 변하는 부분을 고려하며 그립니다



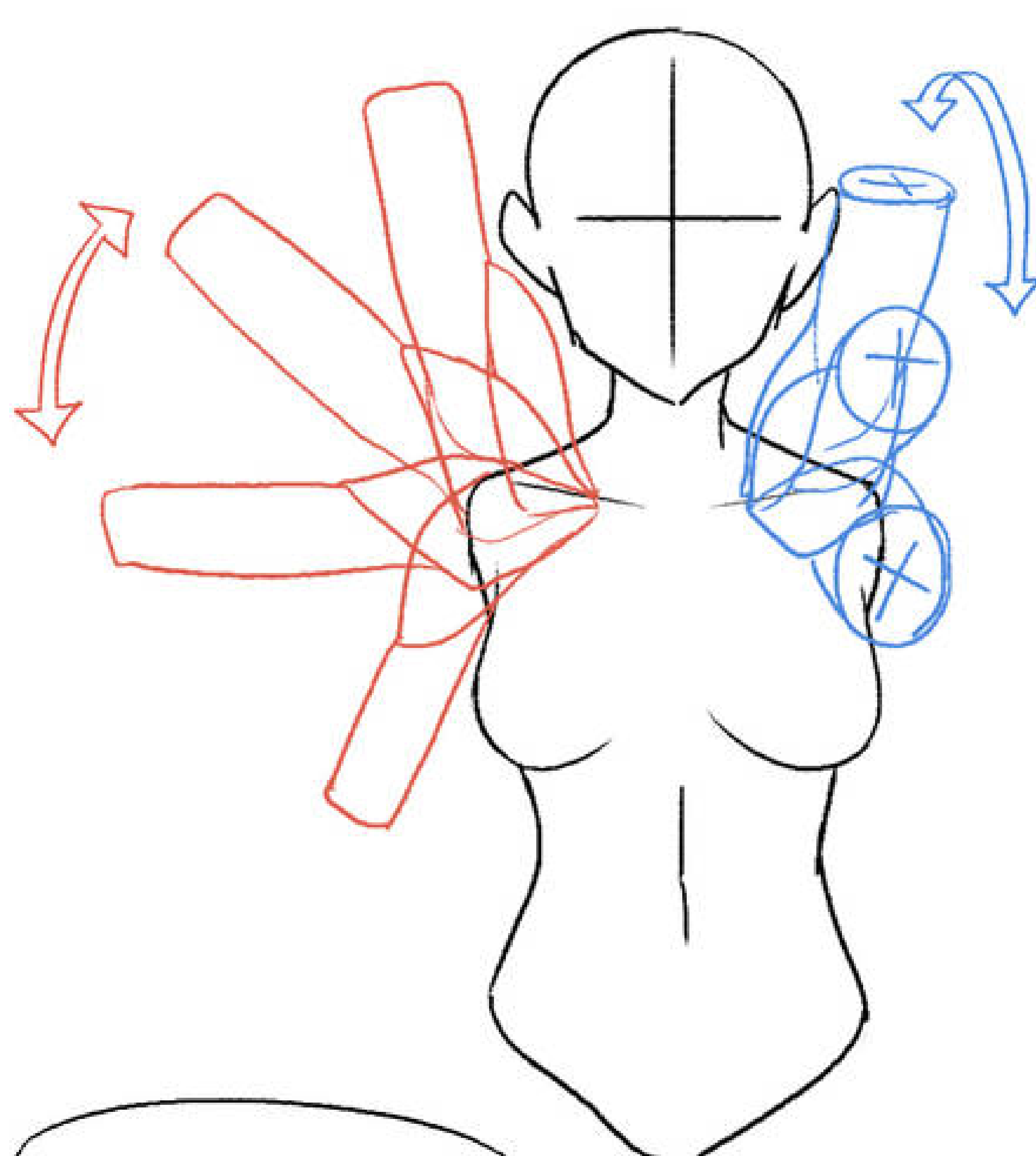
어깨를 시작으로 팔을 원하는 각도로 맞춰 그립니다



손을 추가로 선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





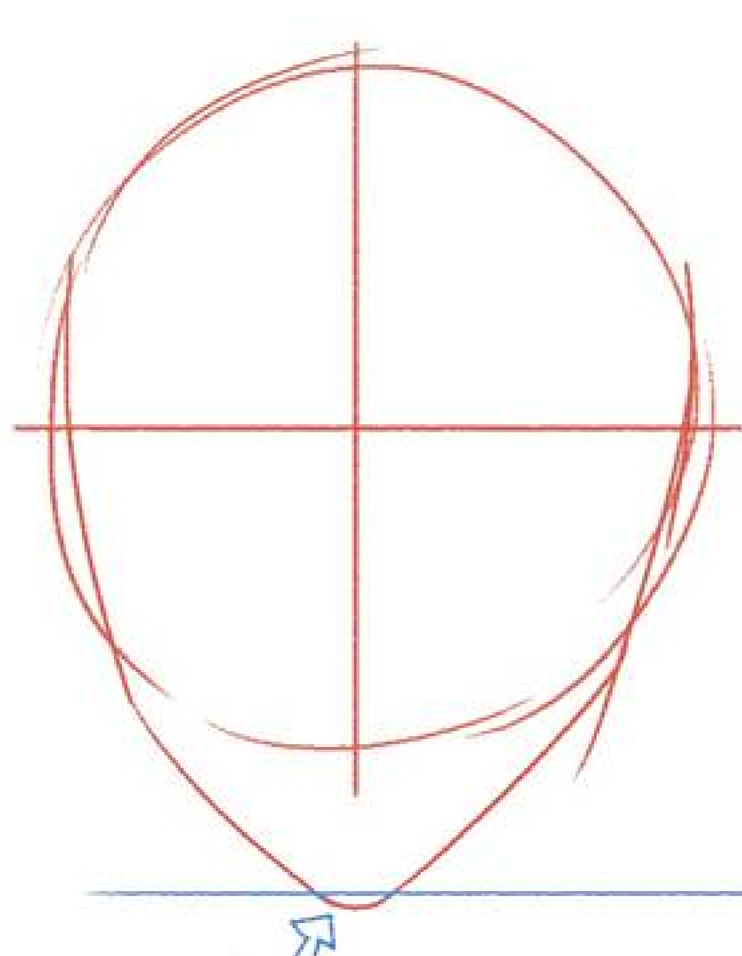
key point

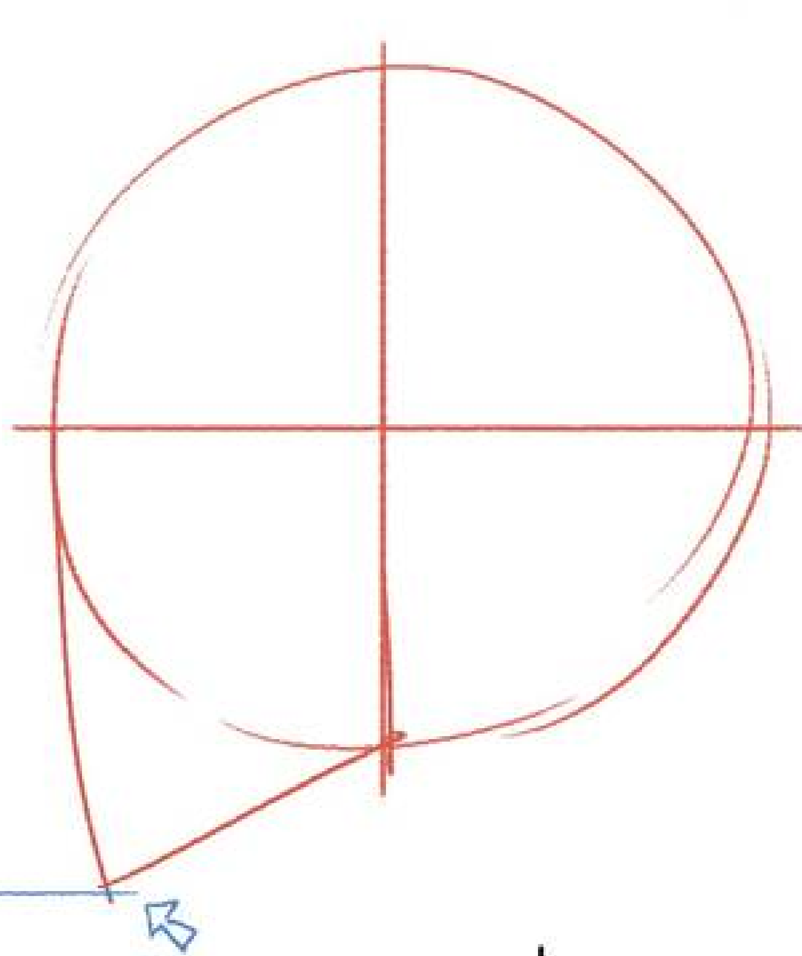
▌Q : 정면과 옆면을 같은 얼굴로 그리고 싶어요



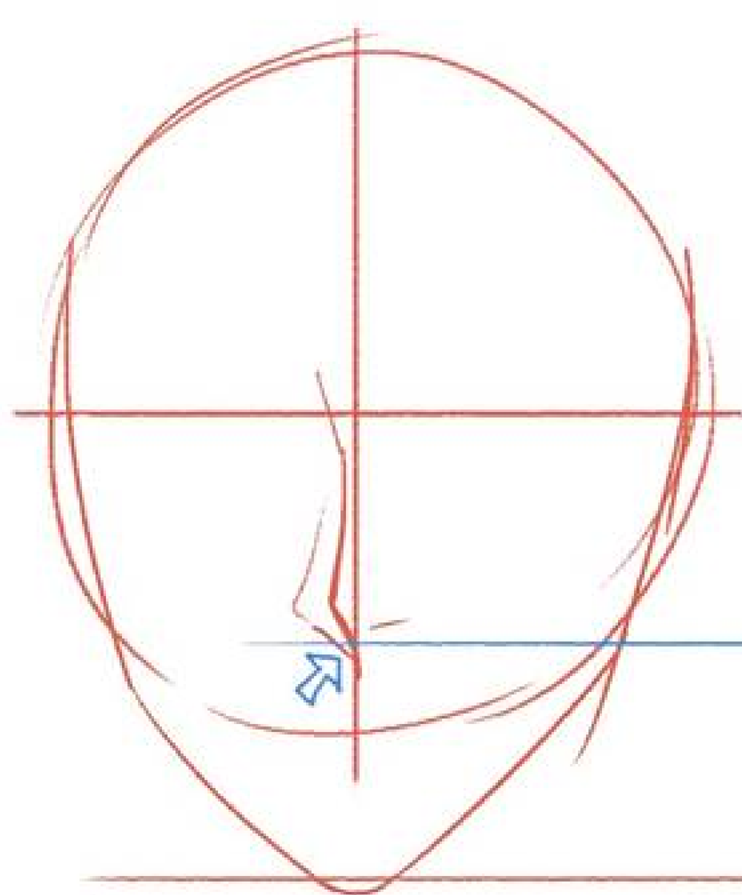


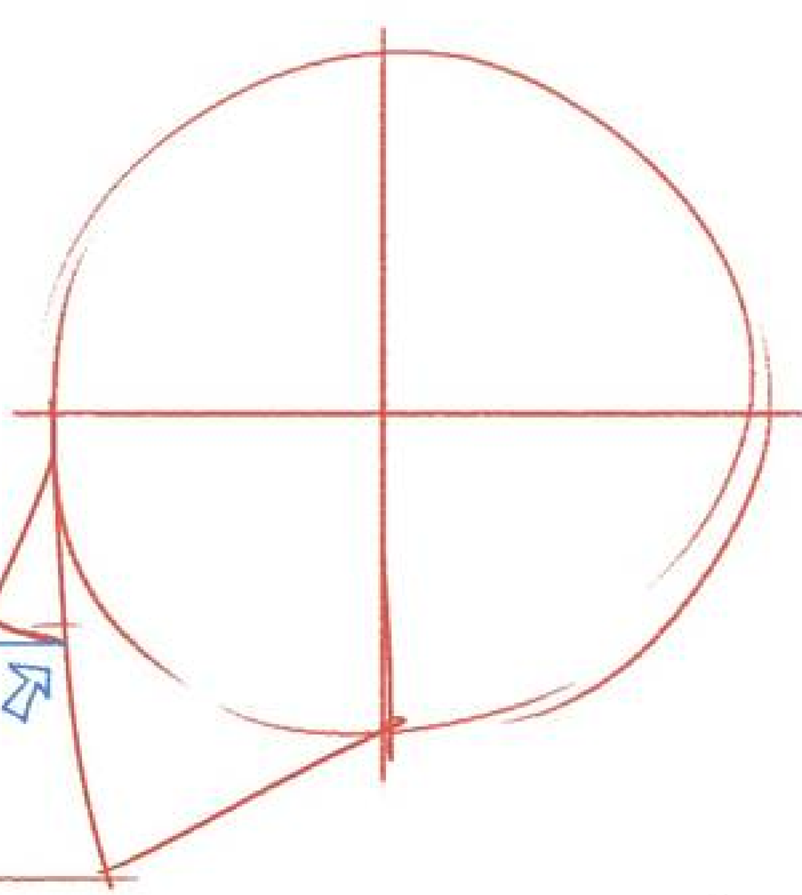
정면과 옆면의 원을 그려주며 옆면의 동그라미가 살짝 더 눌린 형태입니다



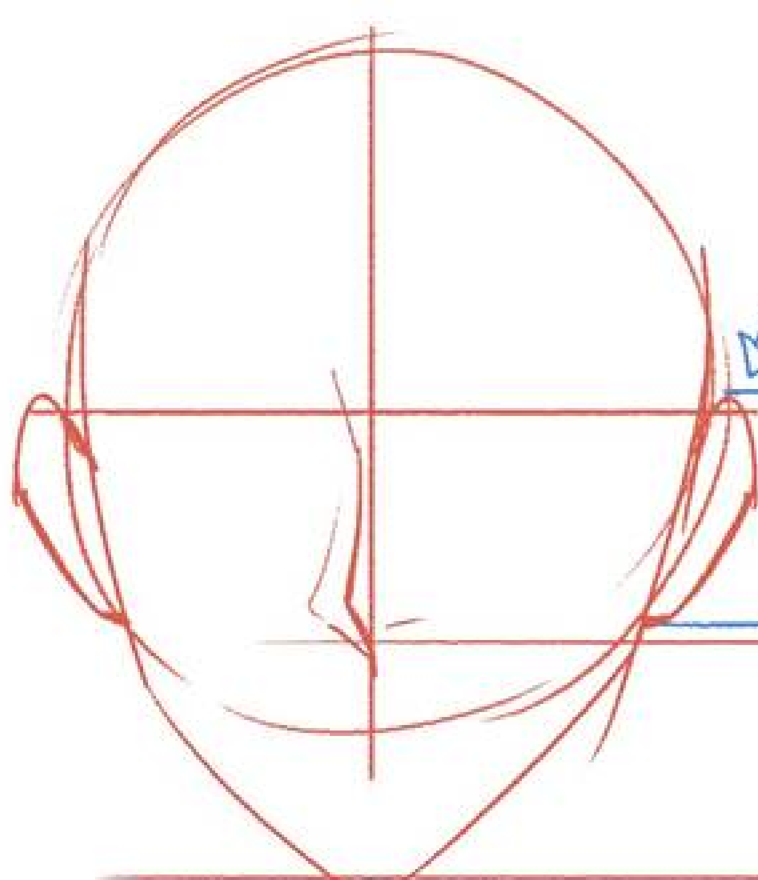


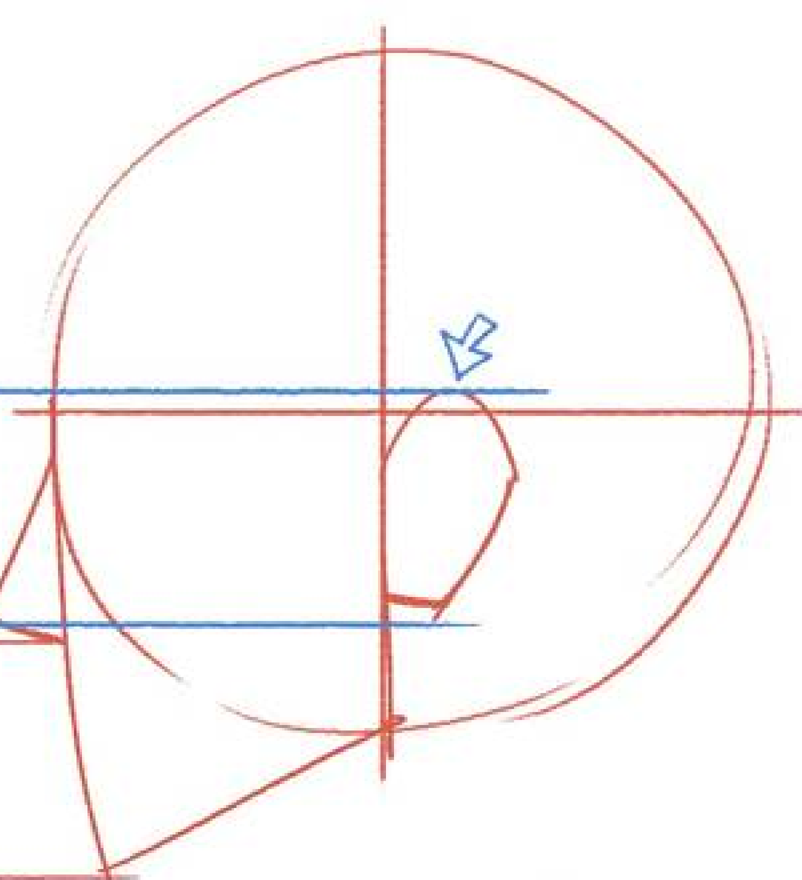
턱 라인을 그려주고 수평선을 그어서 길이를 맞춰줍니다



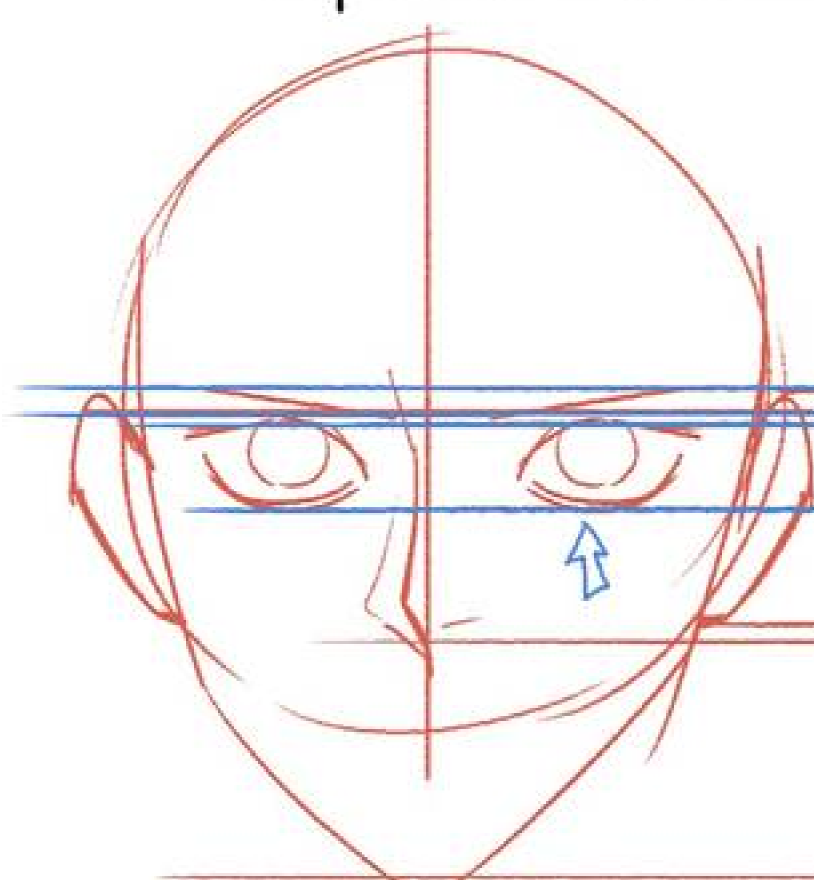


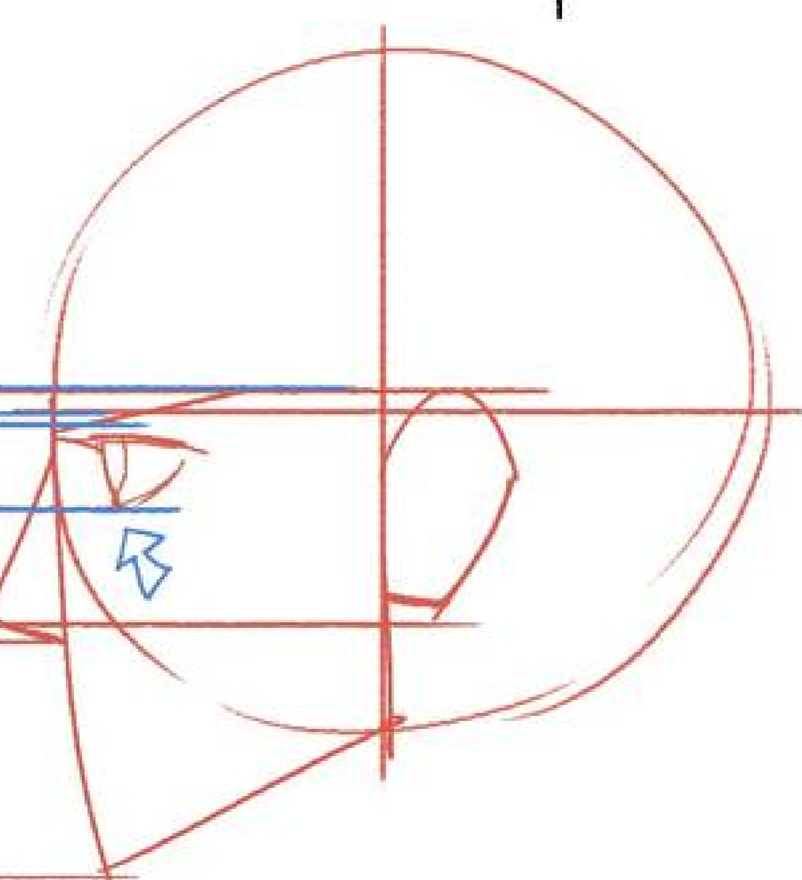
추가해 그리면서 수평선으로 맞춰야 하고 코 역시 위치를 맞춰 그립니다



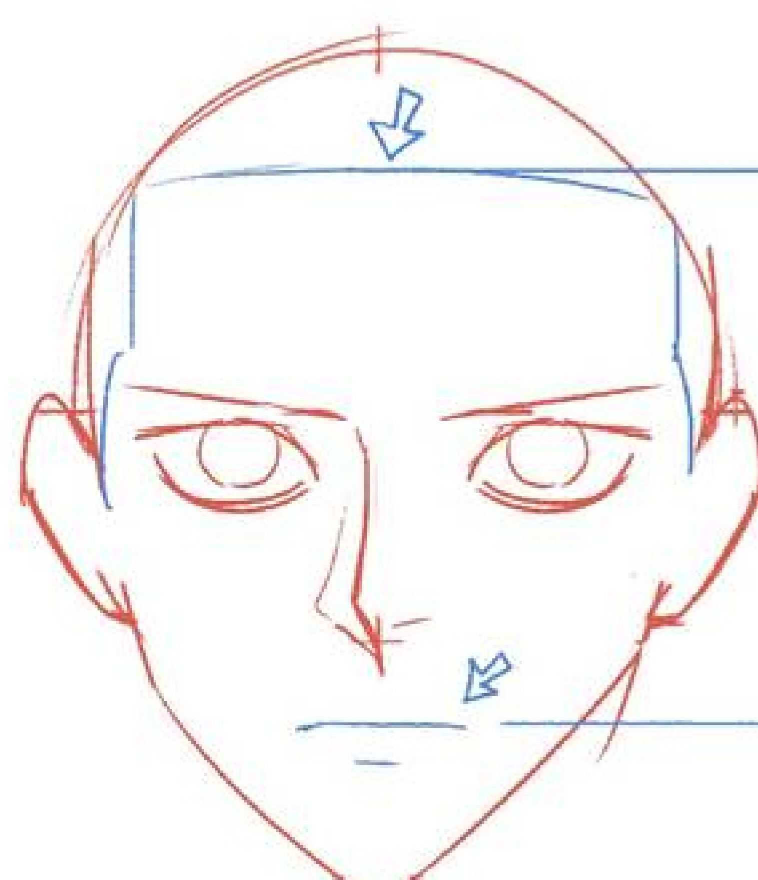


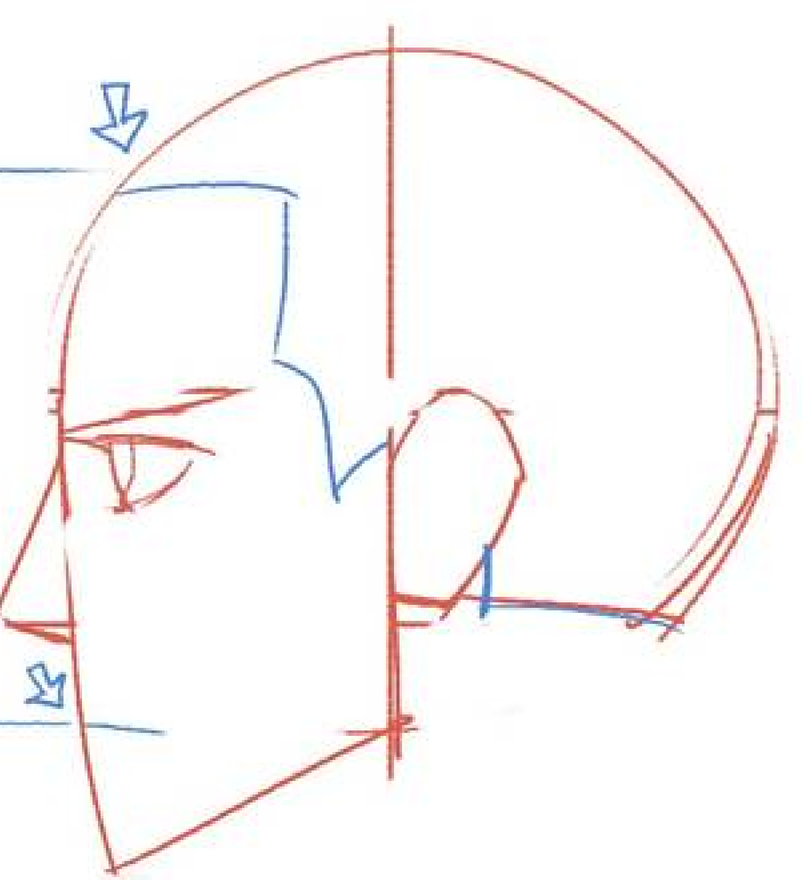
귀의 길이도 맞춰줍니다 수평선으로 형태를 맞춰가는
단계는 디테일한 작업으로 지루할 수 있으나
너무 정교하게까지는 맞추지는 않아도 됩니다



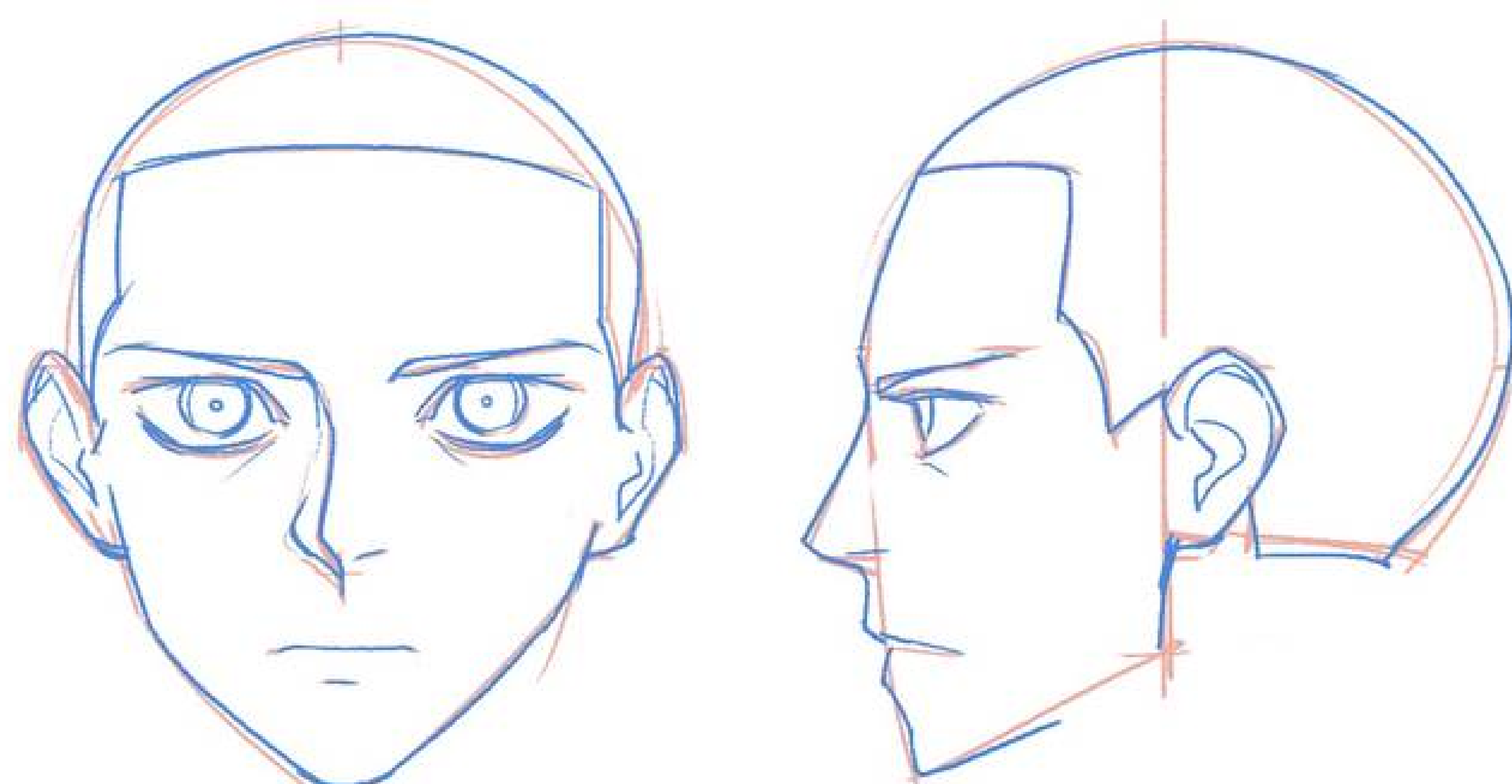


눈과 눈썹을 그려 맞춰줍니다

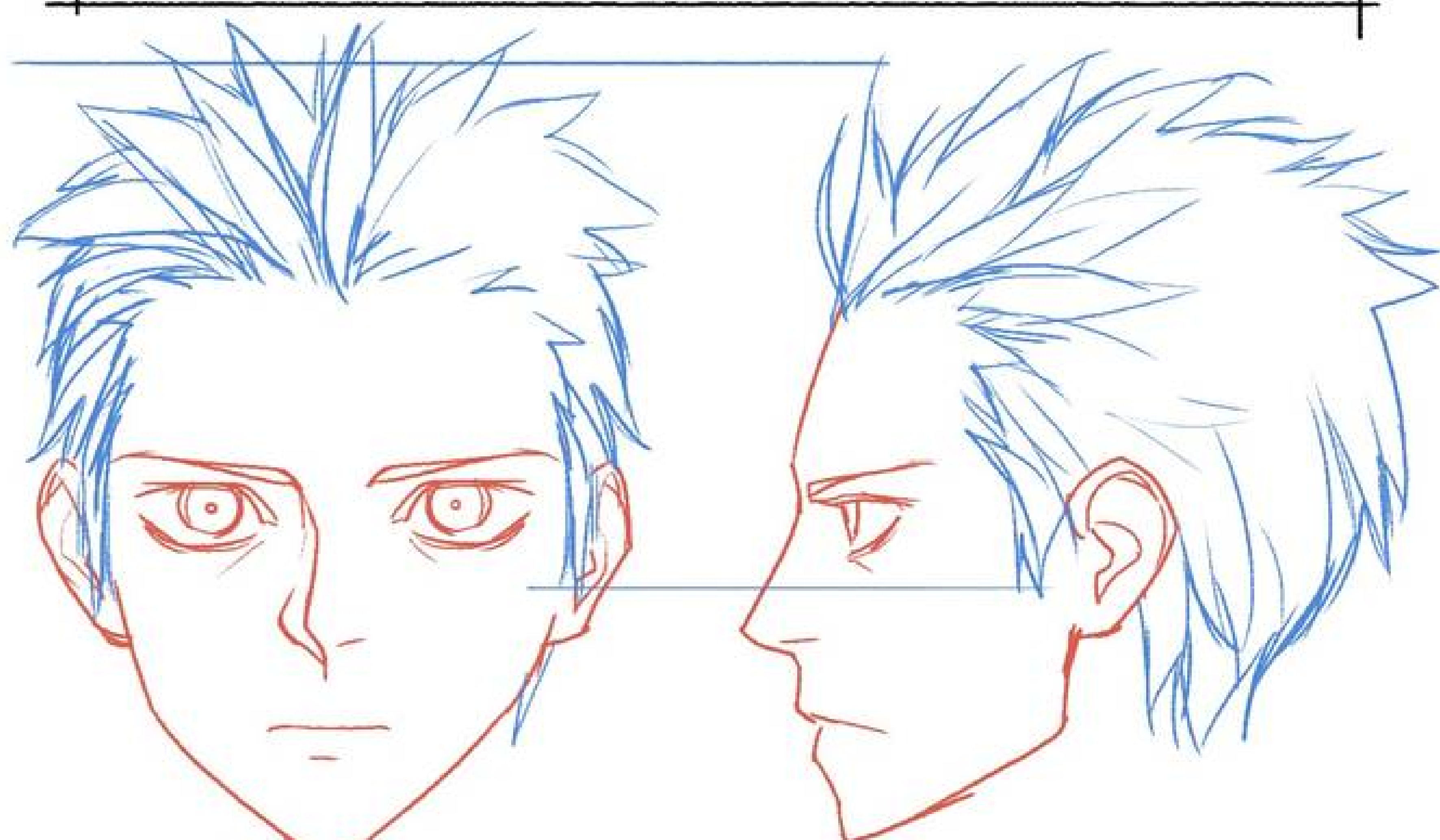




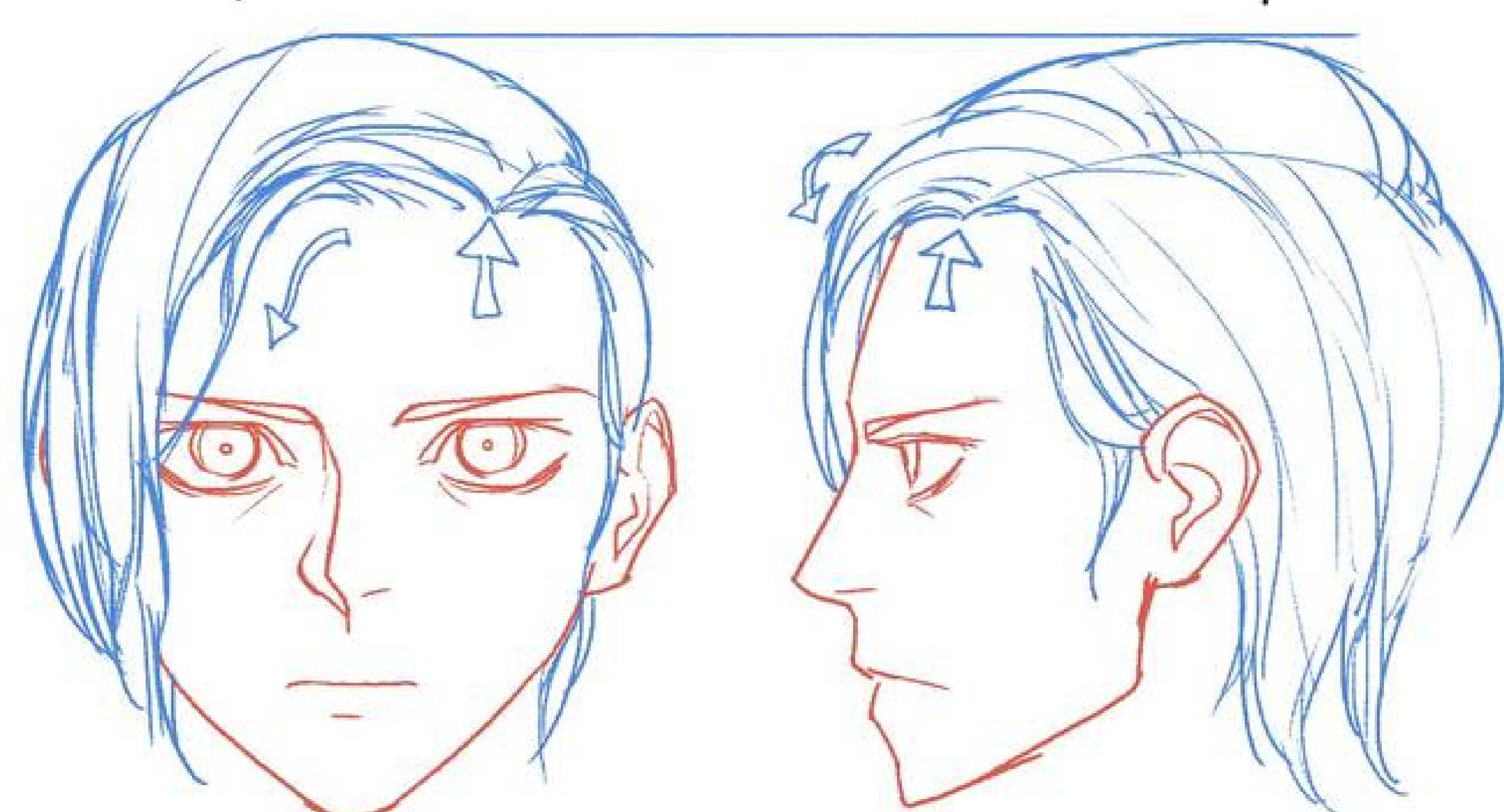
올린 머리의 경우 이마 라인이 보이기 때문에 판별하여 맞춰 그립니다



대략적인 전체 윤곽이 잡히면 얼굴의 형태를 깔끔하게 선 정리를 해줍니다



머리카락 추가 시 끝부분의 길이 역시 맞춰줘야 합니다



가르마를 타거나 한쪽만 내릴 경우 방향과 위치를 고려해 길이를 맞춰줘야 합니다



뒷모습 역시 같은 방법으로 맞춰주면 정면, 옆면, 뒷면을 통일성 있게 그릴 수 있습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

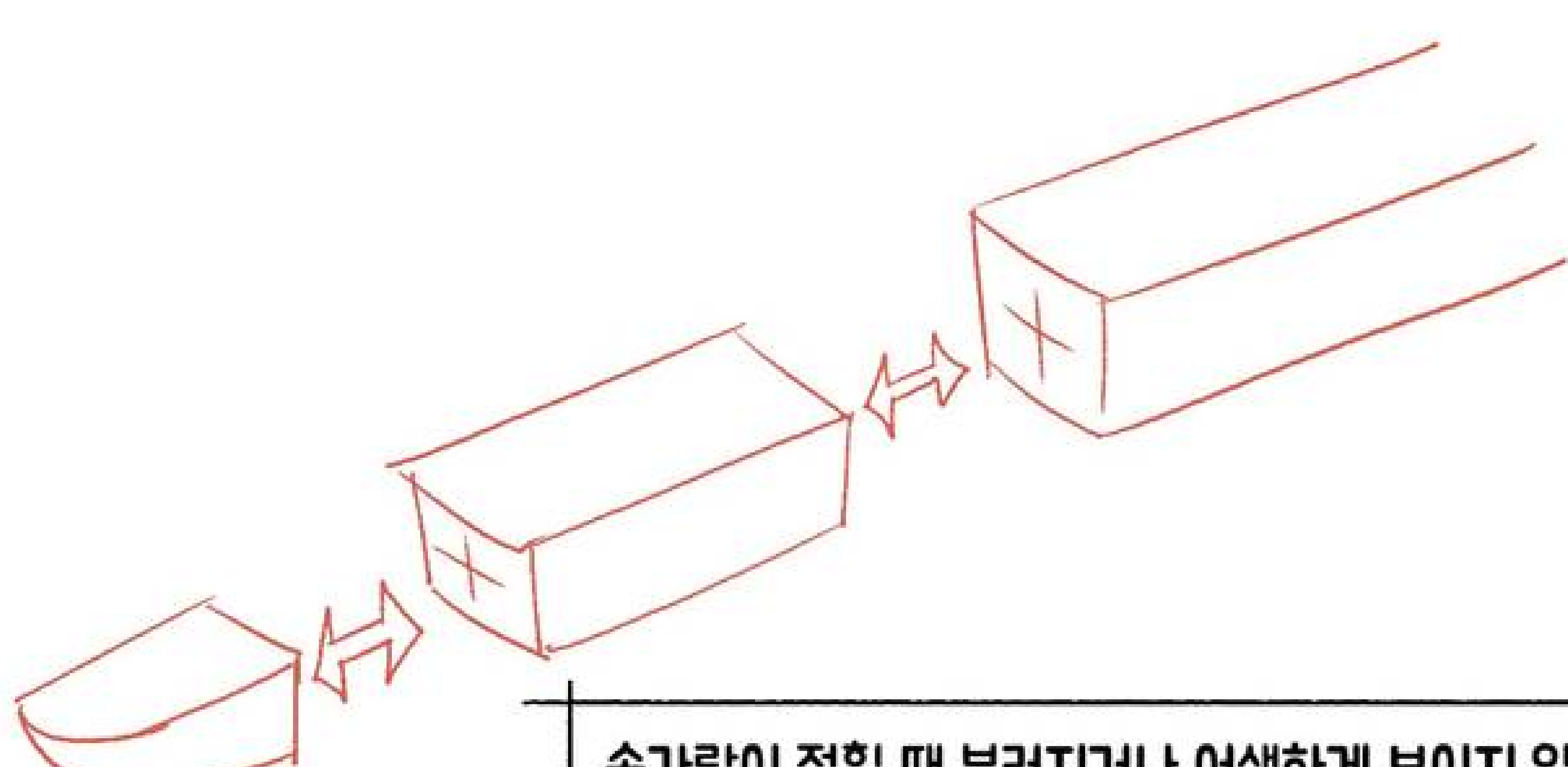


얼굴의 개성이 강하거나 특징이
명확한 캐릭터의 얼굴일 경우
수평선을 이용해 그린다면 어렵지
않게 통일성 있는 형태가 됩니다

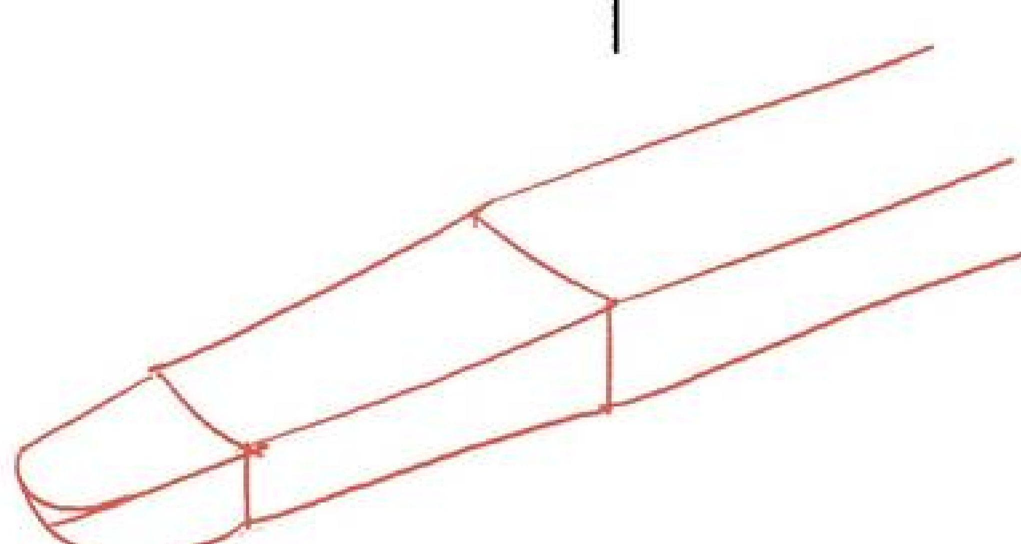


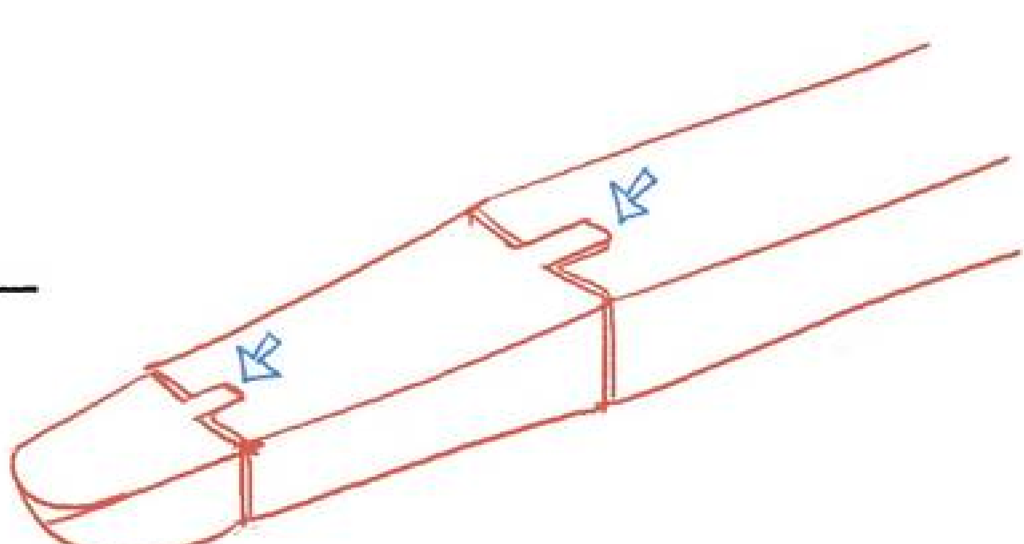
key point

Q : 부러진 손가락 관절처럼 그려져요

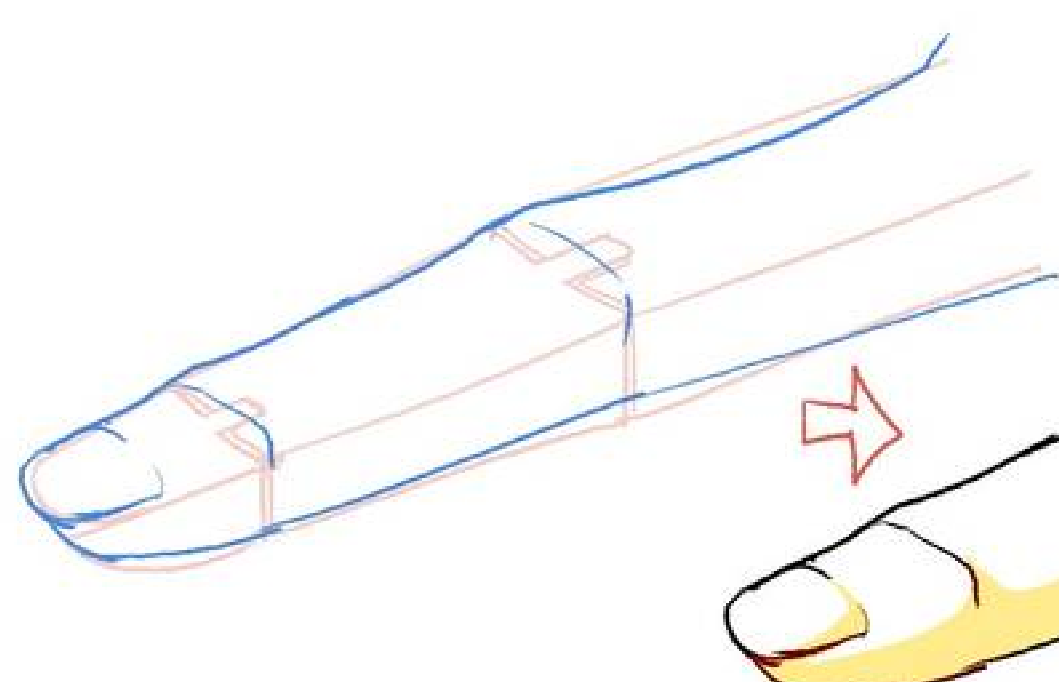


손가락이 접힐 때 부러지거나 어색하게 보이지 않게
하기 위해선 마디별 길이 형태와 각도를 파악합니다

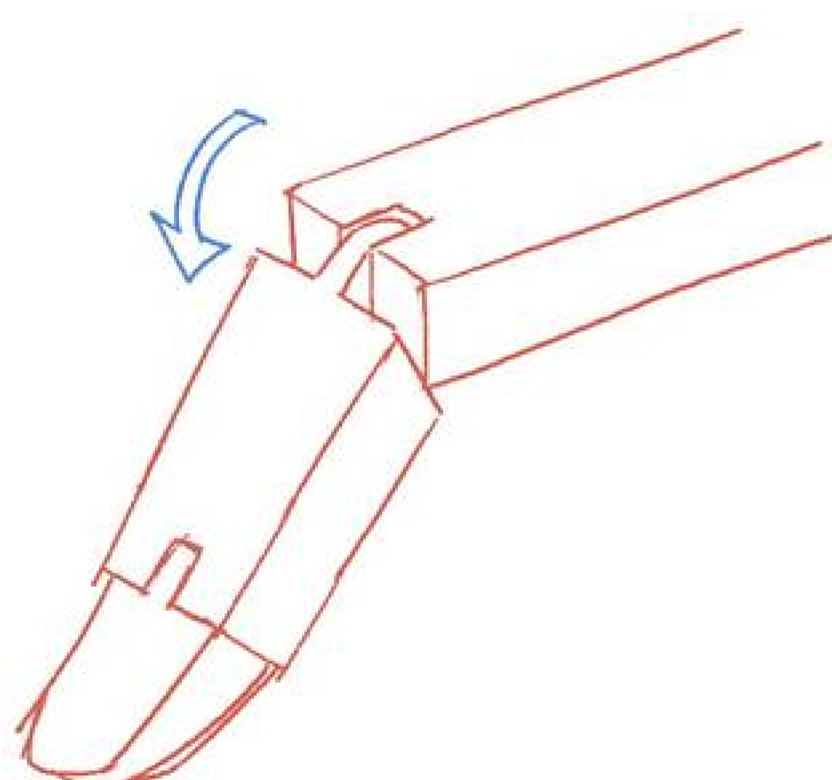




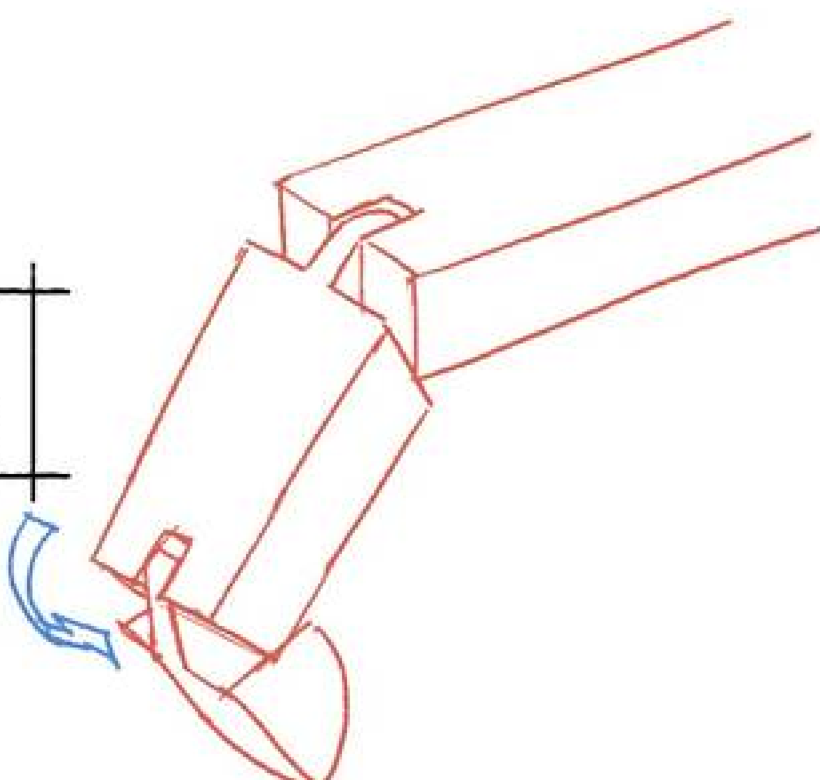
마디별 관절 이해를 위해
마디 부분에 홈을 만들어
움직이는 원리로 이해합니다

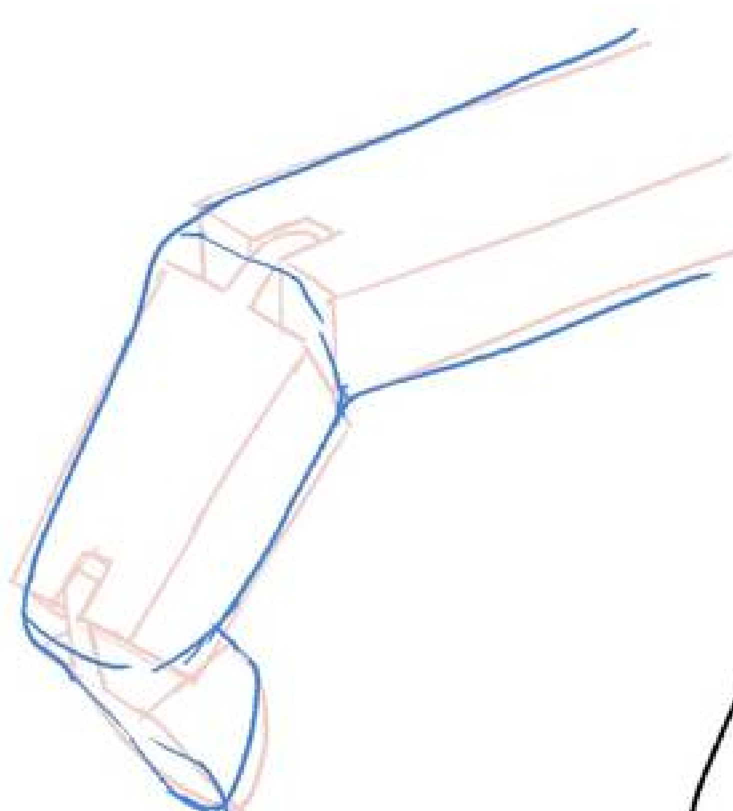


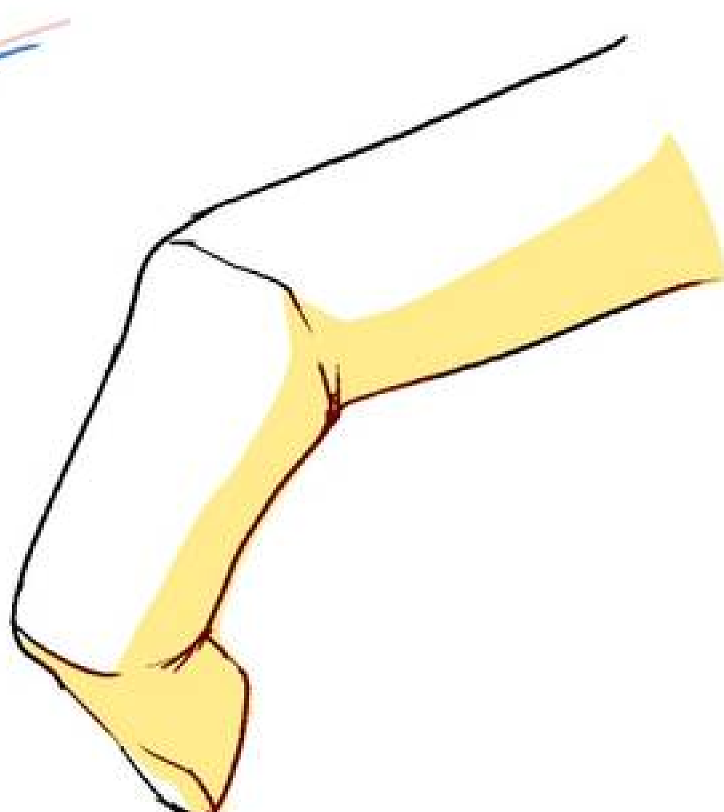
도형을 이해하고 손가락을 그린다면 입체적인 느낌을 잡기 수월합니다



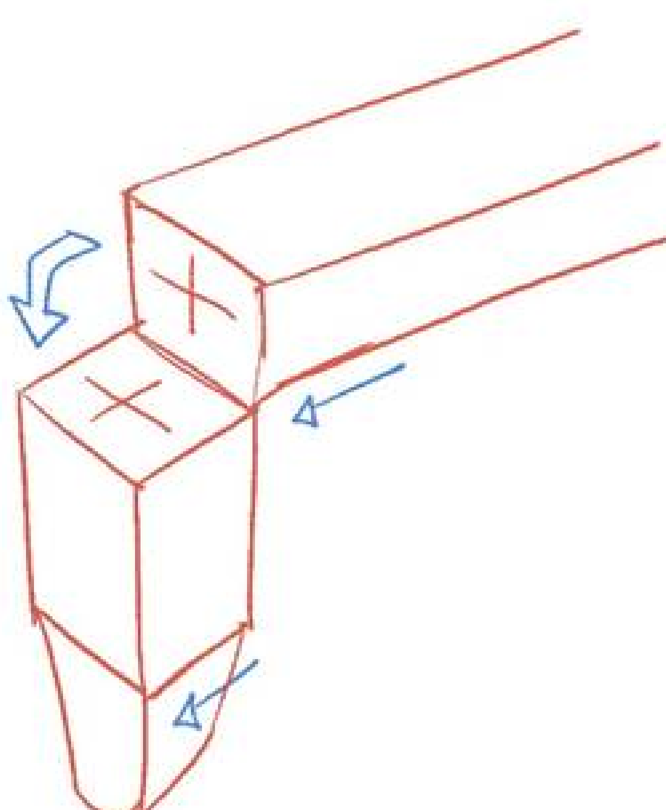
첫 번째 마디가 접히고
순서대로 두 번째 마디가 접힙니다

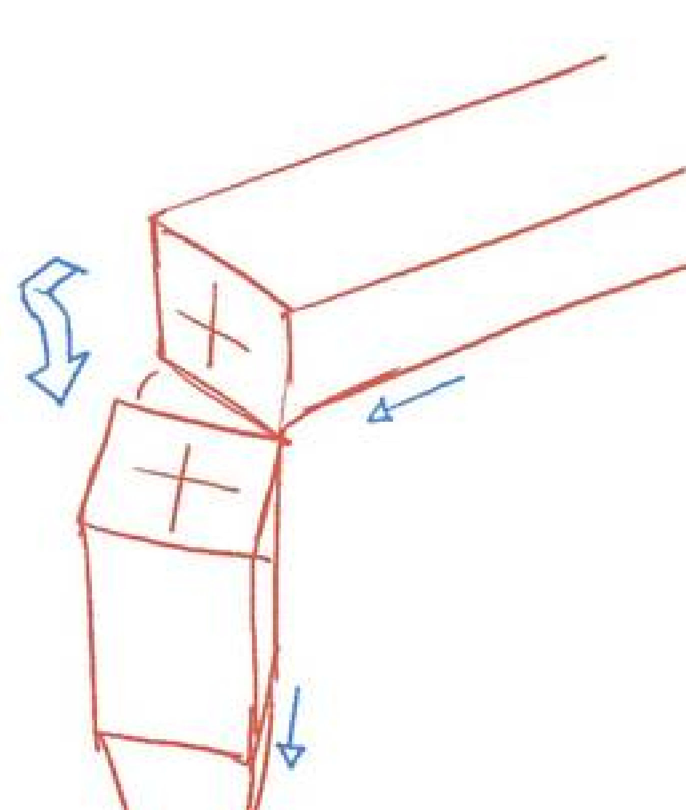




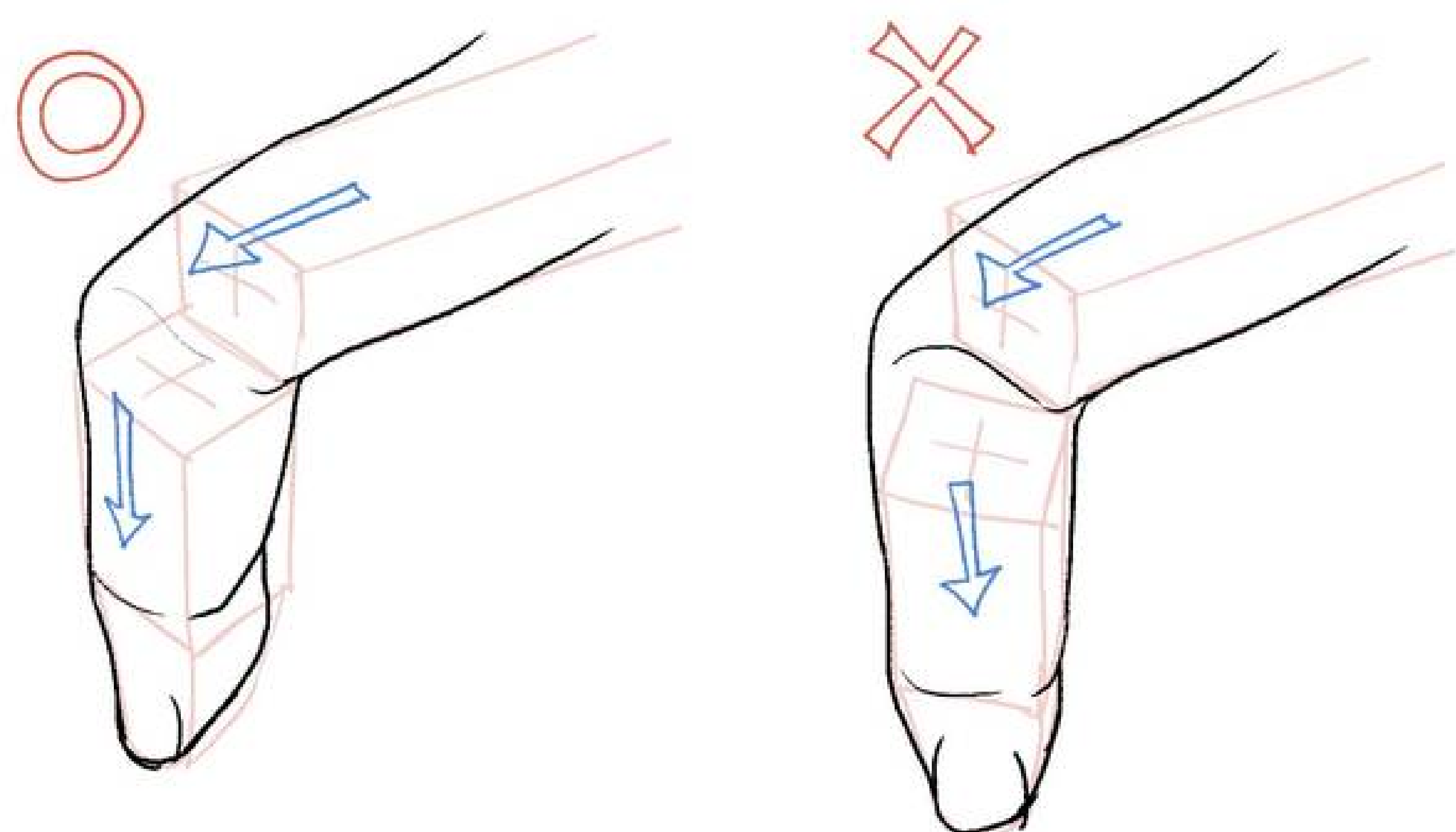


도형의 면과 꺾인 각도를 고려하여 손가락을 표현합니다

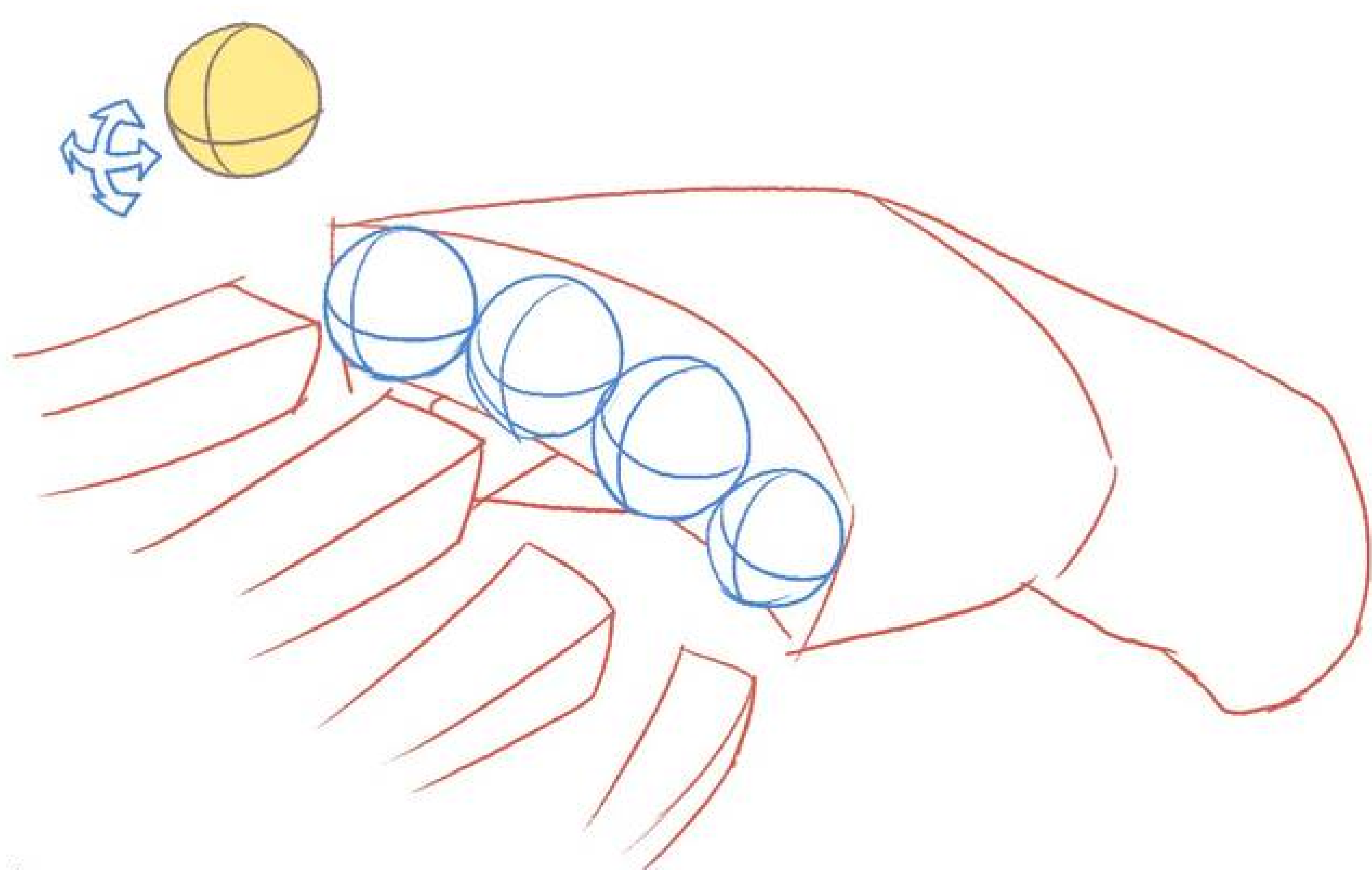




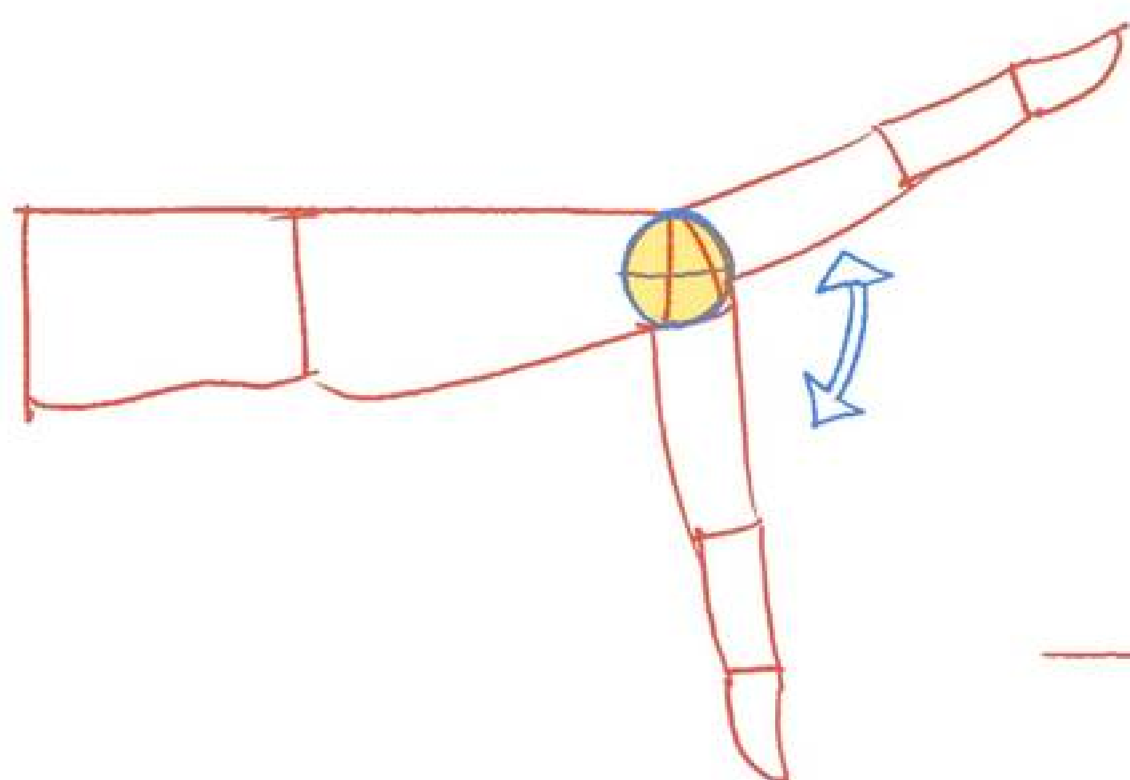
마디의 꺾이는 부위 각도가 틀어지게 되면 틀린 형태가 돼버립니다



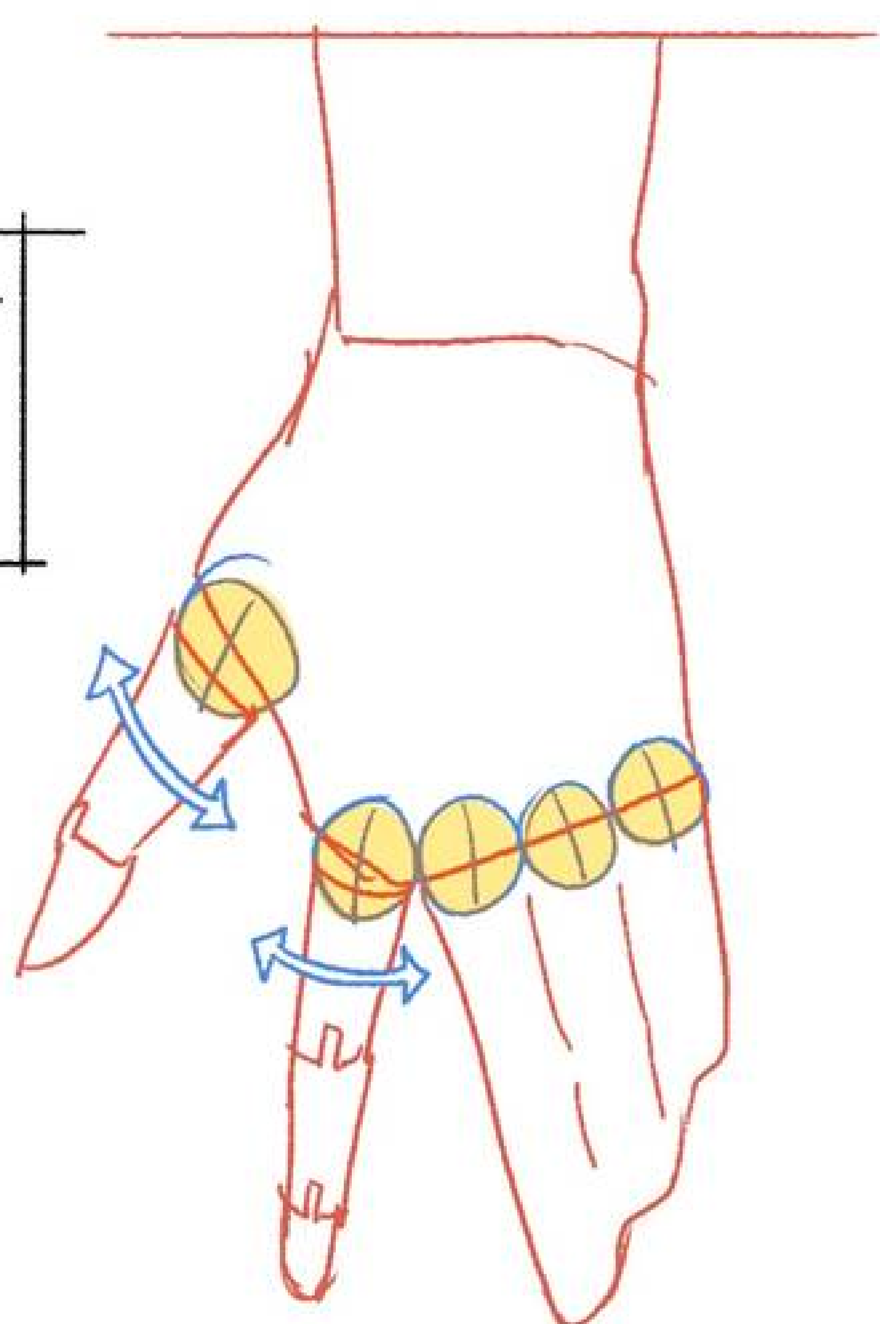
선을 정리하게 되면 부러지거나 틀어진 마디로 완성되게 됩니다



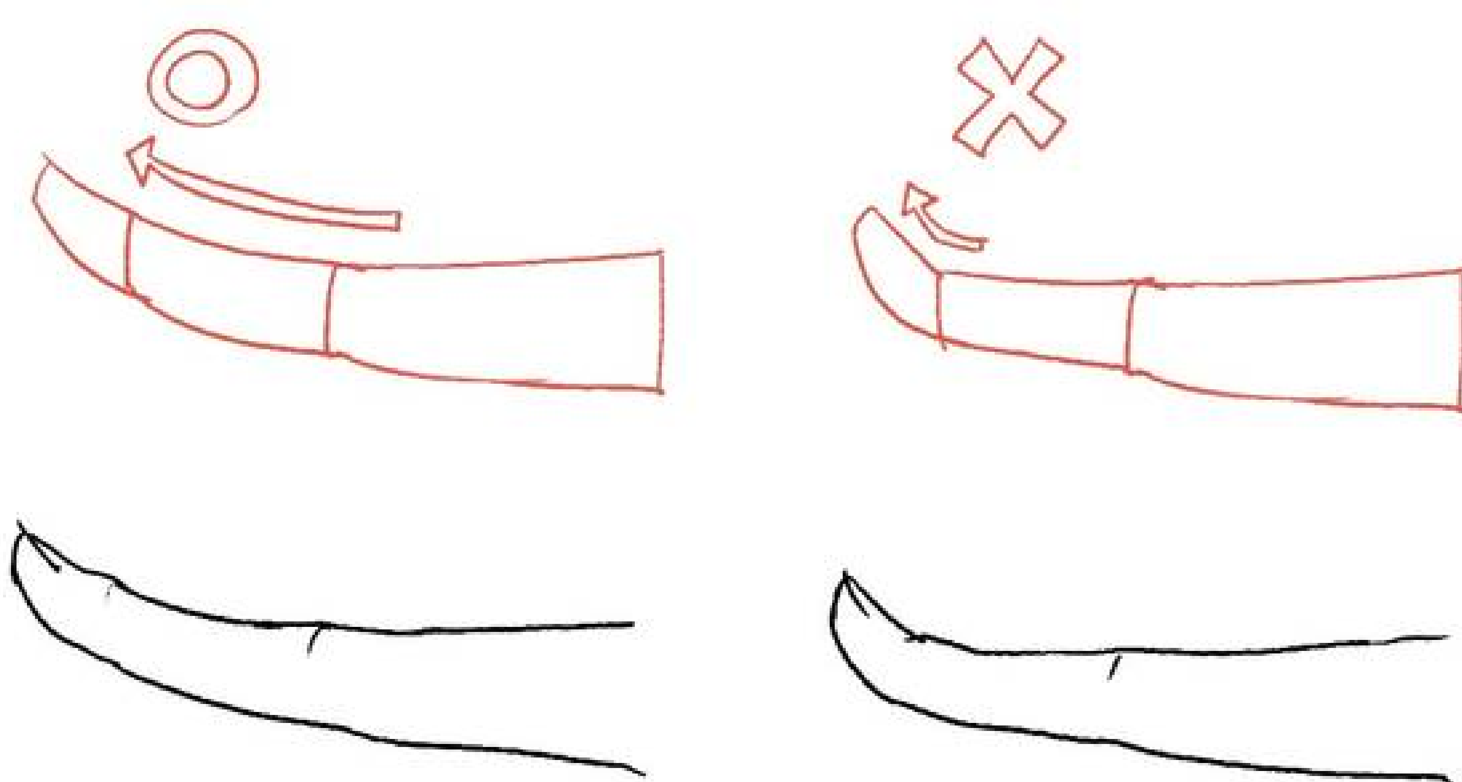
손가락과 손등(손바닥)이 연결되는 부위에는 구체화된 도형이 있다고 생각합니다



구체화 형태이기 때문에 위, 아래뿐만 아니라
좌, 우 로도 손가락을 움직일 수 있습니다
단 손가락 마디의 경우 구 형태로 움직이는
구조가 아니란 걸 참고하면서 그려야 합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

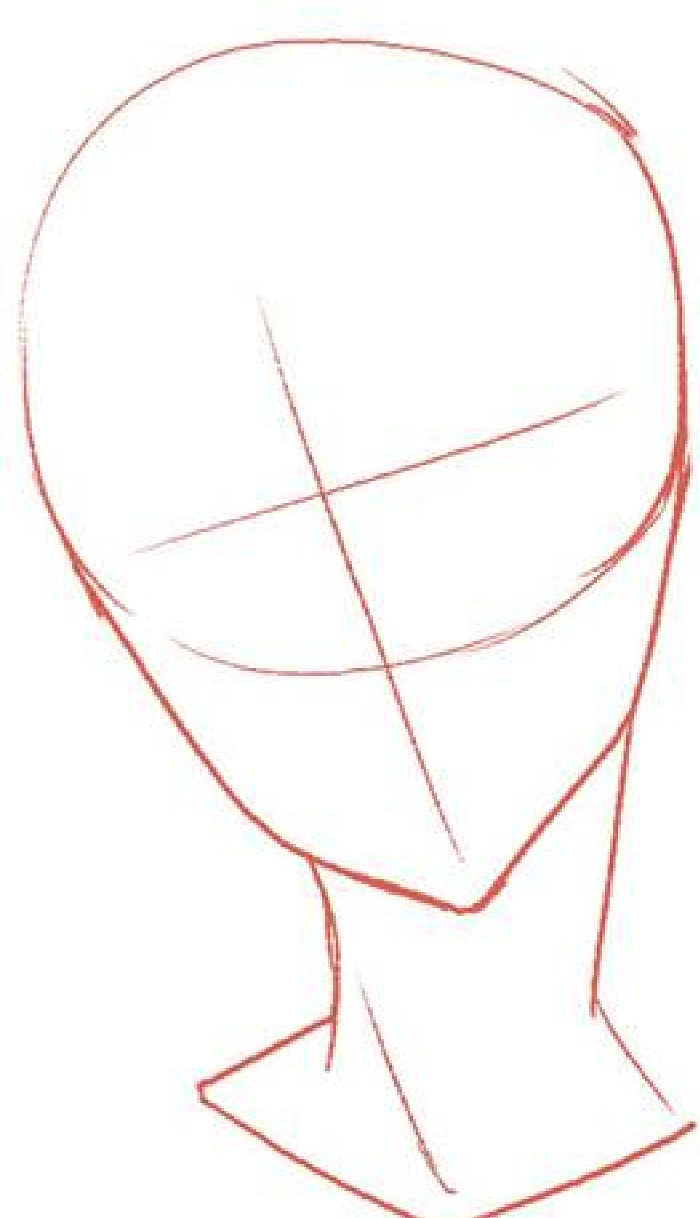


손가락 관절이 외부의 힘이 아닌
자의적인 힘으로 곧게 뻗는다면
곡선을 그리며 위로 향합니다



key point

Q : 얼굴에 모자를 씌우면 어색해요

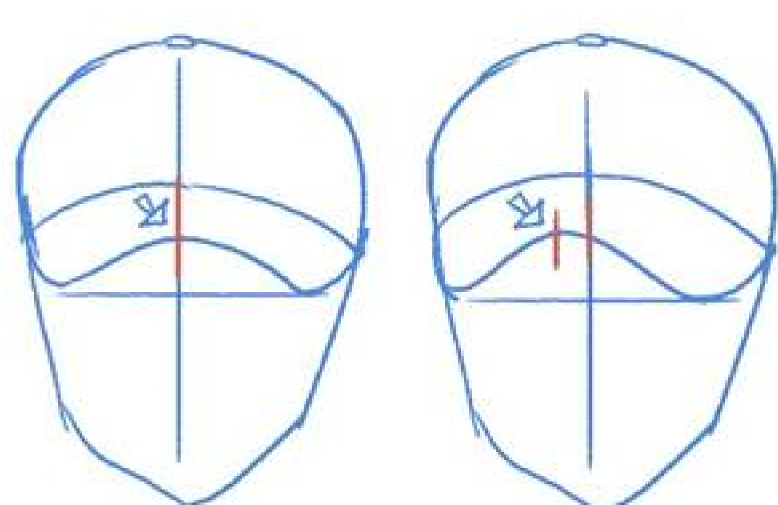


먼저 모자를 씌우지 않은
얼굴형을 그려줍니다

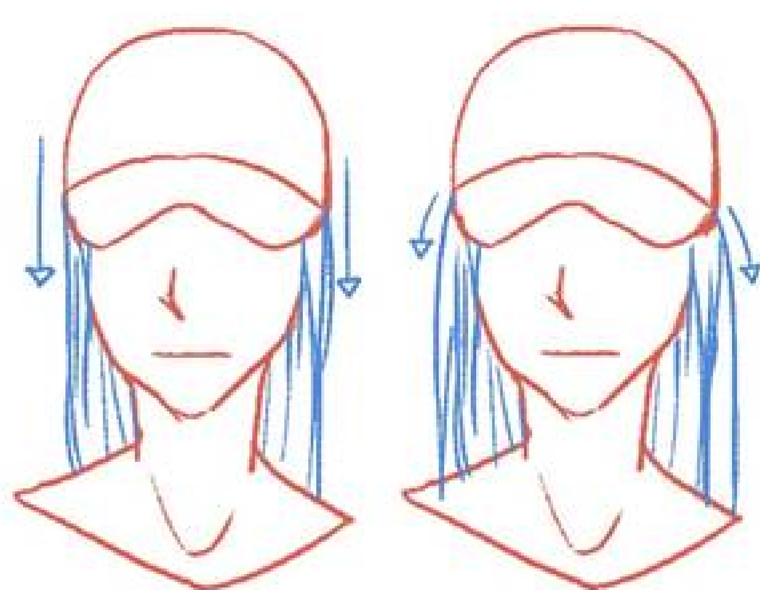


얼굴형을 정리하고
십자선에 맞춰
눈, 코, 입을 그려줍니다





모자와 머리 라인을 붙여 그리고
챙 중간 부분을 얼굴 중심과 맞춰
조금 휘어 정리합니다

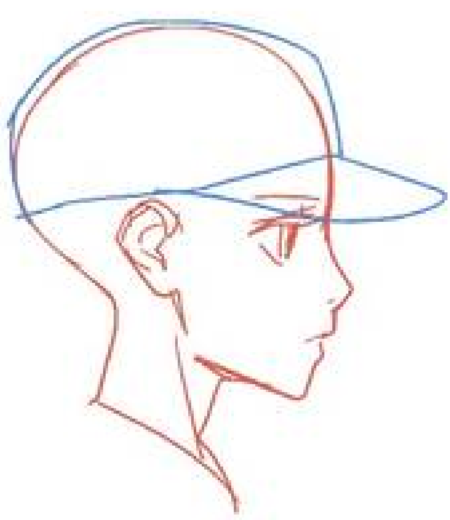


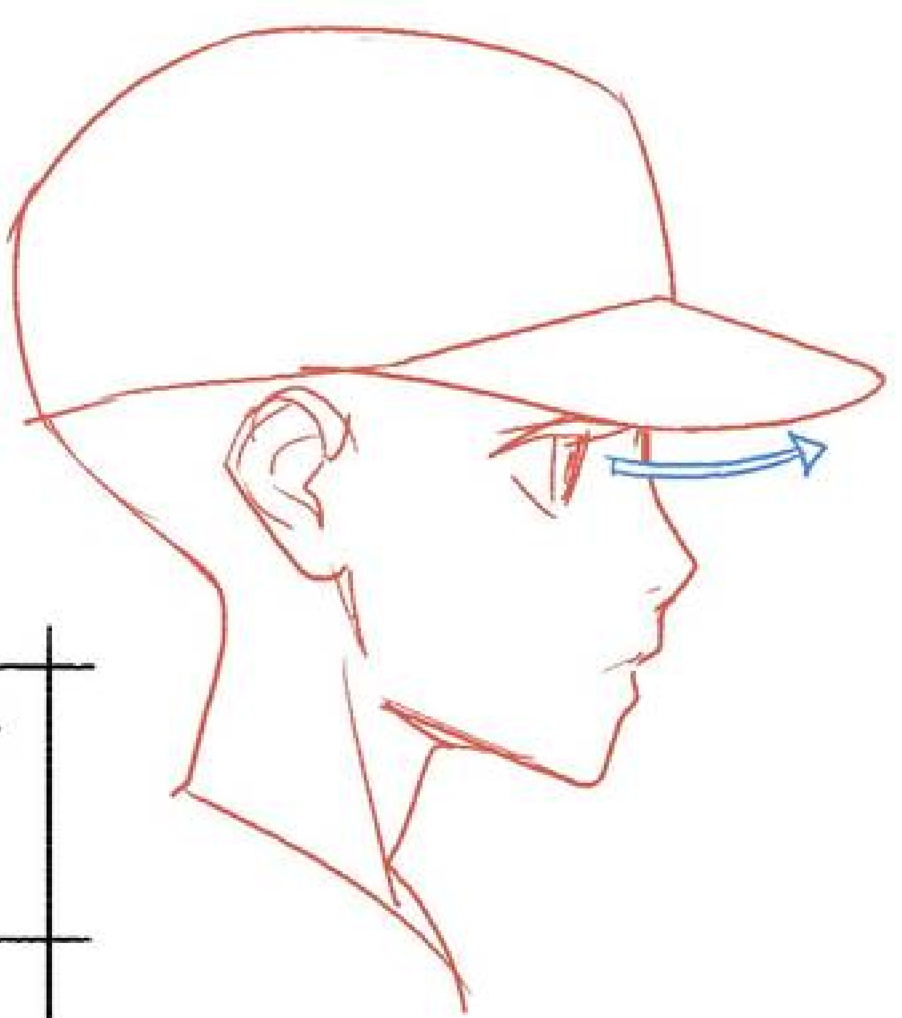


머리카락이 나오는 부분에서 직선이
아닌 곡선을 주어 내려주면 머리카락의
풍성함과 모자에 눌린 느낌으로 나옵니다



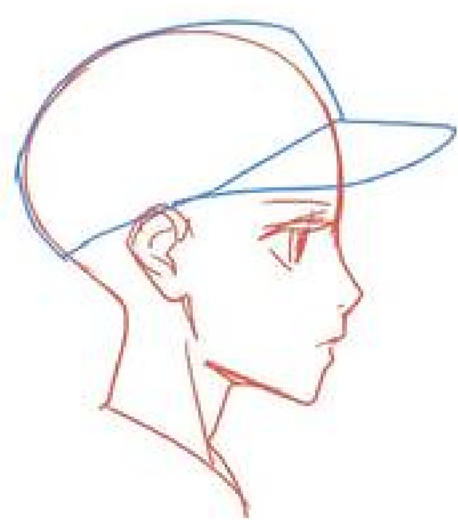
선을 정리하며 마무리하고
그림자 표현시 모자챙 밑에
음영을 잡아주면 효과적입니다



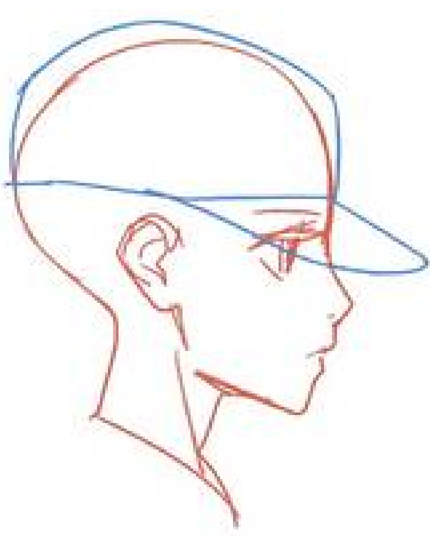


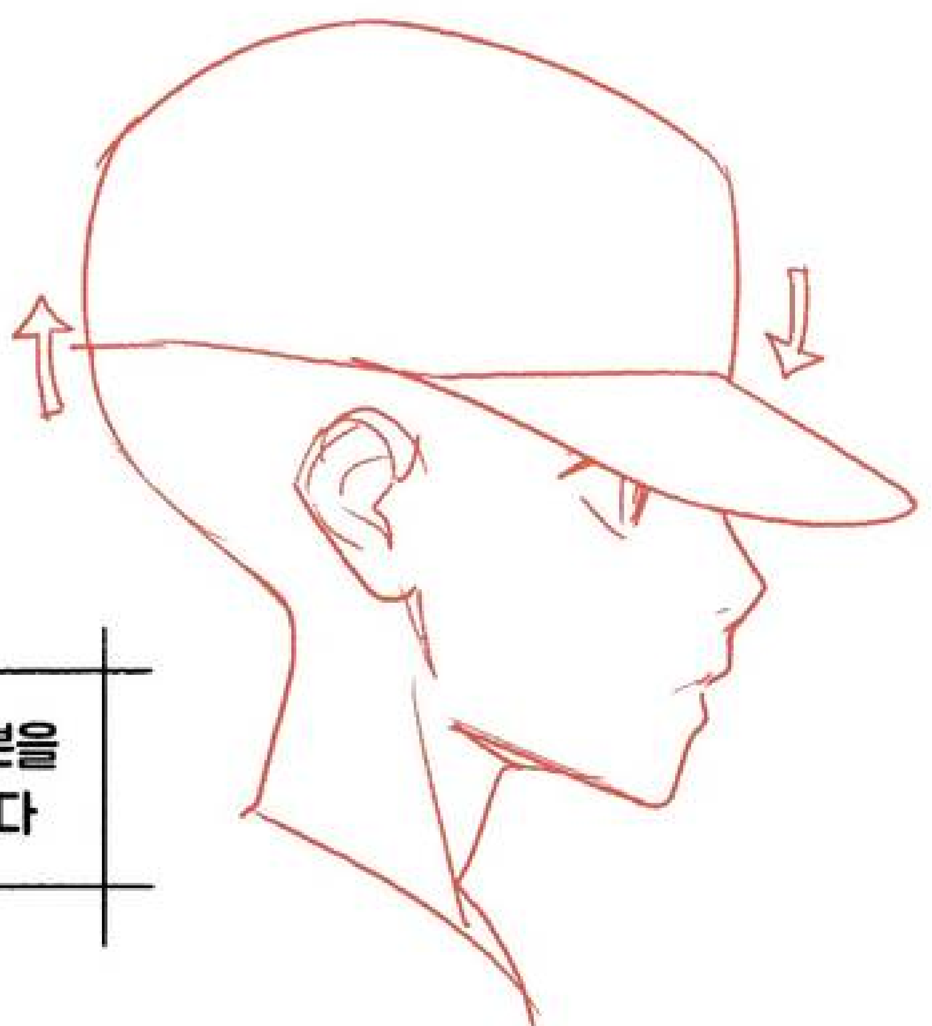
옆모습에서도 머리 라인에 맞춰 모자를
그려주고 챙은 반쪽만 보이게 되므로
정면과 다른 형태로 그립니다





뒷부분을 내리고 챙(앞) 부분을 올리면
모자를 올려 쓴 느낌을 줍니다





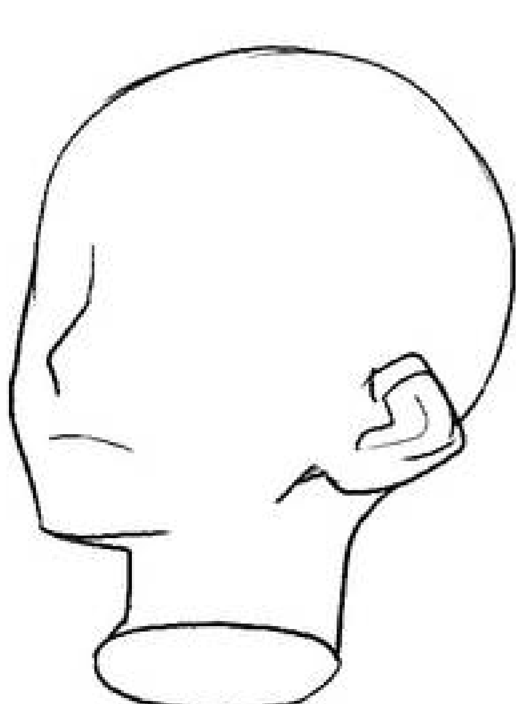
반대로 뒷부분을 올리고 챙(앞) 부분을
내리면 모자를 눌러 쓴 느낌을 줍니다

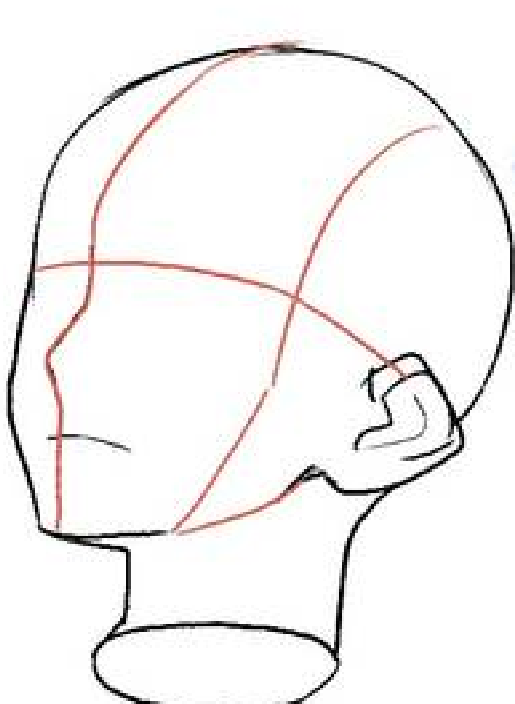


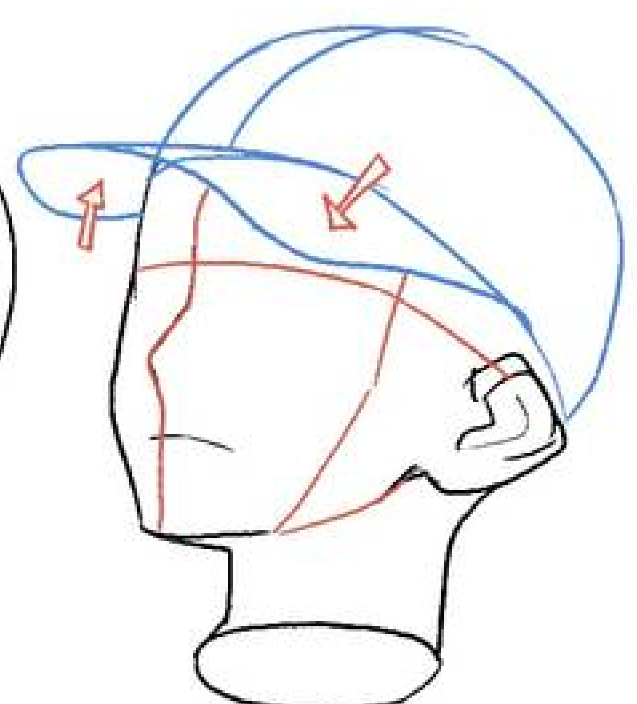


원하는 형태가 나오면 머리카락을 추가하여 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





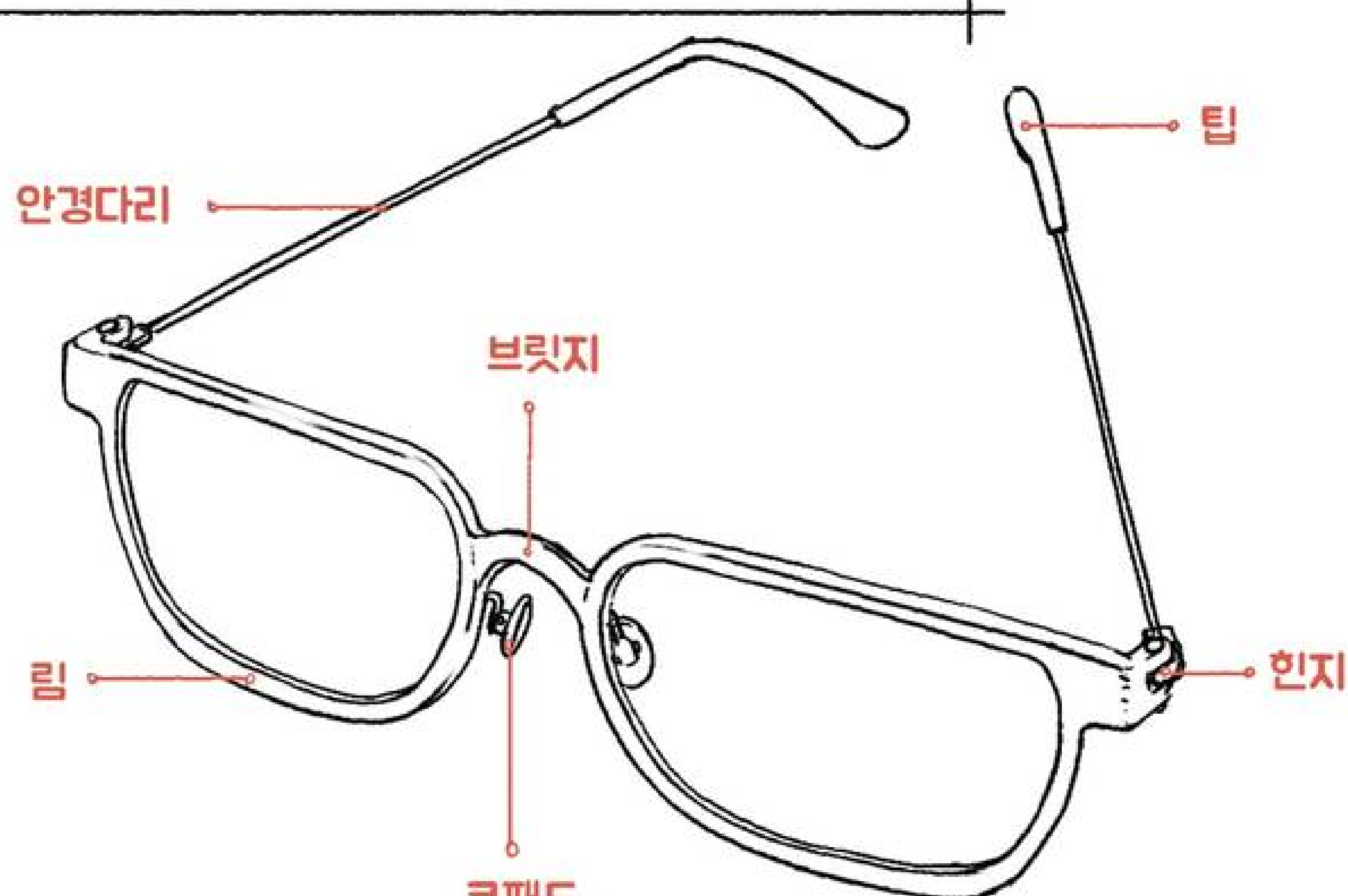


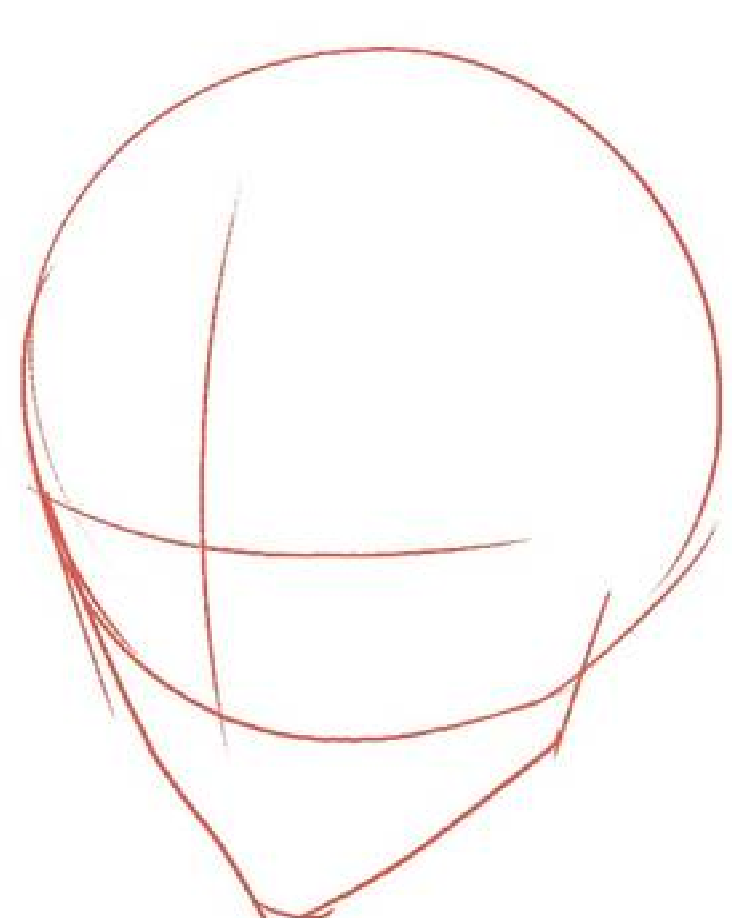


key point

Q : 안경 쓴 얼굴이 궁금해요

안경 착용 설명을 위해 부분별 명칭을 간단하게 이해합니다

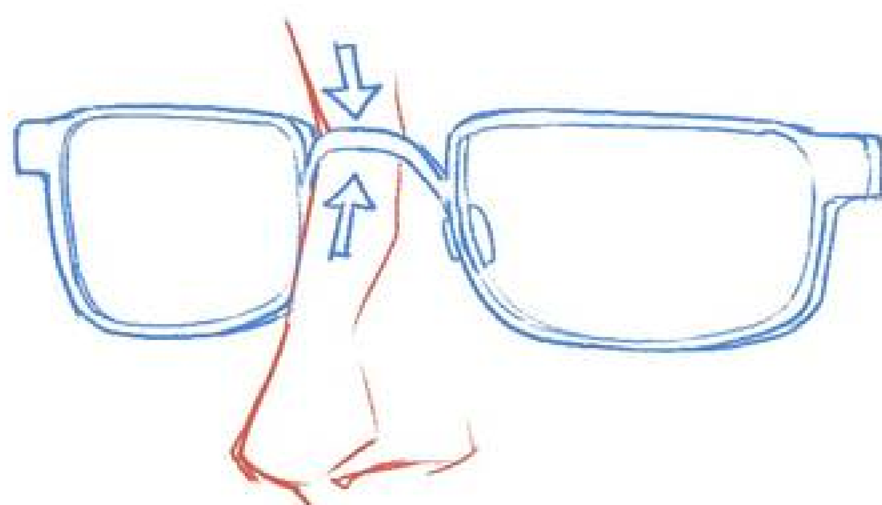




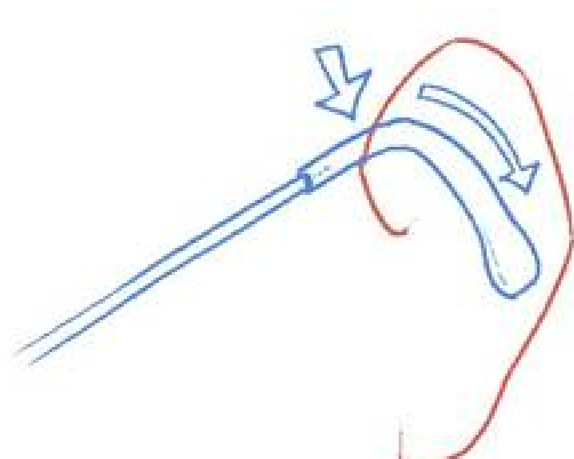


안경을 쓰고 있을 캐릭터 얼굴을 그립니다





브릿지 부분이 콧대에 걸쳐지는 느낌으로 위치에 맞춰
그리고 렌즈를 감싸는 림을 얼굴 각도에 맞춰 그려줍니다





안경다리를 이어주고 팁 부분이 귀에 걸쳐지게 그려줍니다
이때 팁 부분은 귀에 가려 보이지 않게 됩니다

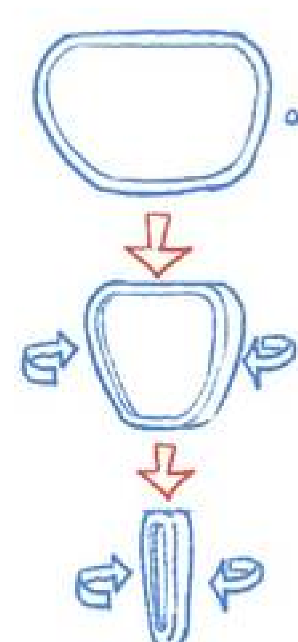


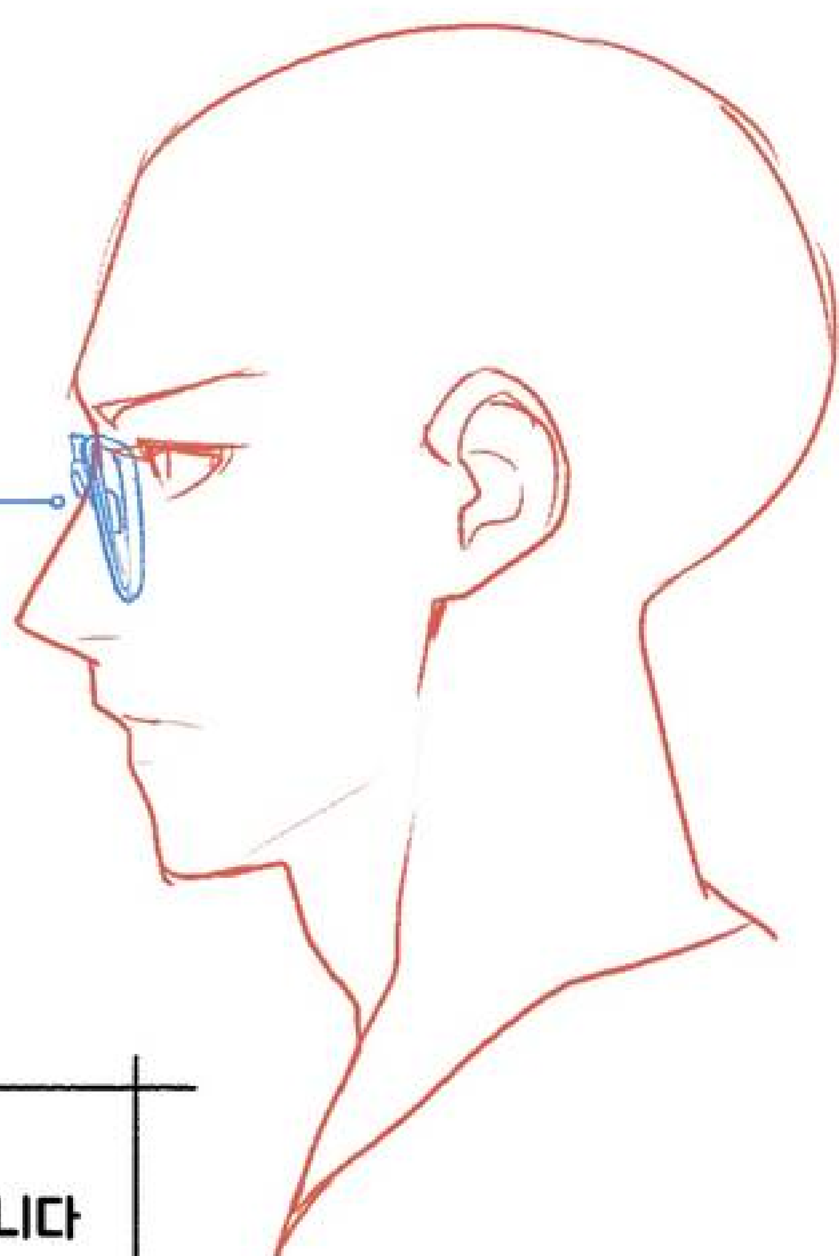


머리카락을 추가하고 선을 정리하며 마무리합니다



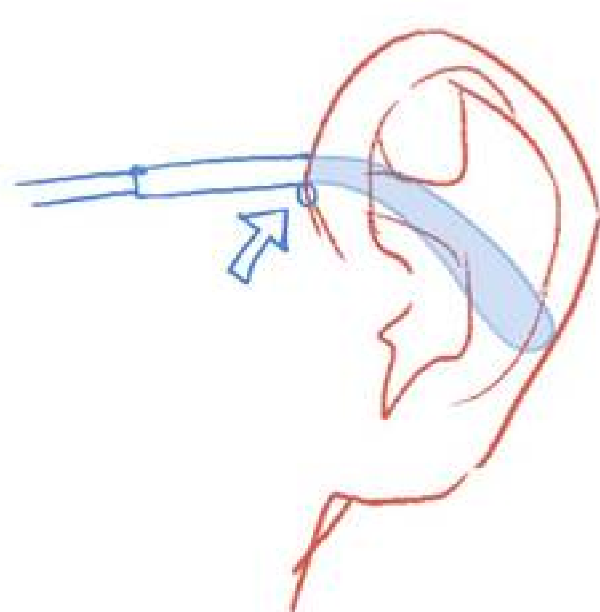
다른 각도인 옆모습 얼굴을 그려봅니다





림 부분이 각도가 틀어지면서 생기는
형태 변화를 이해하고 콧대에 걸쳐 그립니다



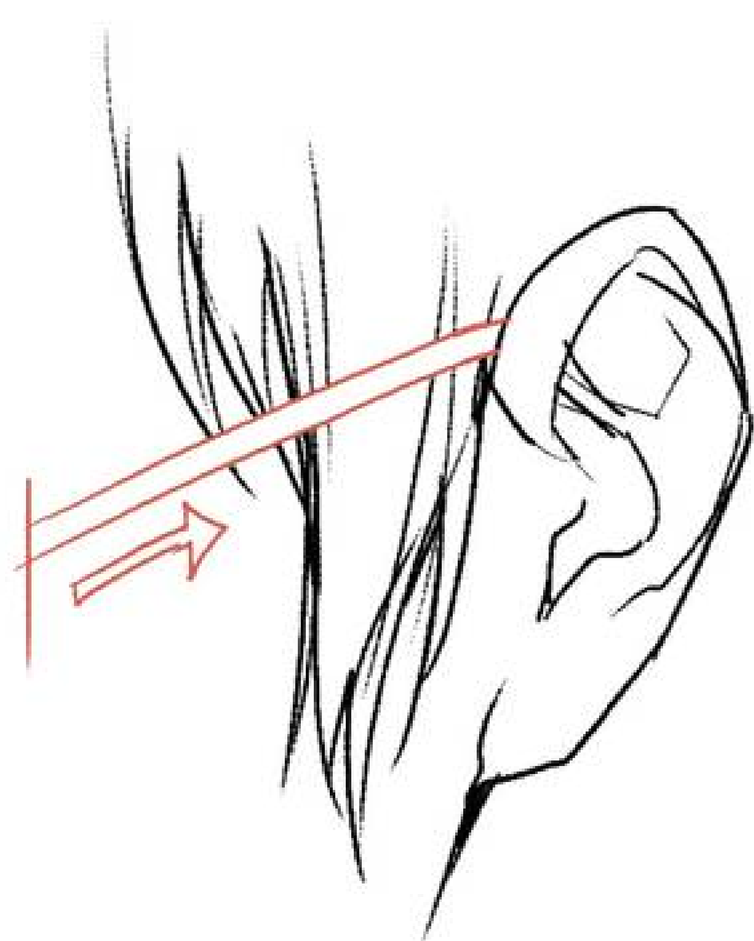


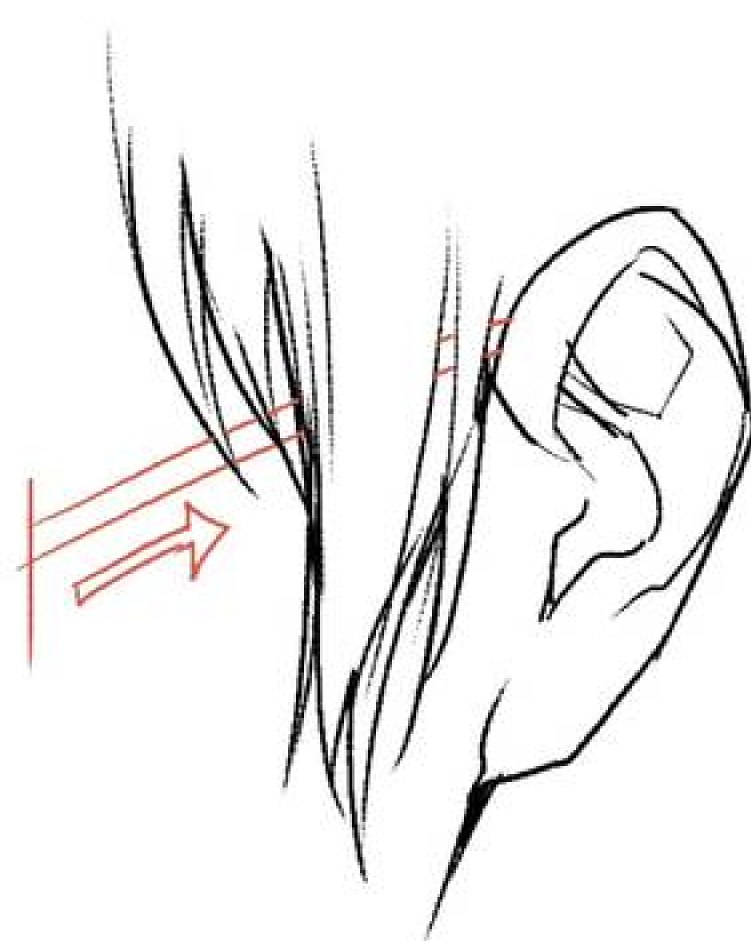
안경다리와 팁을 귀에 걸치고 머리카락을 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

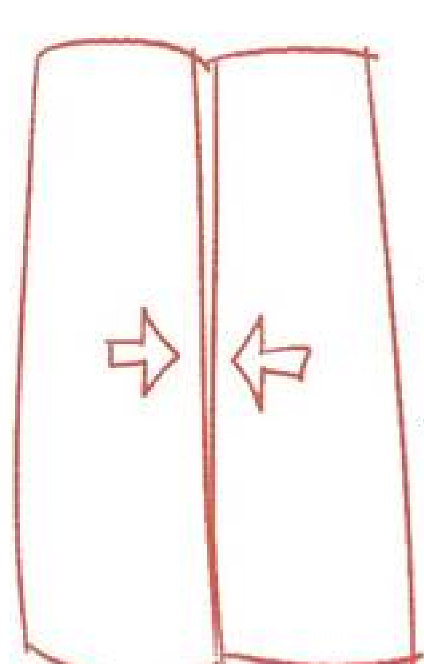




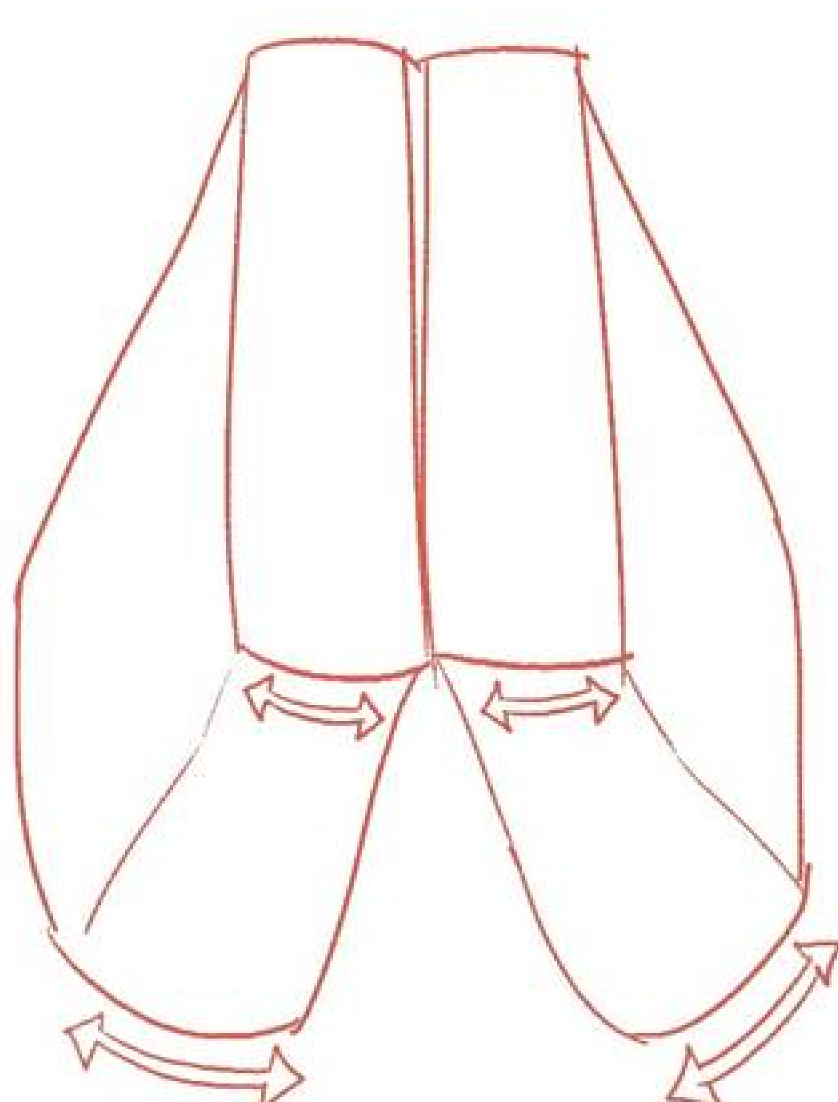


key point

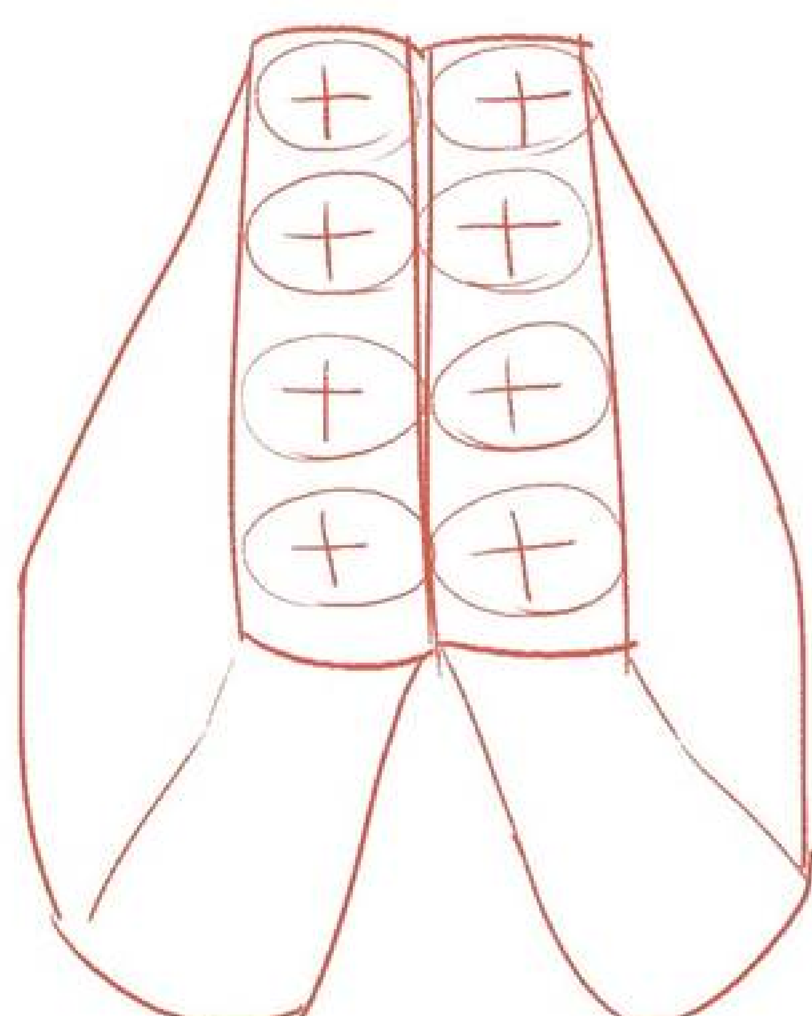
▌Q : 깍지를 낀 손 모양은 어떻게 그리나요

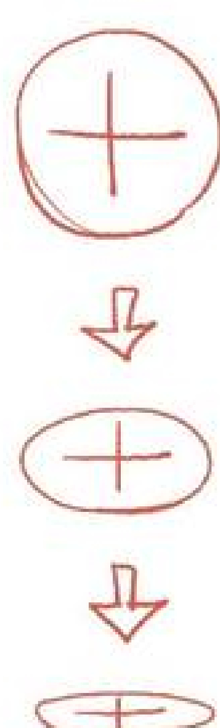


먼저 손가락이 나오는 사각형을 맞대어 그립니다

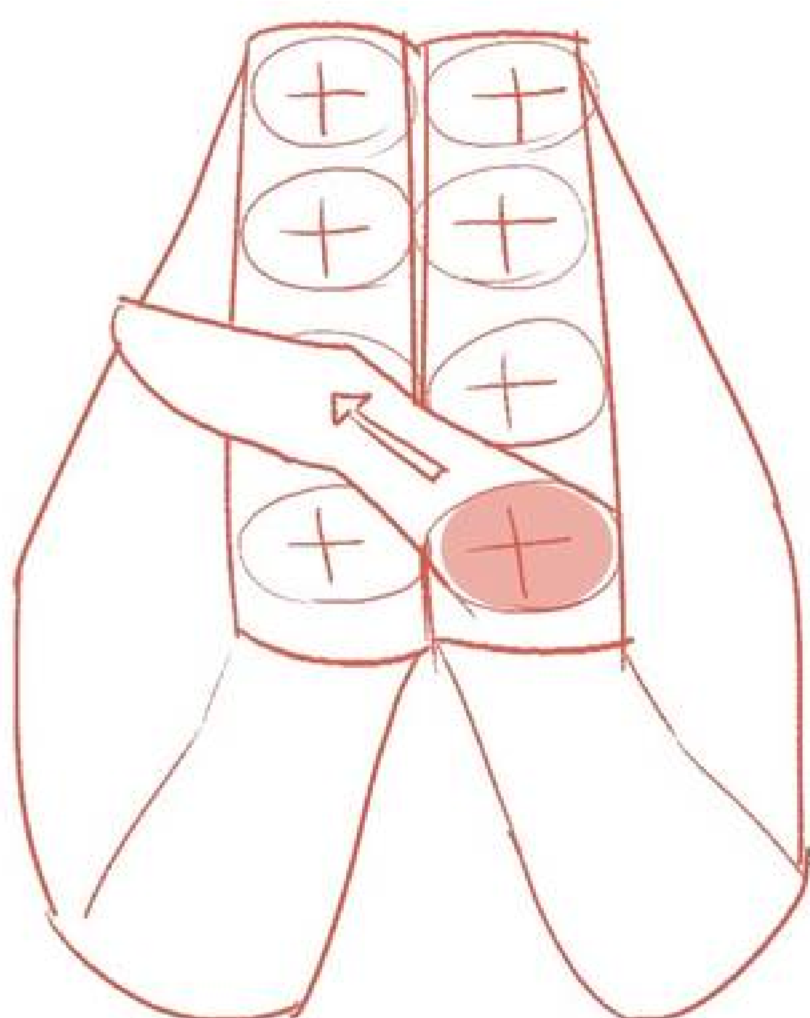


손등의 면적을 그려주고
손목이 붙는 밑면을 윗면보다
조금 더 넓게 그립니다





손가락이 나올 원을 그려주며 원의 형태는 각도에 따라 맞춰 그려줘야 합니다





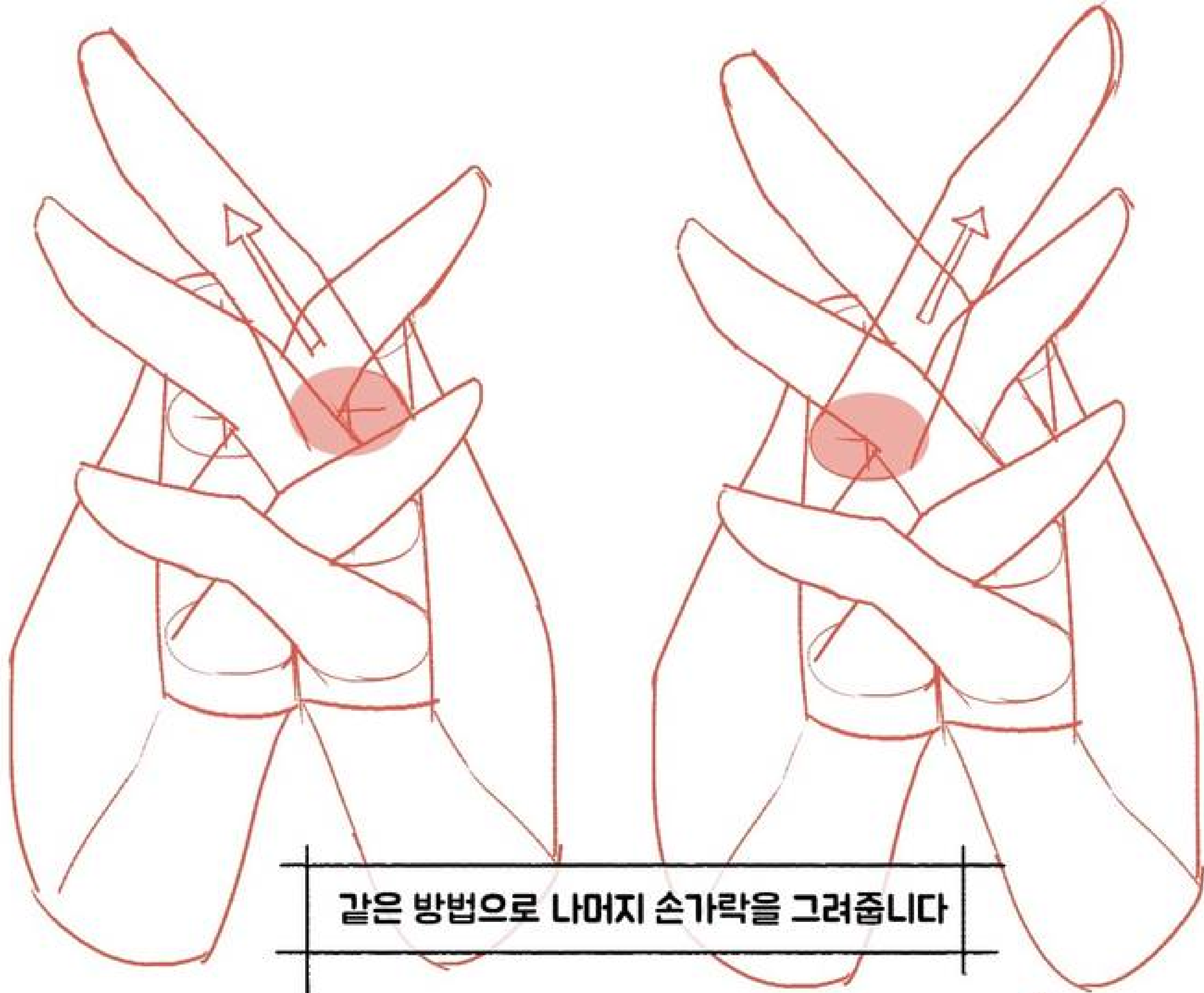
가장 바깥에 있는 새끼손가락부터 하나씩 원에 맞춰 그려줍니다



지그재그 방향으로 손가락을
하나씩 위로 올려줍니다

투시로 겹쳐지는 라인은 지워줍니다

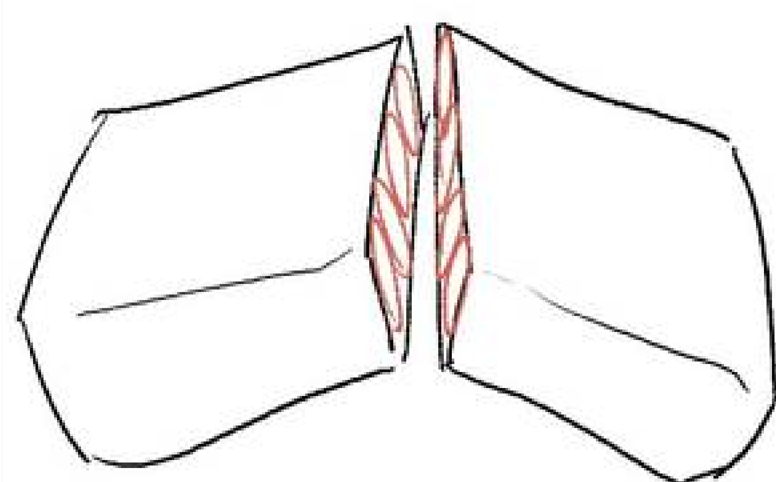


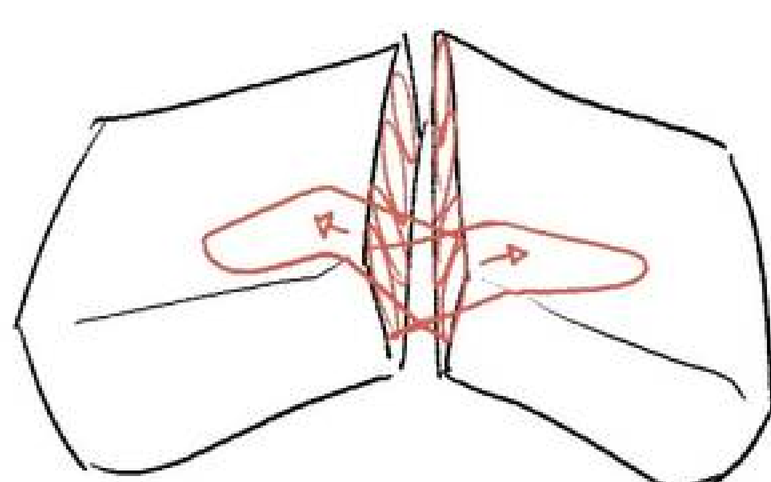


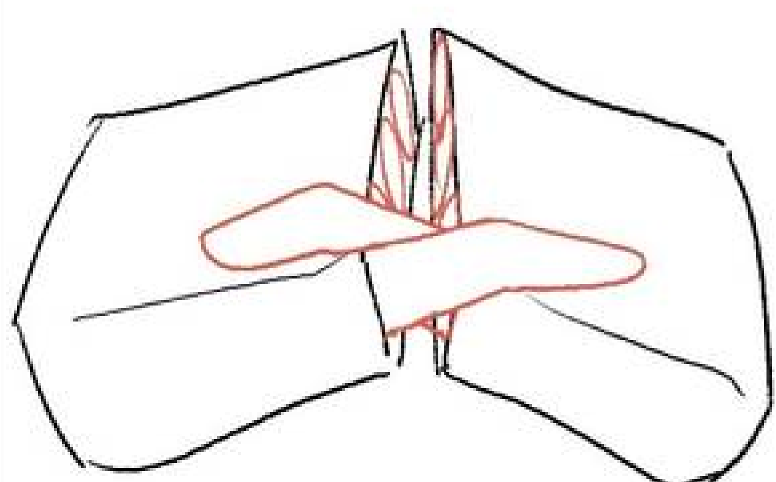


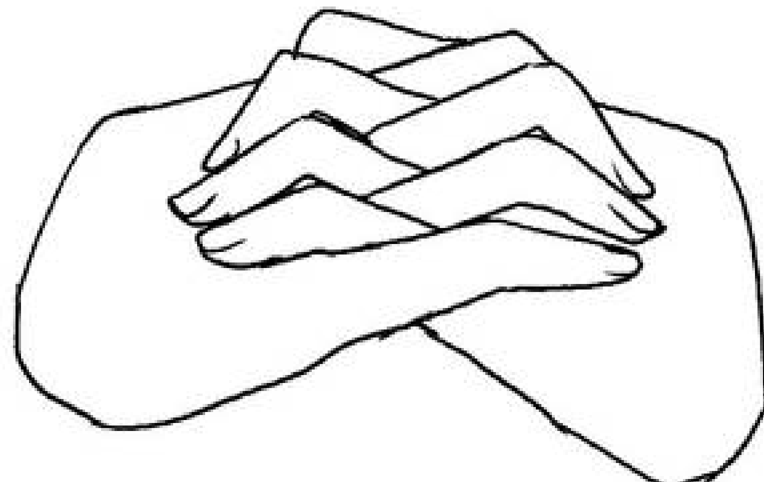


타코작가의 알아두면 좋다!!









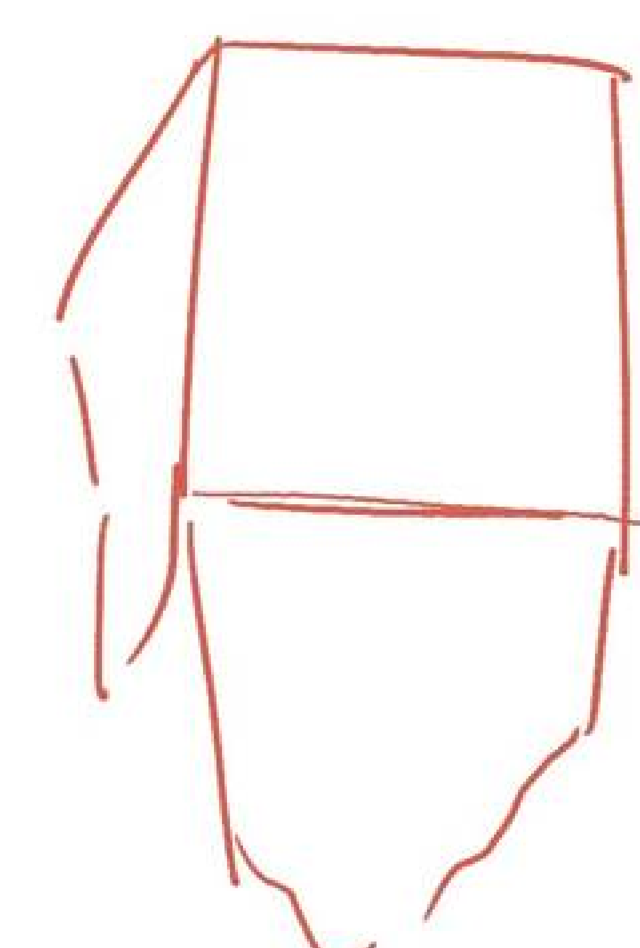
손등의 각도를 바꿔 그려주면
다른 형태의 깍지 낀 손을
그릴 수가 있습니다

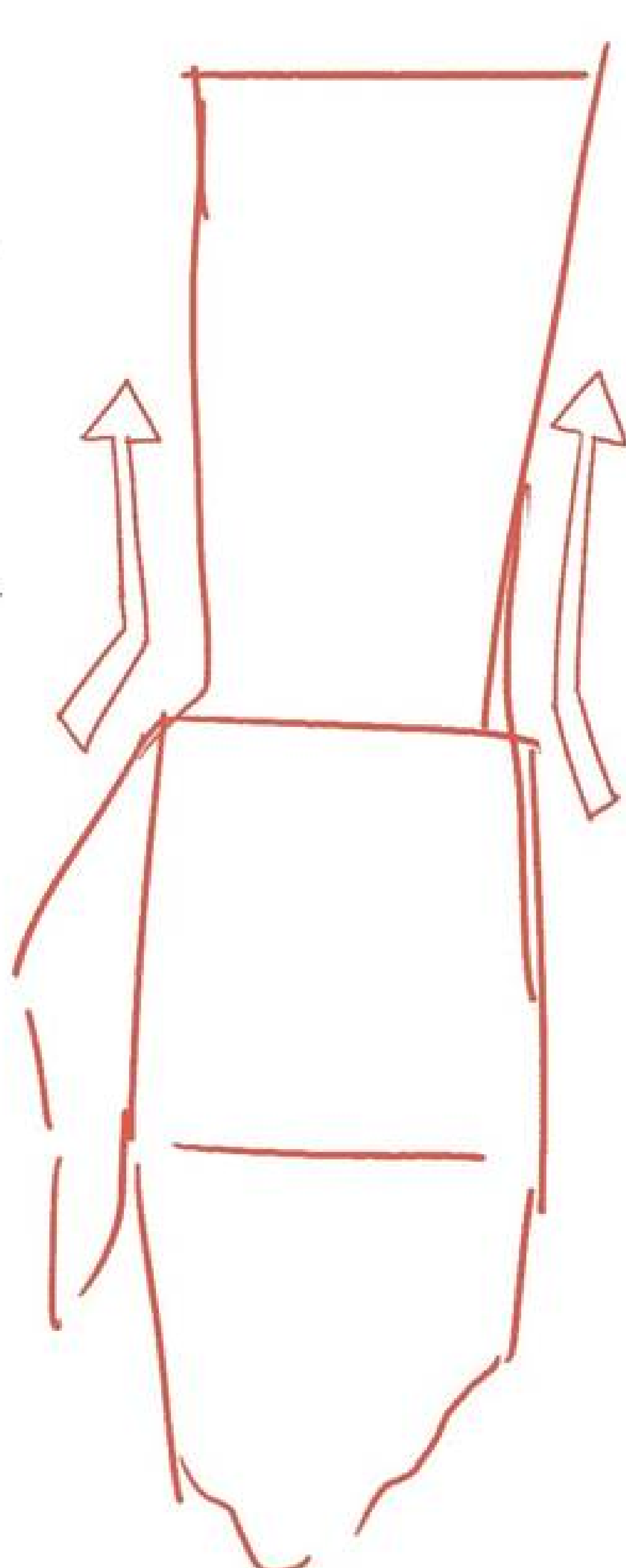


key point

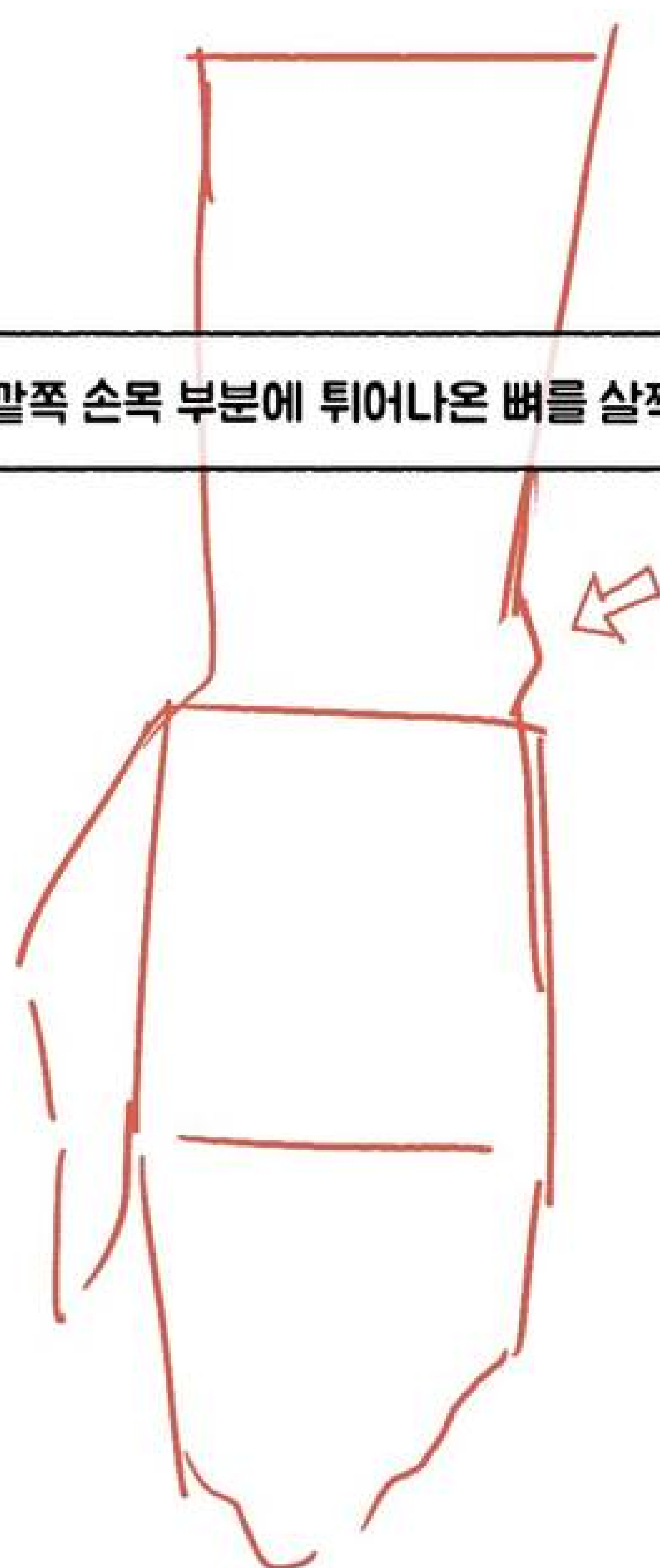
▌Q : 손과 손목의 이어짐이 어색해요

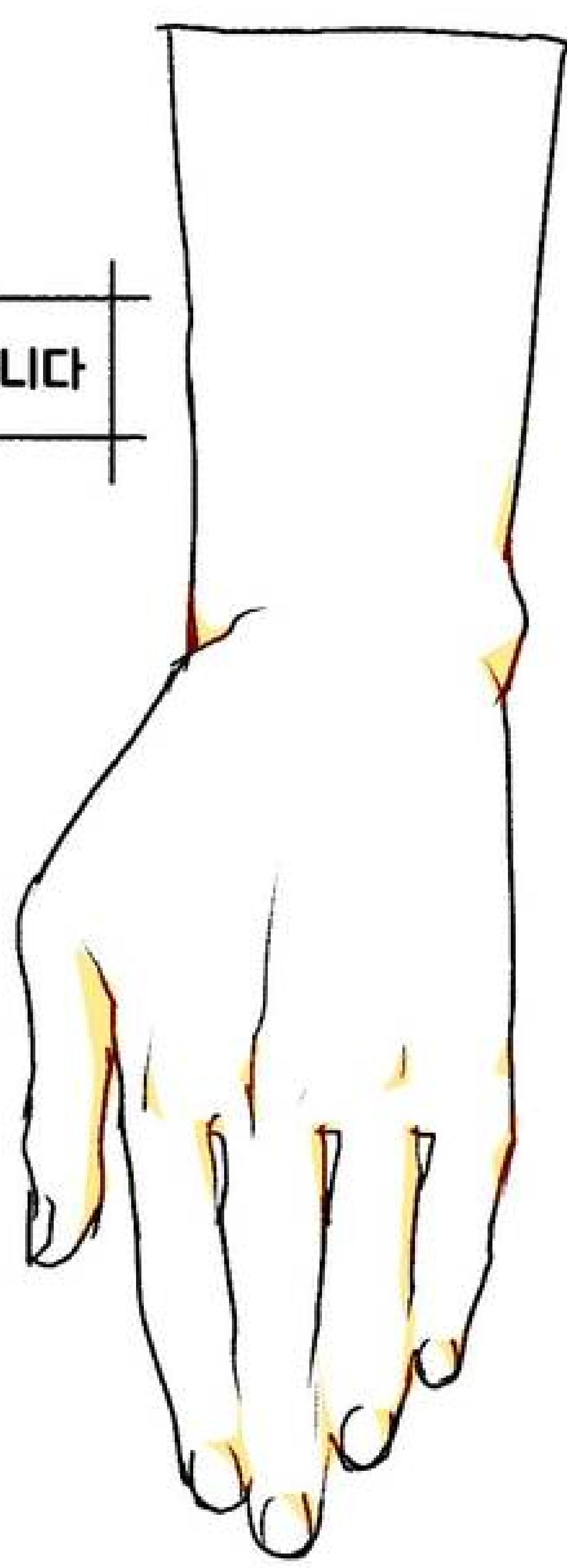
손목과 손은 일직선으로
이어지는 게 아닌! 미세하게
들어간 부분을 표현하고
손과 붙여줘야 합니다





바깥쪽 손목 부분에 튀어나온 뼈를 살짝 그려줍니다

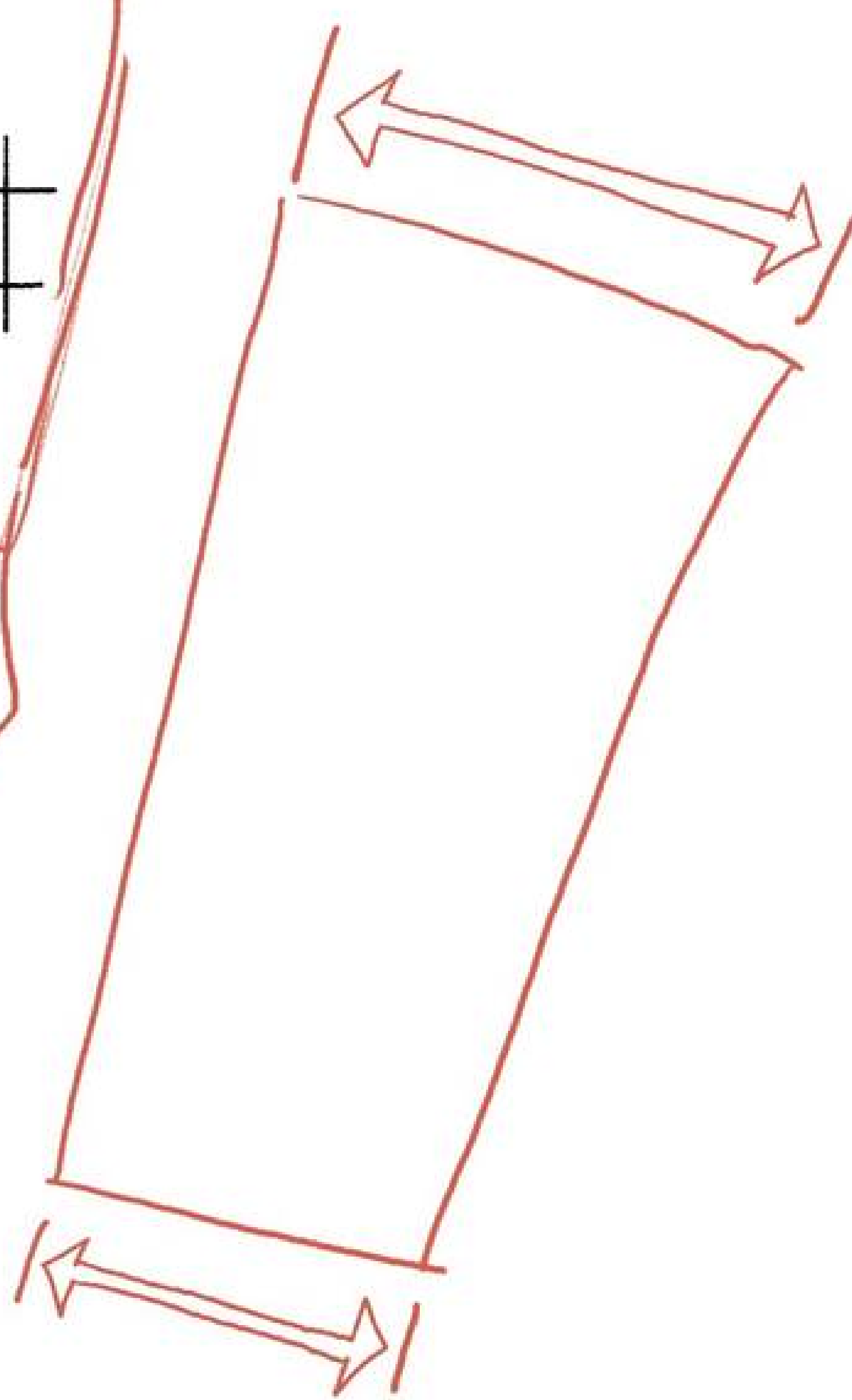




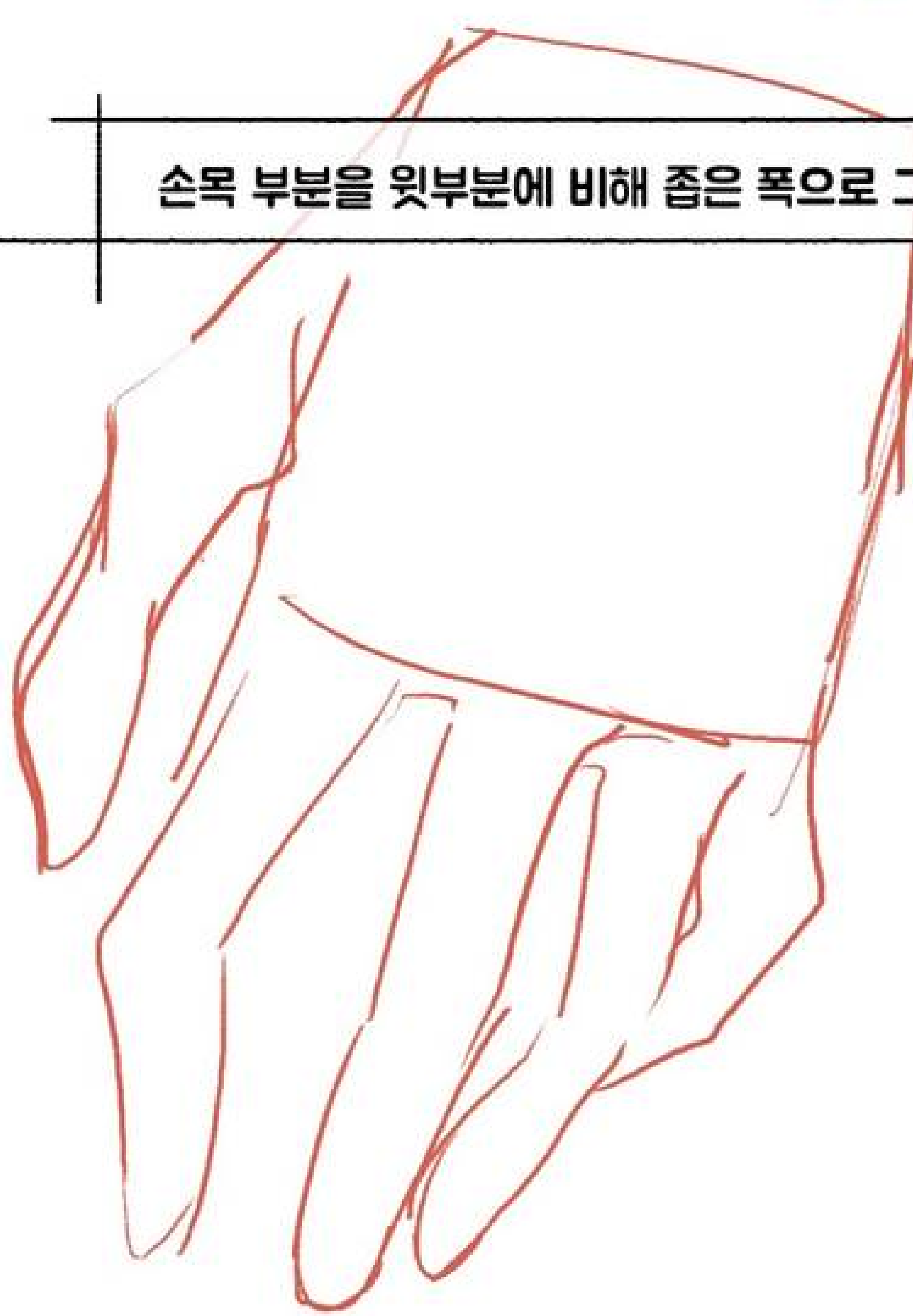
선을 정리할 때 손목에 나온 뼈를 자연스럽게 살려 줍니다

손을 먼저 그려줍니다

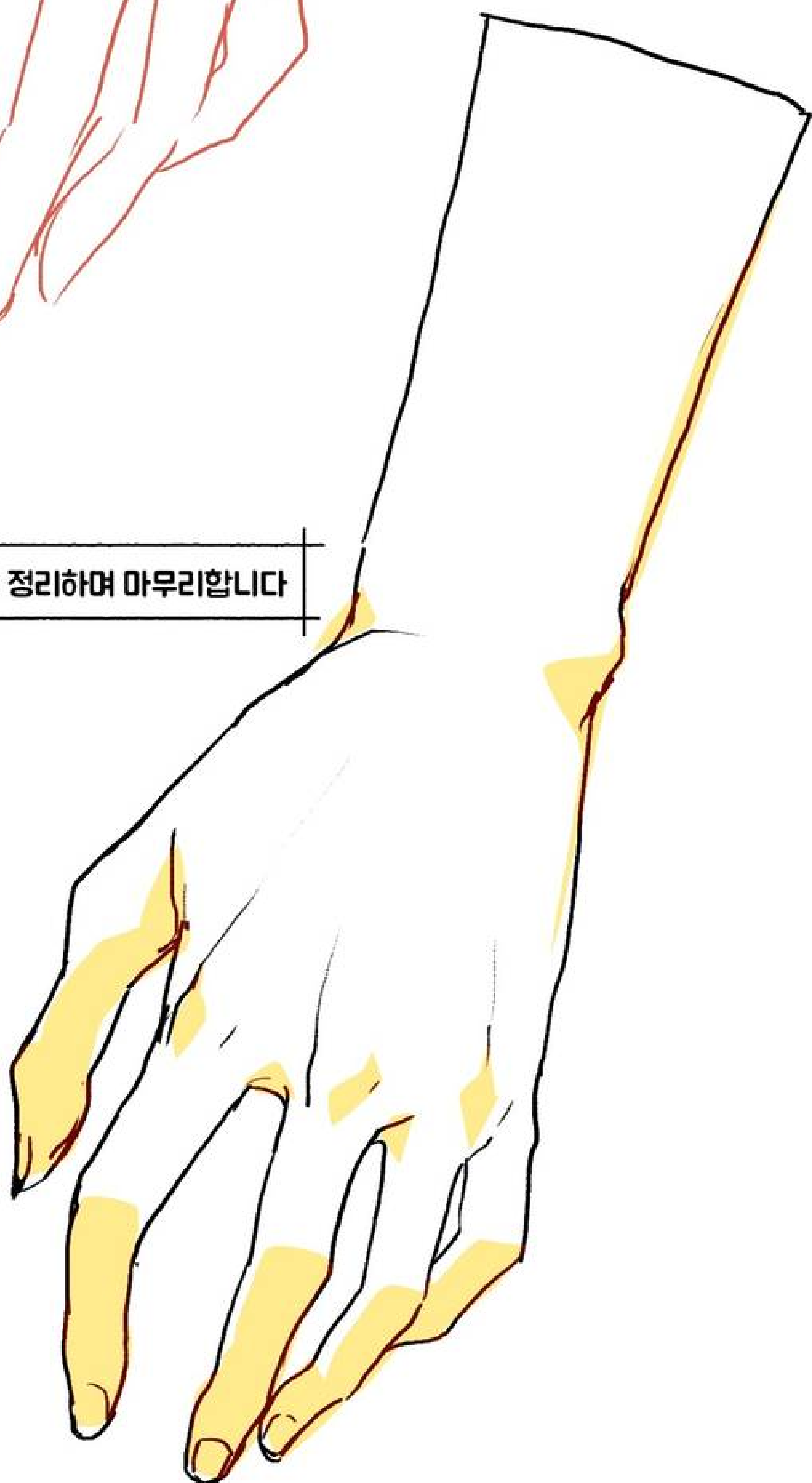




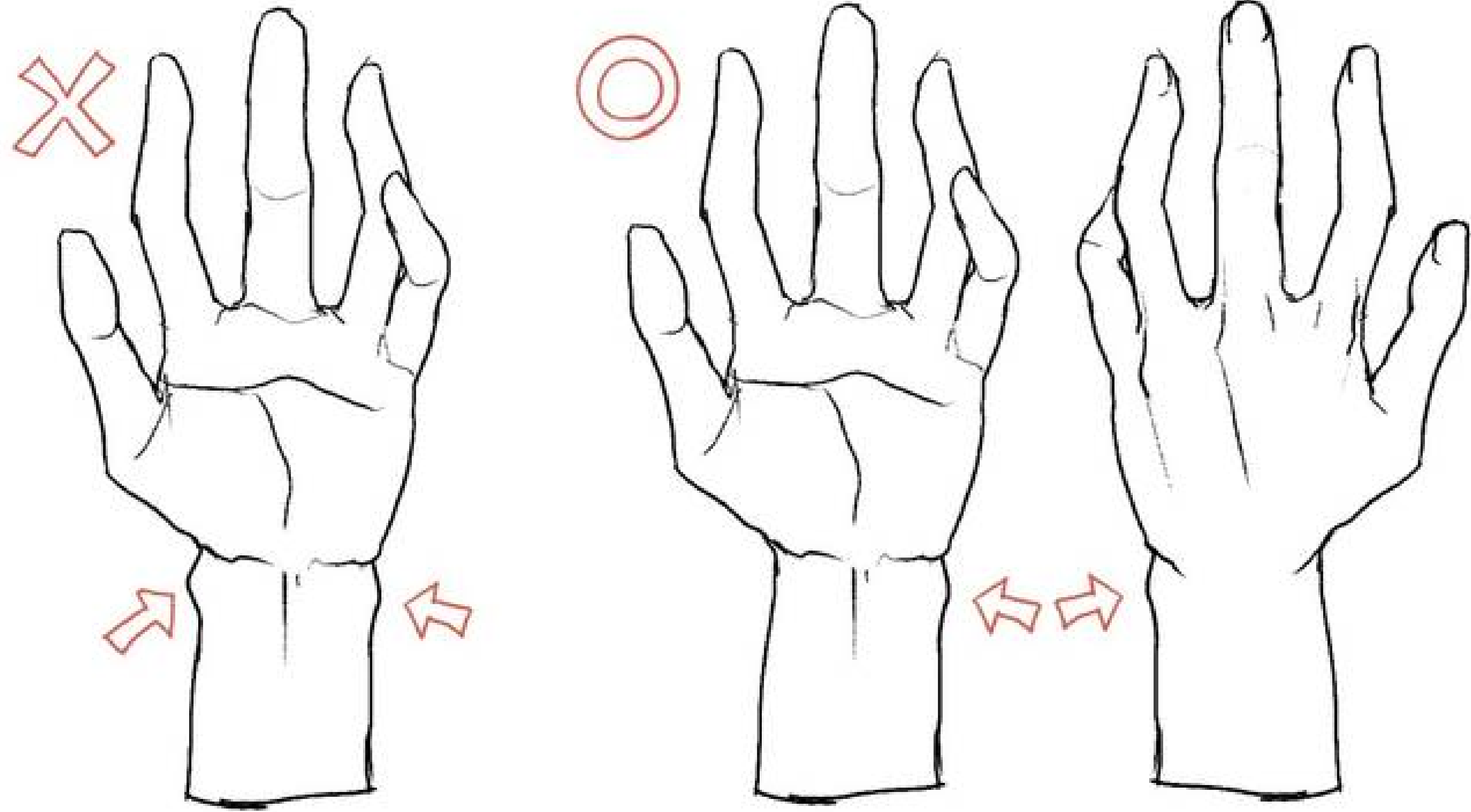
손목 부분을 윗부분에 비해 좁은 폭으로 그려야 합니다







타코작가의 알아두면 좋다!!



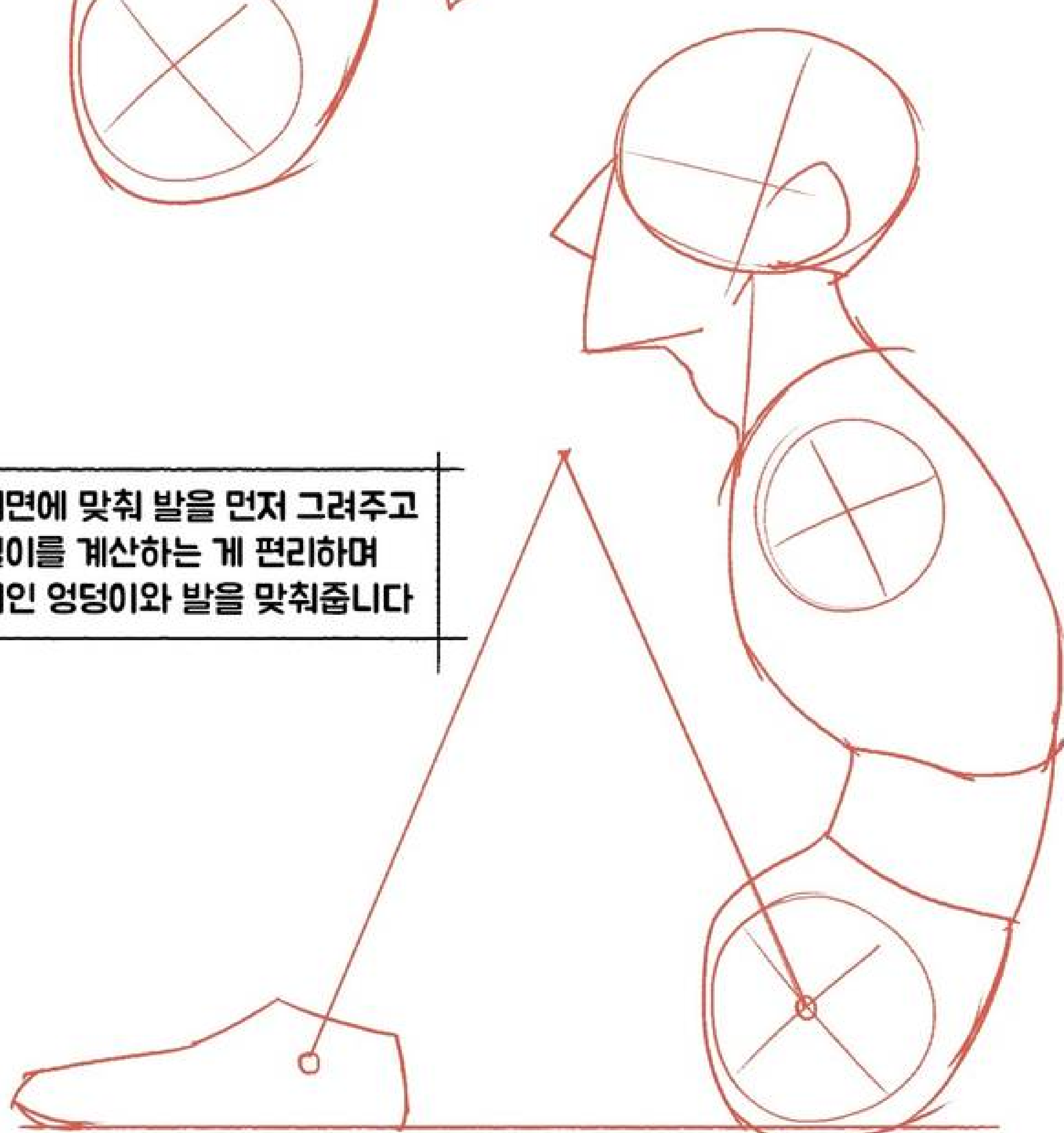


key point

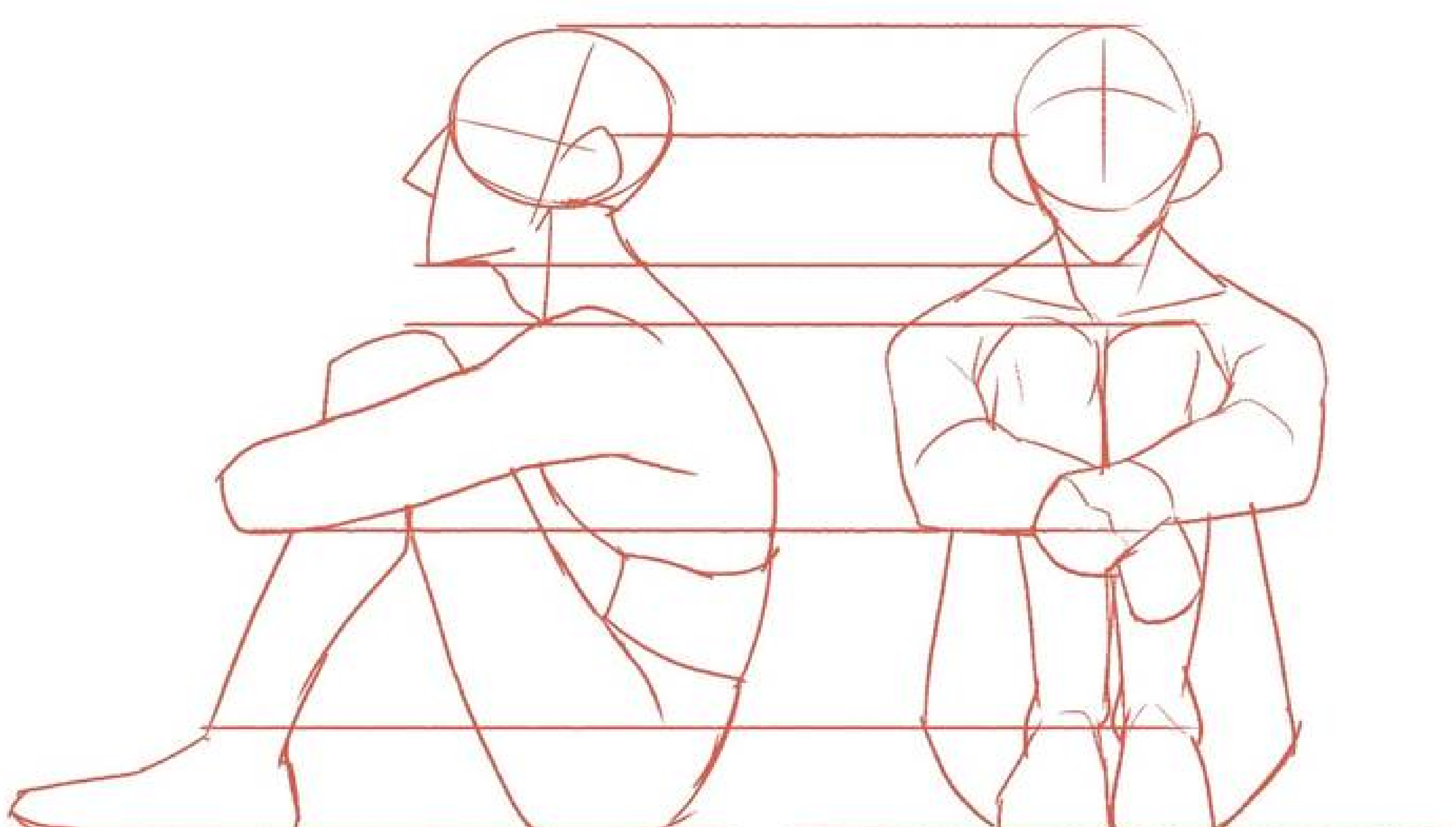
▌Q : 쪼그려 앉은 자세를 그리고 싶어요



먼저 이해를 위해서 옆모습의 형태를 확인합니다
쪼그려 앉을 경우엔 상체를 굽어지게 그려줍니다



수평인 지면에 맞춰 발을 먼저 그려주고
다리의 길이를 계산하는 게 편리하며
앉은 부위인 엉덩이와 발을 맞춰줍니다



무릎은 상체와 밀착시켜 그려주며 정면으로 볼 경우 인체의
어느 부분이 가려지고 보여야 하는지 확인하고 그립니다



손을 이용하여 손목을 잡아주는 역할로
쪼그리고 있는 포즈를 다듬어 나갑니다



인체에 맞게 옷을 그려줍니다



옆모습도 마찬가지로 선을 정리하며 다리를
감싸는 팔의 부피감을 유의해야 합니다



옷을 추가합니다

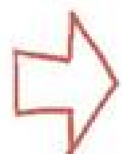


정면과 옆면 이미지를 정하여
선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



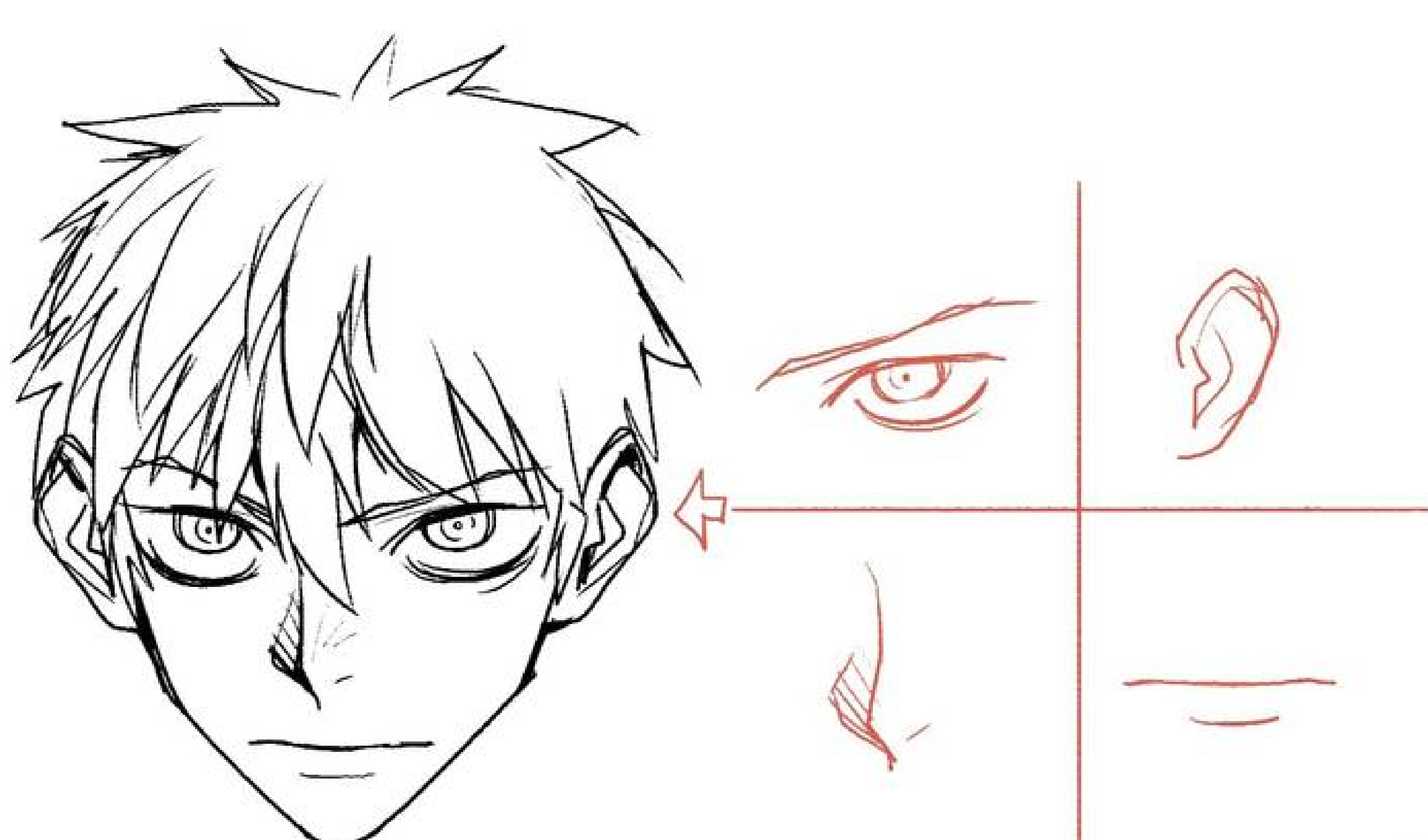






key point

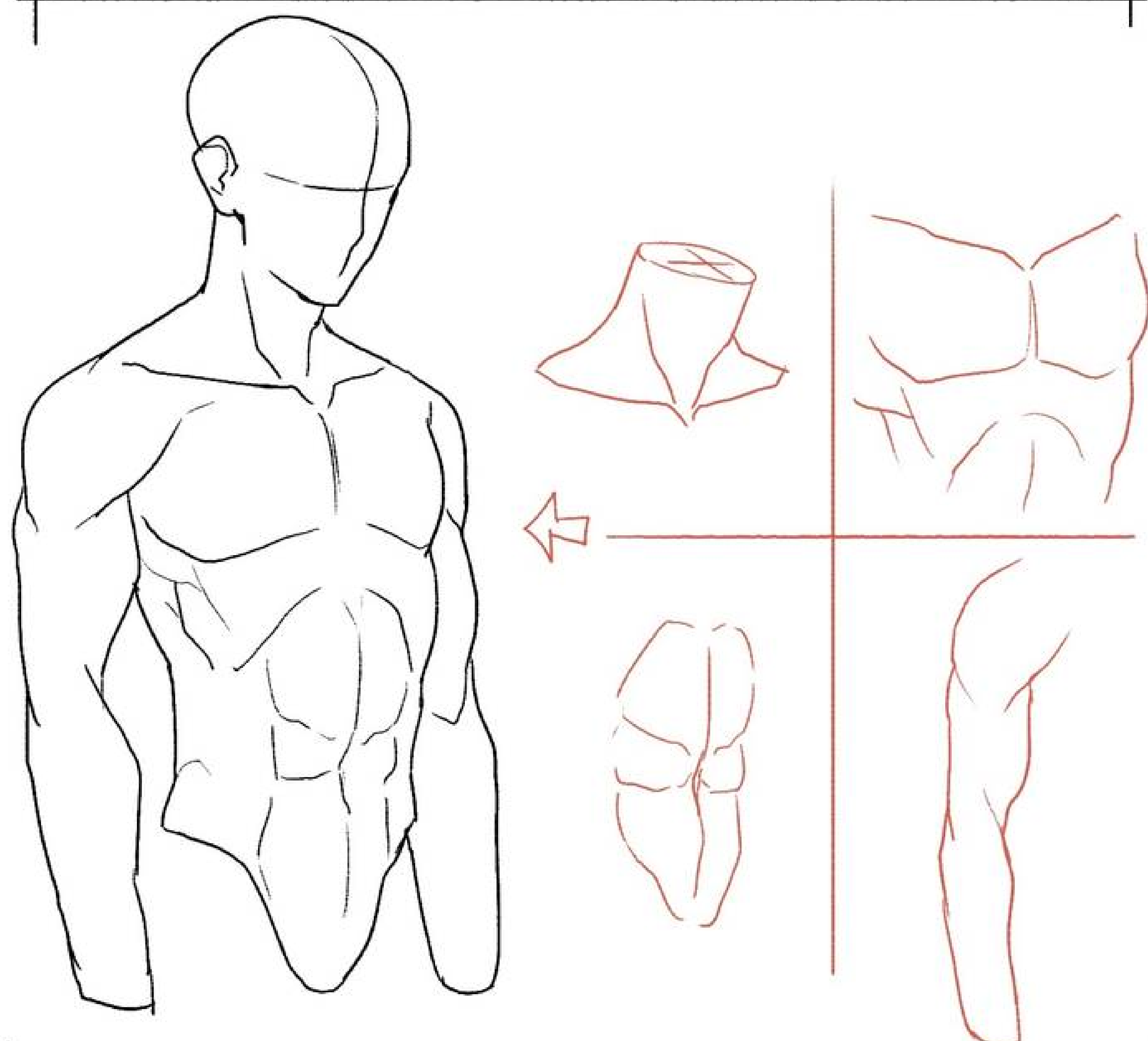
Q : 보면서 그림 연습하는 게 괜찮은 건가요



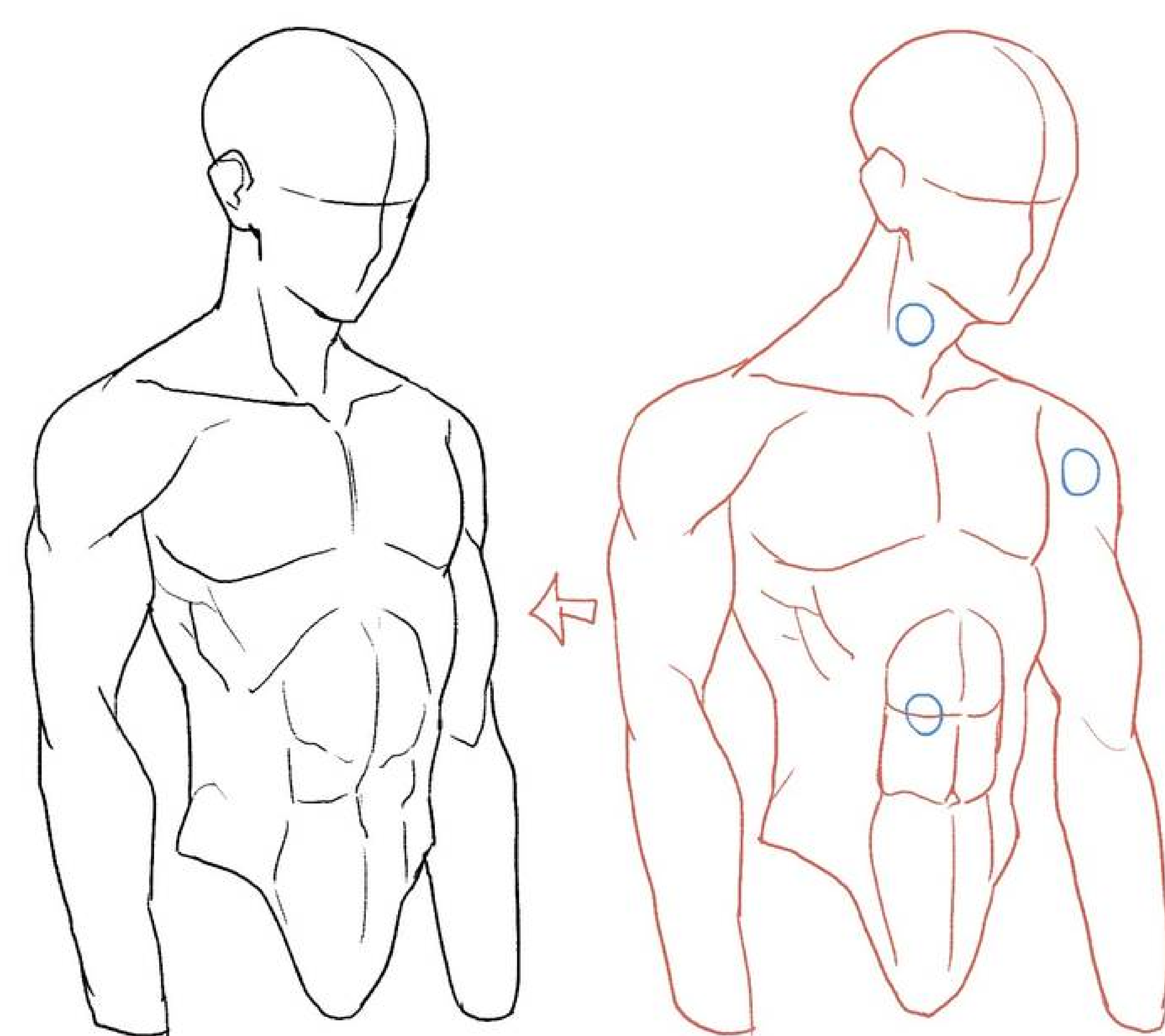
그림을 처음 접하거나 시작한 지 얼마 안 될 경우 보고 따라 그리는 연습을 하는 것이 좋습니다 그려야 할 대상의 작은 부분적인 것부터 연습해야 부담이 안 생깁니다



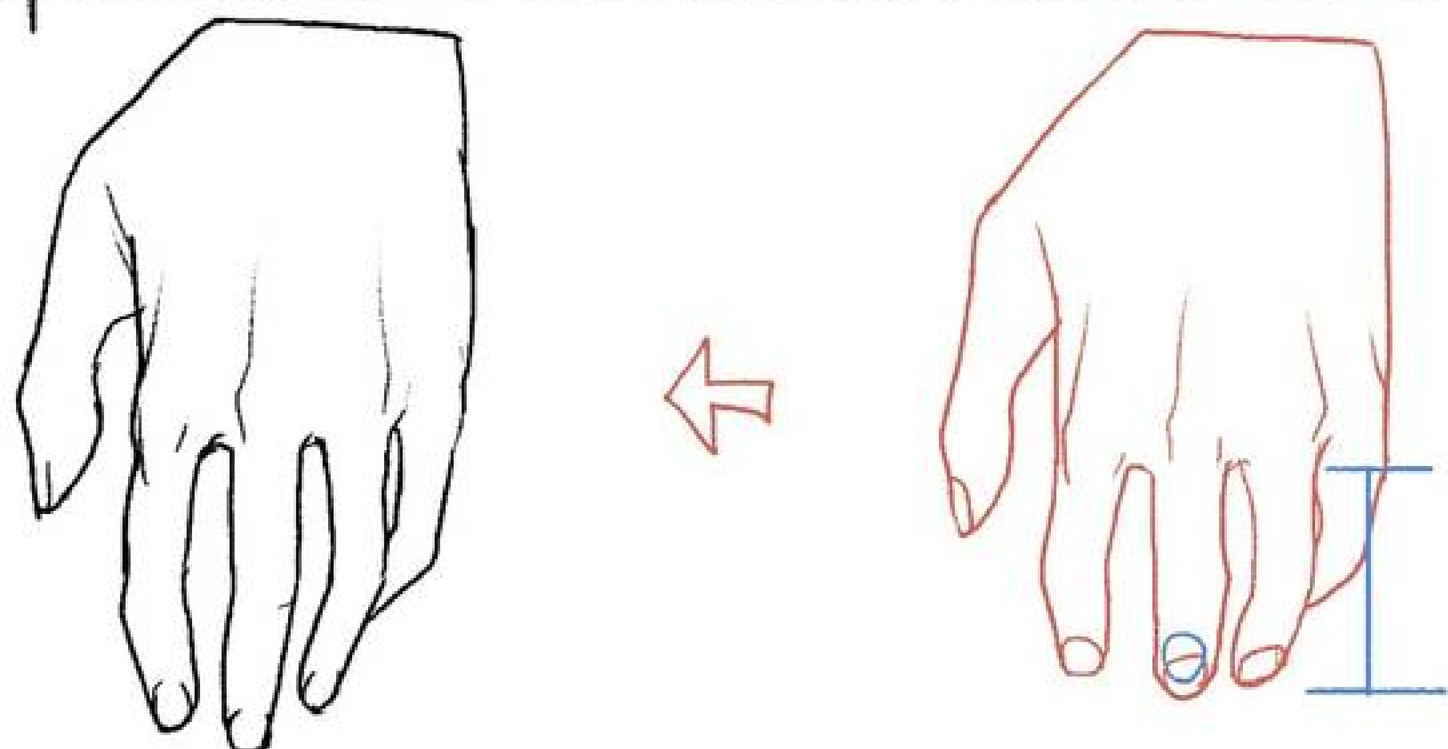
부분별로 그리다가 후에 전체적인 얼굴을 그리게 되면 보고 그린 대상과 비교해 틀린 부분을 찾아내고 수정하는 연습을 통해 점차 틀린 부분을 바로잡을 수 있게 됩니다



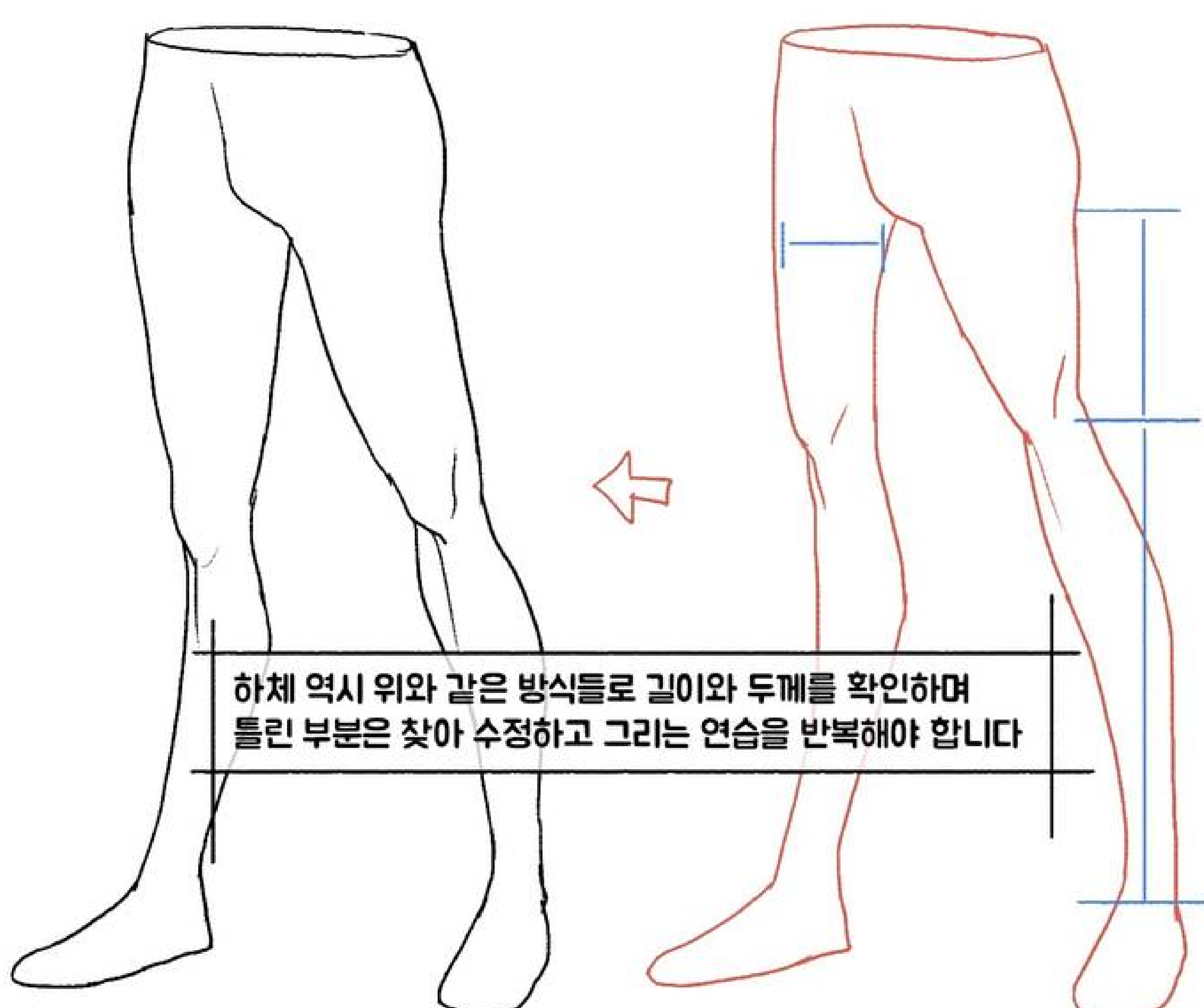
얼굴 외에 몸도 그려봐야 하기 때문에 상체 역시 부분 생김새를 파악하고 연습을 해줍니다



얼굴과 마찬가지로 전체 표현시 비교 대상을 보면서 틀린 부분을 찾아내고 많은 반복 연습을 통해 어색한 부분을 고치도록 노력해야 합니다



손처럼 손가락이 나눠져 섬세한 표현이 필요한 부분의 경우 마디의 길이라던가 손톱의 생김새까지 관찰하며 보고 틀리지 않도록 연습하는 태도가 필요합니다



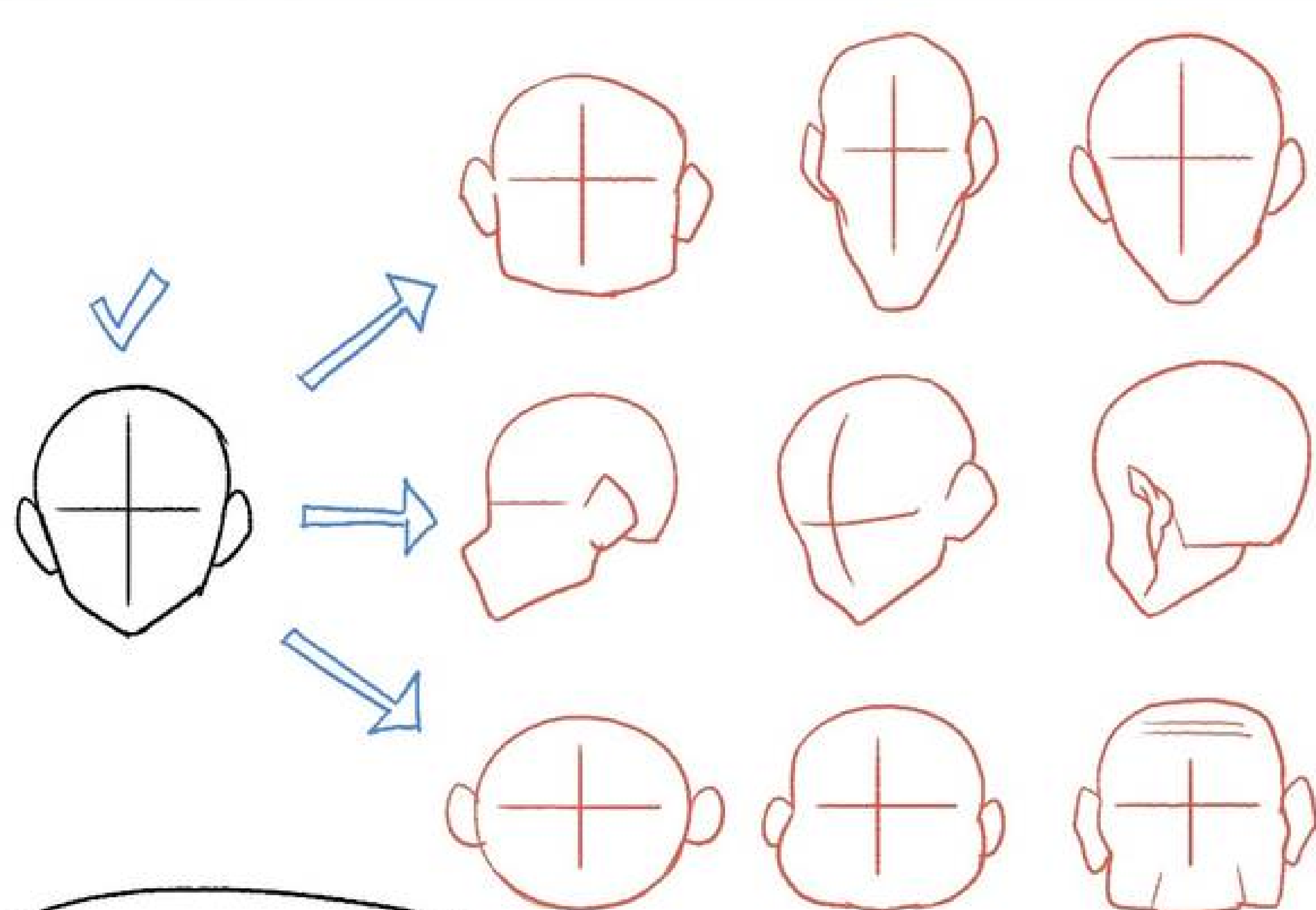


처음부터 자료 없이 스스로 그리는 것은
힘이 들고 오랜 연습 시간이 소요됩니다

이처럼 최대한 보고 그리는 많은
반복 연습을 해줘야 하고 이후
실력이 되면 안 보고 그리는 연습을 통해
서서히 자기만의 스타일을 만들고
그리도록 연습해야 합니다

반복적인 꾸준함과 노력으로
그림을 그려야지만 스스로가
만족할 만한 실력 향상을 할 수 있습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

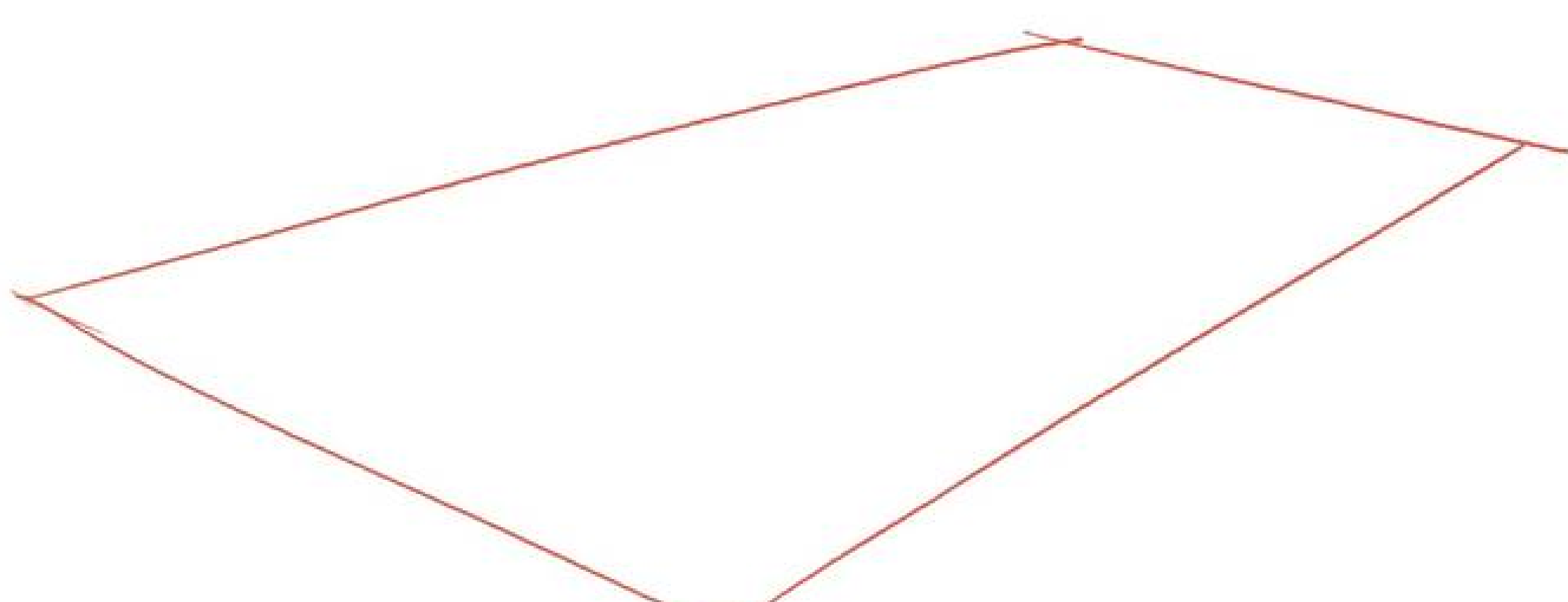


그림의 연습은 끝이 없습니다
캐릭터마다 얼굴형의 표현도
다양하며 각도, 나이 및 스타일
표현이 전부 다르기 때문에 하나만
그리는 연습을 해서는 안됩니다

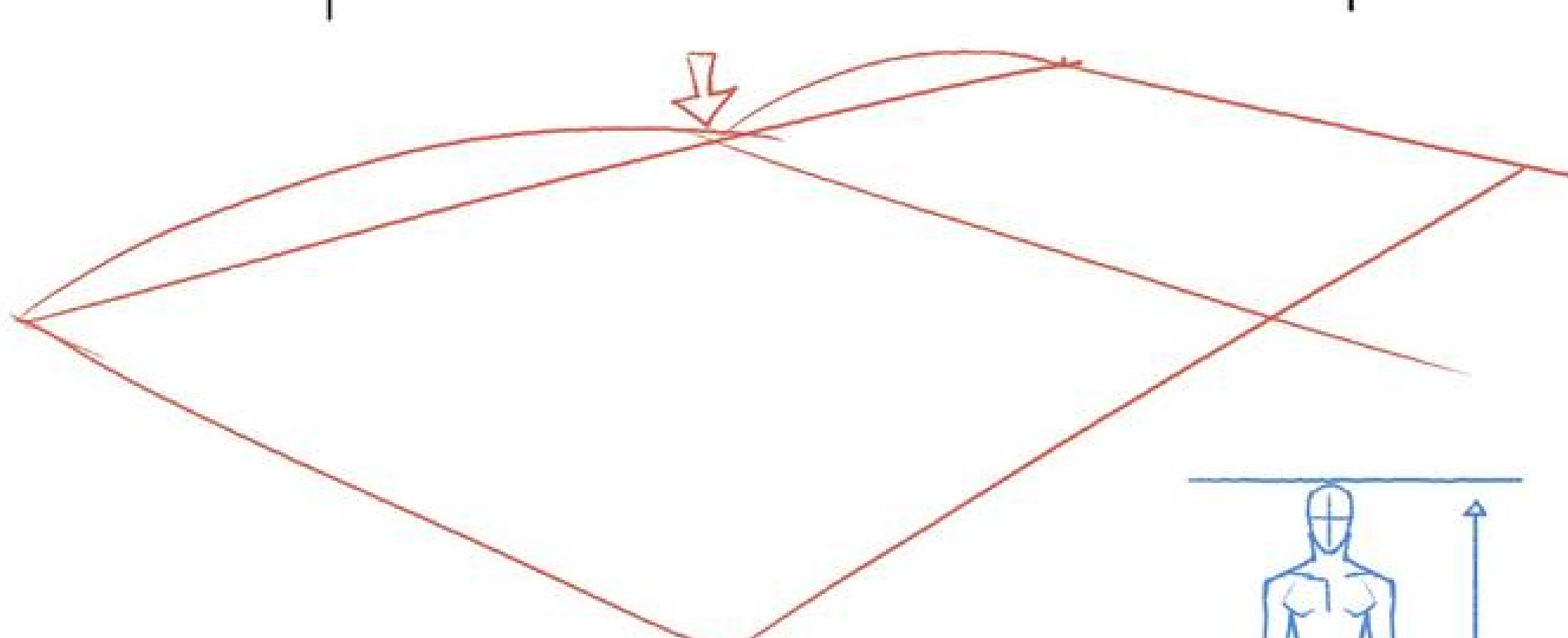


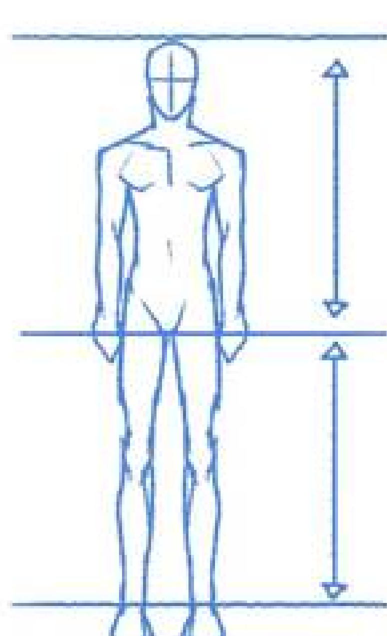
key point

Q : 누워 있을 때 모습이 궁금해요

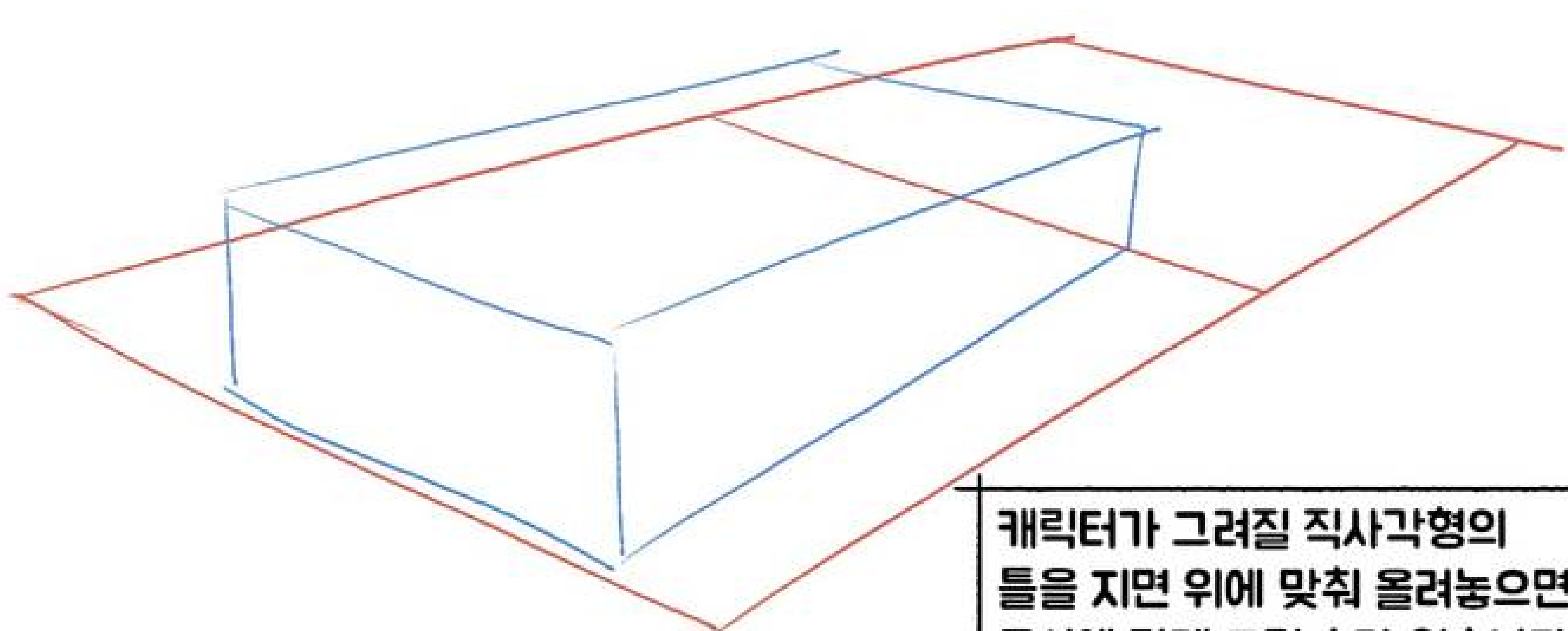


누워 있는 캐릭터를 그리기 위해선 캐릭터보다
먼저 지면의 형태와 각도를 알고 그리는 게 편합니다

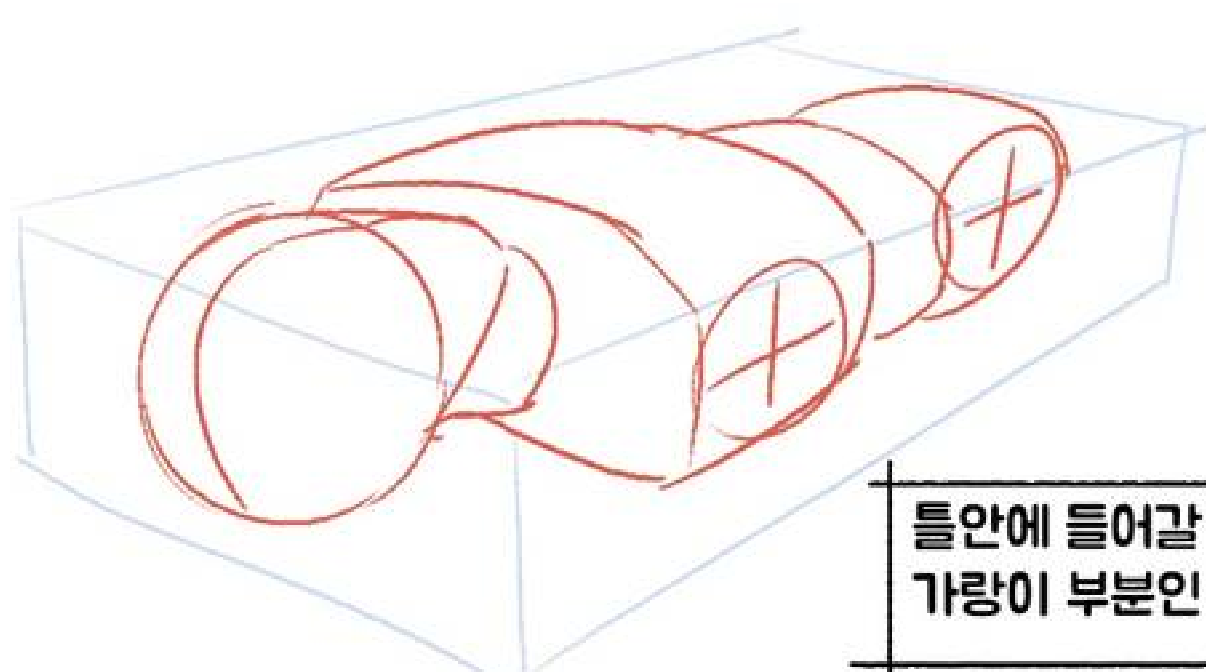




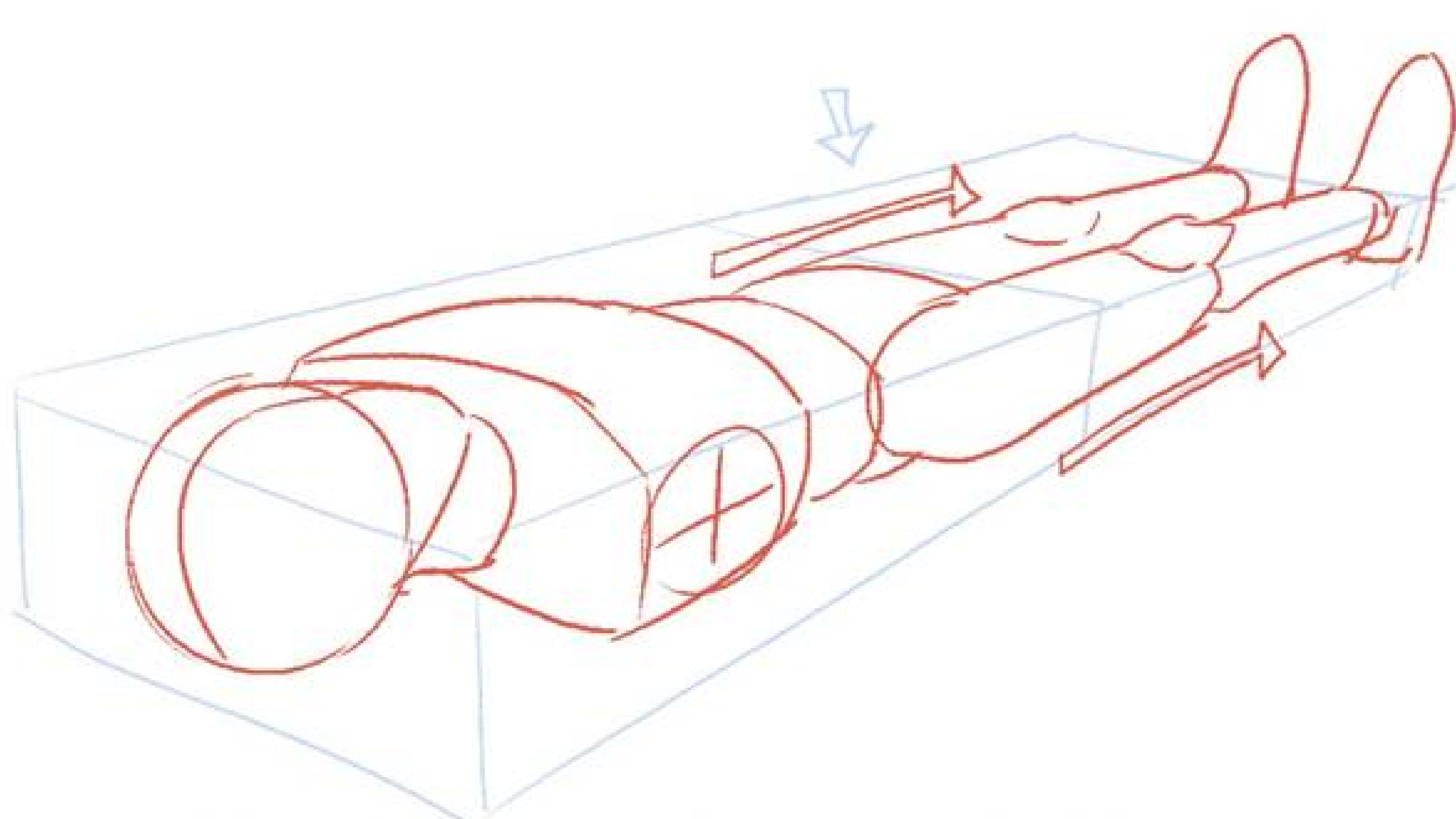
지면의 투시에 맞게 반을 나눠주면 넓은 공간과
좁아 보이는 공간이 생기는데 이 반이 캐릭터의
대략적인 상체 하체의 신체 비율로 생각하면 됩니다



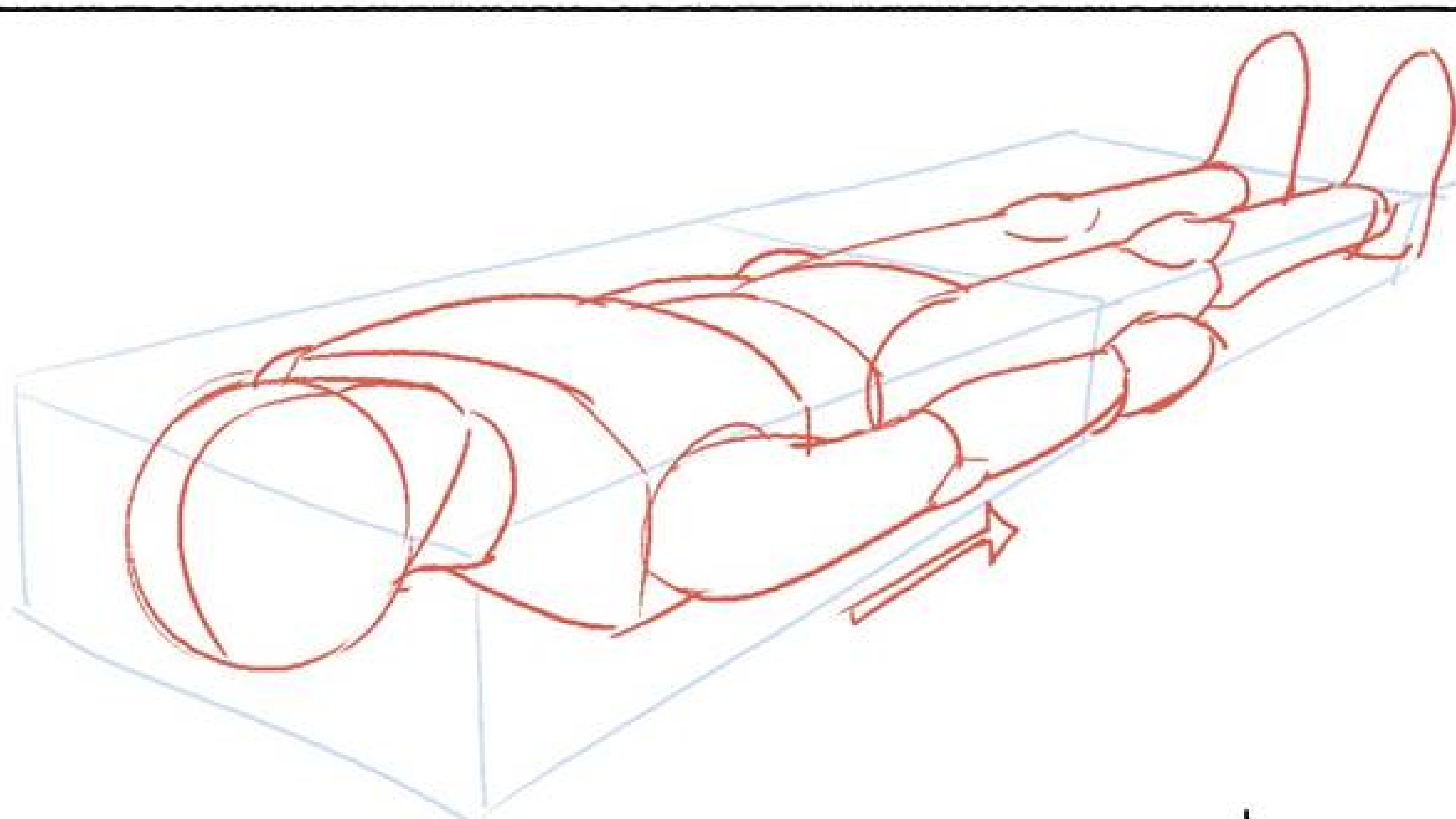
캐릭터가 그려질 직사각형의
틀을 지면 위에 맞춰 올려놓으면
투시에 맞게 그릴 수가 있습니다



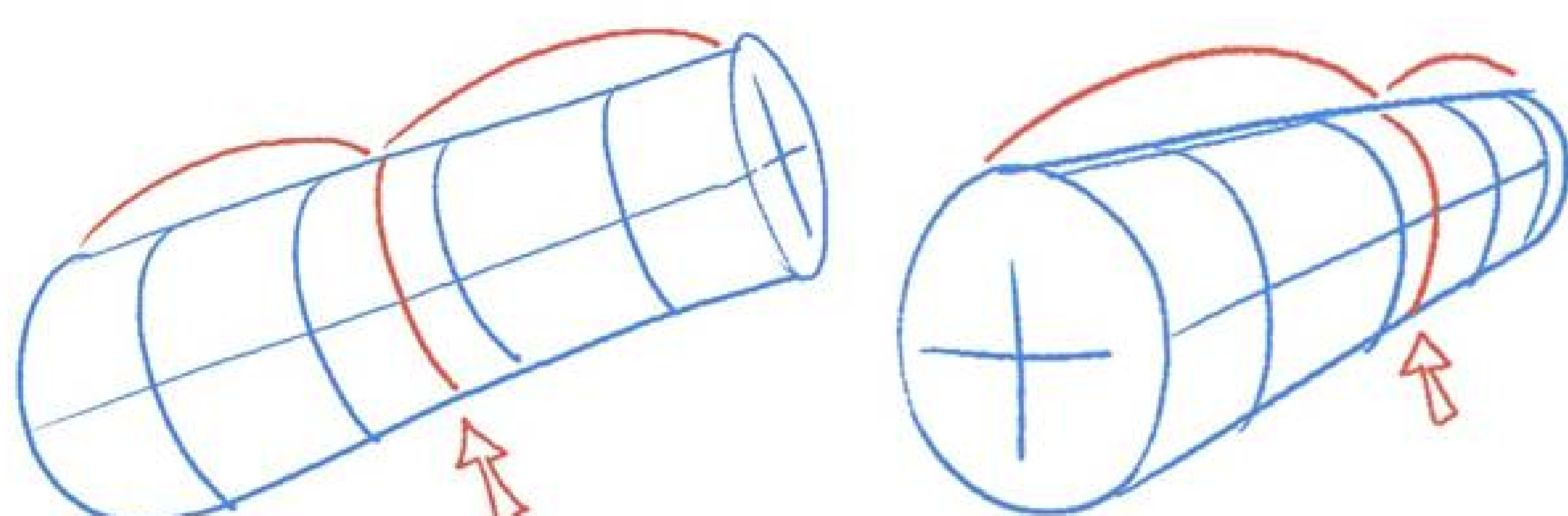
틀안에 들어갈 캐릭터를 머리부터
가랑이 부분인 상체까지 그립니다



지면 투시에 맞게 좁아지는 직사각형 틀을 고려해 허벅지에서 발까지 하체를 그립니다

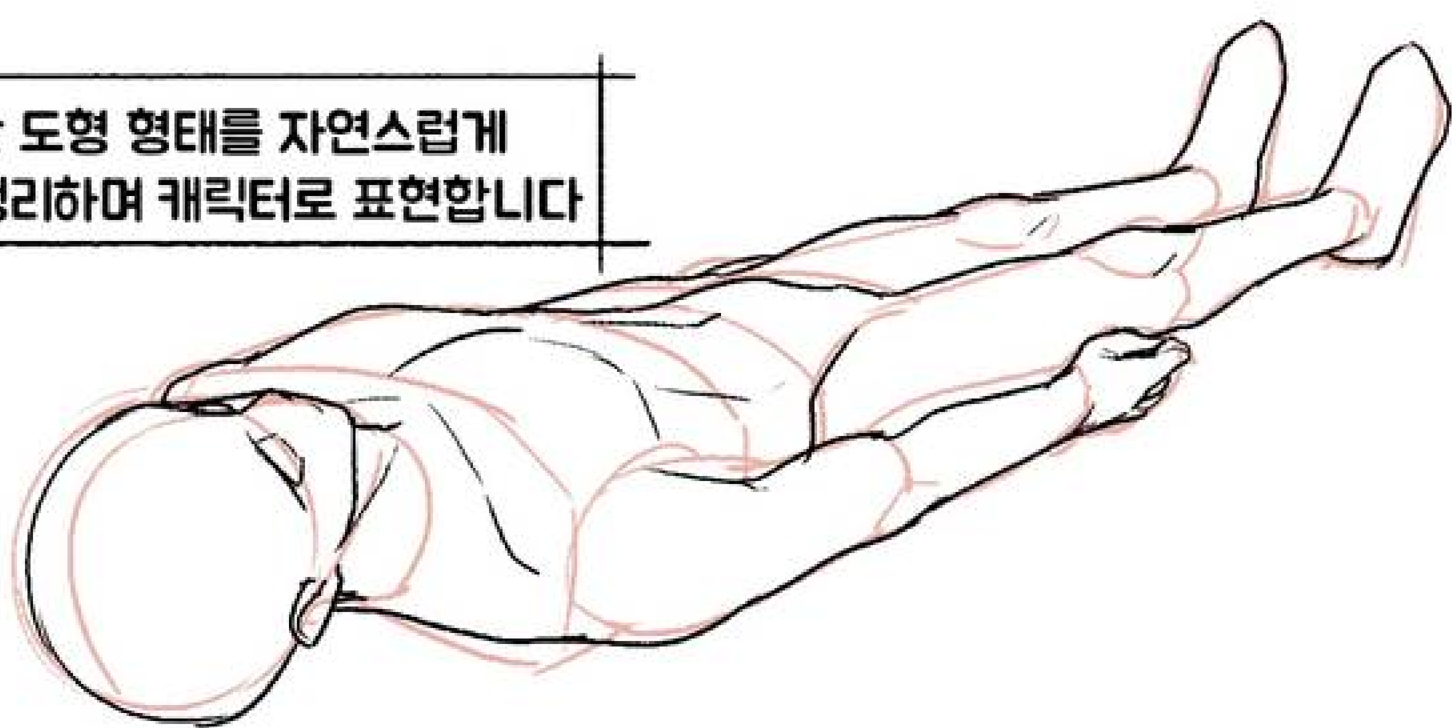


전체 길이를 확인하고 어깨서부터 팔을 뻗어 만들어 줍니다



팔과 다리의 경우 원기둥 형태를 생각하며 각도,
투시에 따라 넓어지고 좁게 보이는 길이를 고려해야 합니다

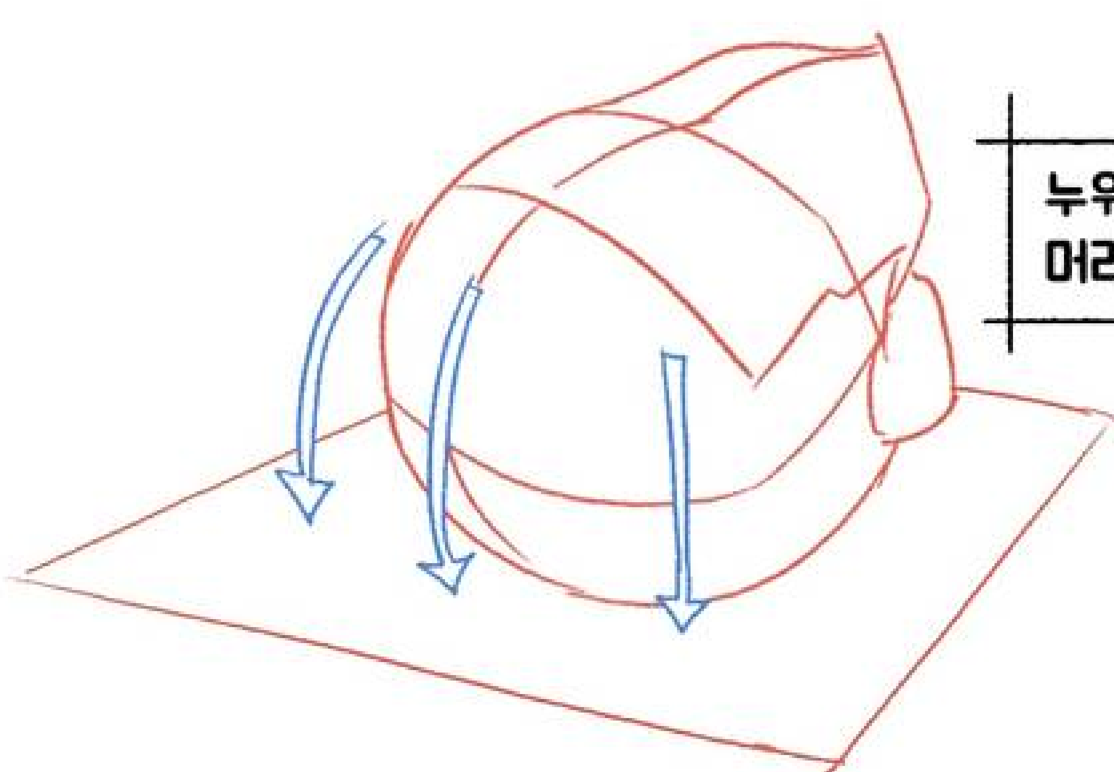
딱딱한 도형 형태를 자연스럽게
선을 정리하며 캐릭터로 표현합니다



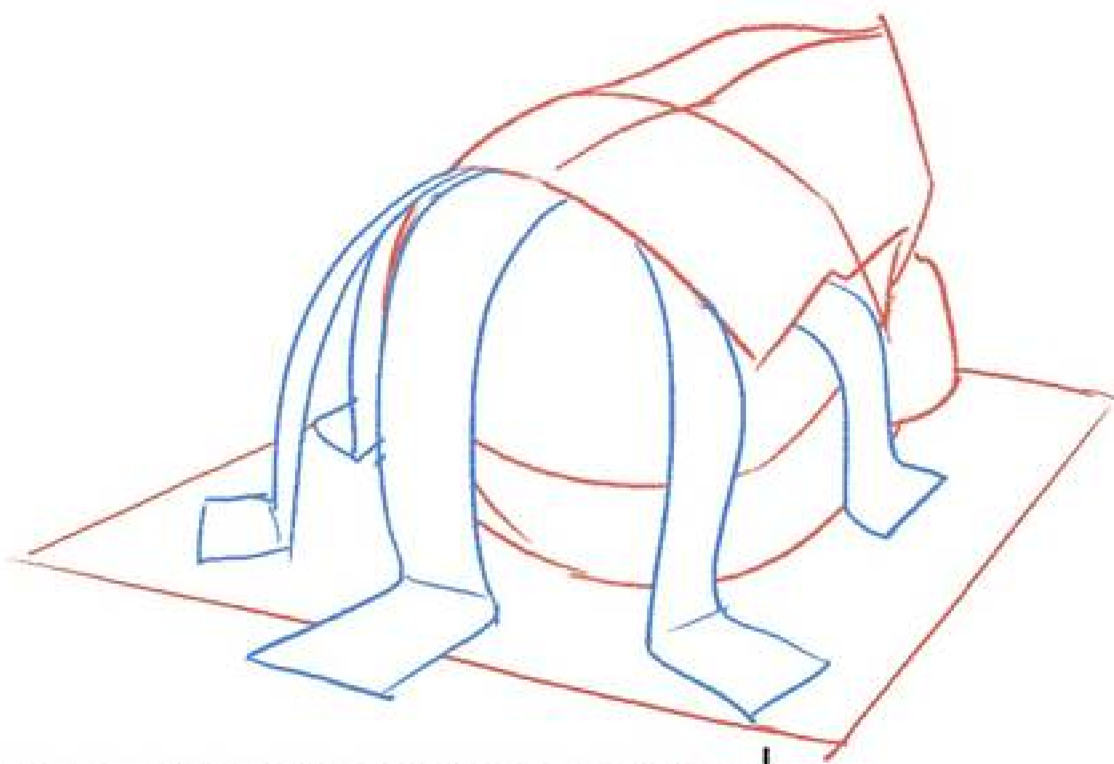
머리카락을 추가로 그려줍니다



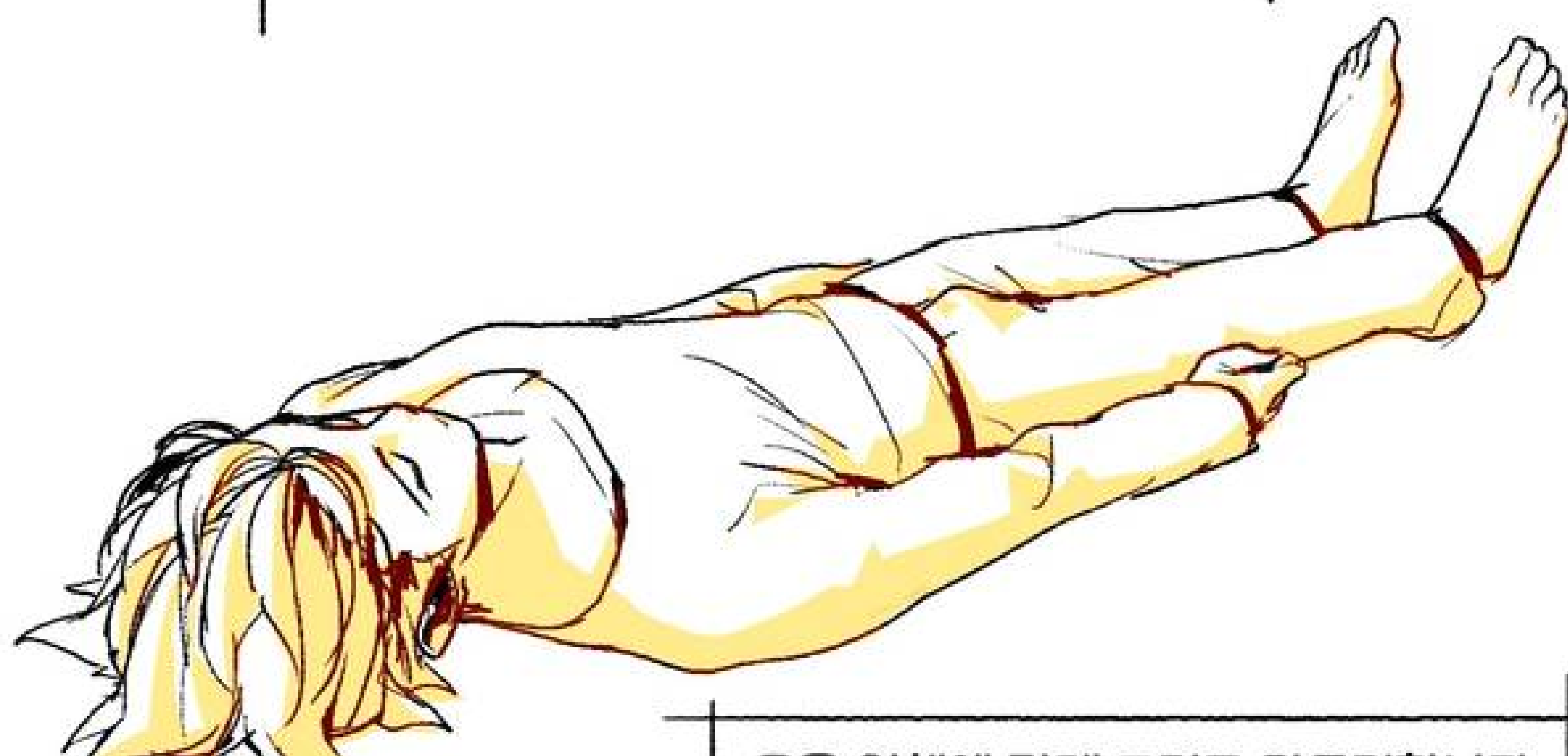
누워 있기 때문에 중력의 영향으로
머리카락은 지면으로 향하게 됩니다





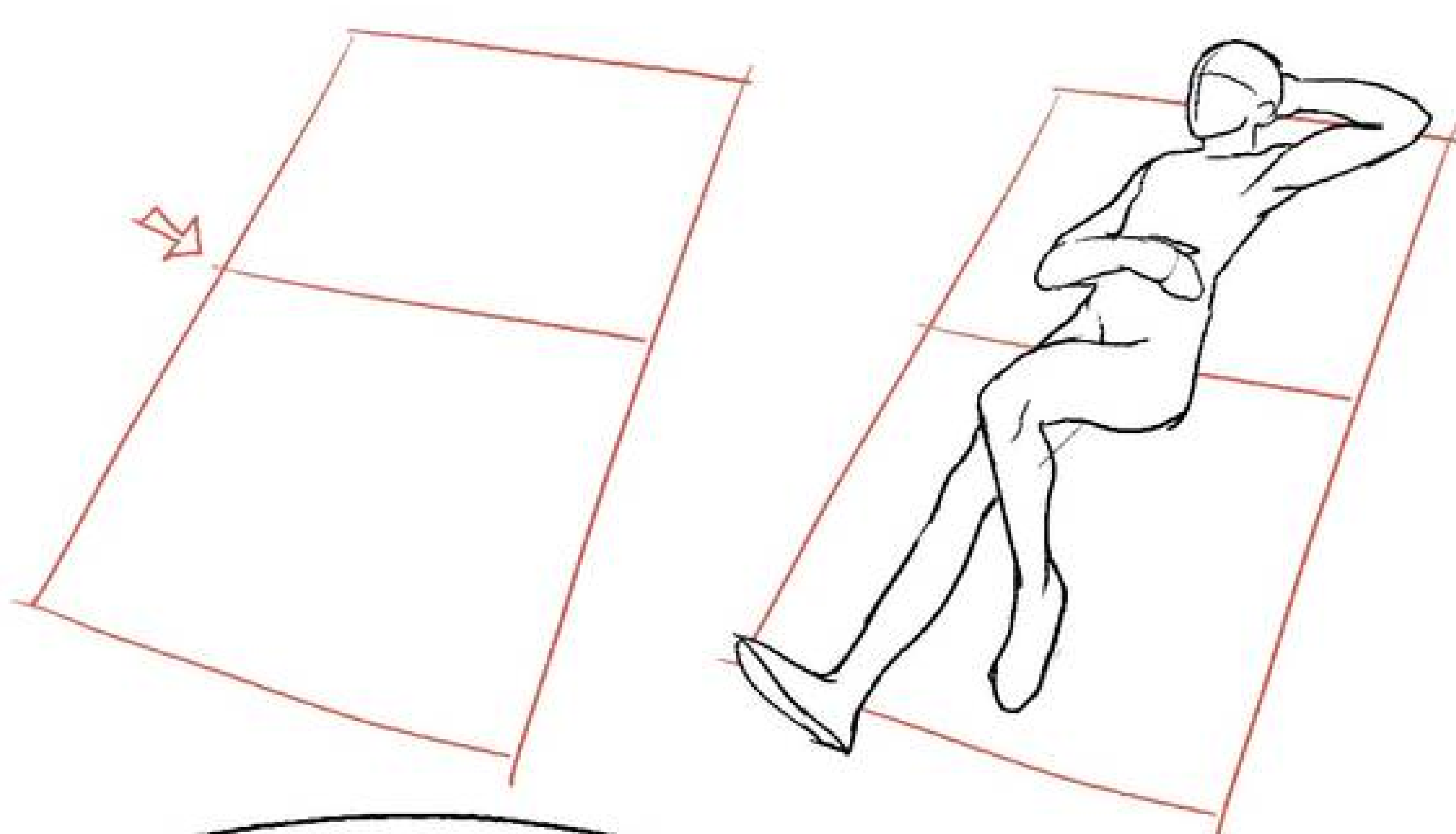


머리카락이 아래로 향하면서 길이가 길 경우
지면에 닿아 꺾이는 표현을 만들어 줘야 합니다



옷을 인체에 맞게 그리고 마무리합니다

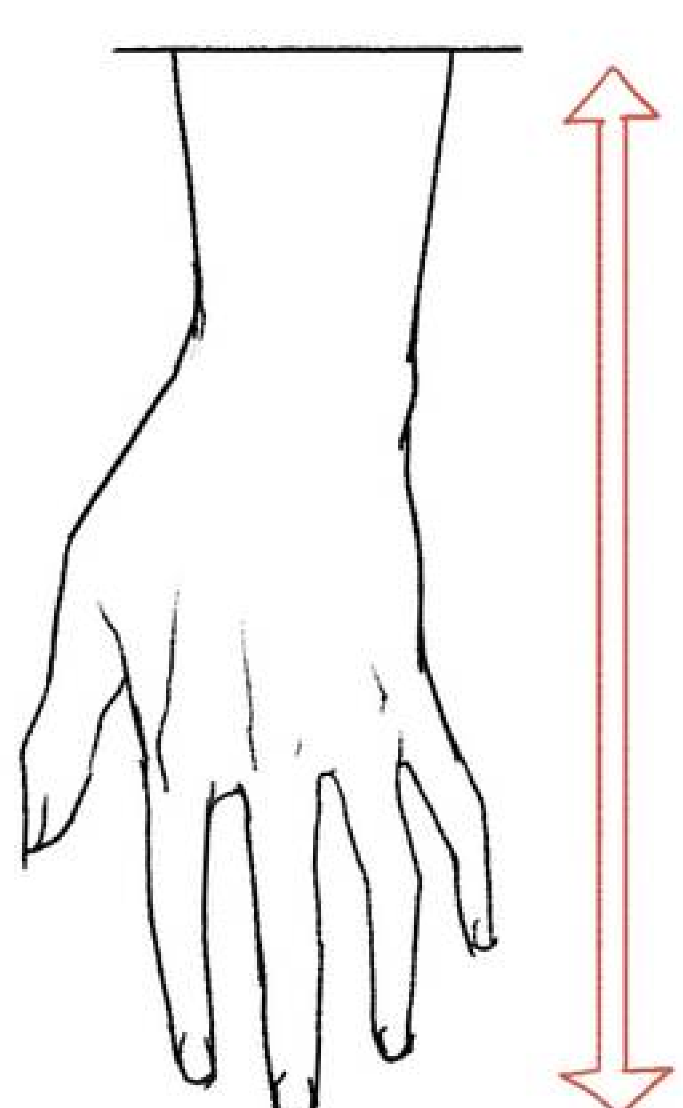
타코작가의 알아두면 좋다!!

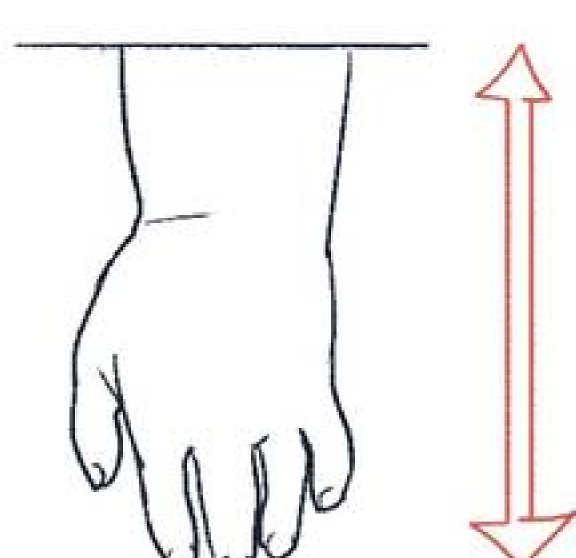




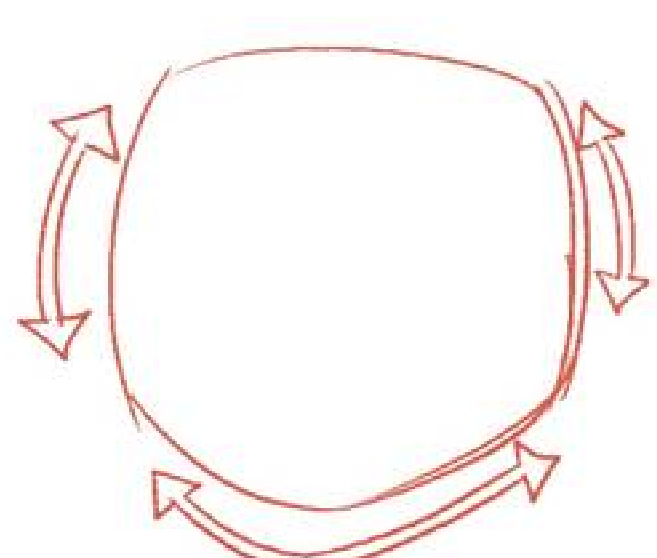
key point

Q : 아기의 손과 노인의 손 차이가 궁금해요





아기의 손은 일반 성인 손에 비해서
통통하며 크기를 작게 그려줘야 합니다



손가락이 나올 손등을 먼저 그려줍니다
동글동글한 느낌으로 그립니다

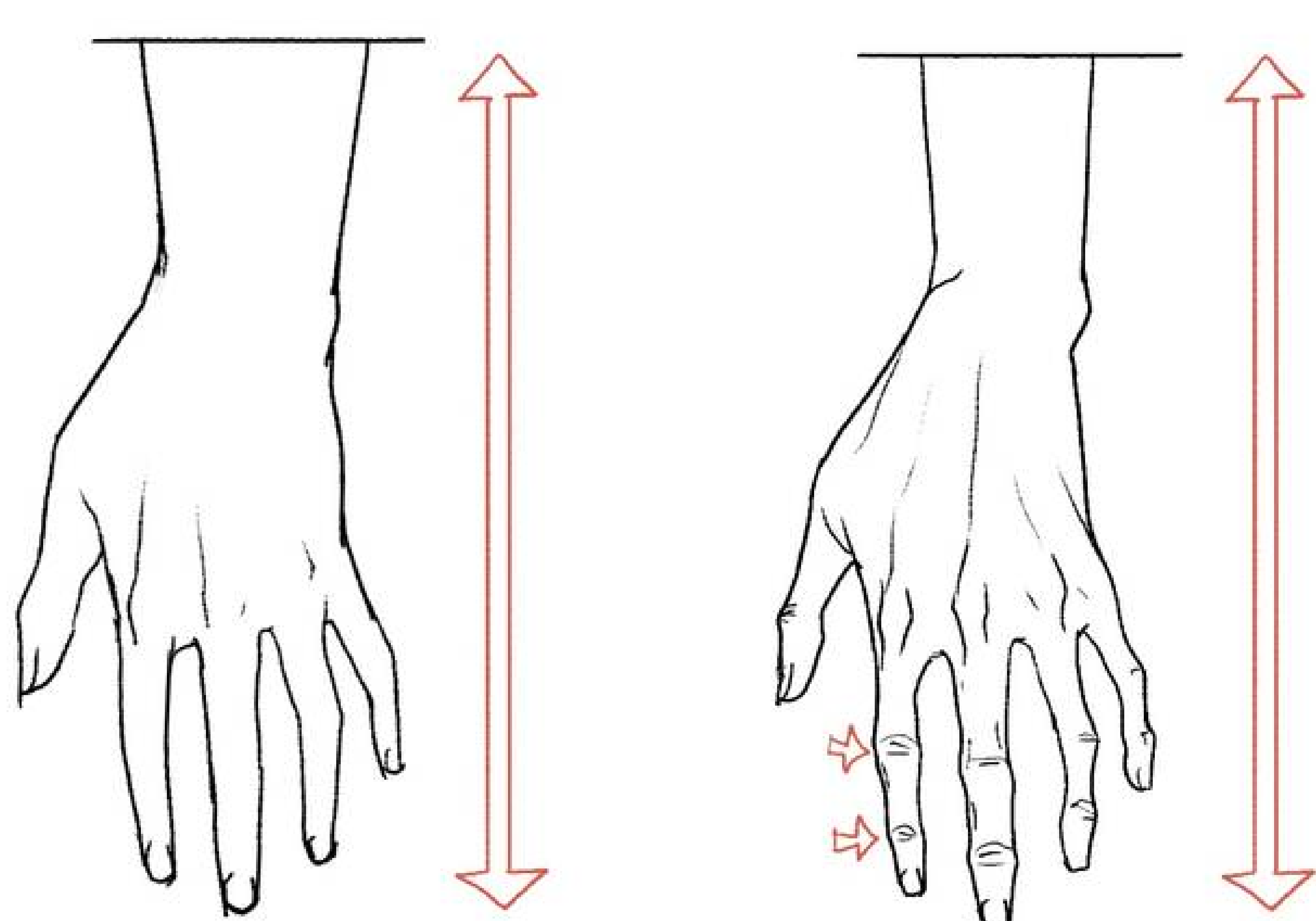
엄지가 나올 삼각형 도형을 그립니다

손등 중심으로부터 중지 손가락을 그리고 손가락 끝부분은 부드럽게 그립니다

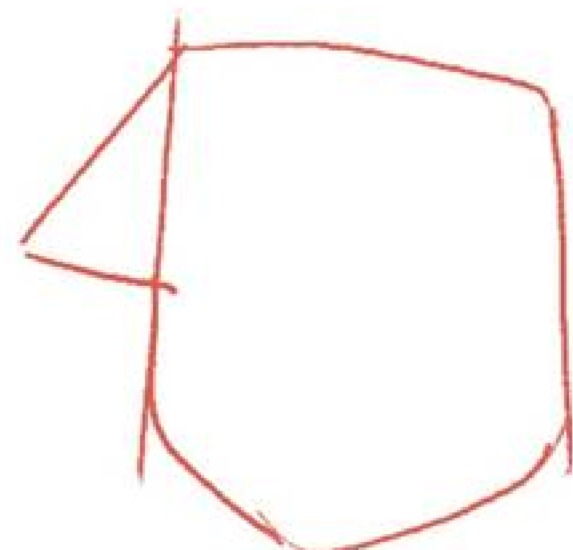
나머지 손가락을 순차적으로 그려줍니다

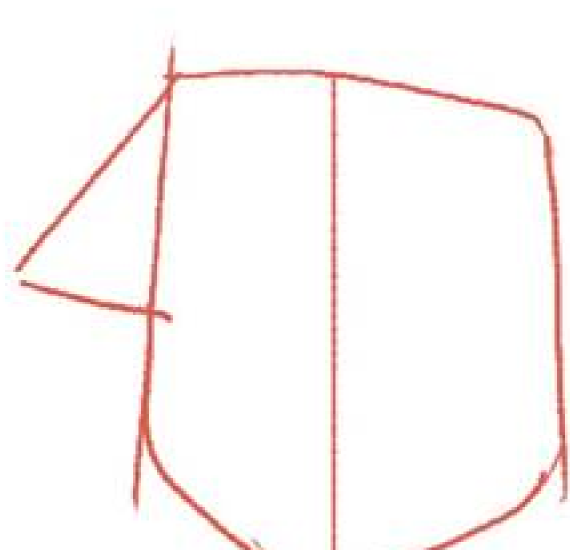
마지막으로 엄지손가락을 그리며 가이드라인을 지워 형태를 다듬어 갑니다

전체적으로 통통한 느낌을 손바닥에도 만들어주고 마무리합니다

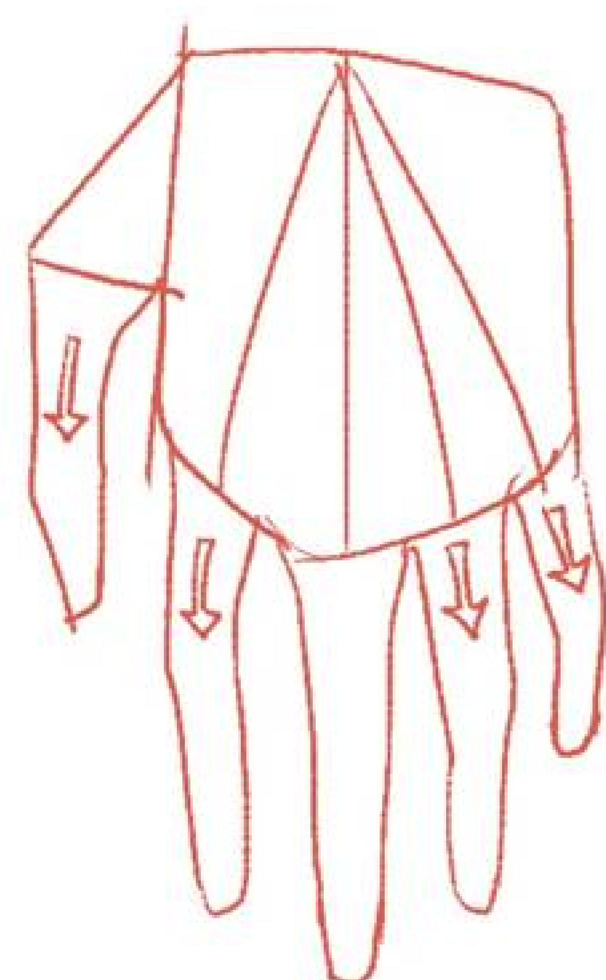


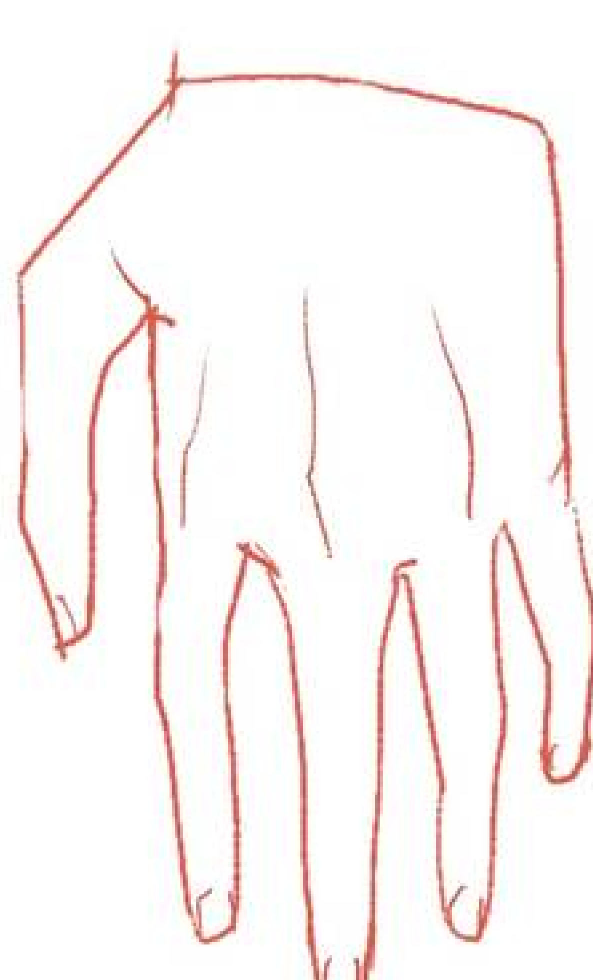
노인 손의 경우 크기는 성인의 손과 비슷하지만 마디를 부각시키고 주름을 만들어줍니다



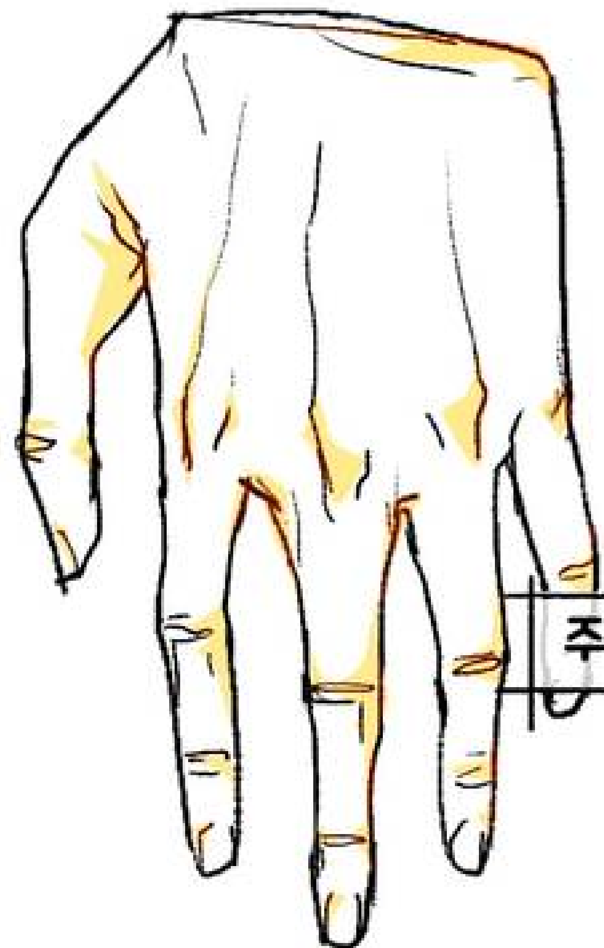


위와 같은 방법으로 손등을 그리고
중심인 중지 손가락을 그려줍니다





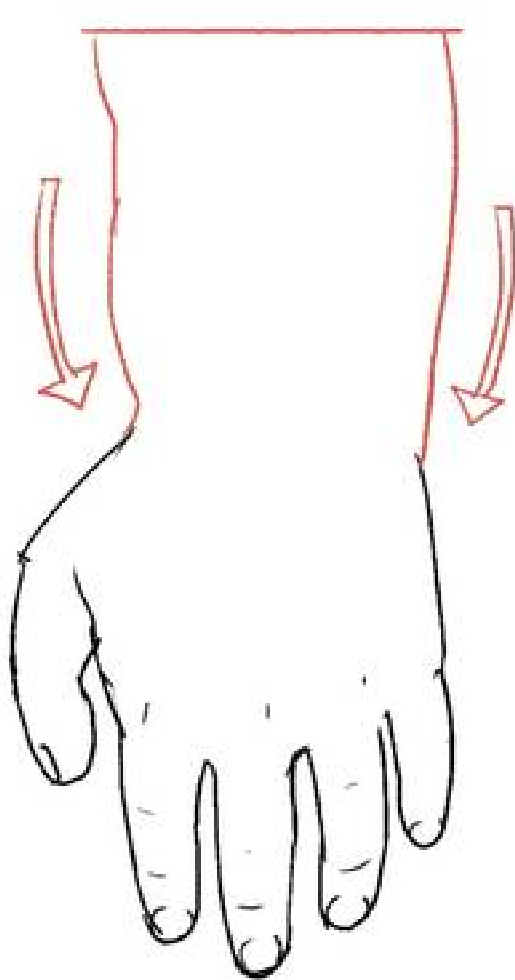
나머지 손가락들을 그려서 선을 다듬어 줍니다

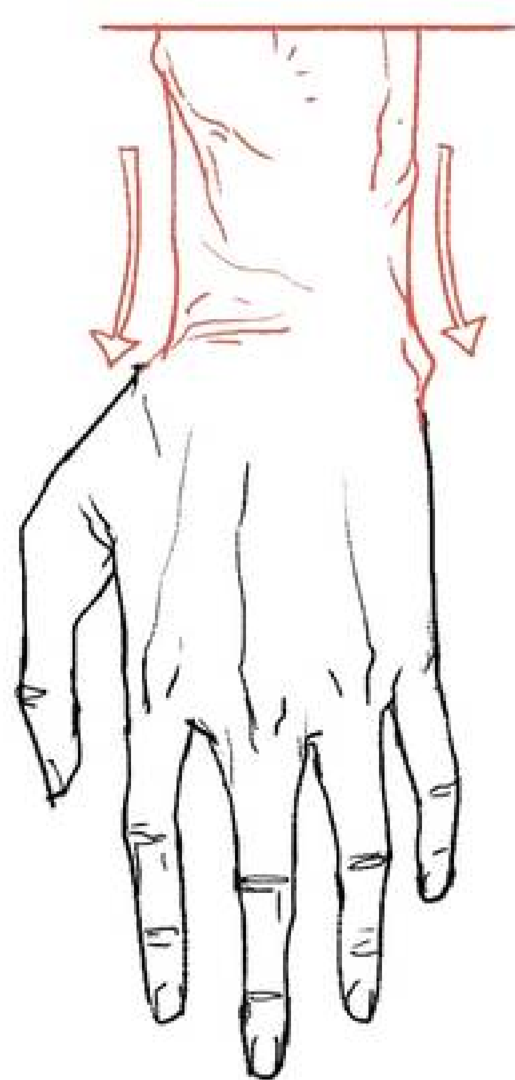




주름을 추가하여 손의 디테일을 올리고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

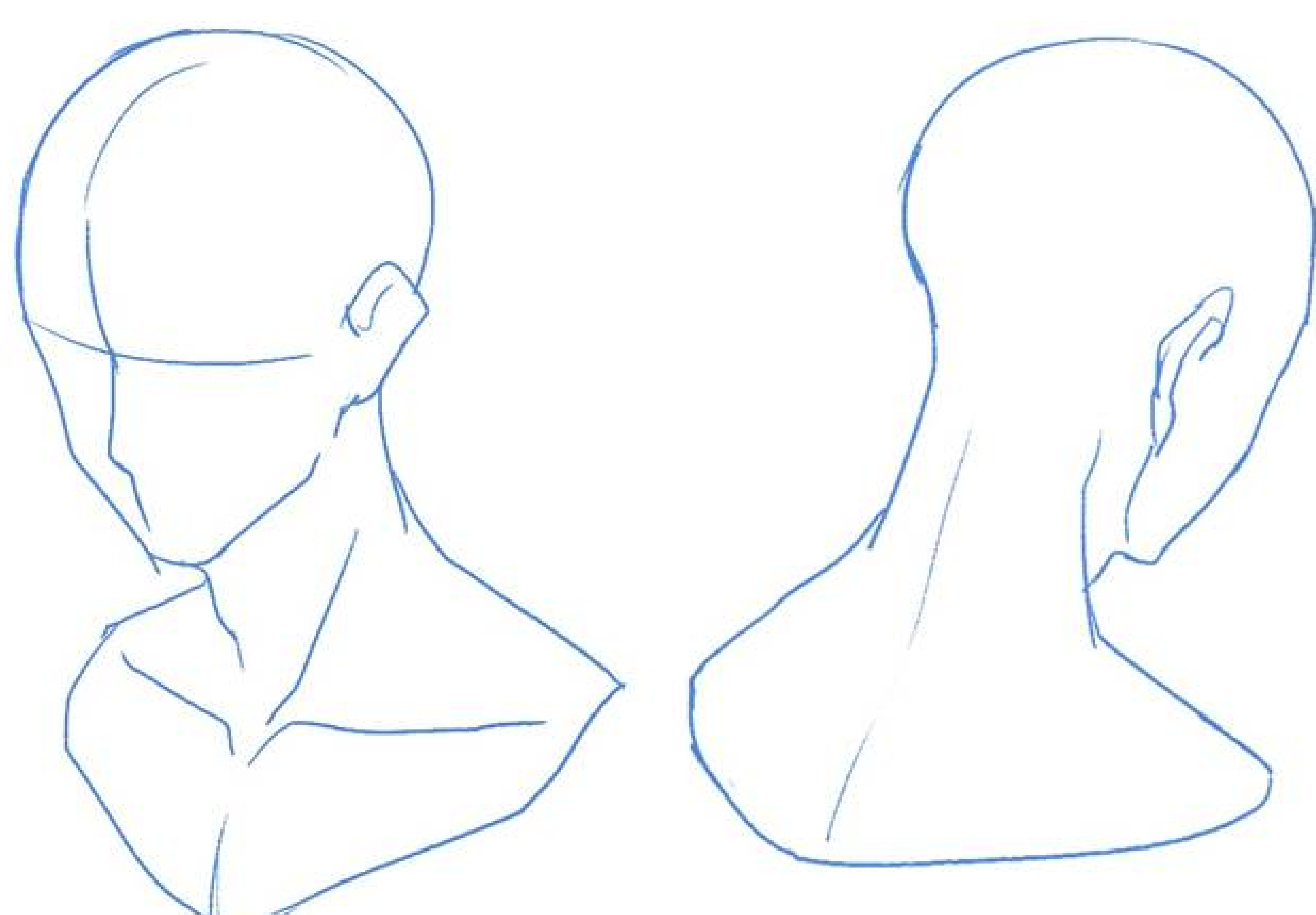




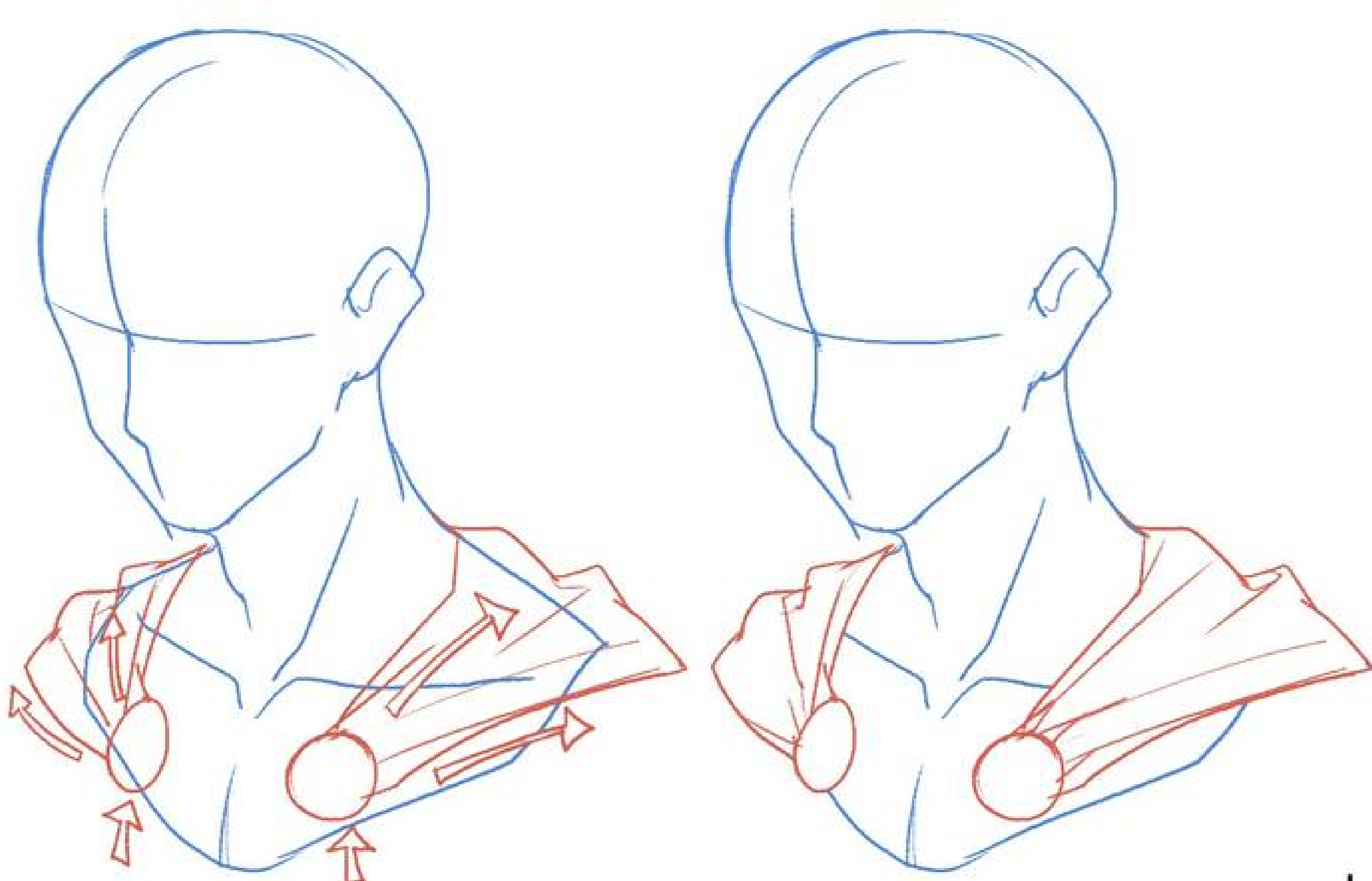


key point

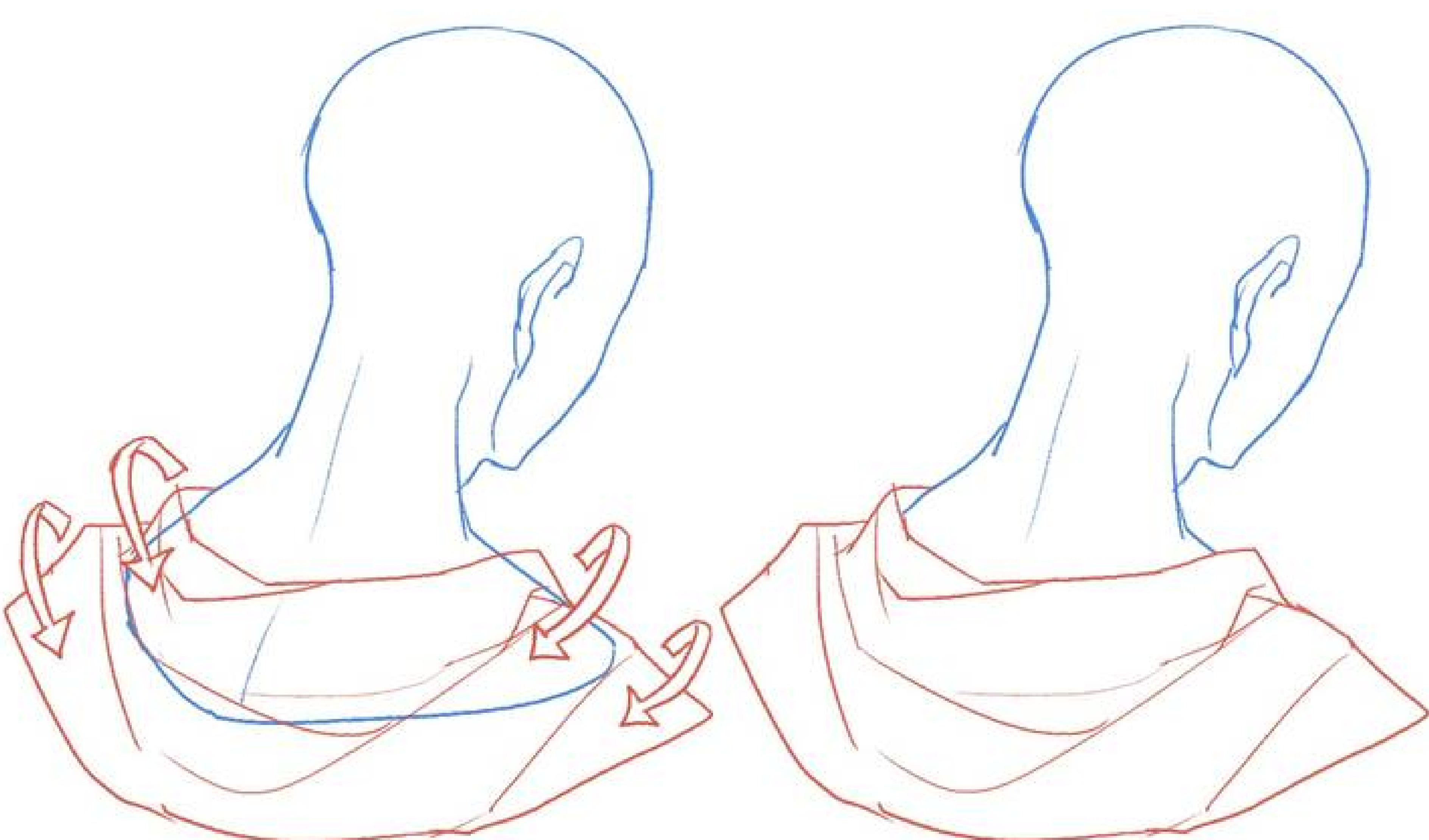
Q : 망토를 잘 그리고 싶어요



망토의 형태는 다양하며 설명된 이미지는 그중 하나임을 참고 바랍니다



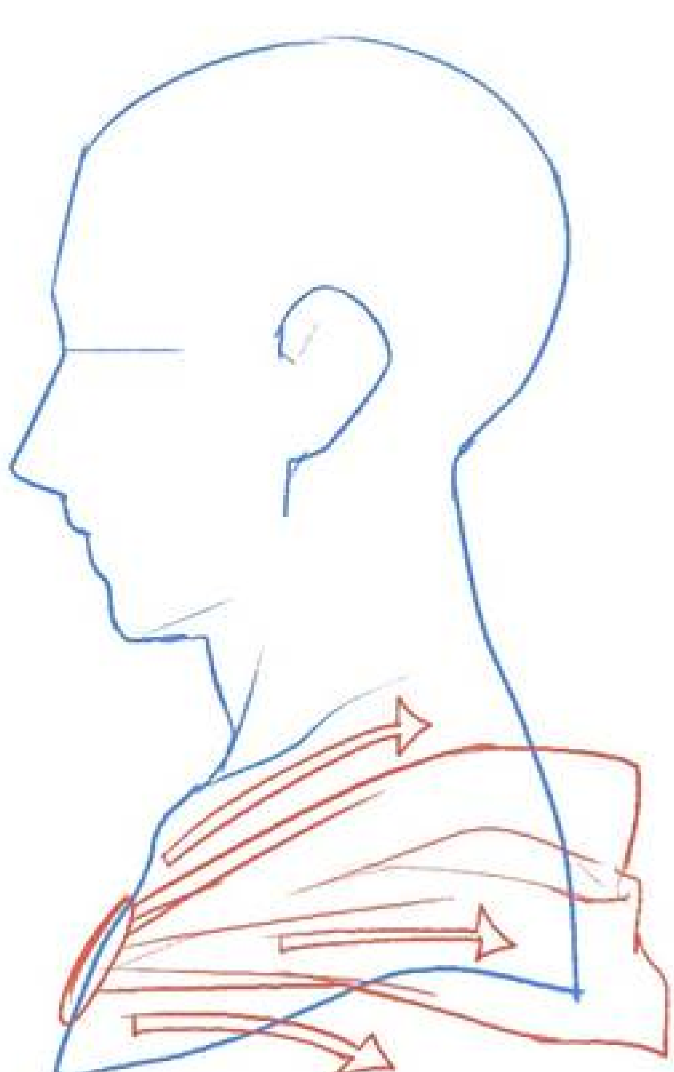
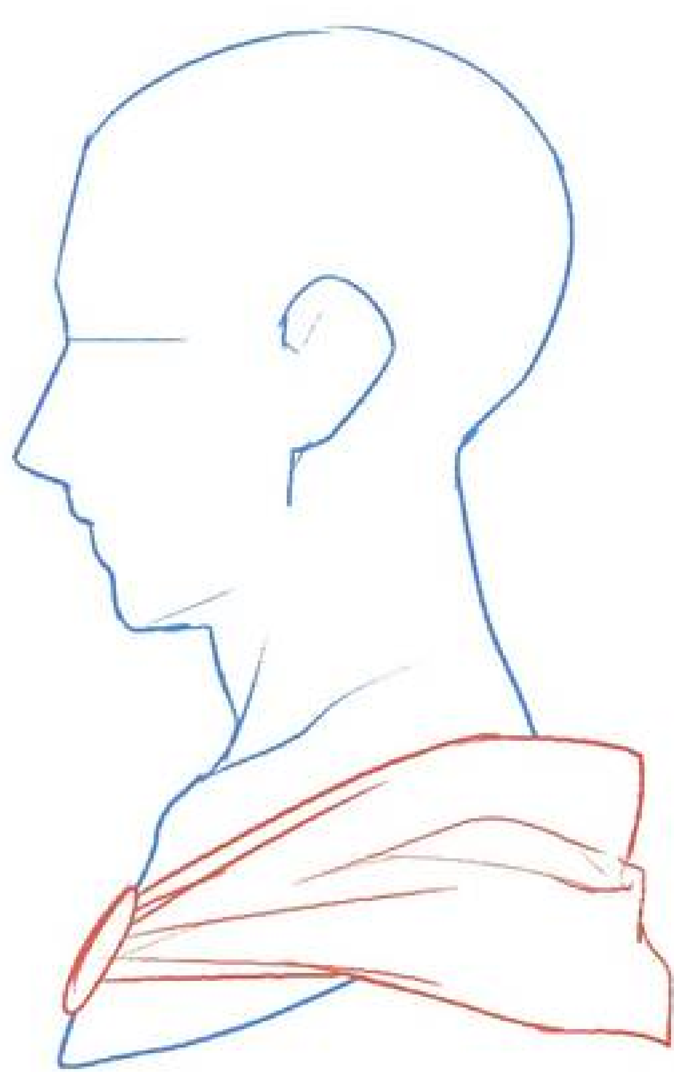
고정된 핀 부분에서 시작되는 망토의 주름은 어깨 뒤로 넘어가는 흐름으로 그려줍니다



뒤에서 볼 경우 투시를 고려해 앞쪽에서 뒤로 넘어오는 흐름으로 선들이 이어집니다



망토의 시작점부터 윗부분은 어깨 위로 감싸듯이 넘어가며
아랫부분은 어깨를 감싸듯이 아래로 흐름이 만들어집니다

옆모습의 경우도 어깨를 감싸듯이 위, 아래로 퍼져가는 주름을 만들어 줍니다

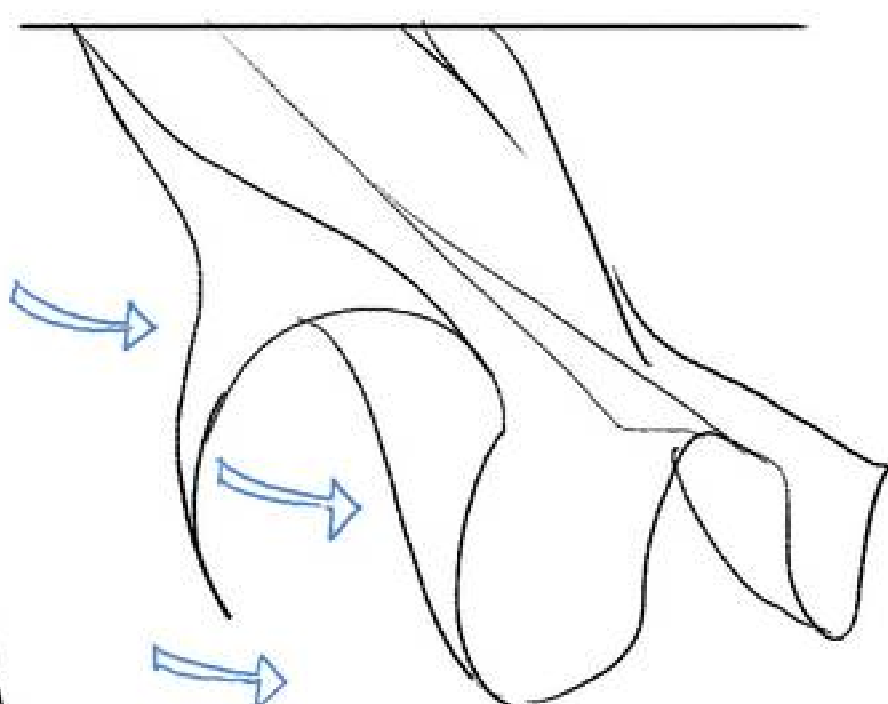


뒤에서 본 전체 망토의 주름은
곡선을 그려가며 아래로 향하면서
서서히 퍼지는 형태로 그려집니다



선을 정리하며 마무리합니다

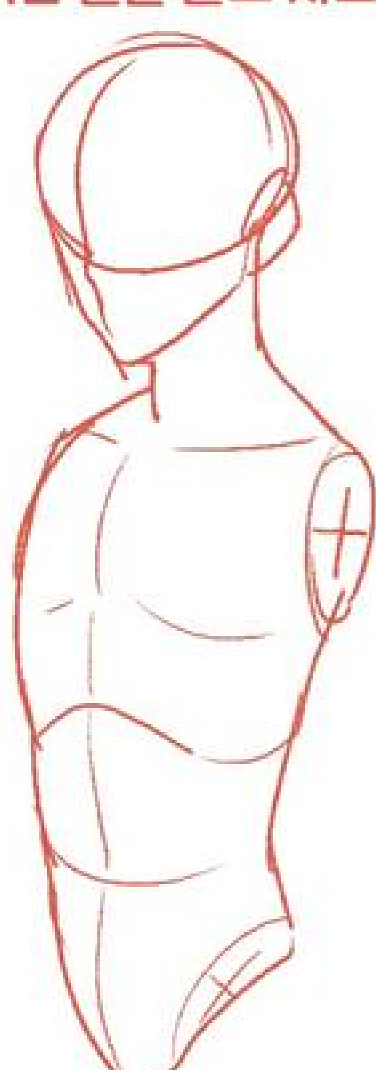
타코작가의 알아두면 좋다!!


key point

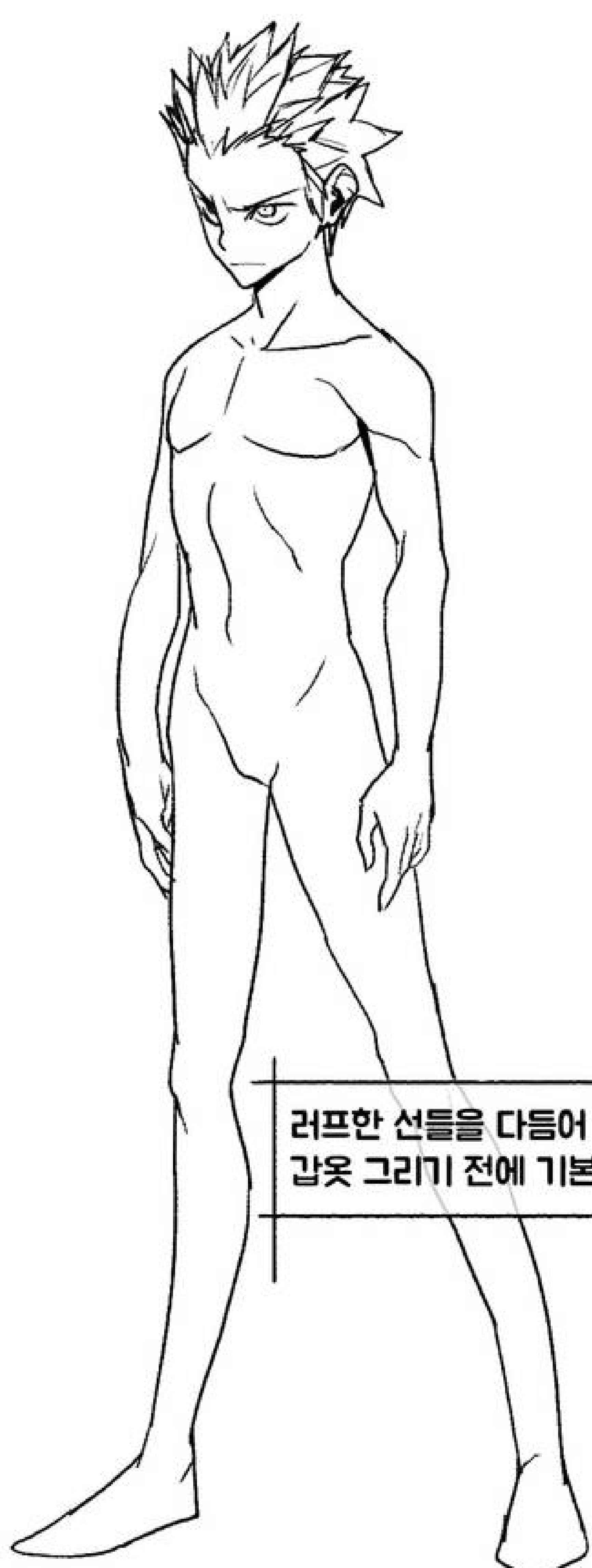
Q : 갑옷 그리는 법을 알고 싶어요

갑옷의 형태는 의도된 변형에 따라 무한한 디자인이 나올 수가 있습니다
기본적인 틀을 알고 자료 참고를 통해 구조, 형태를 파악하는 것이 좋습니다



갑옷을 그리기 전 캐릭터의
인체를 먼저 러프하게 잡아 나갑니다

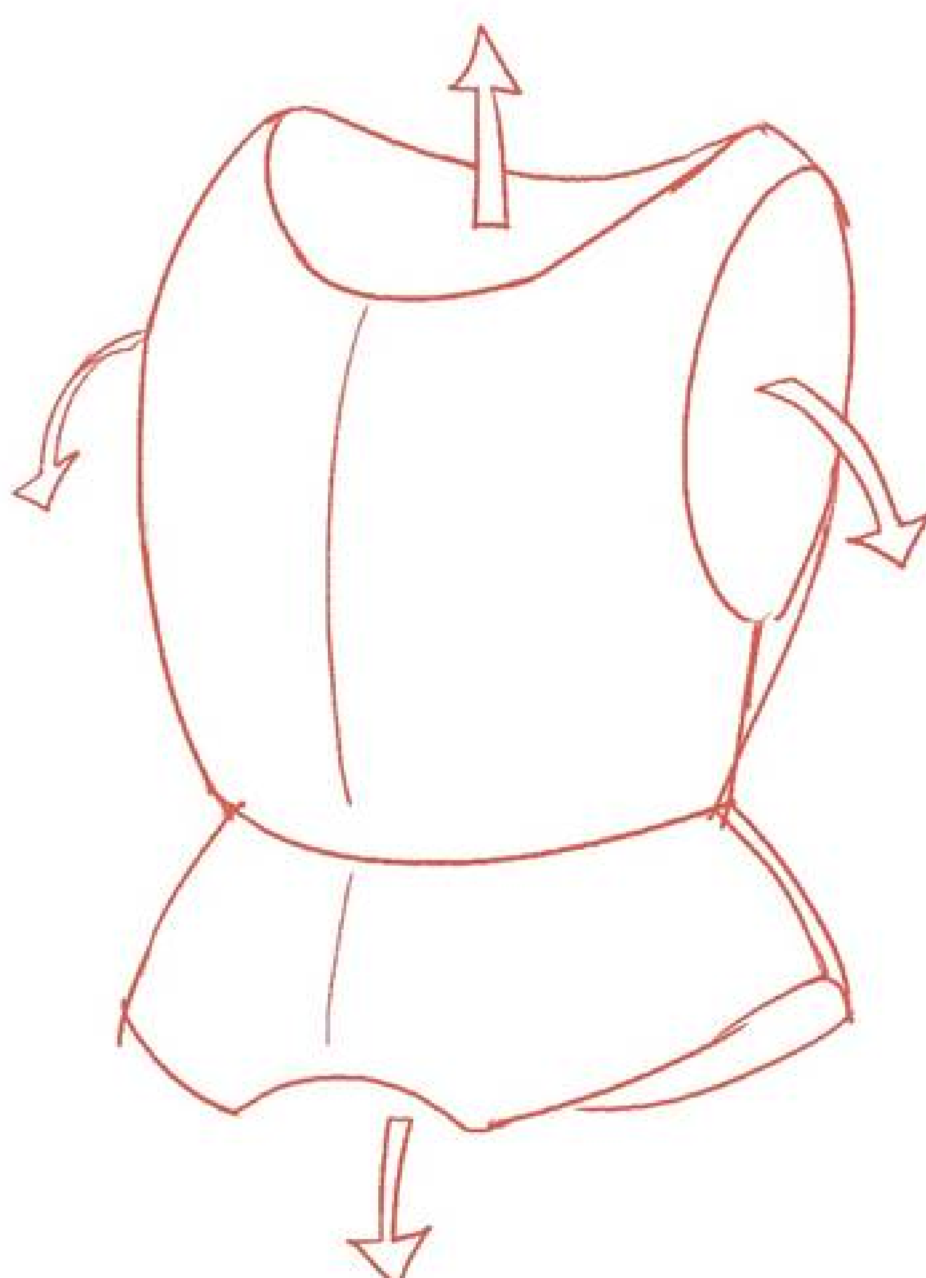






러프한 선들을 다듬어 가면서 캐릭터를 완성시키고
갑옷 그리기 전에 기본적인 옷을 먼저 그려줍니다





가슴 부분을 보호할 갑옷을 체형에 맞게 그립니다

팔과 손을 보호해줄 갑옷을 입혀줍니다

손가락의 관절 마디를 고려하여 갑옷도 관절을 나눠줍니다

다리 부분과 목 부분의
갑옷을 그려주고
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

기본 형태에서 실루엣을
변형 시키거나 문양을
그려 넣으면 판타지적인 요소의
갑옷을 그릴 수가 있습니다

key point

▌Q : 아령 드는 모습이 궁금해요

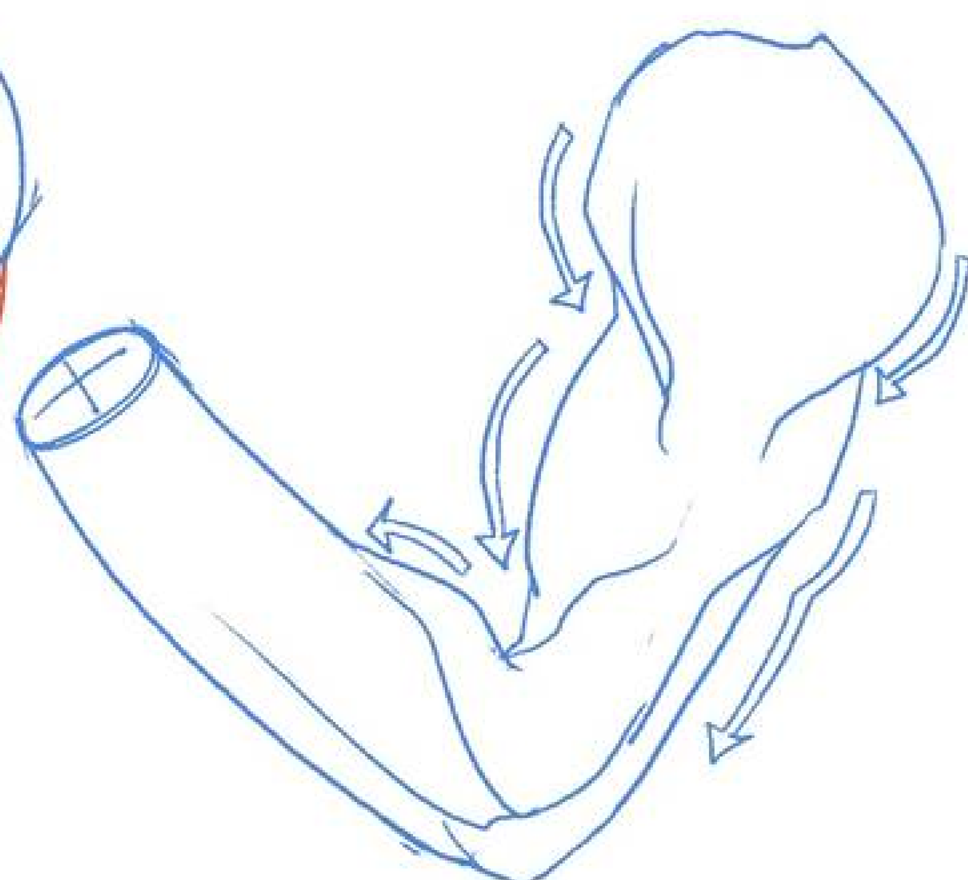


자연스러운 각도를 위해 얼굴을 살짝 비스듬히 그려줍니다



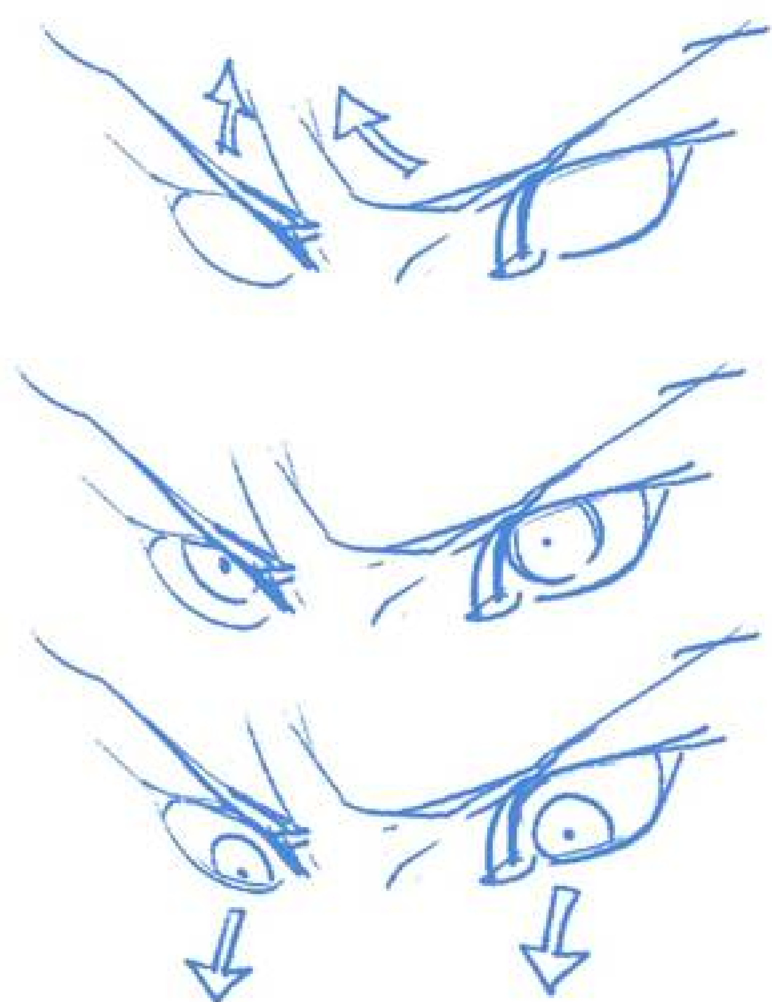
상체를 얼굴의 각도, 중심 라인과 맞춰주며 곡선을 살려 가슴 쪽과 등 쪽을 신경 써 그립니다



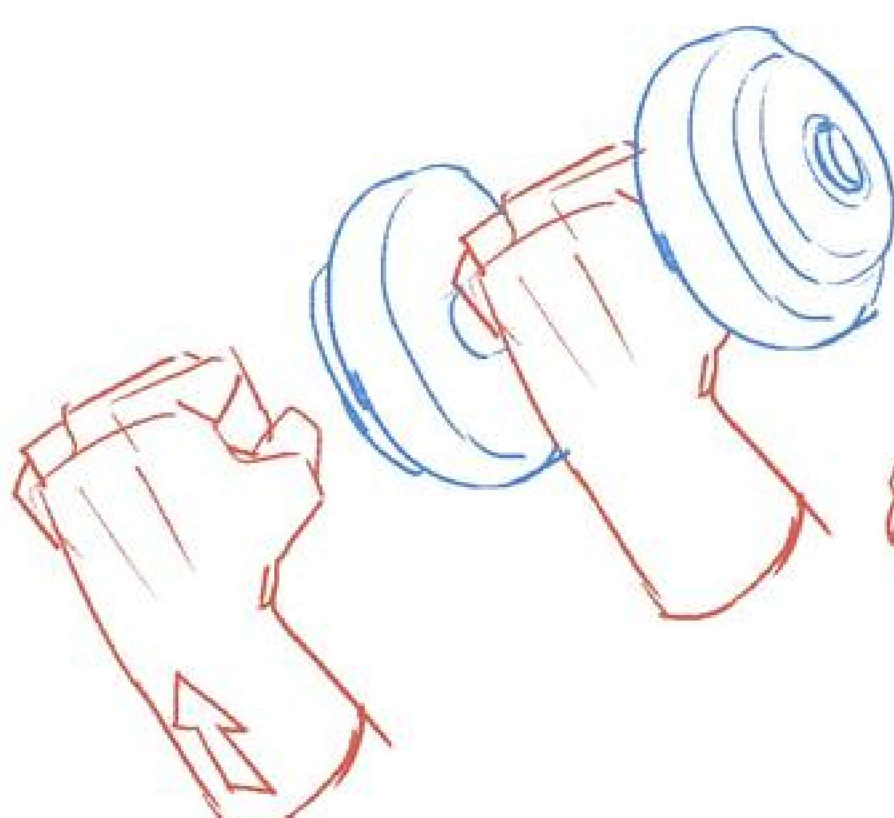


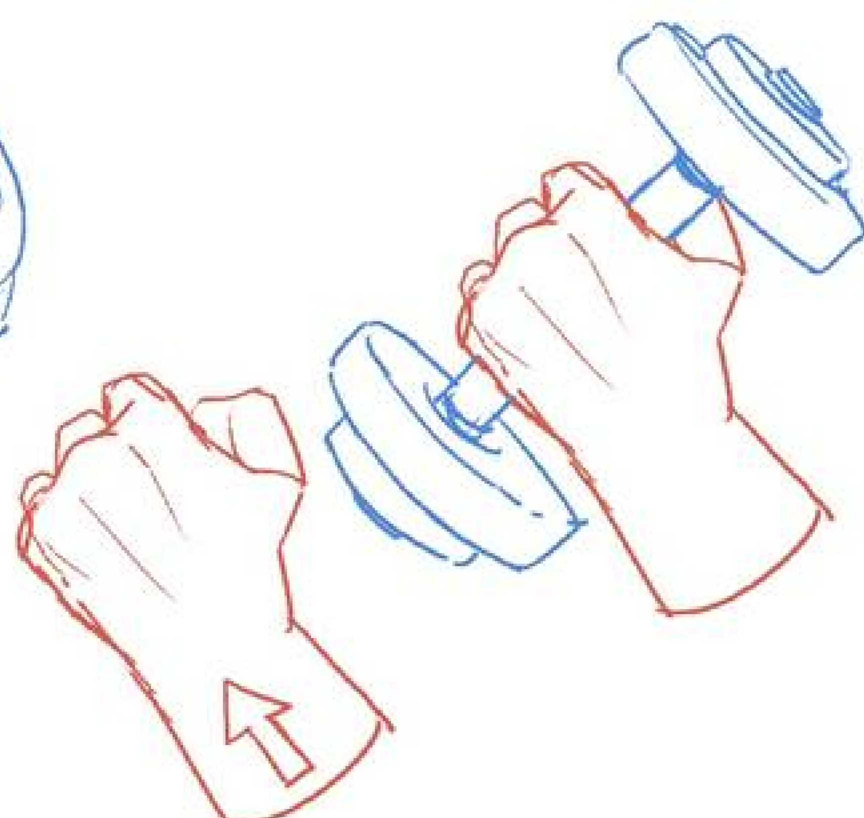
몸 안쪽으로 접힌 팔을 원기둥으로 이해하며 그리고 이후에 근육과 같은 디테일을 살려 정리 및 표현합니다



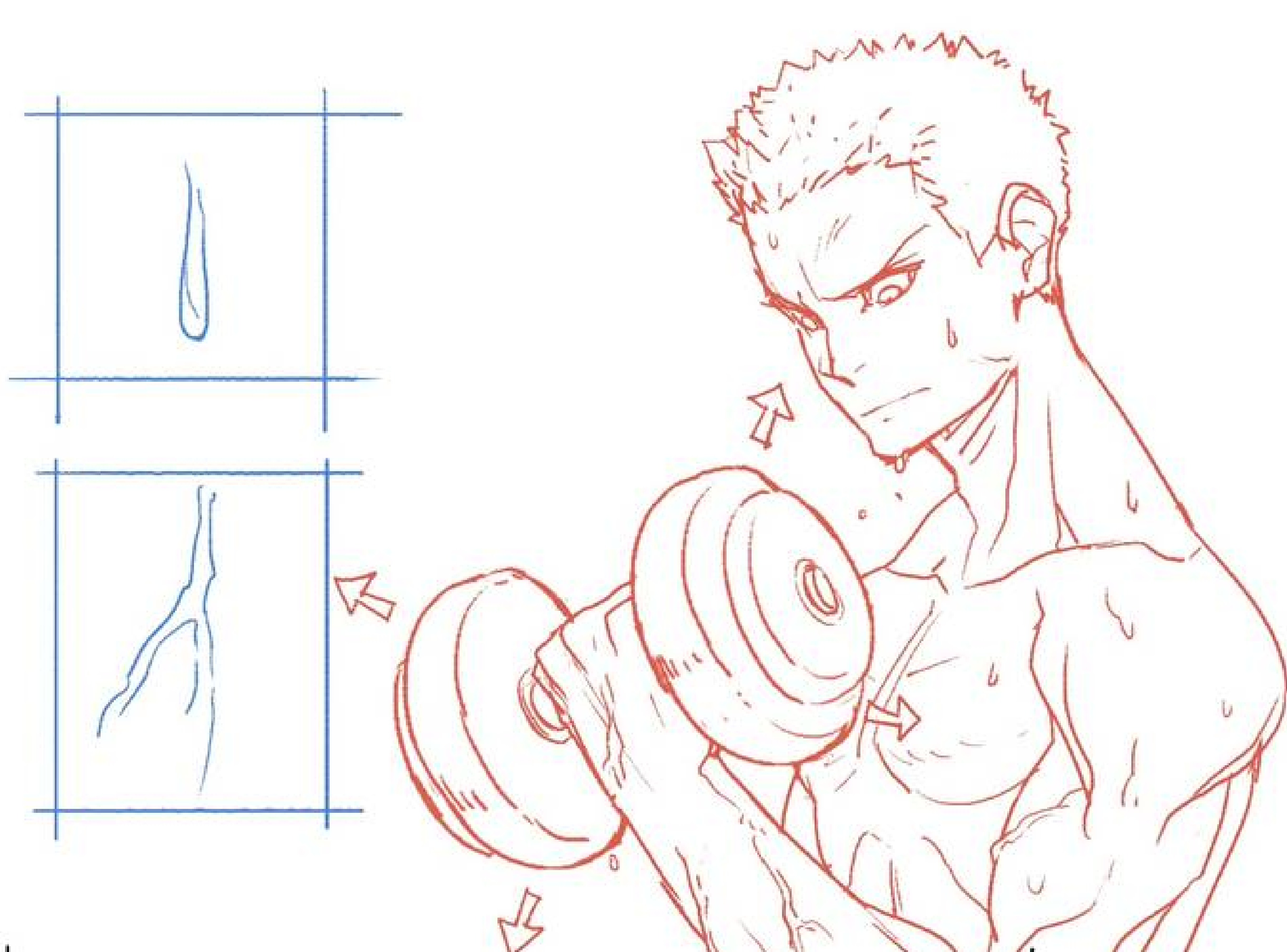


미간을 찌푸려 힘을 주는 듯한 인상을 만들어 주고 시선은 손을 향하도록 하면 이후 아령을 바라보며 운동하는 느낌으로 정리가 됩니다





손의 형태와 각도에 맞춰 잡고 있는 아령 역시 그려지는 각도가 달라지니 의도에 맞게 그려주는 것이 좋습니다



아령의 크기를 조절하여 그리면 상황이나 성별에 맞게 표현이 되며
땀과 힘줄을 추가하여 그림의 디테일을 올려줍니다

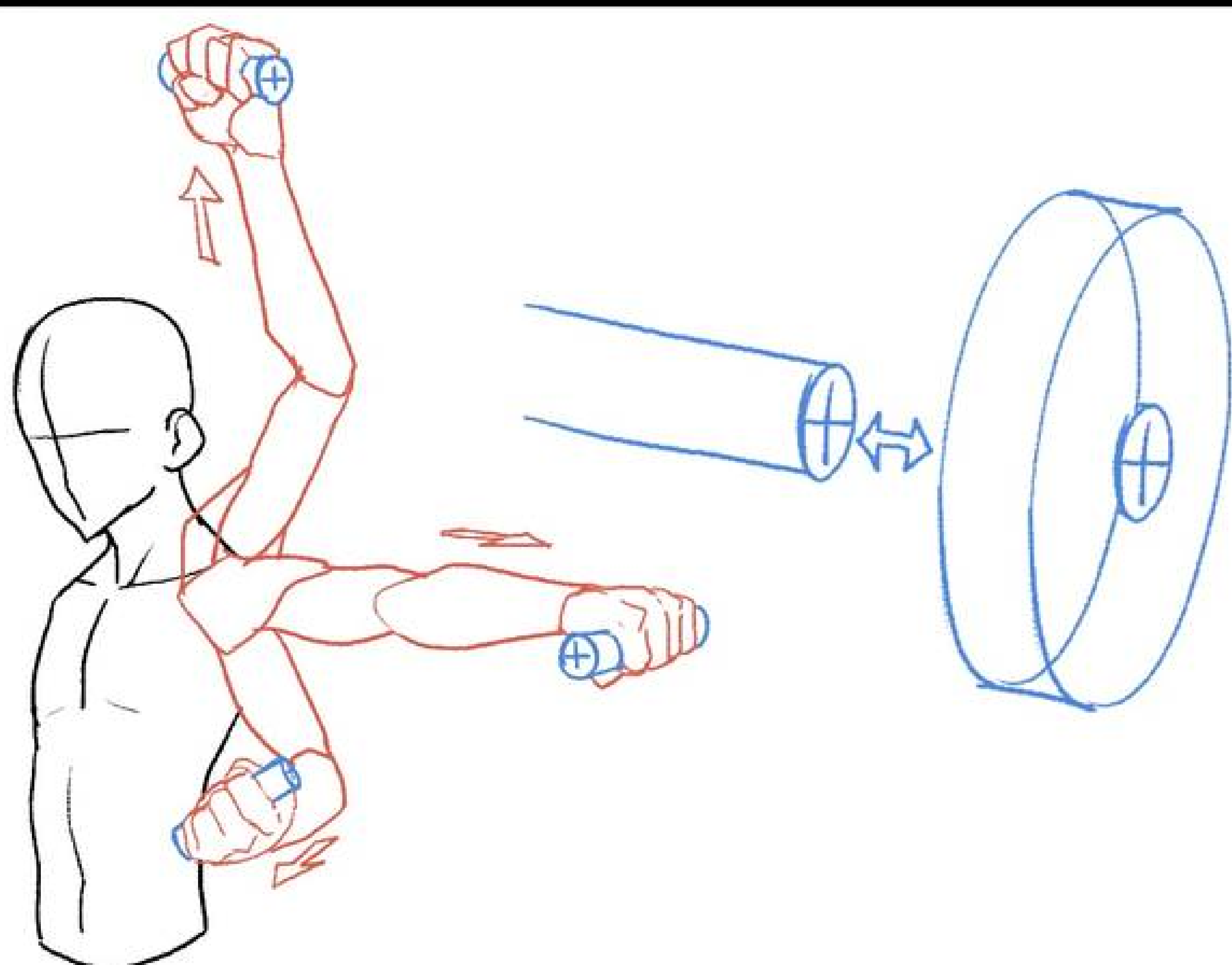


옷을 인체에 맞게 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

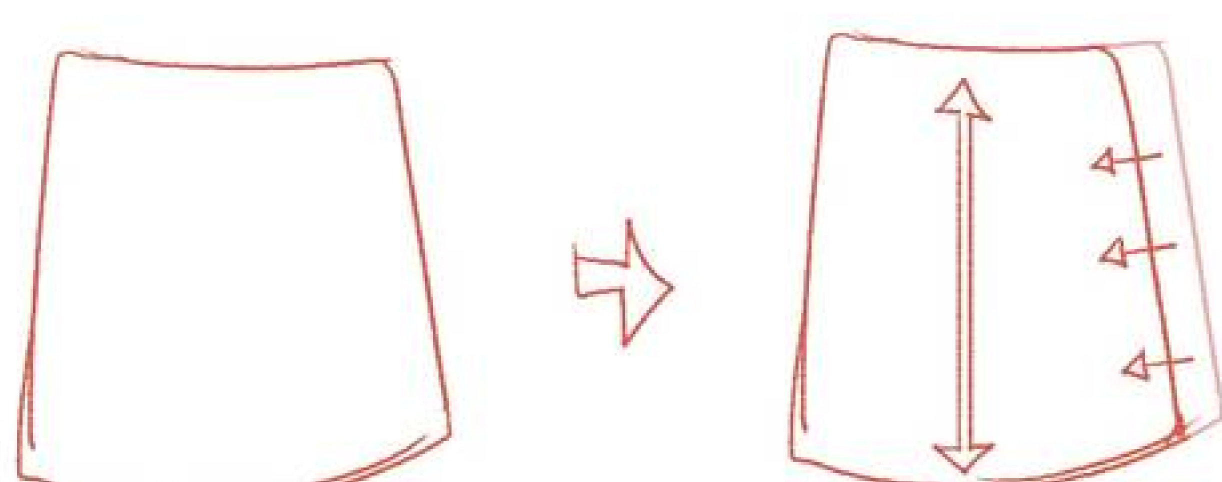


아령을 들고 있는 방법은 다양하며
위에 언급한 것처럼 손의 방향이나
각도에 따라 아령의 형태도 맞춰야
그림이 어색하지 않게 나옵니다

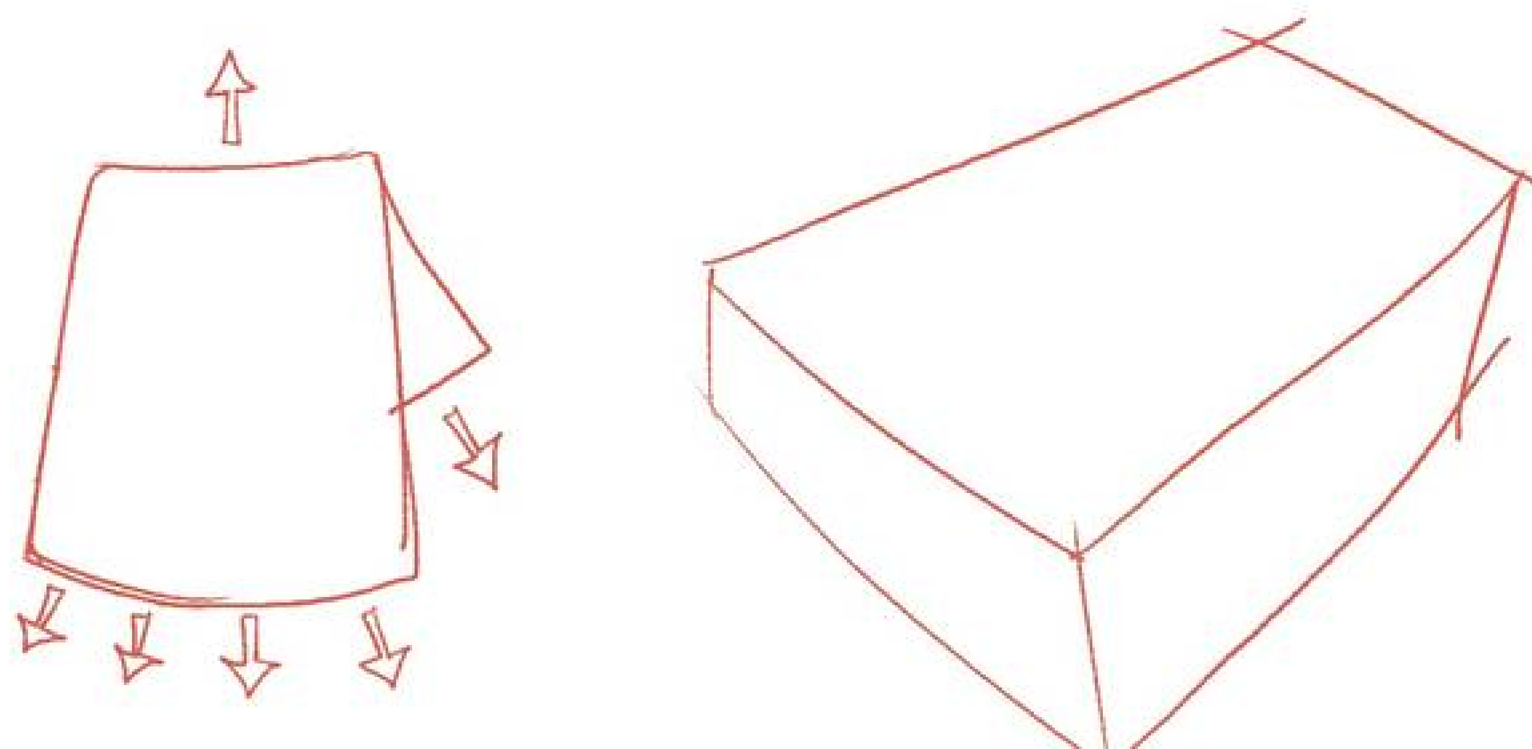


key point

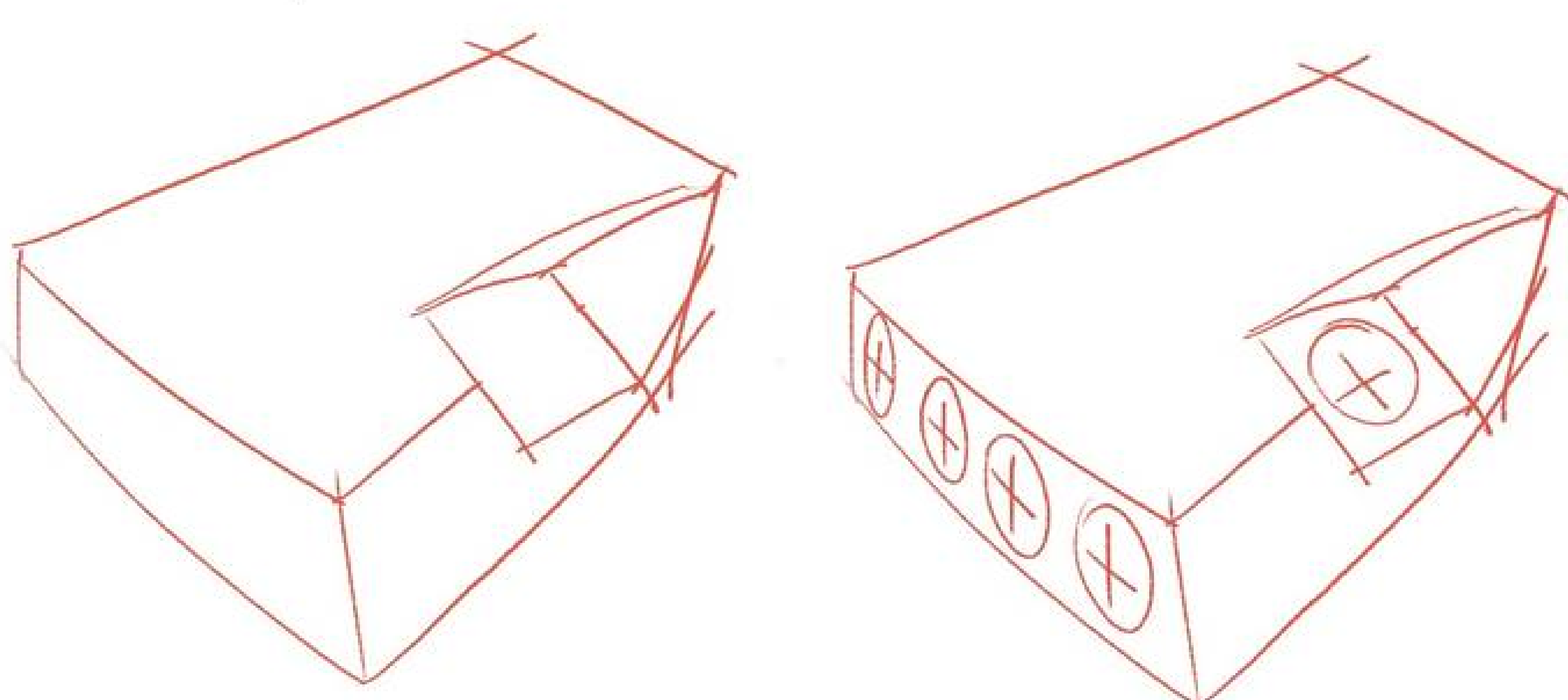
▌Q : 여자 손이나 손가락을 이쁘게 그리고 싶어요



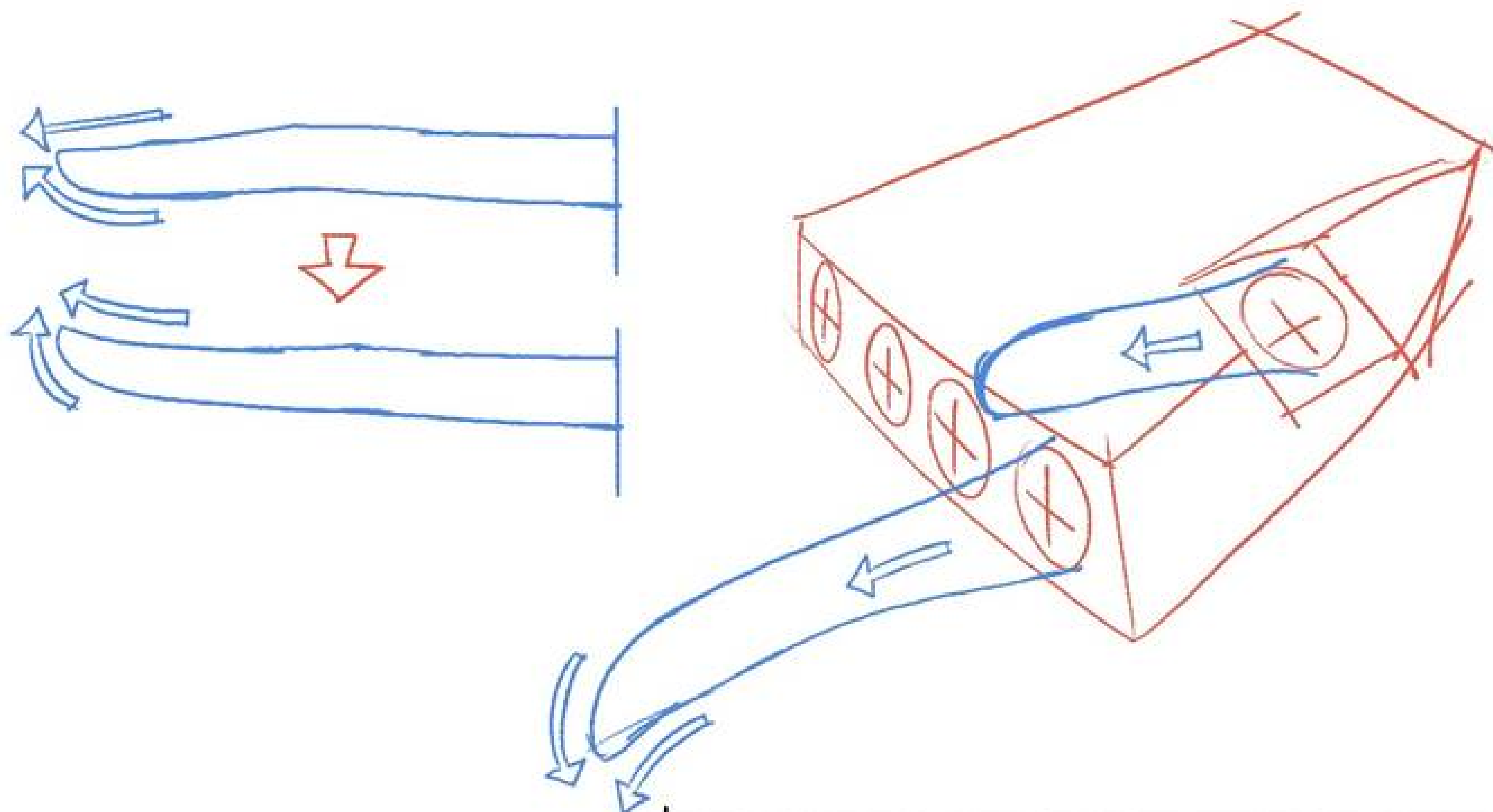
손바닥 혹은 손등이 되는 부분의 폭을 살짝 줄여 길고 가늘게 보이도록 그립니다



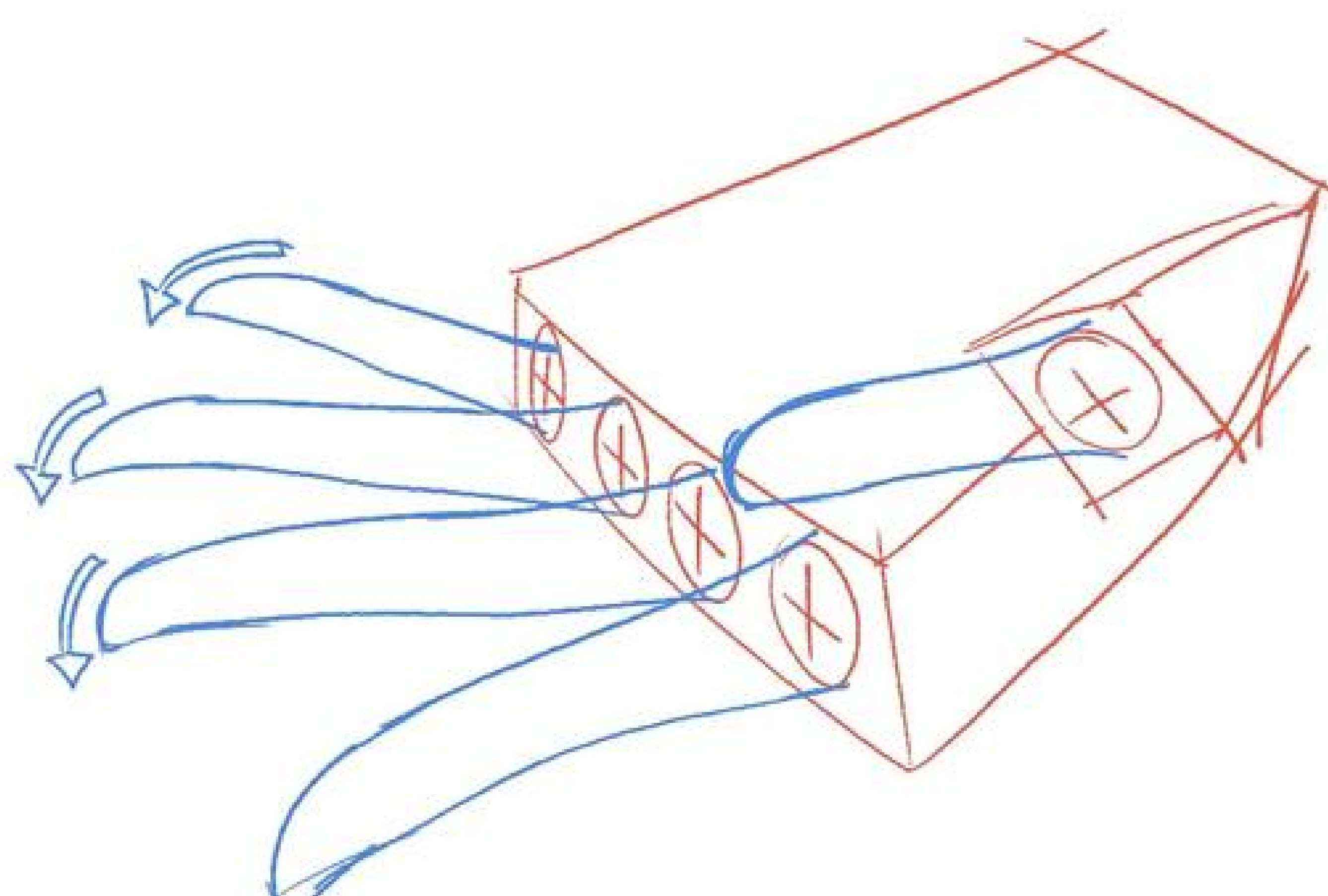
삼각 형태를 추가하여 손목과 손가락이 그려질
부위를 확인하며 입체 형태로 변형해 응용해봅니다



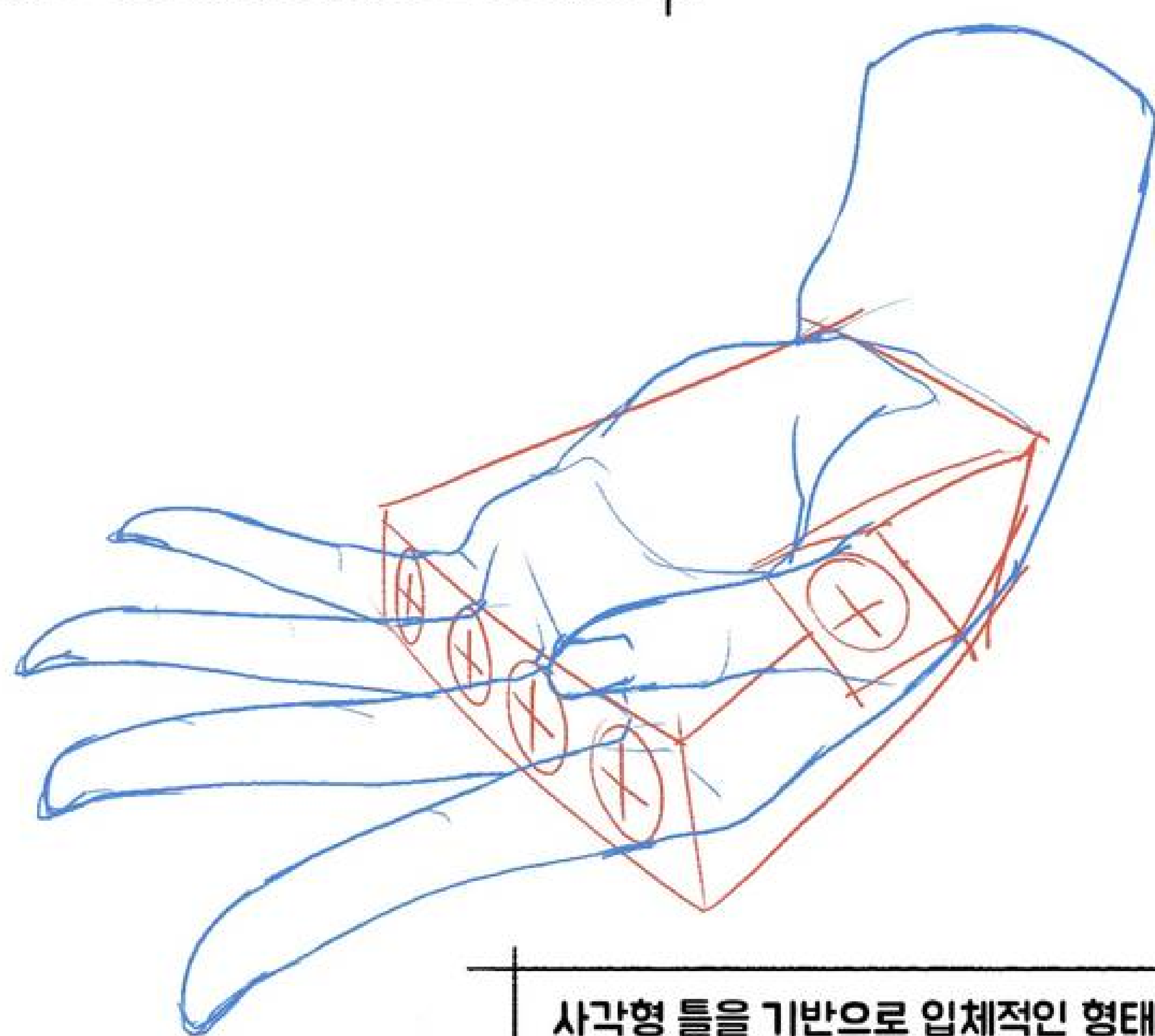
엄지손가락이 나올 삼각형의 위치로 손등인지 손바닥인지 알 수가 있습니다



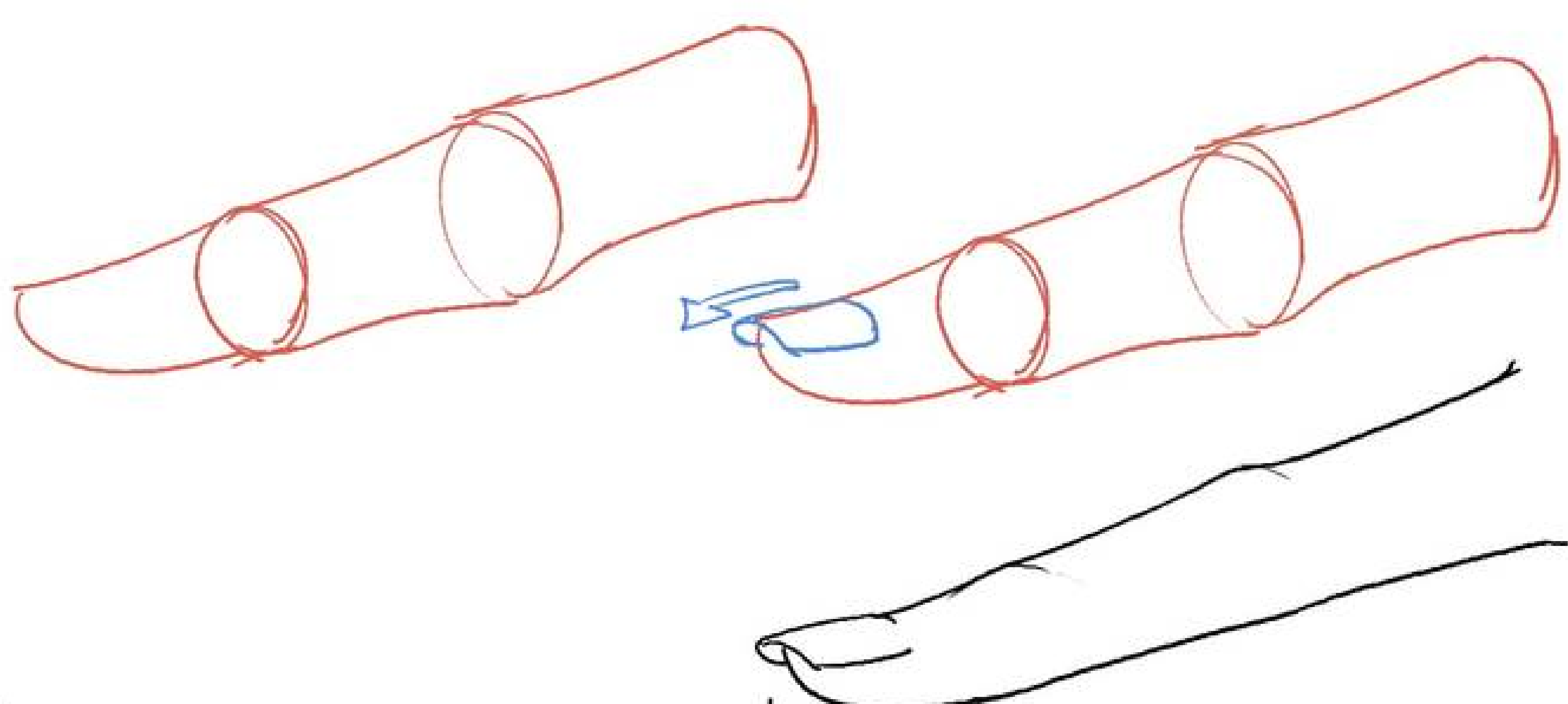
손가락은 길고 얇은 느낌으로 만들어주고 손
끝부분을 살짝 휘어지게 그려 여성미를 살립니다



나머지 손가락 역시 끝을 휘게 만들어줍니다

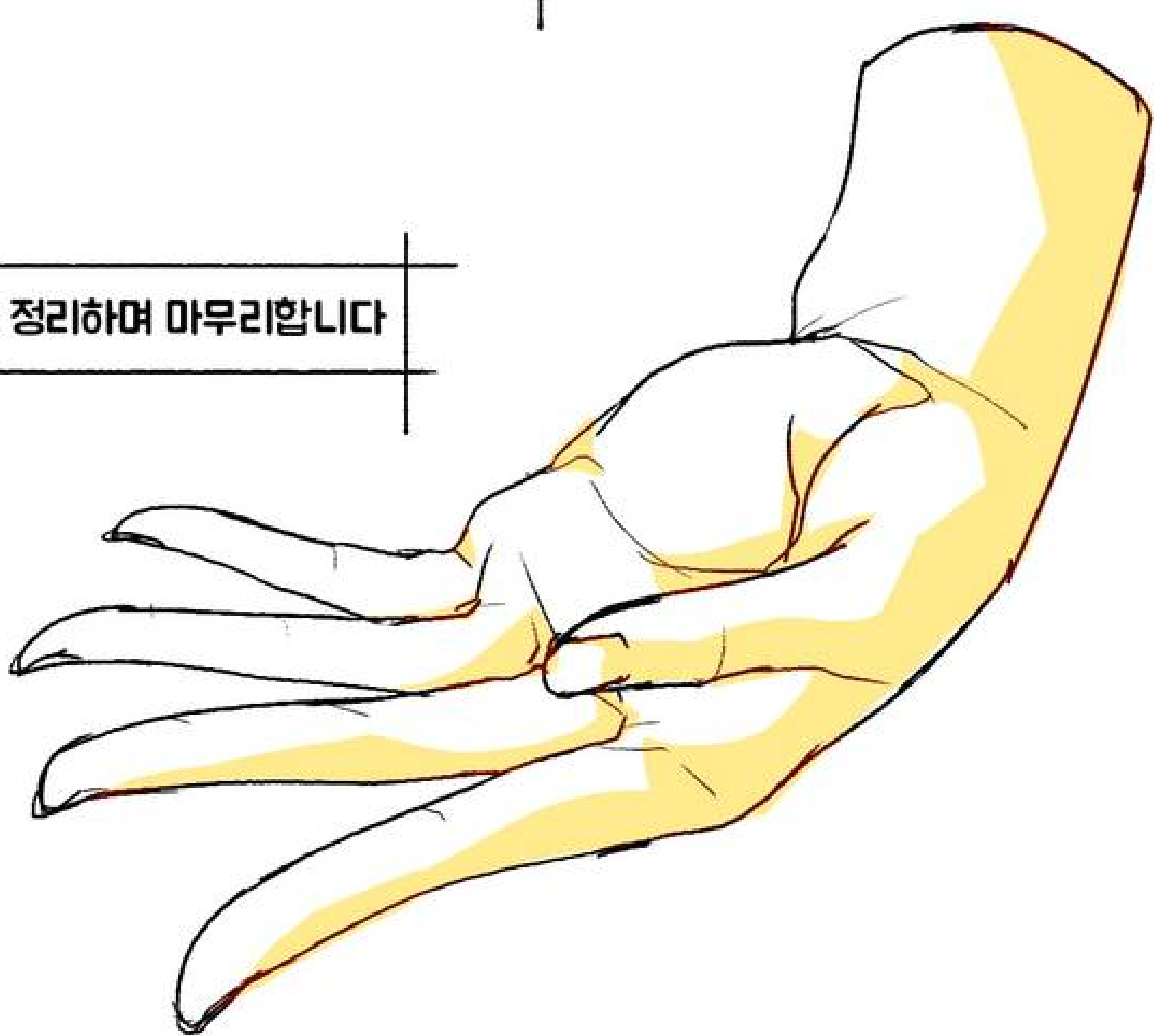


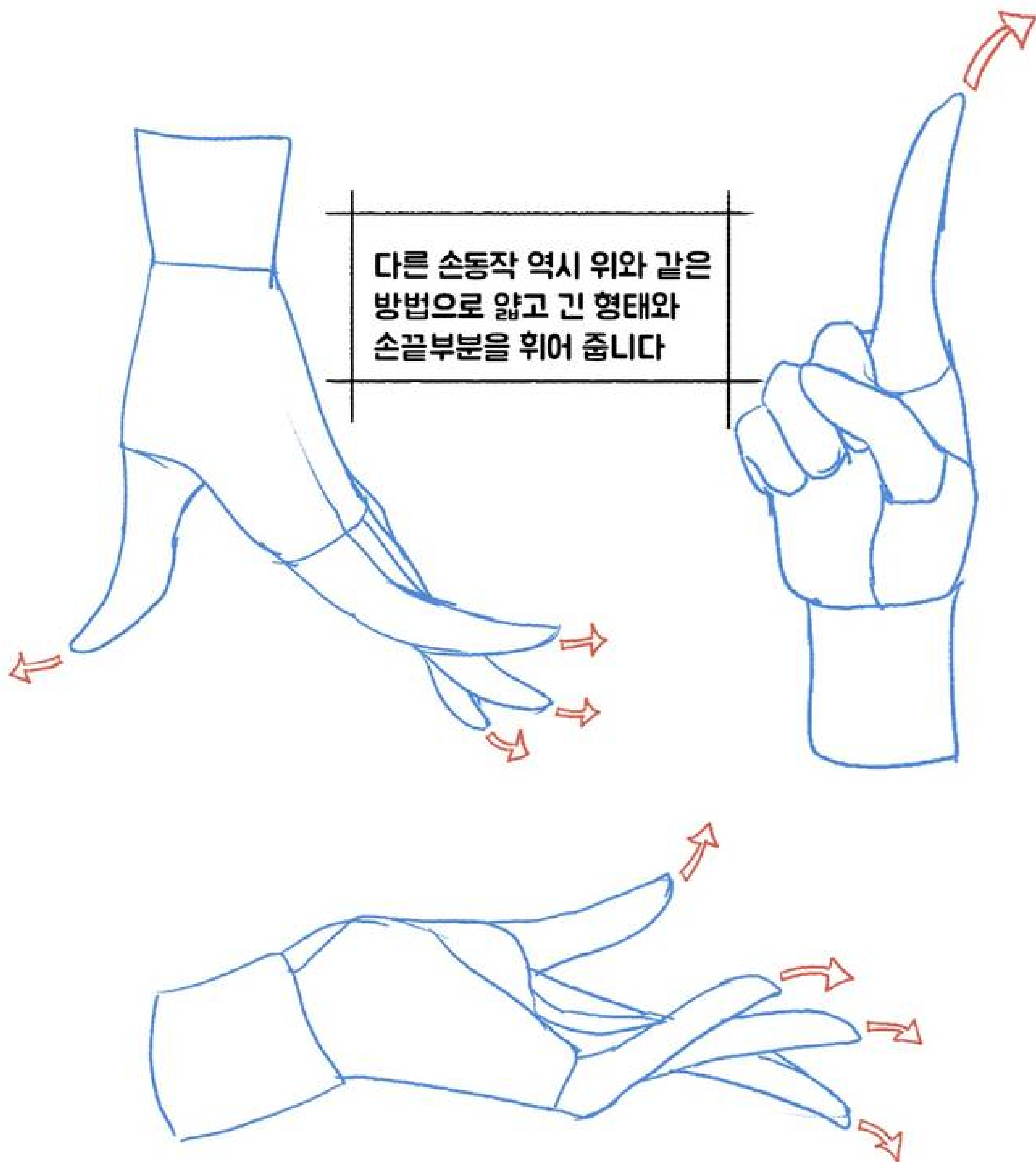
사각형 틀을 기반으로 입체적인 형태를
고려하면서 손바닥을 그립니다



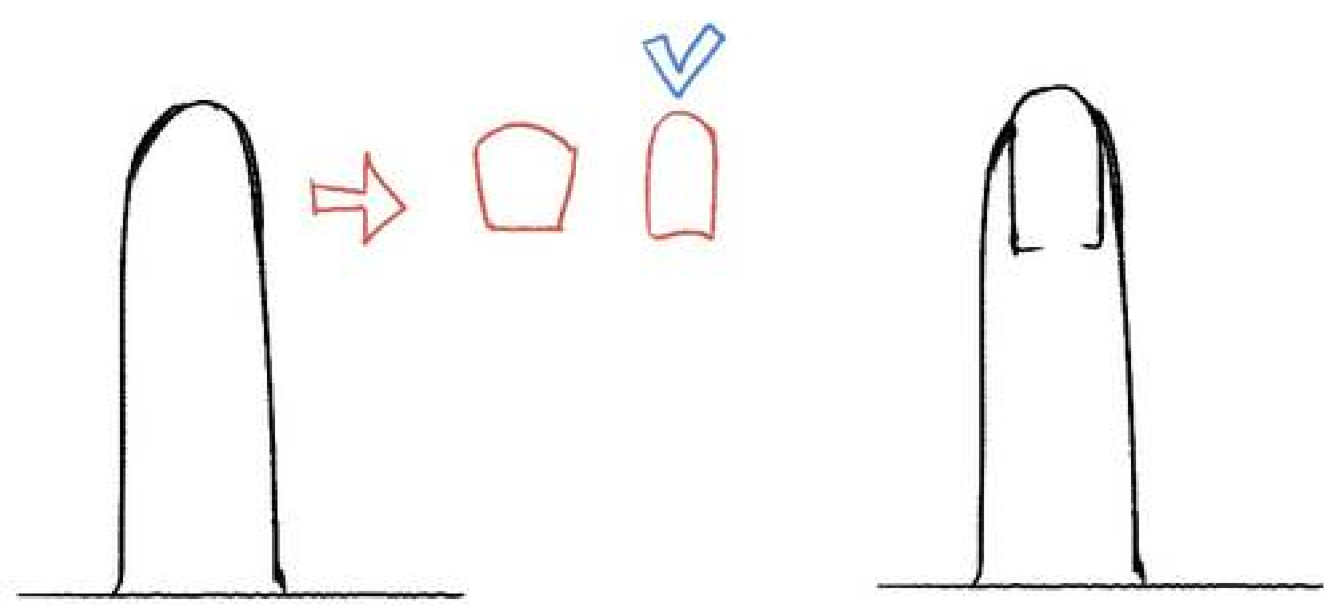
손톱의 경우 손끝보다 좀 더 길게 나오면
여성의 손가락 느낌이 더욱 살게 됩니다

선을 정리하며 마무리합니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

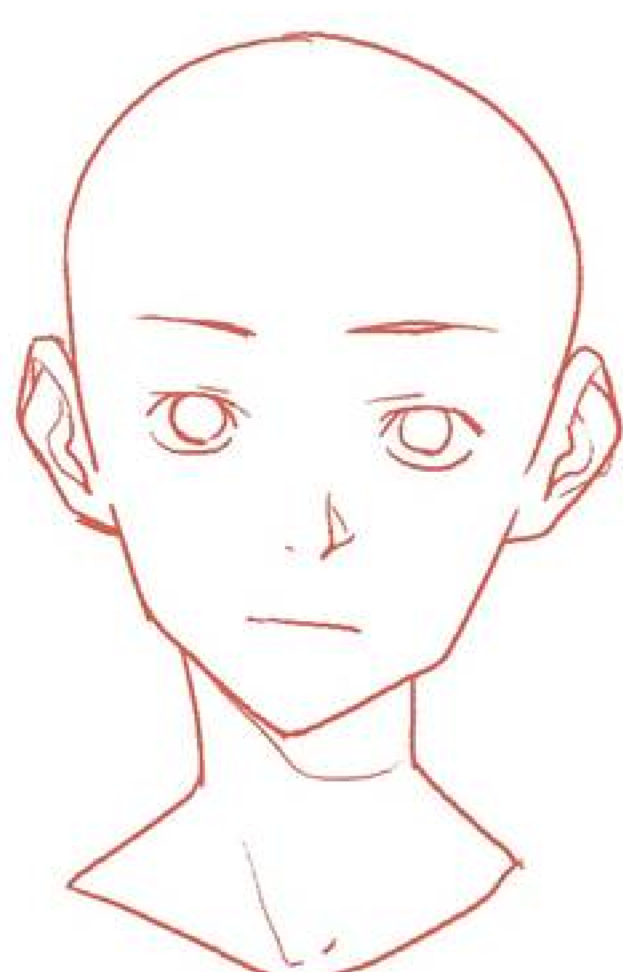


손톱도 넓은 모양보다
길어 보이는 모양으로
그려주면 여성스러운 느낌을
더 살려 줄 수 있습니다



key point

▌Q : 다양한 각도에서 본 귀를 그리고 싶어요

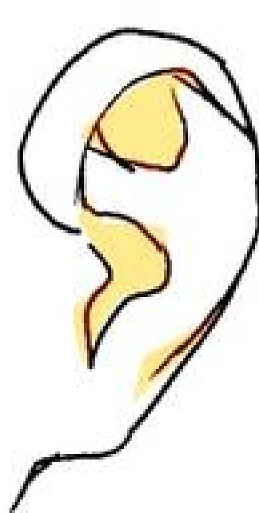






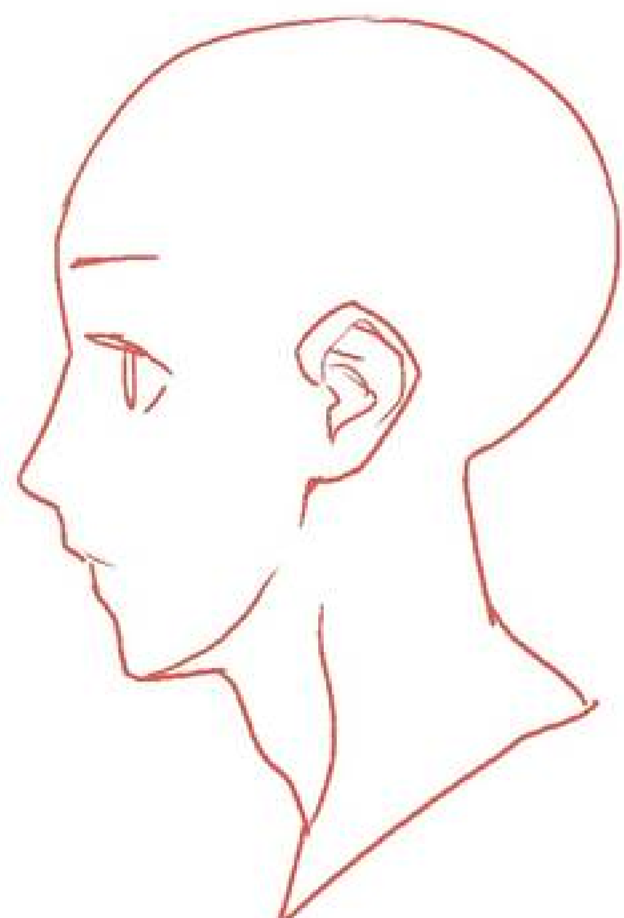
정면에서 본 귀의 형태







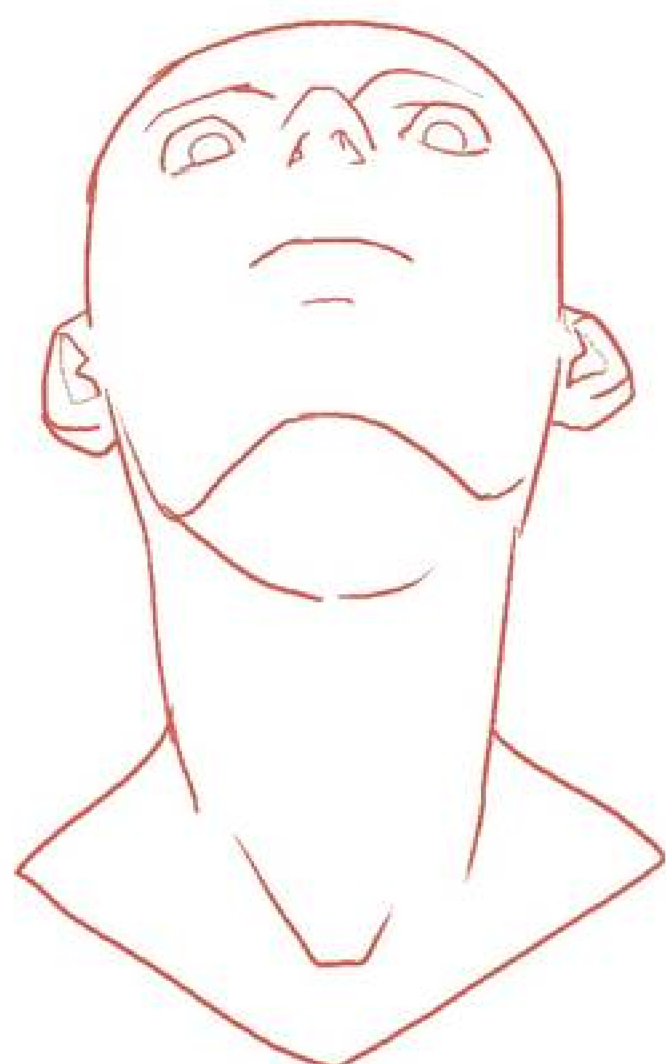
반 측면에서 본 귀의 형태







측면에서 본 귀의 형태







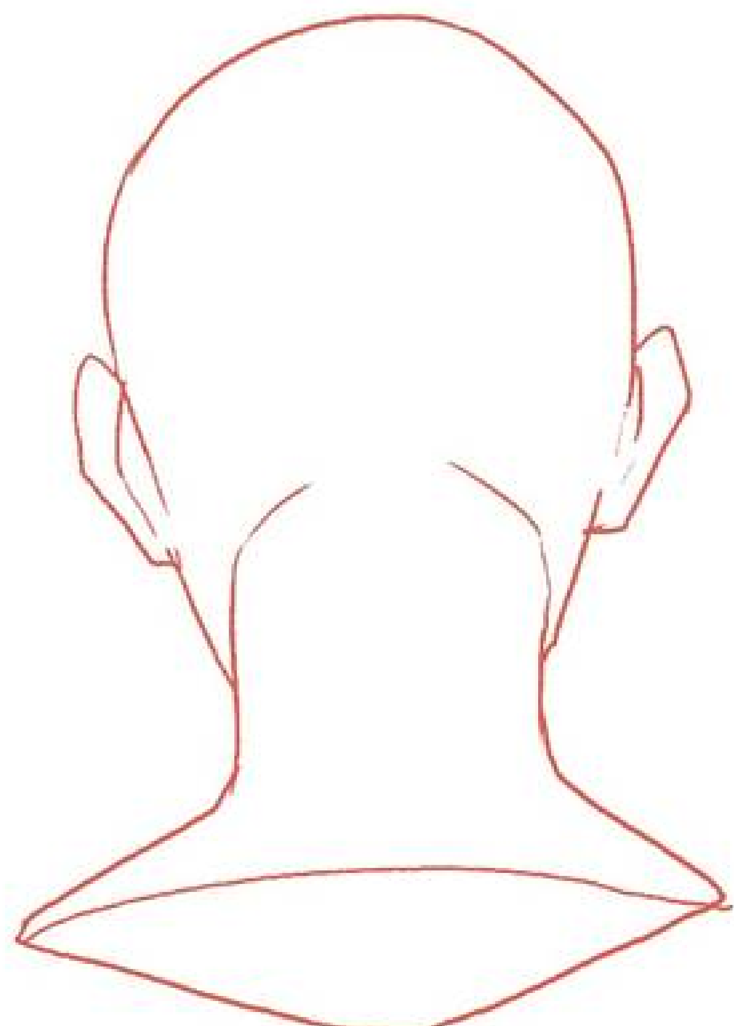
아래에서 본 귀의 형태







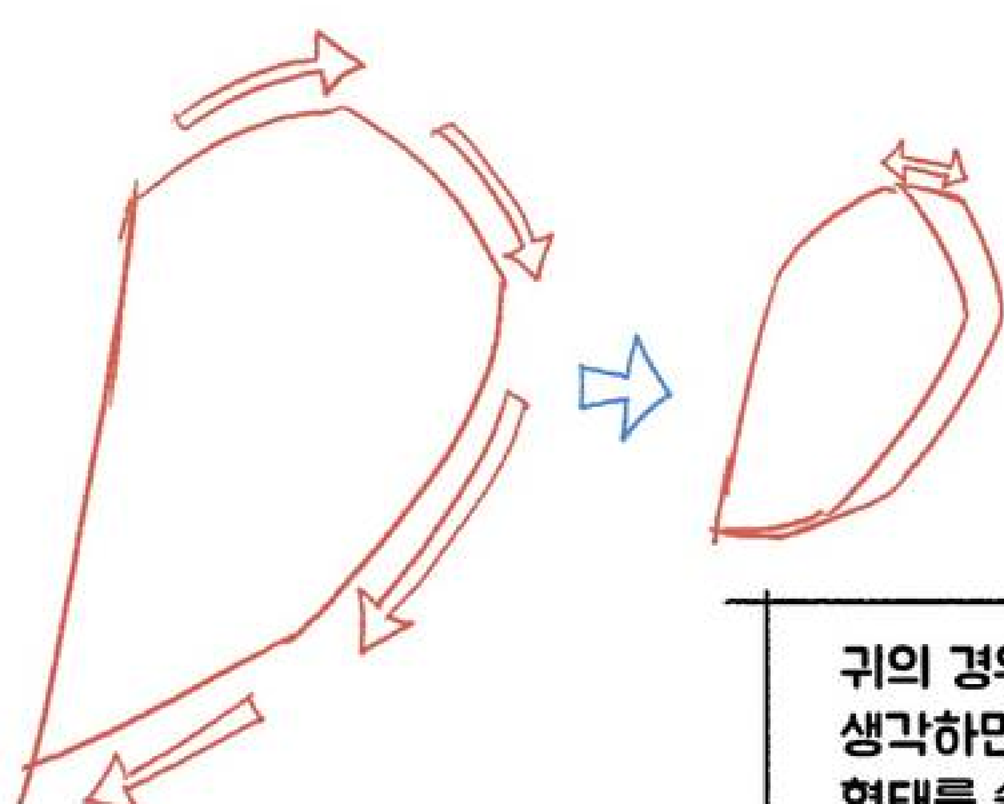
위에서 본 귀의 형태





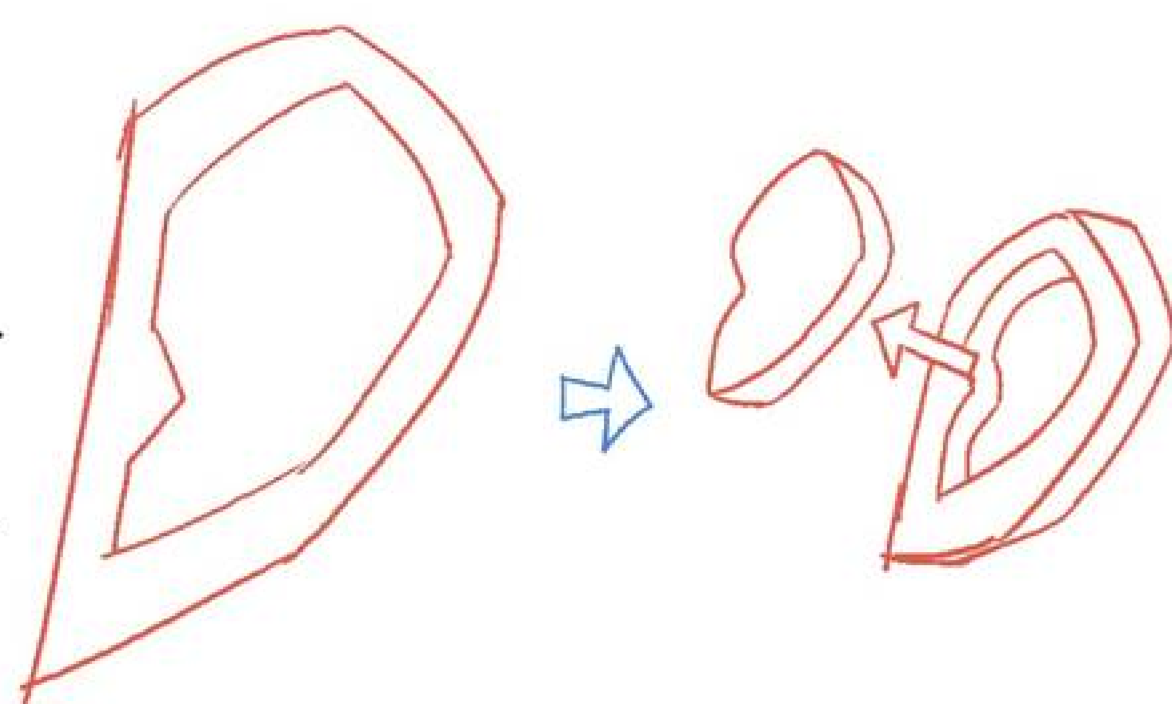


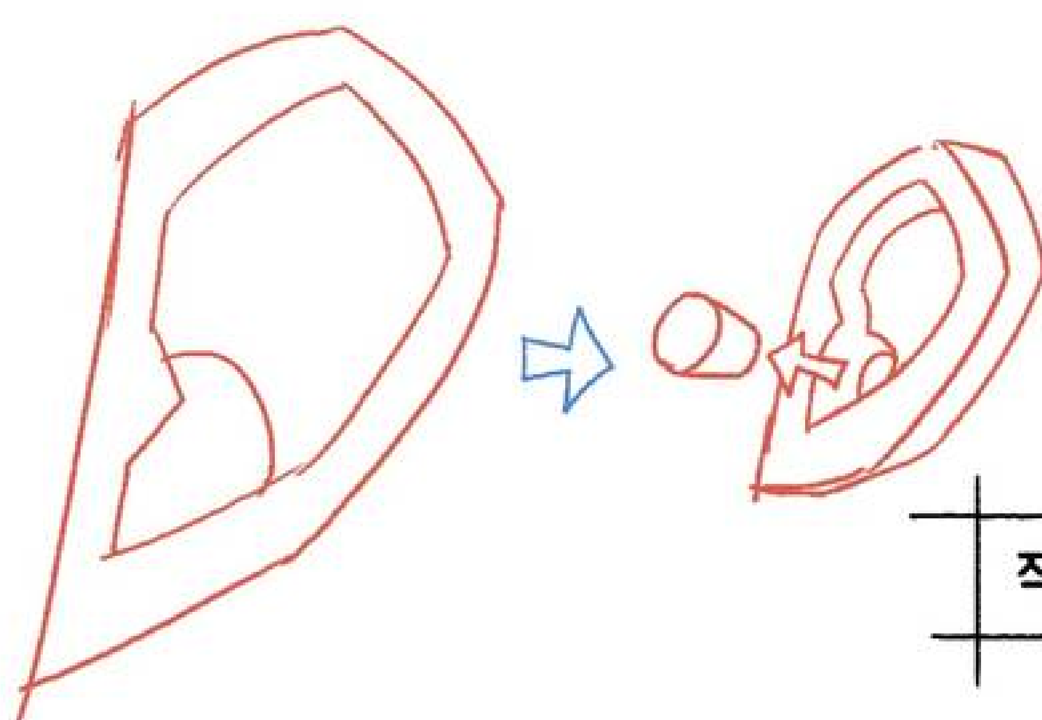
뒤에서 본 귀의 형태



귀의 경우 부피감이 있는 도형 형태로
생각하면서 그리면 각도가 바뀌더라도
형태를 쉽게 이해하면서 그릴 수 있습니다

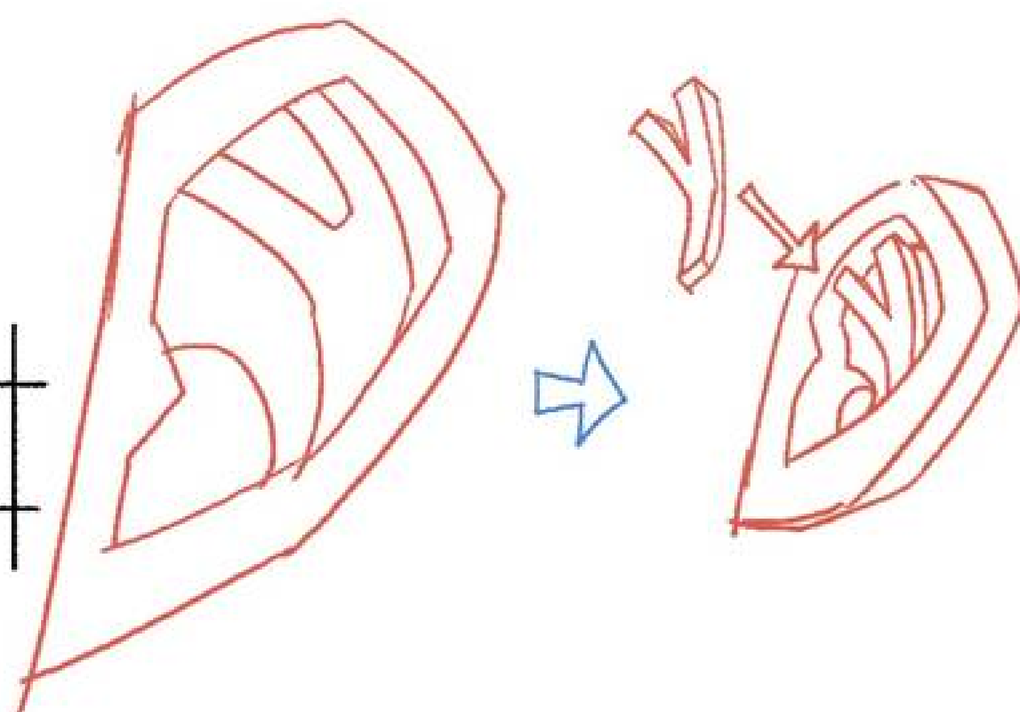
외곽 틀을 남겨놓고 안에
깊이감을 만들어 줍니다

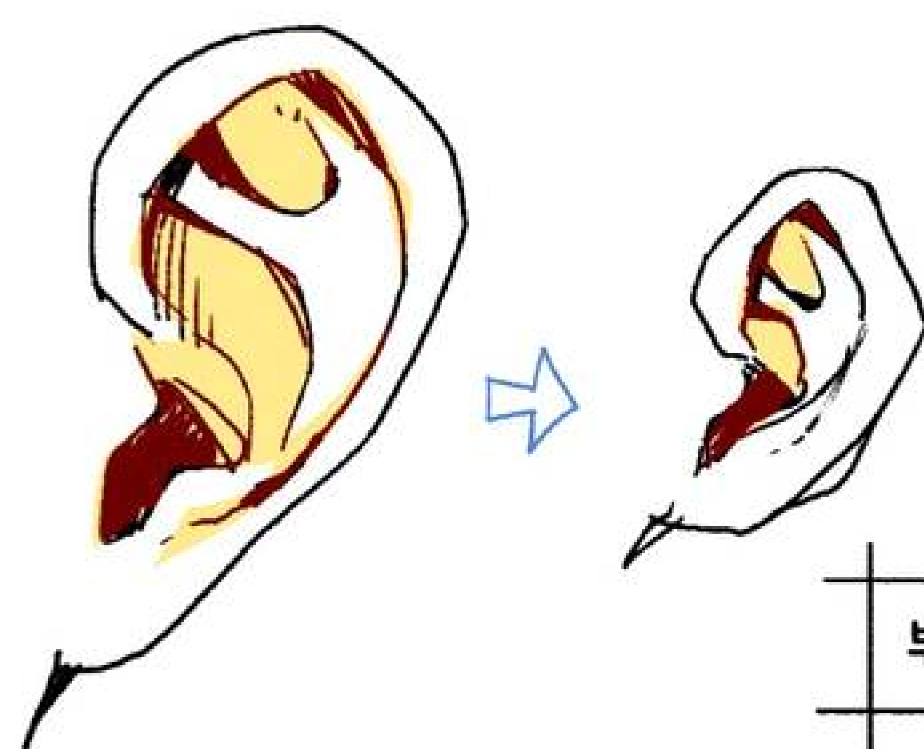




작은 구멍이 더 깊게 하나 생깁니다

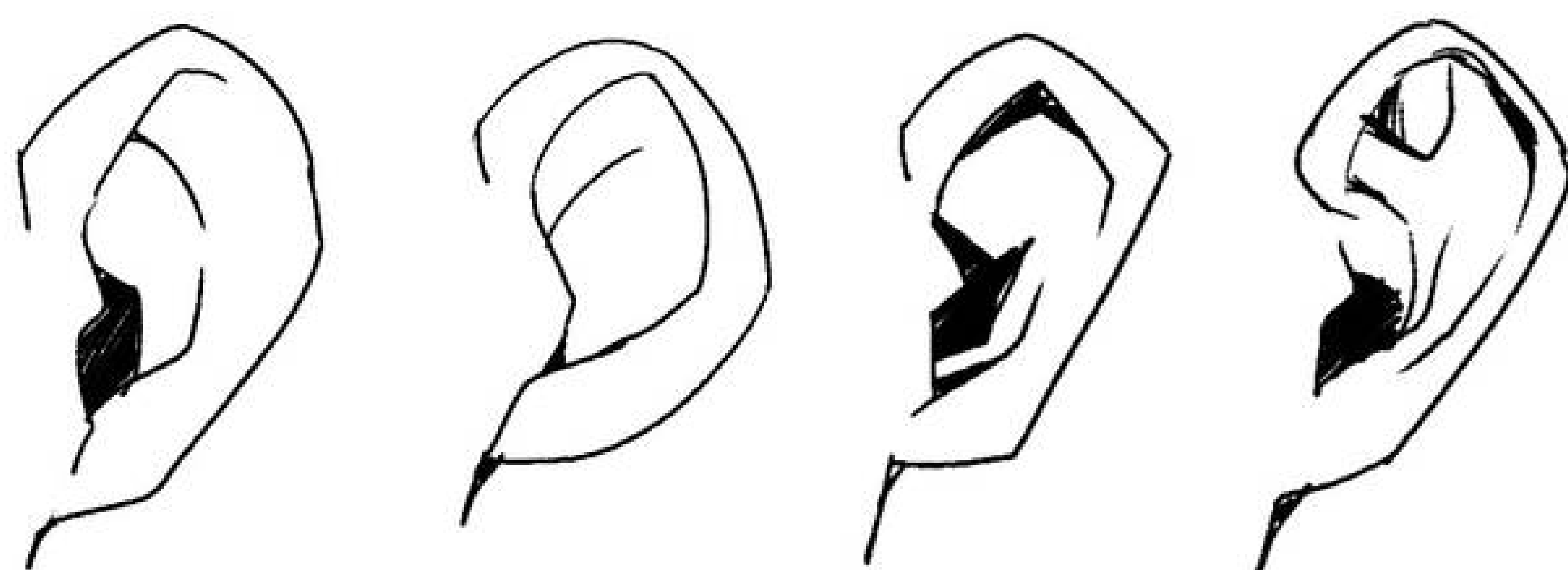
y와 같은 형태가 볼록하게 나옵니다





부드럽게 다듬어주면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

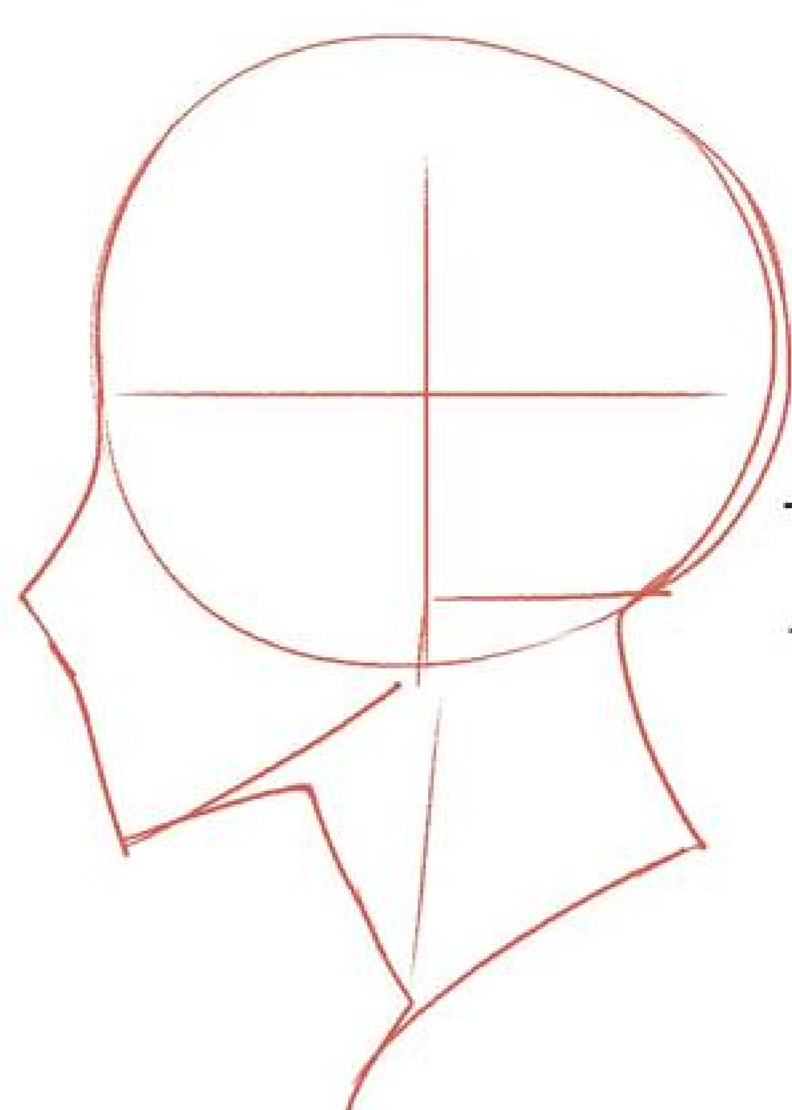


귀의 형태가 다르더라도 틀린 것은
아닙니다 표현 방식의 개성이며
자신만의 취향이기 때문입니다

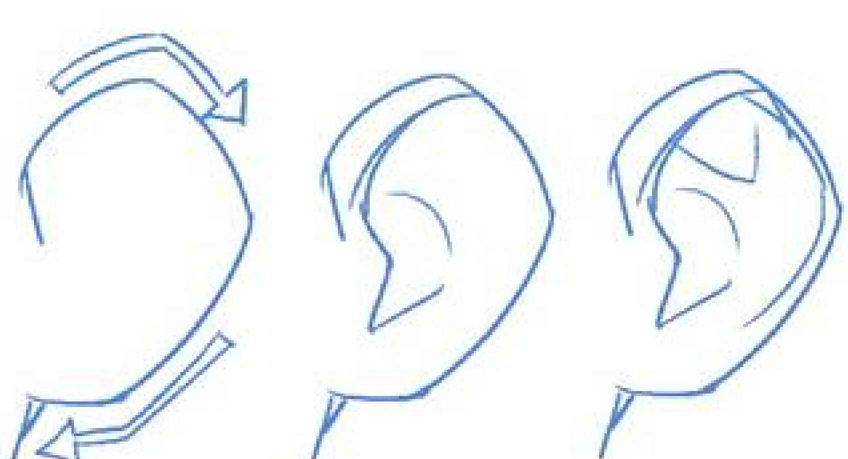


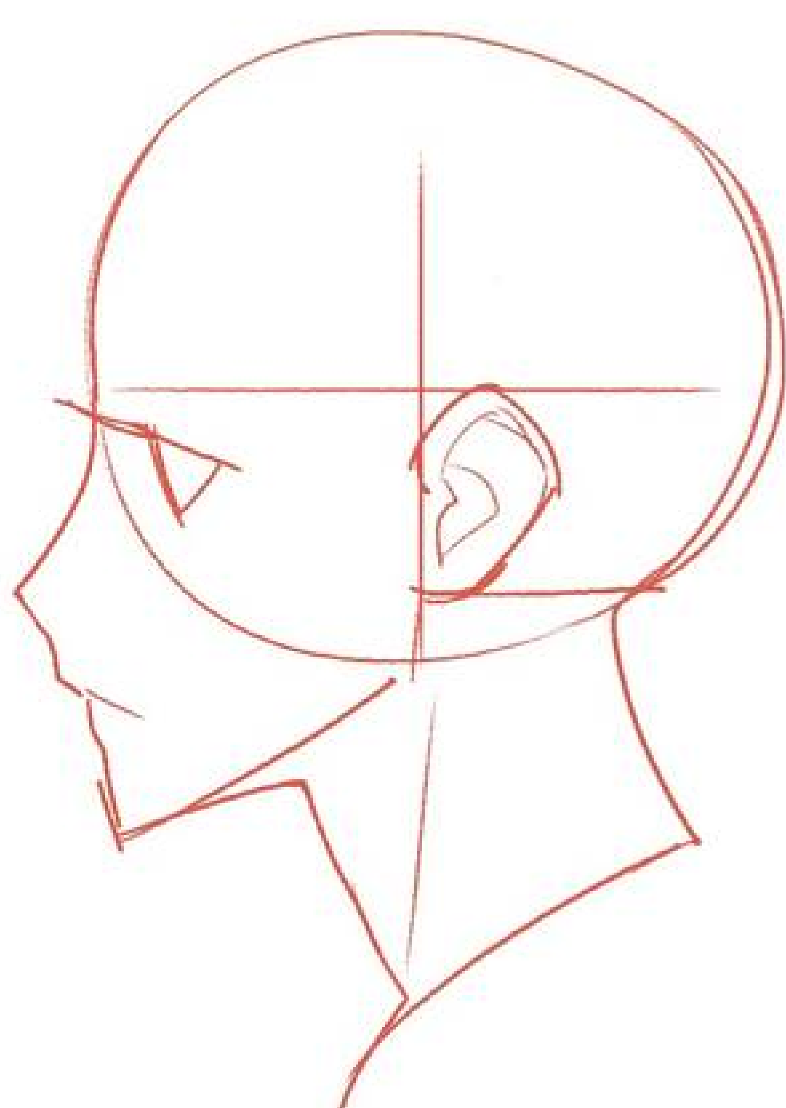
key point

Q : 엘프와 같은 뾰족한 귀를 그리고 싶어요



귀가 잘 보이는 측면의 얼굴을 그립니다





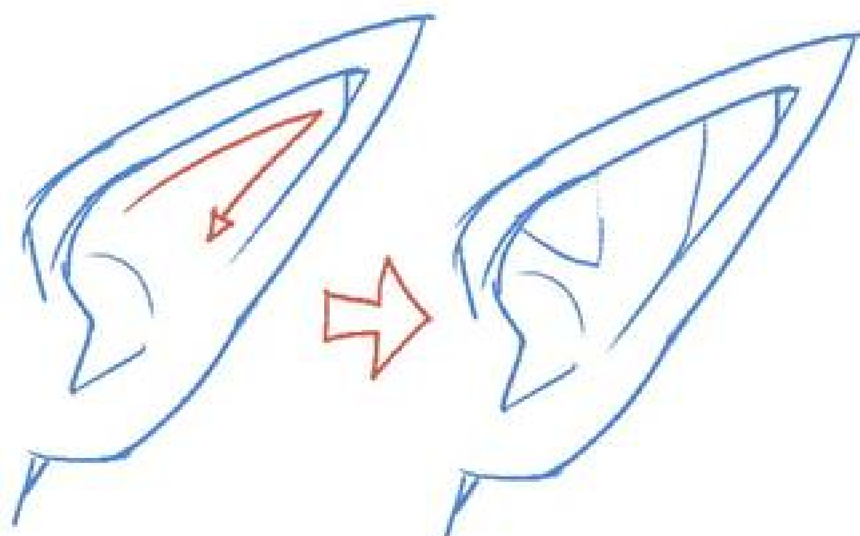
눈과 입을 그리고 귀를 중심선 위치에
맞춰 외곽선부터 그려나갑니다





일반 귀에서 윗부분만 삼각형을
그리며 뾰족하게 올라옵니다





귀 실루엣에 맞춰 귓바퀴도 맞춰 그려야 합니다

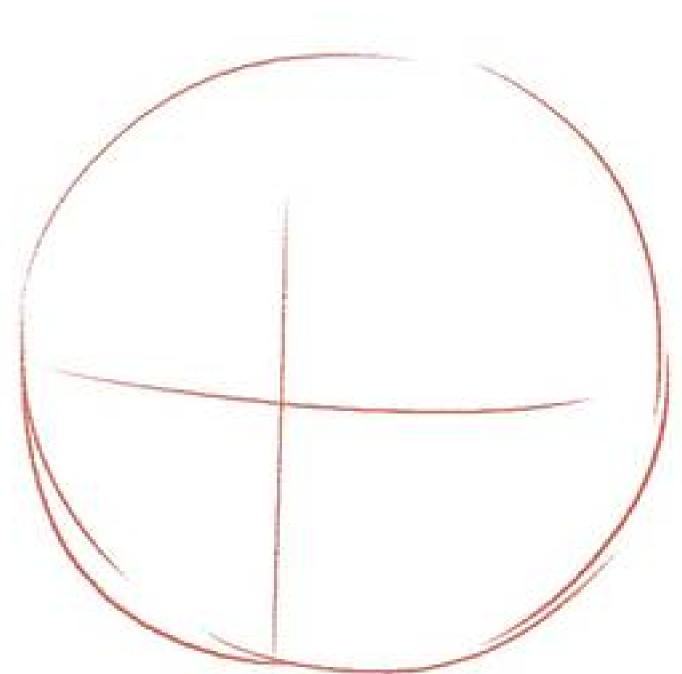


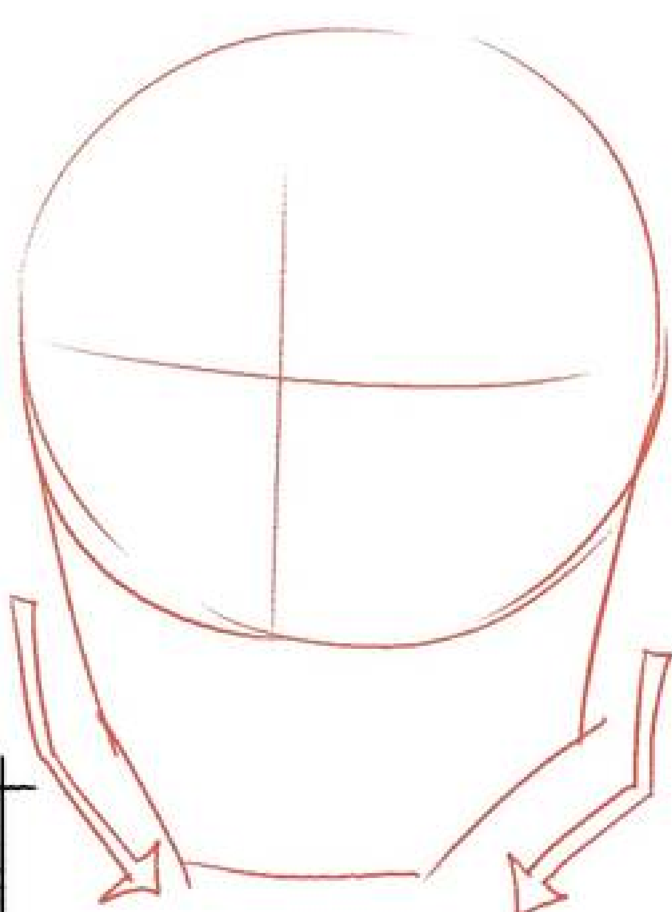


이마라인과 머리카락을 머리 라인에 맞춰 흐름을 만들어 줍니다

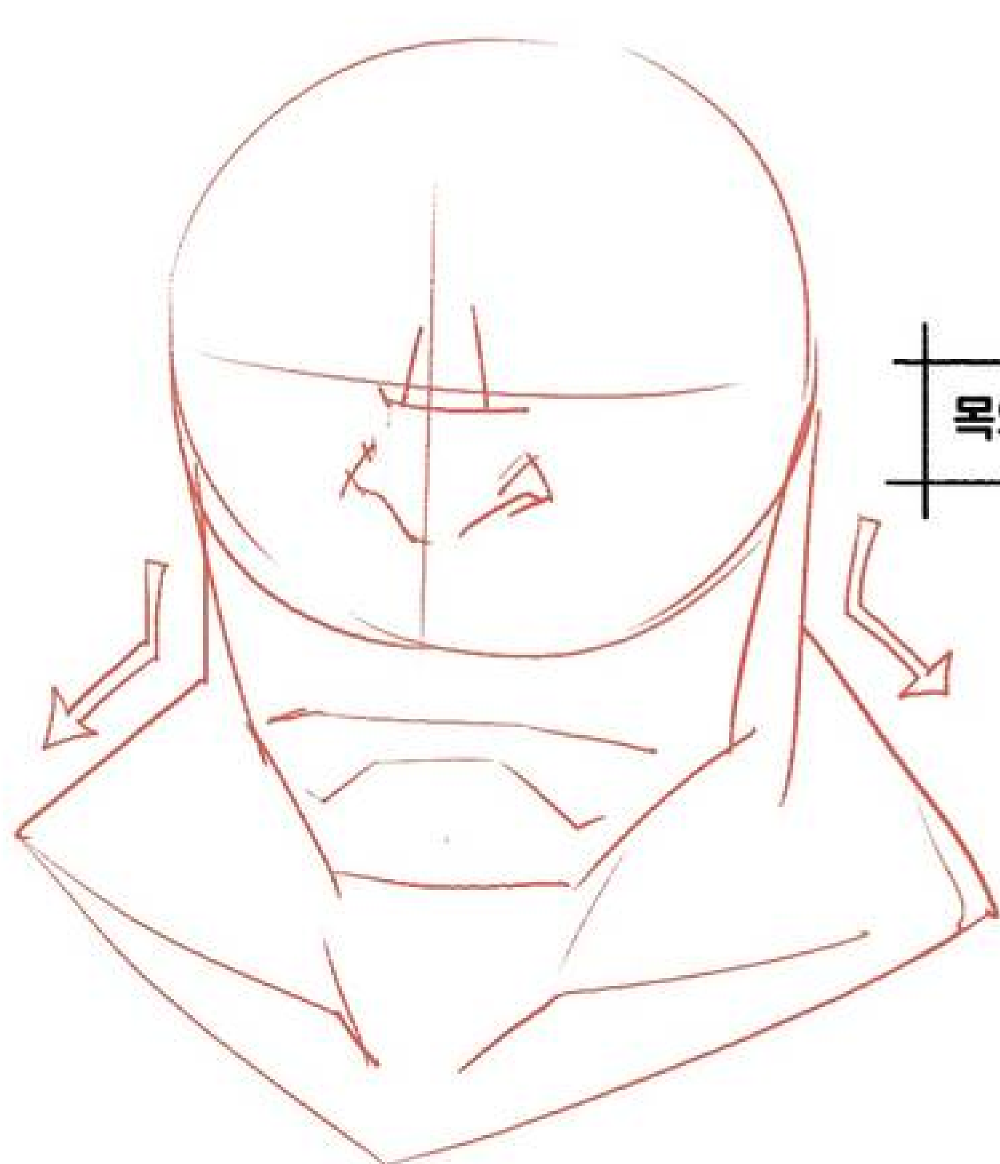


선을 정리하며 마무리합니다





뾰족 귀를 가진 다른 캐릭터에 응용해봅니다
턱을 각지고 넓적하게 빼줘 얼굴형을 그립니다



목의 두께를 넓혀 덩치 큰 느낌을 만듭니다

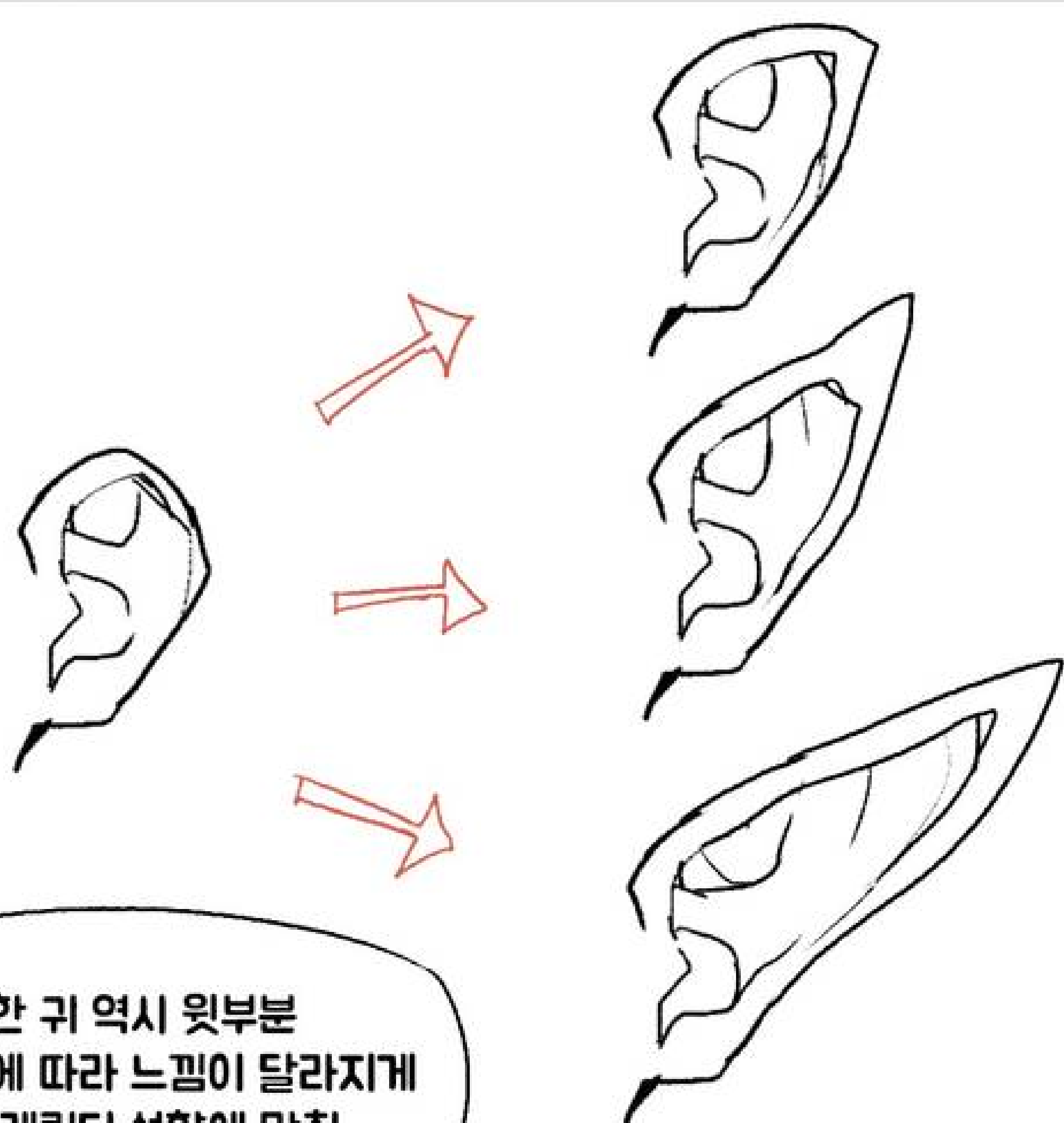


이목구비를 그리고
귀의 윗부분을
뾰족하게 만들어 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

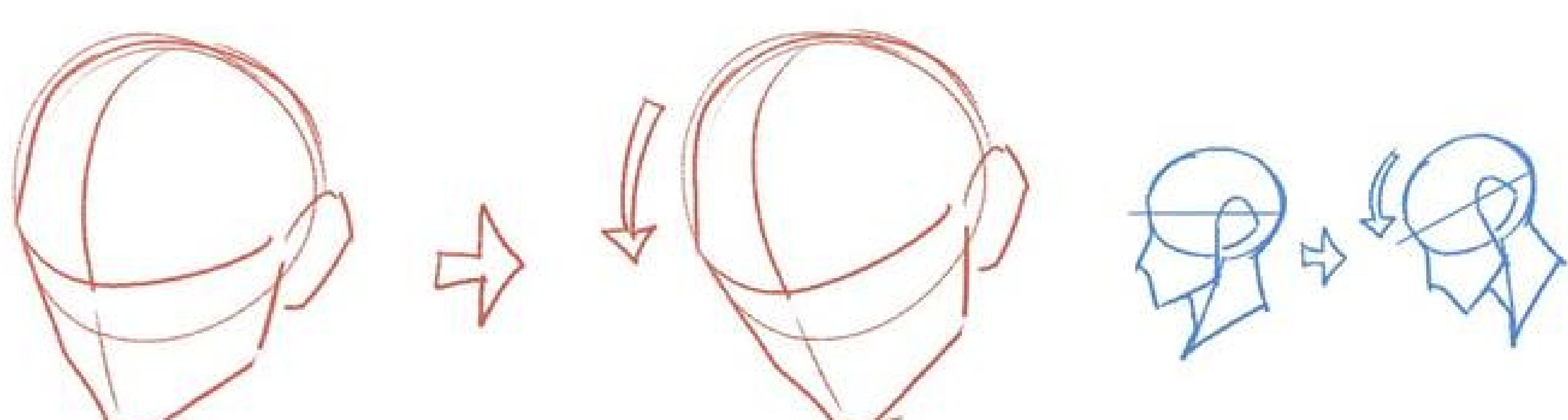


뾰족한 귀 역시 윗부분
길이에 따라 느낌이 달라지게
되니 캐릭터 성향에 맞춰
형태를 만들어주면 됩니다



key point

▌Q : 등에 사람을 업은 포즈를 그리고 싶어요



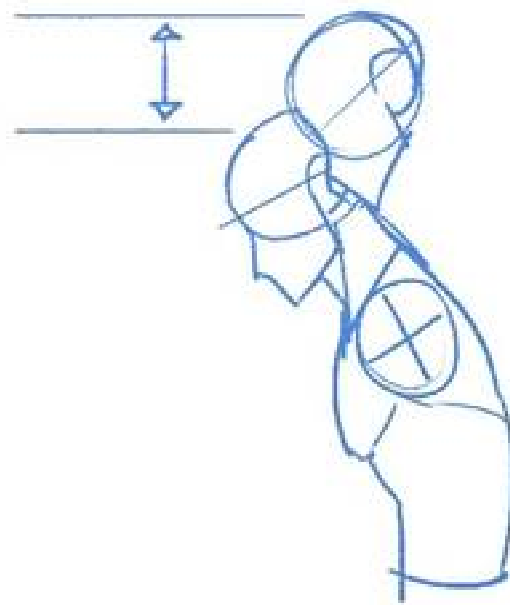
처음부터 디테일한 묘사보다 간단한 형태로 단계적으로 그리는 것이 좋습니다
얼굴은 각도를 비스듬히 하여 고개를 숙이는 형태로 그려줍니다





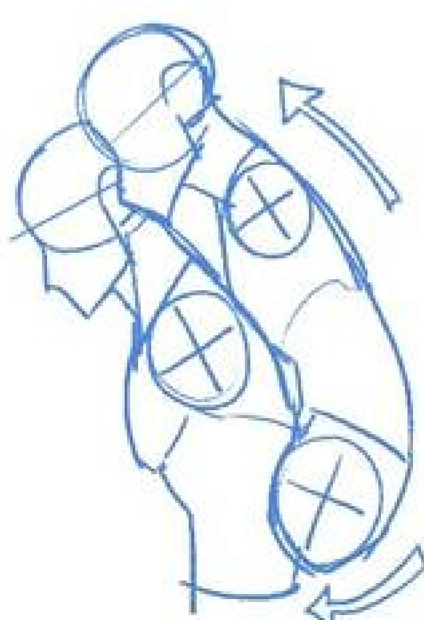
등을 굽어진 느낌으로 그리며 반 측면에서 볼 때 목의 경우 얼굴에 의해 길이가 가려집니다





등에 업힌 사람의 얼굴을 더 위에 그려줍니다





굽어진 등 위에 밀착시켜 업힌
사람의 몸을 그려줍니다





다리를 그려주며 위치는
업는 사람의 허리 부분입니다



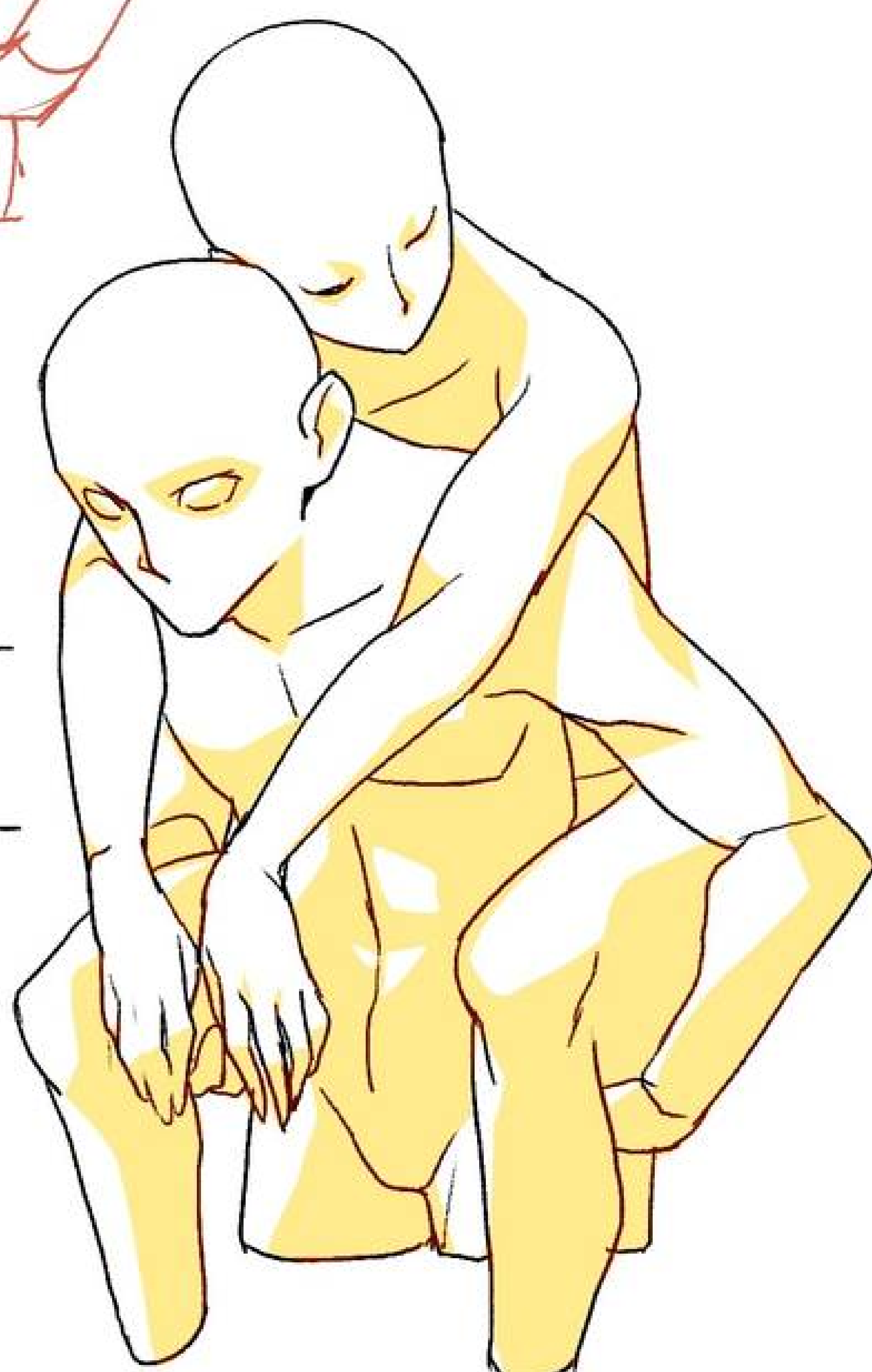


팔을 살짝 접어서 그려주고 손은
허벅지 밑을 감싸고 있게 됩니다



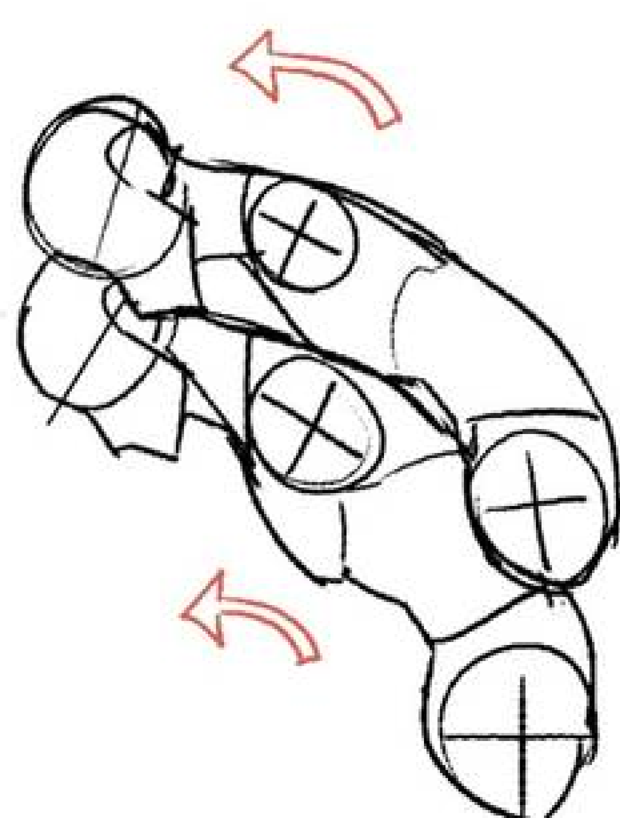


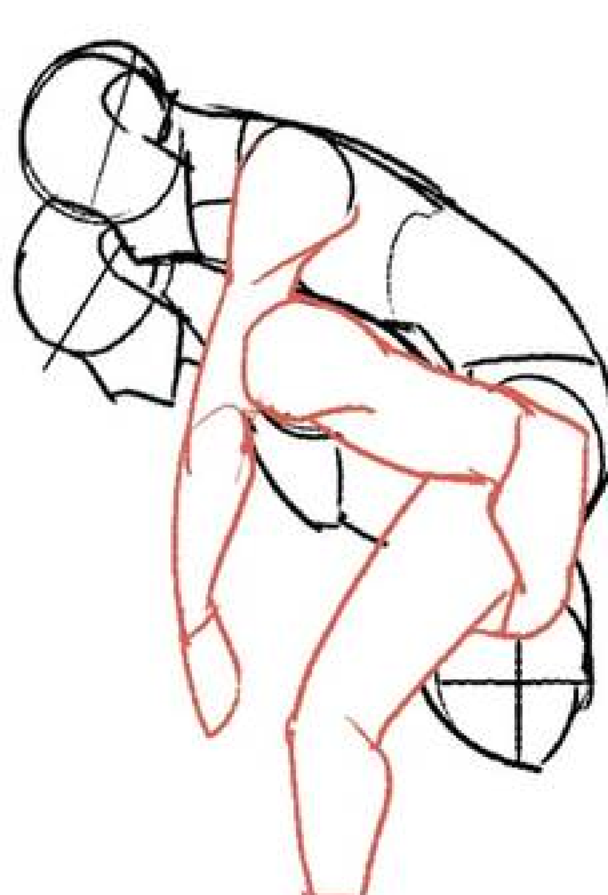
어깨 위로 걸친 팔을 그려줍니다



선을 정리하고 이후에 옷을 입혀
상황에 맞게 표현 후 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



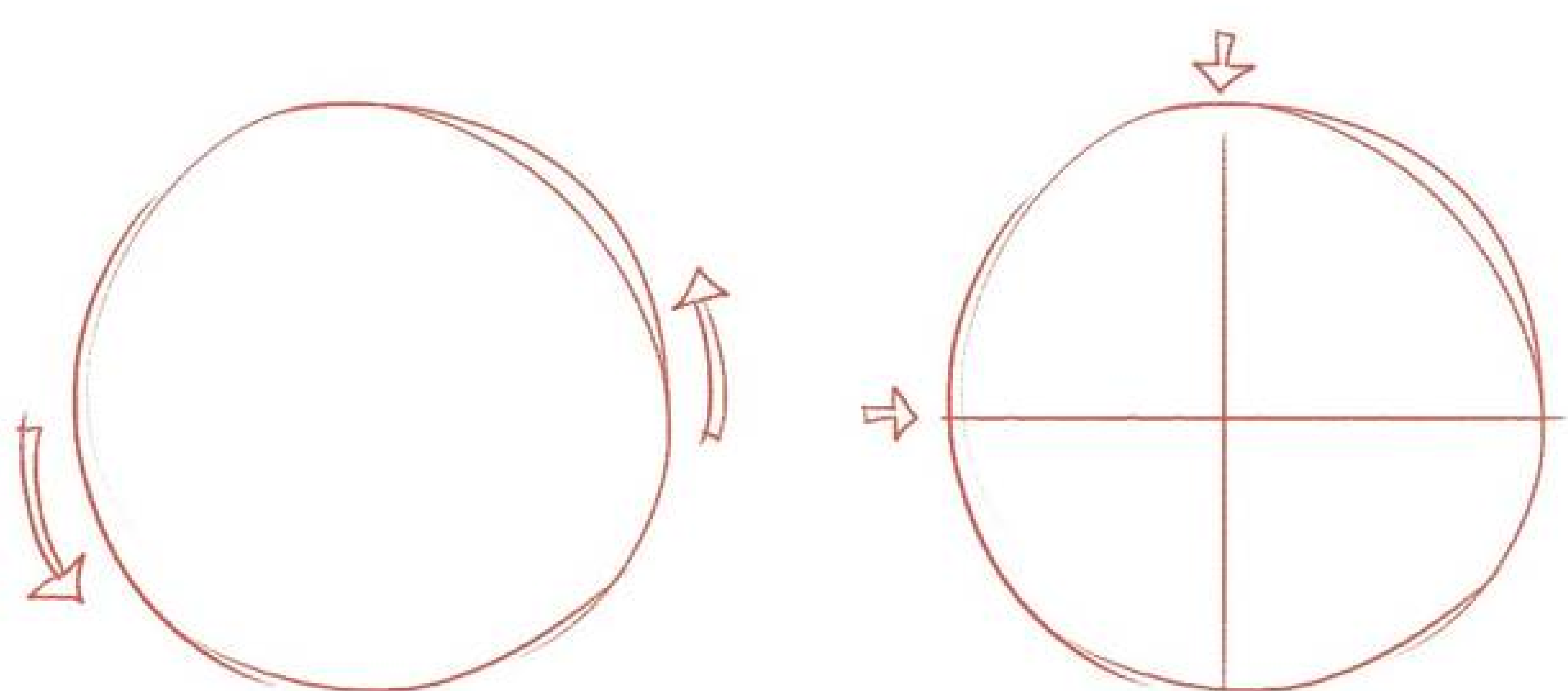


등을 더욱더 굽어지게 그린다면
무겁고 힘겹게 업는 듯한 느낌을
만들어 그릴 수가 있습니다

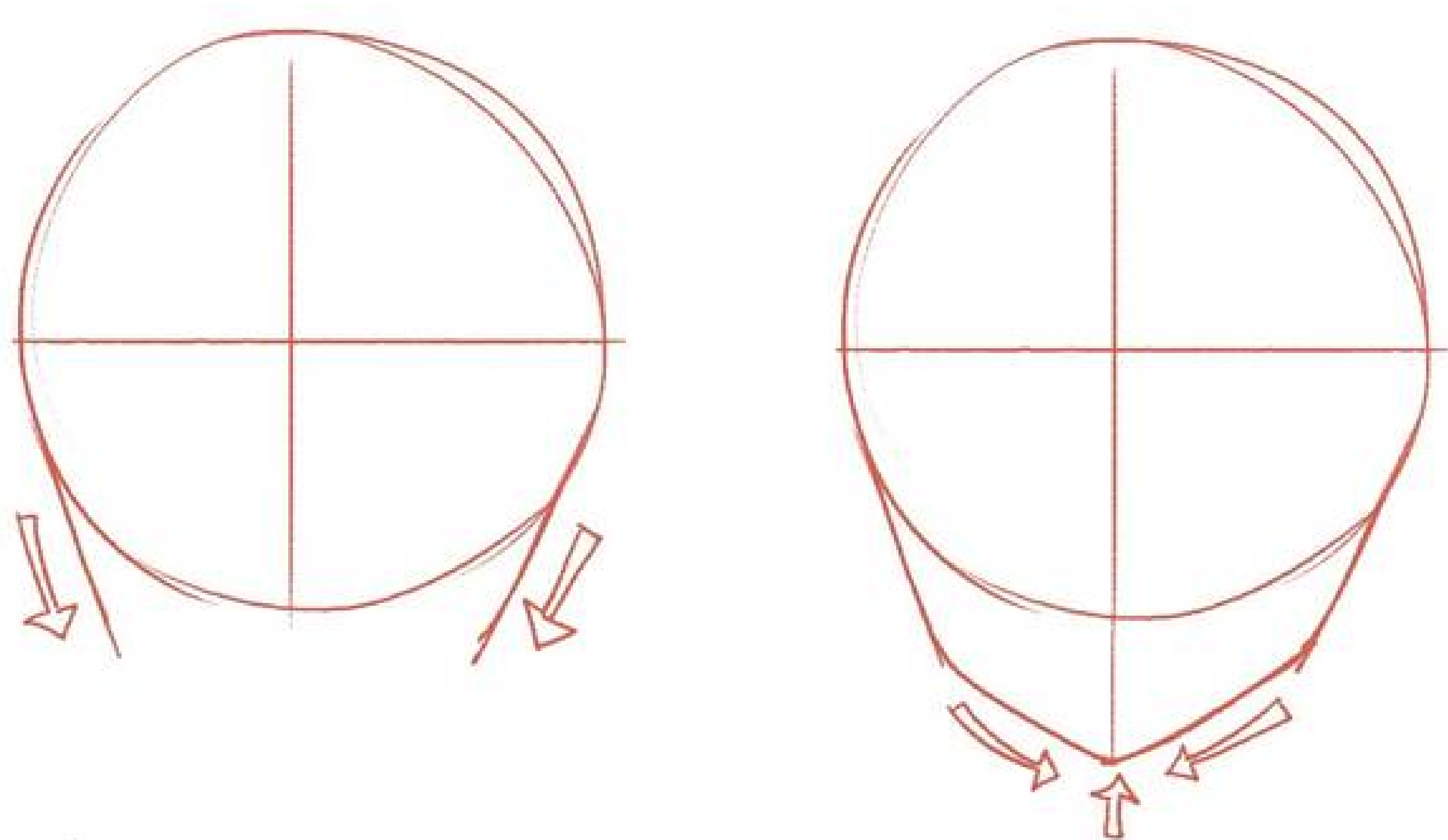


key point

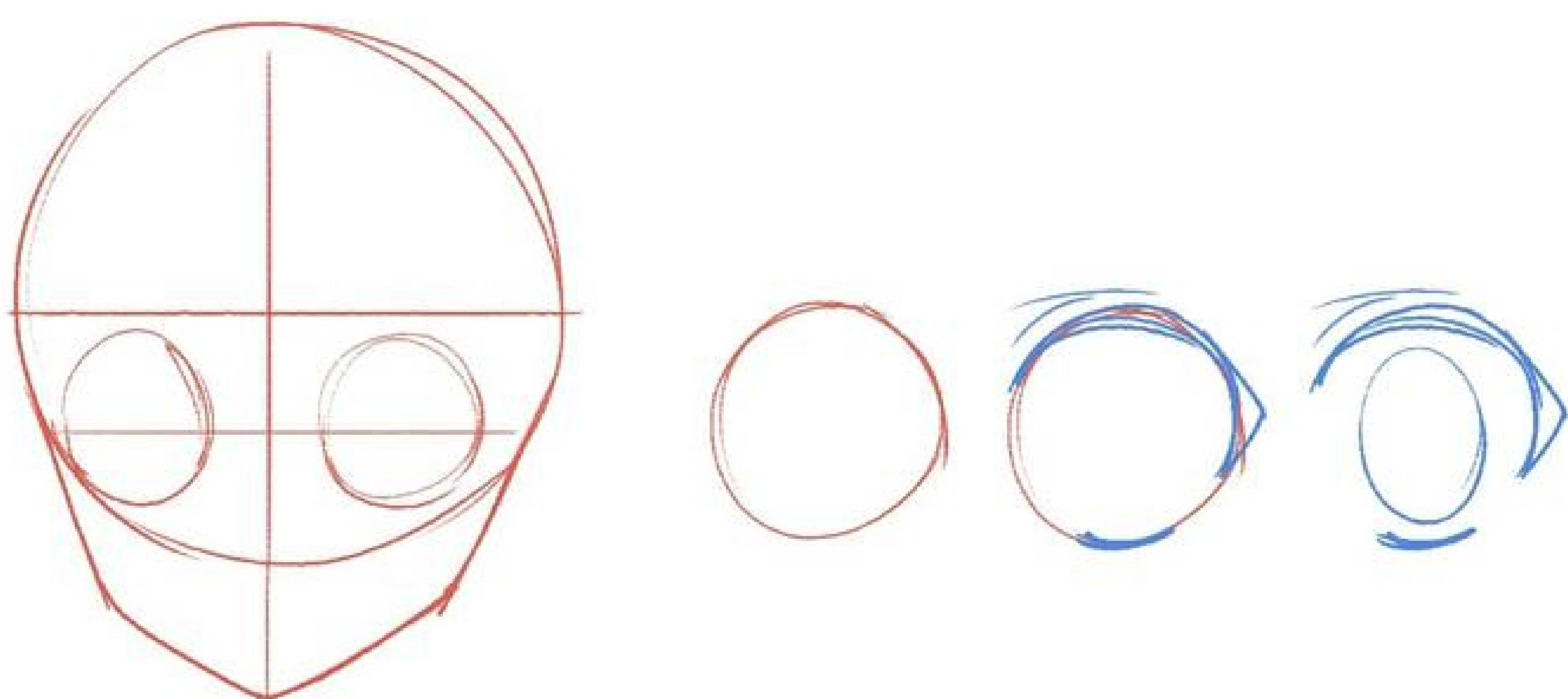
Q : 눈이 반짝이는 미소녀 얼굴을 그리고 싶어요



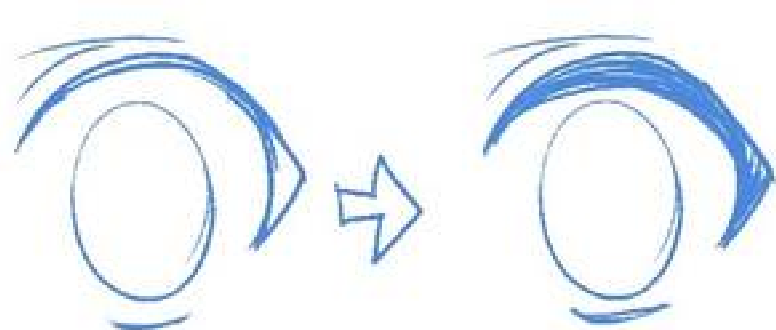
원을 그려주고 중심에 십자선을 그어줍니다

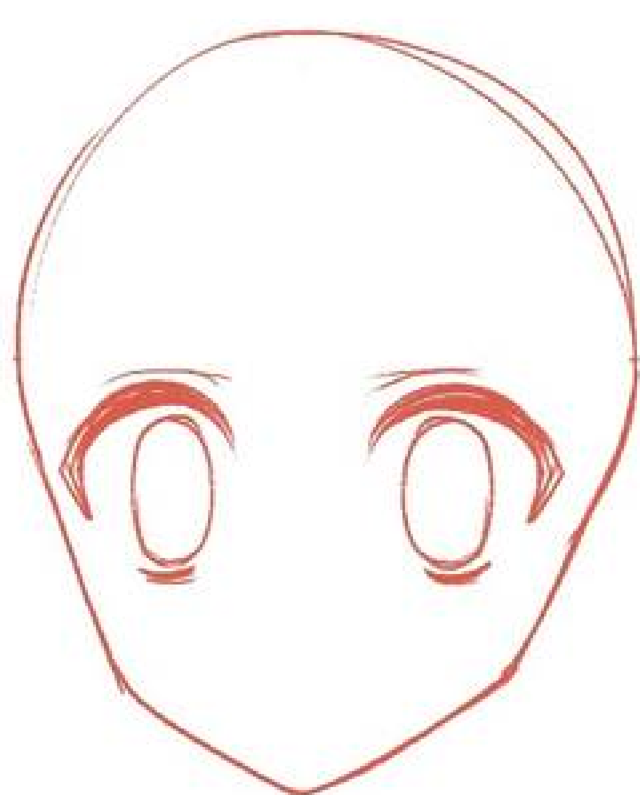


꺾이는 부분을 맞춰주며 중심에 맞춰 턱을 뾰족하게 만들어 줍니다

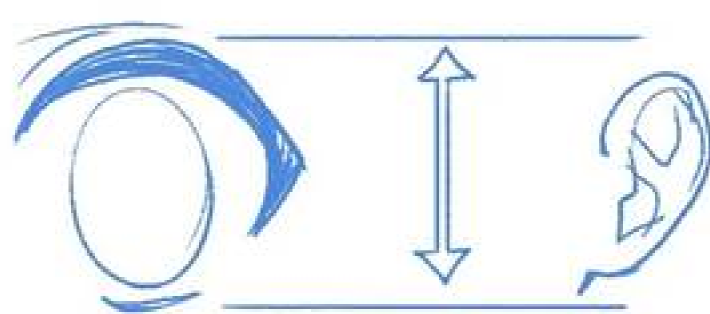


동그라미를 이용해 눈매 라인을 그리고 눈동자는 살짝 타원형을 띕니다

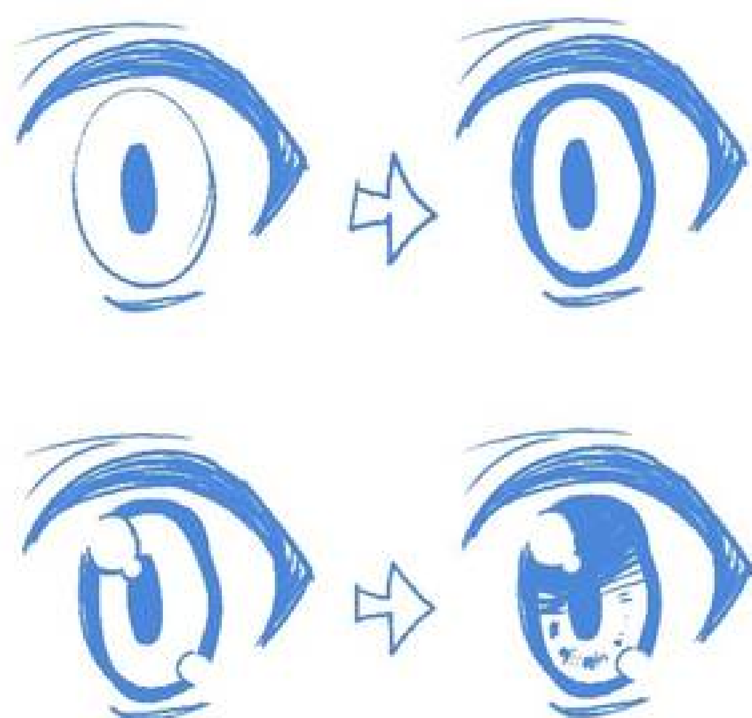




위 눈매 라인을 두껍게 만들어 칠합니다



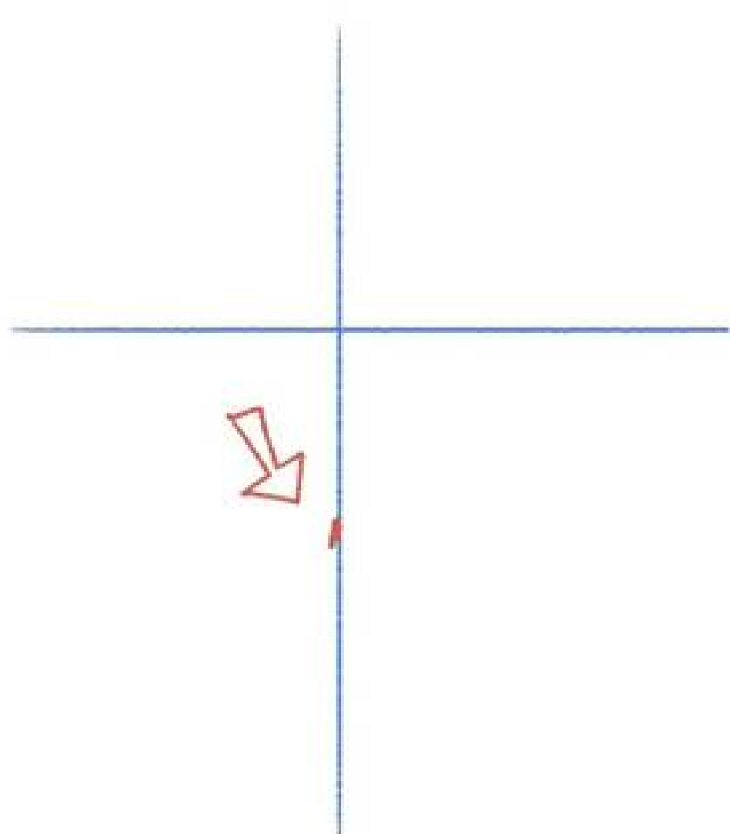
귀를 그리는데 눈보다 작게 그려 큰 눈을 강조시킵니다



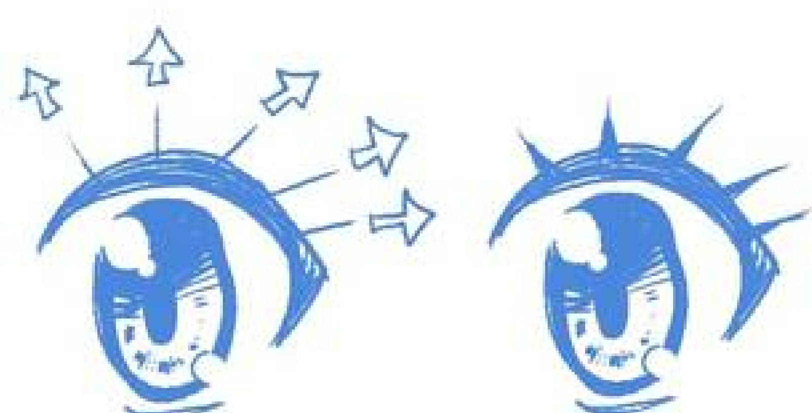


눈동자의 단계를 주면서 디테일을 올려나갑니다





코를 얼굴 중심에 점찍듯이 살짝 표현합니다





눈꺼풀을 방향에 맞춰 표현해줍니다



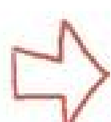
머리카락에 장식이라던가
흐름을 만들어 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







눈이 큰 그림 스타일의 경우
얼굴형만 부드럽게 변화를 주면
귀여운 느낌으로 만들 수 있습니다



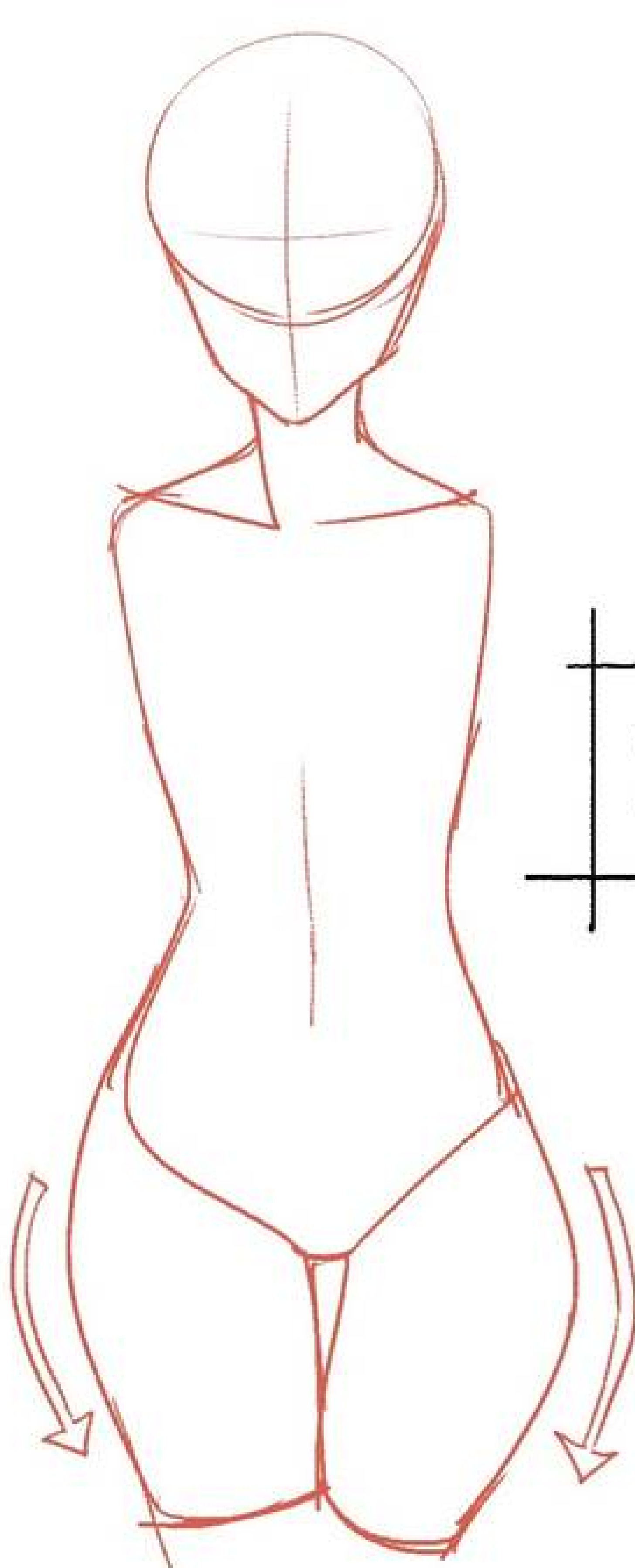
key point

Q : 젖은 옷은 어떻게 그리나요





젖은 옷으로 인한 인체의 느낌이 드러나기
때문에 인체를 단단하게 먼저 잡아줍니다



캐릭터 성별에 맞는 느낌을 실루엣으로
상체, 하체 순으로 진행합니다



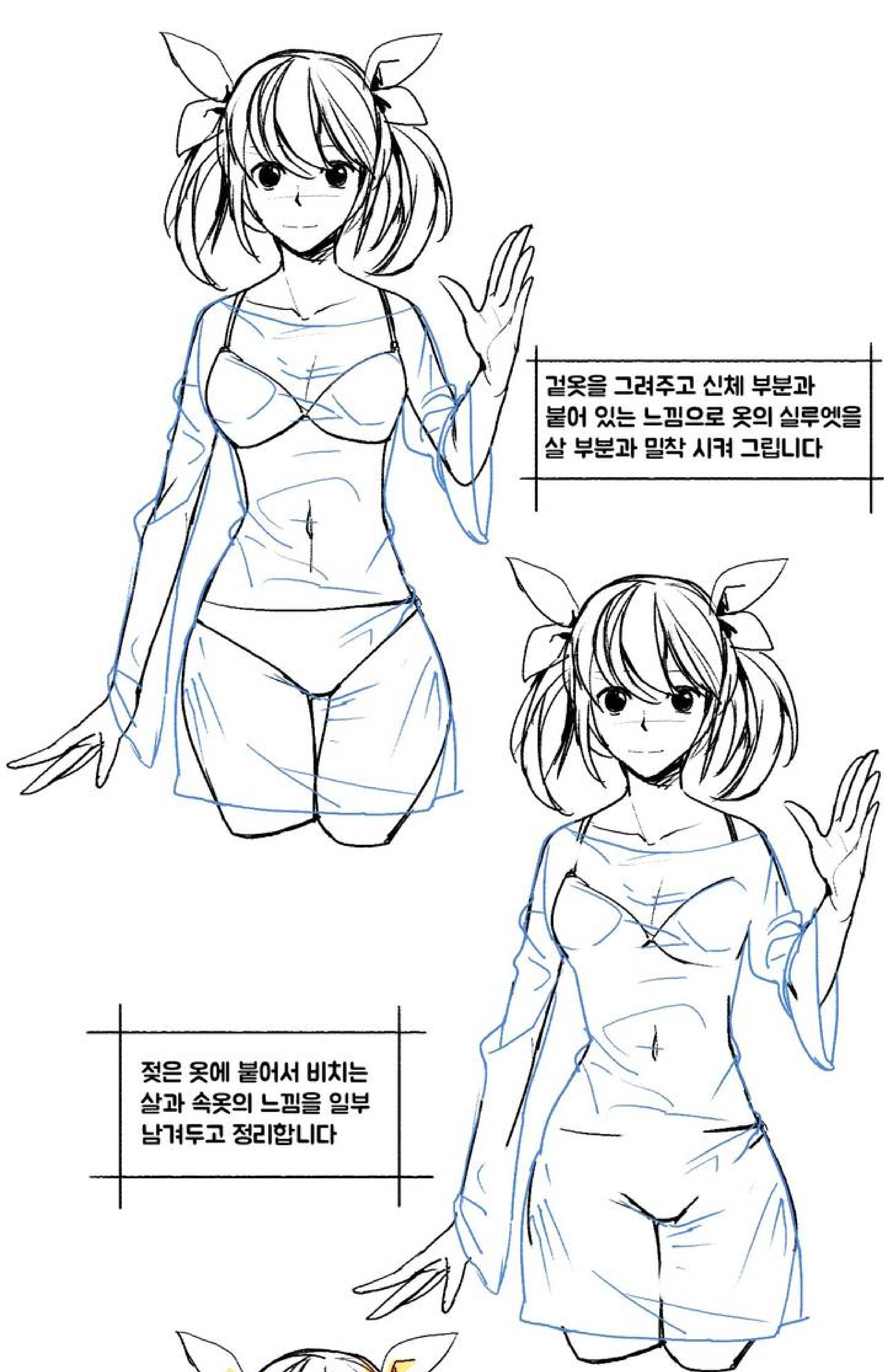
팔에 움직임을 넣고 동세를 취합니다

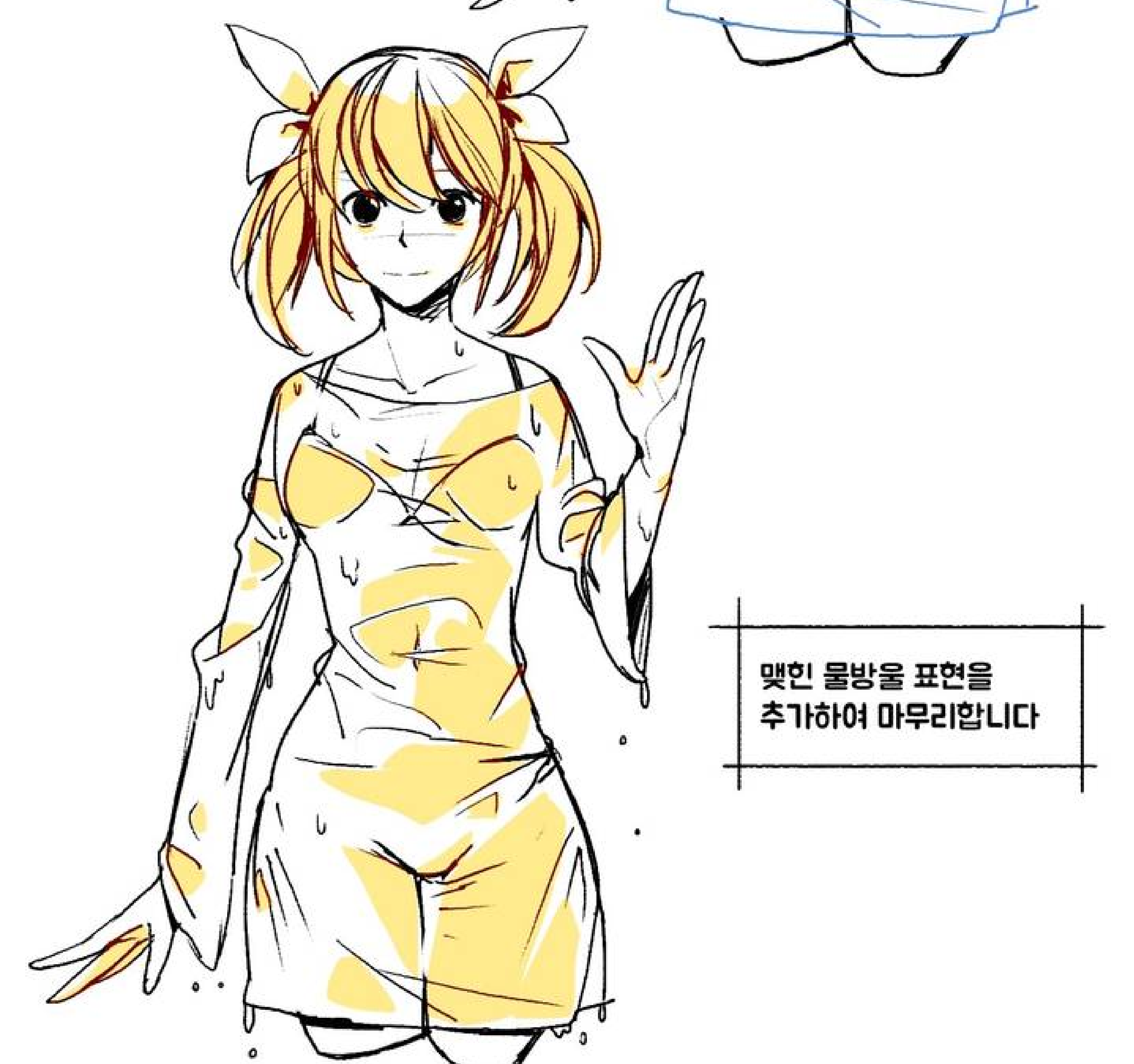


얇은 소재의 젖은 옷 경우
비칠 수 있기 때문에 속옷이나
비칠만한 옷을 그려주는 게 좋습니다

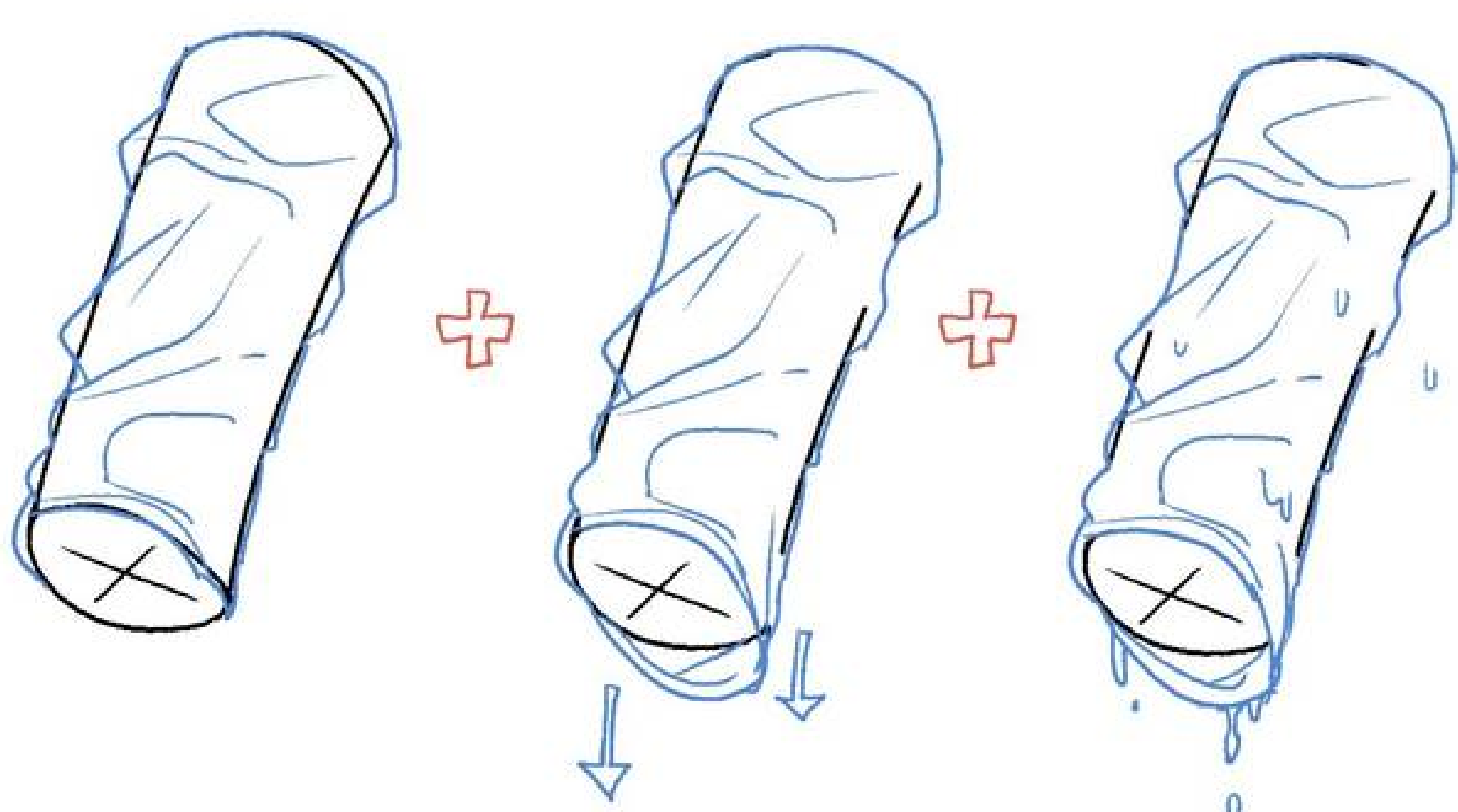


러프한 선을 정리하며 다듬어 줍니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



젖은 옷의 경우 몸과 밀착된 표현,
아래로 축 처지는 표현, 떨어지는
물방울 표현을 합쳐 그려주면 됩니다

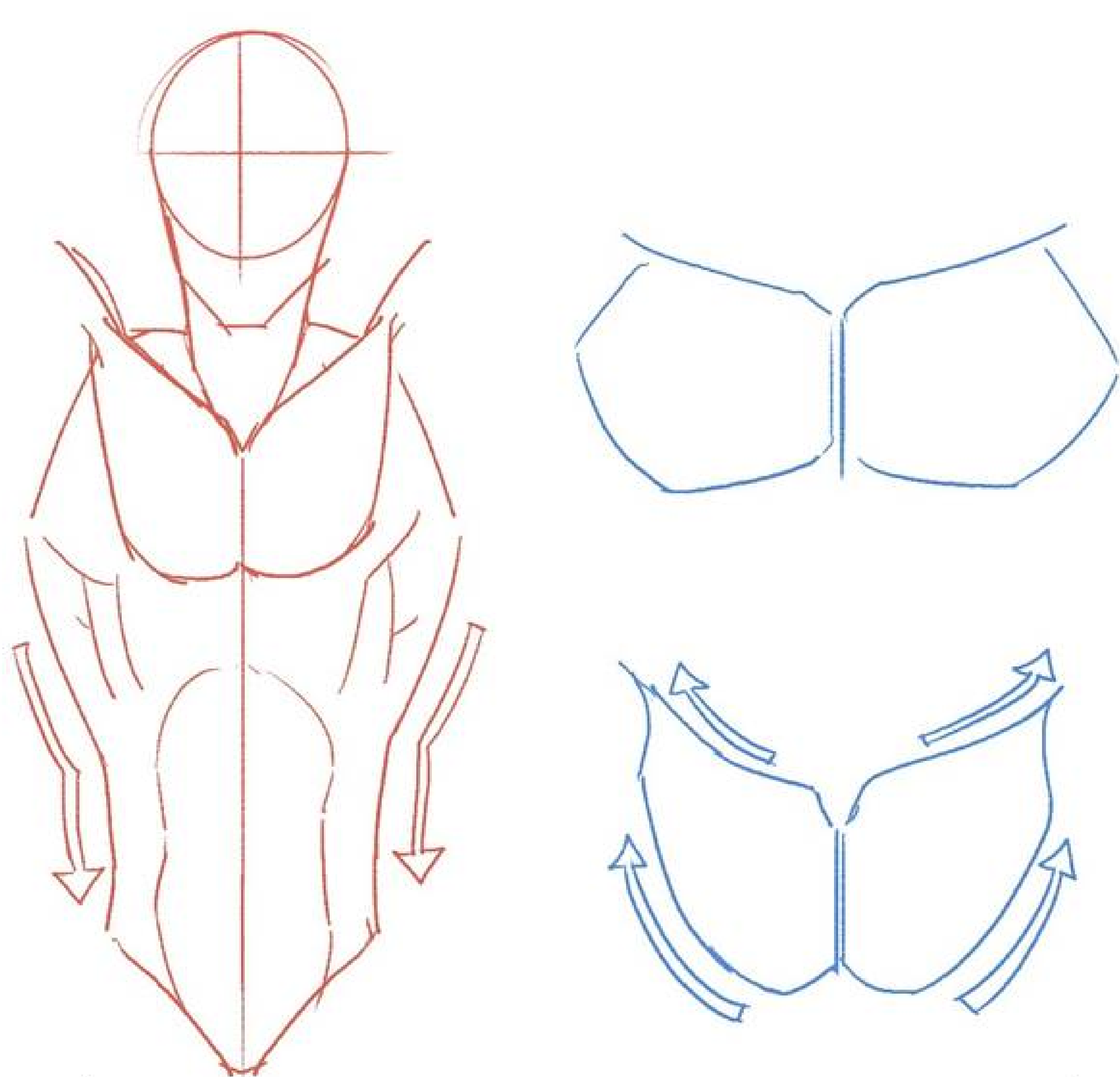


key point

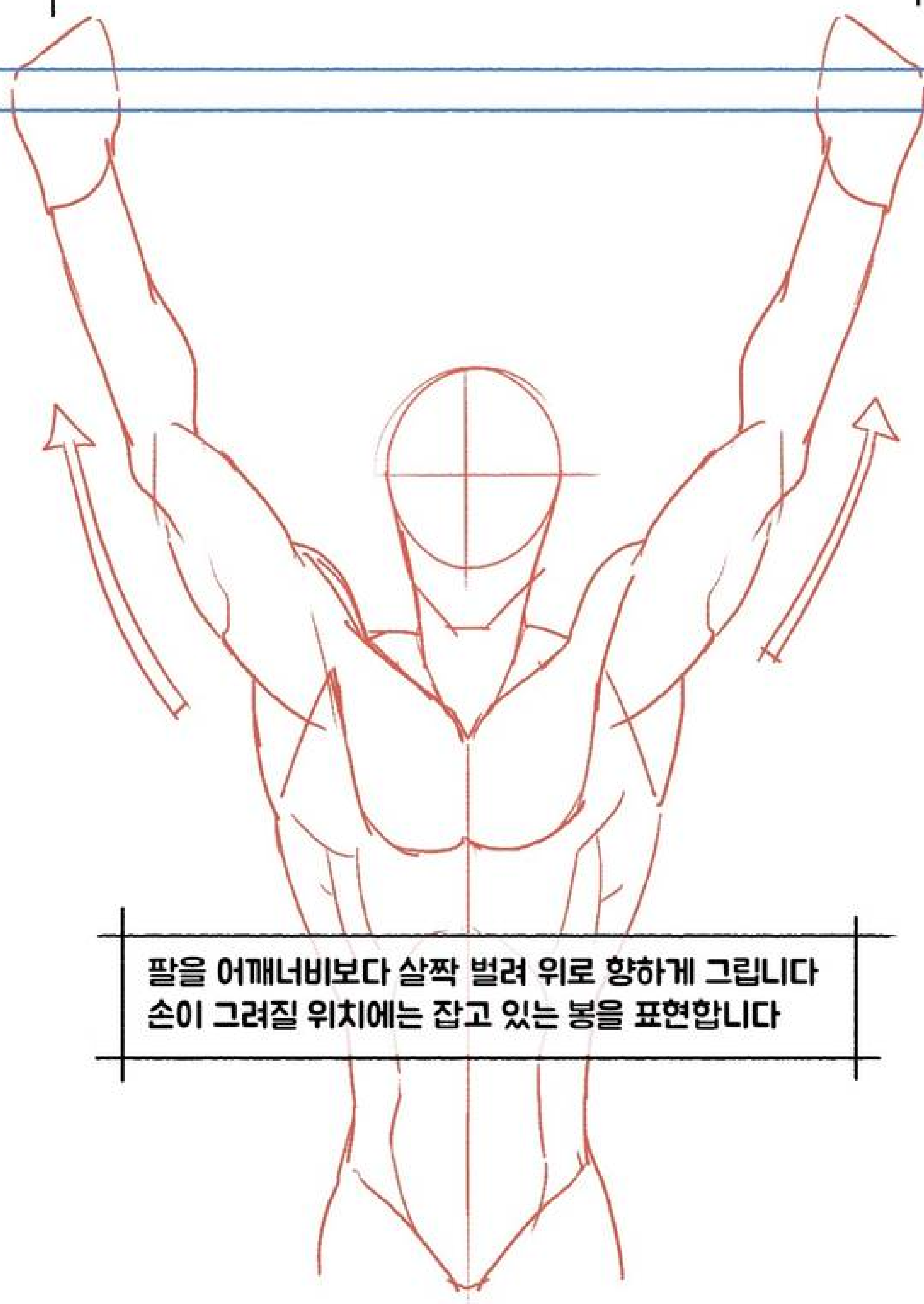
Q : 턱걸이하는 모습이 궁금해요



얼굴을 그려주고 어깨가 위로 올라가기 때문에 쇄골 부분을 위로 향하게 그려줍니다



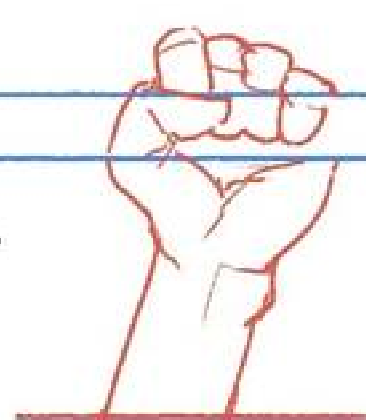
허리를 집어넣어 실루엣을 만들면 근육질의 외형이 드러나고
팔이 올라가면서 가슴의 형태도 변하게 됩니다

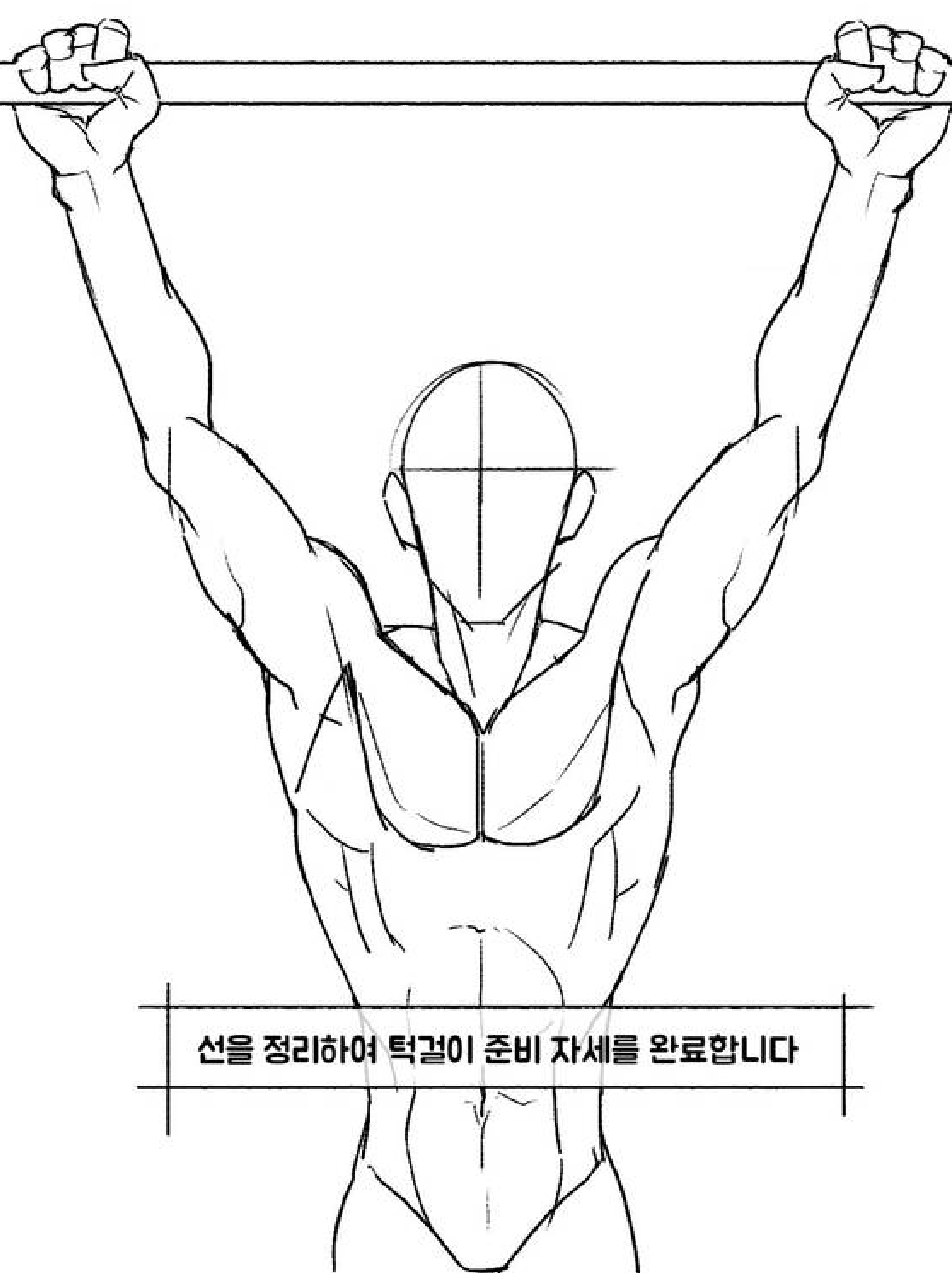


팔을 어깨너비보다 살짝 벌려 위로 향하게 그립니다
손이 그려질 위치에는 잡고 있는 봉을 표현합니다

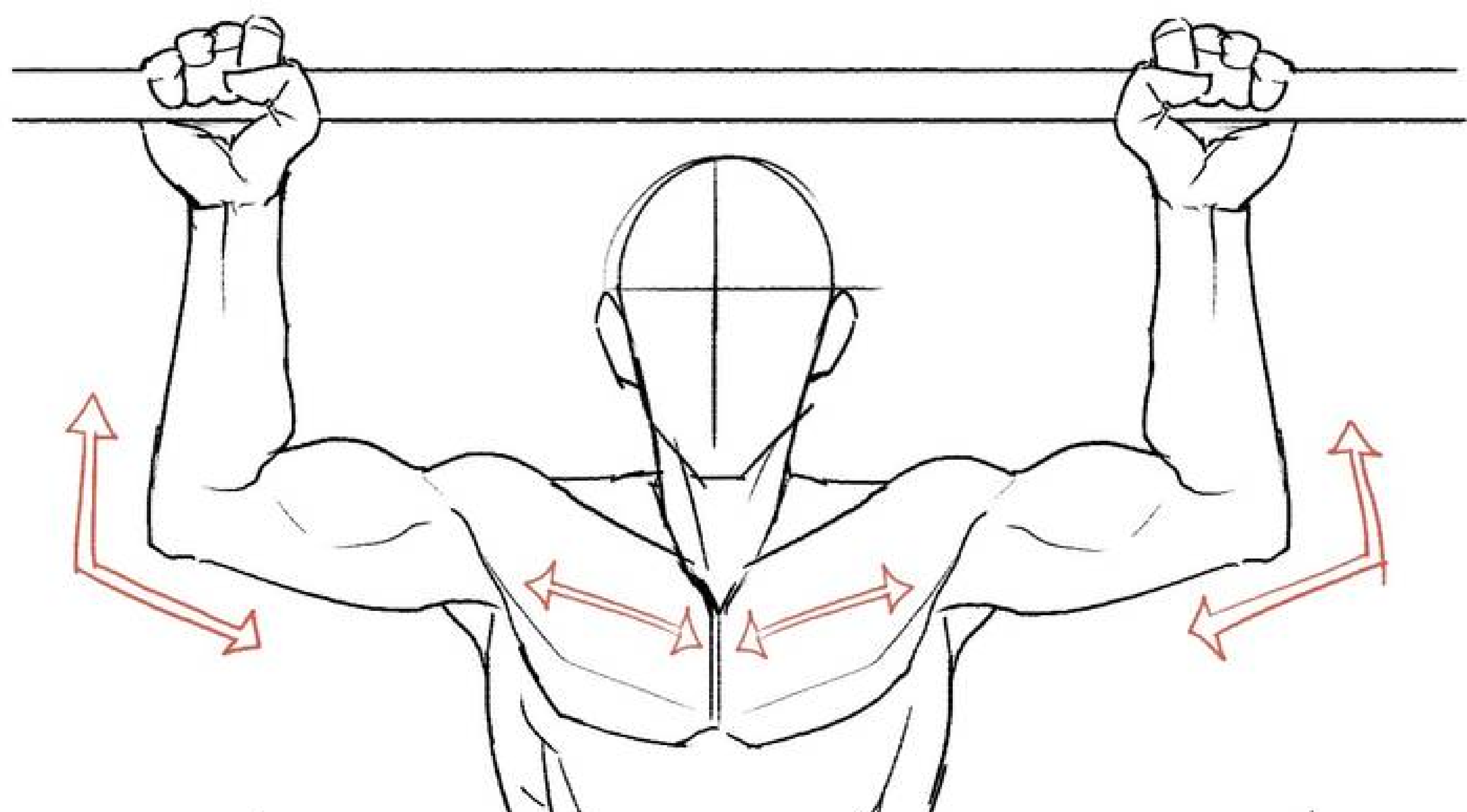


손의 디테일을 올려줍니다

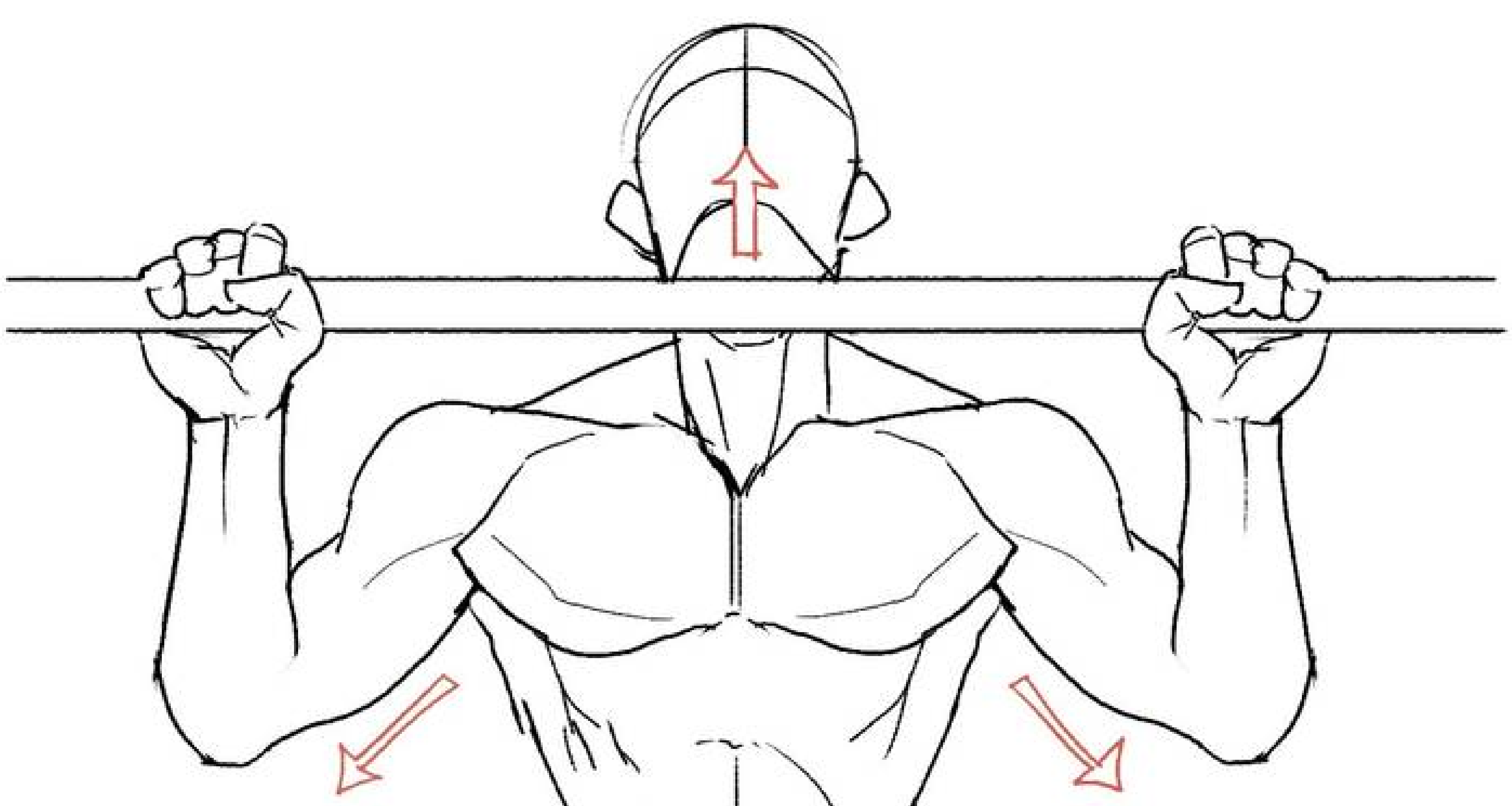




선을 정리하여 턱걸이 준비 자세를 완료합니다



턱걸이 중간 단계로 팔의 힘을 이용해 상체를 끌어올리면
팔은 "ㄴ" 형태가 되며 가슴도 형태가 변하게 됩니다

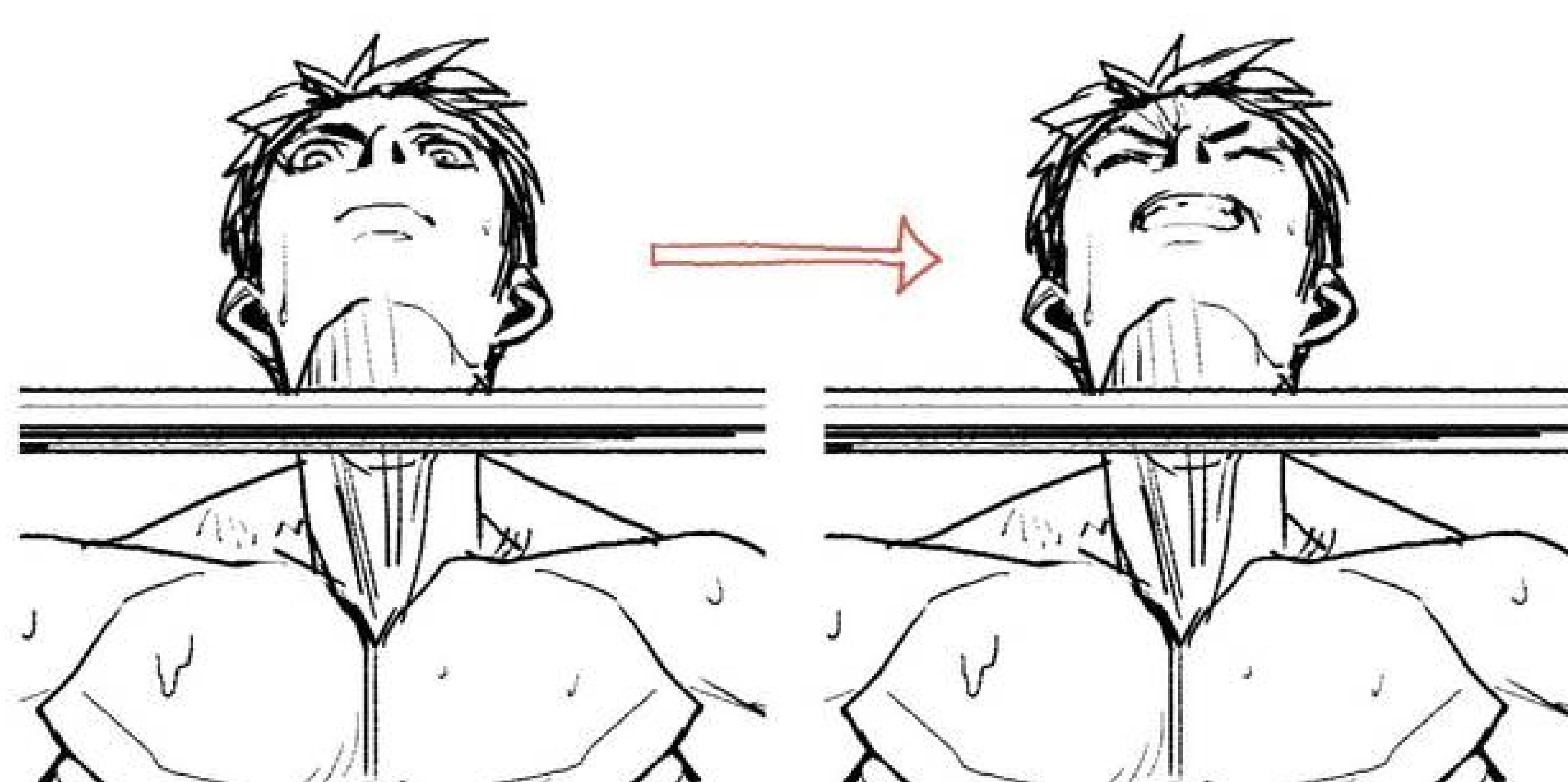


턱을 들어 올려 얼굴이 철봉보다 위로 올라가고 팔의 각도 또한 변합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

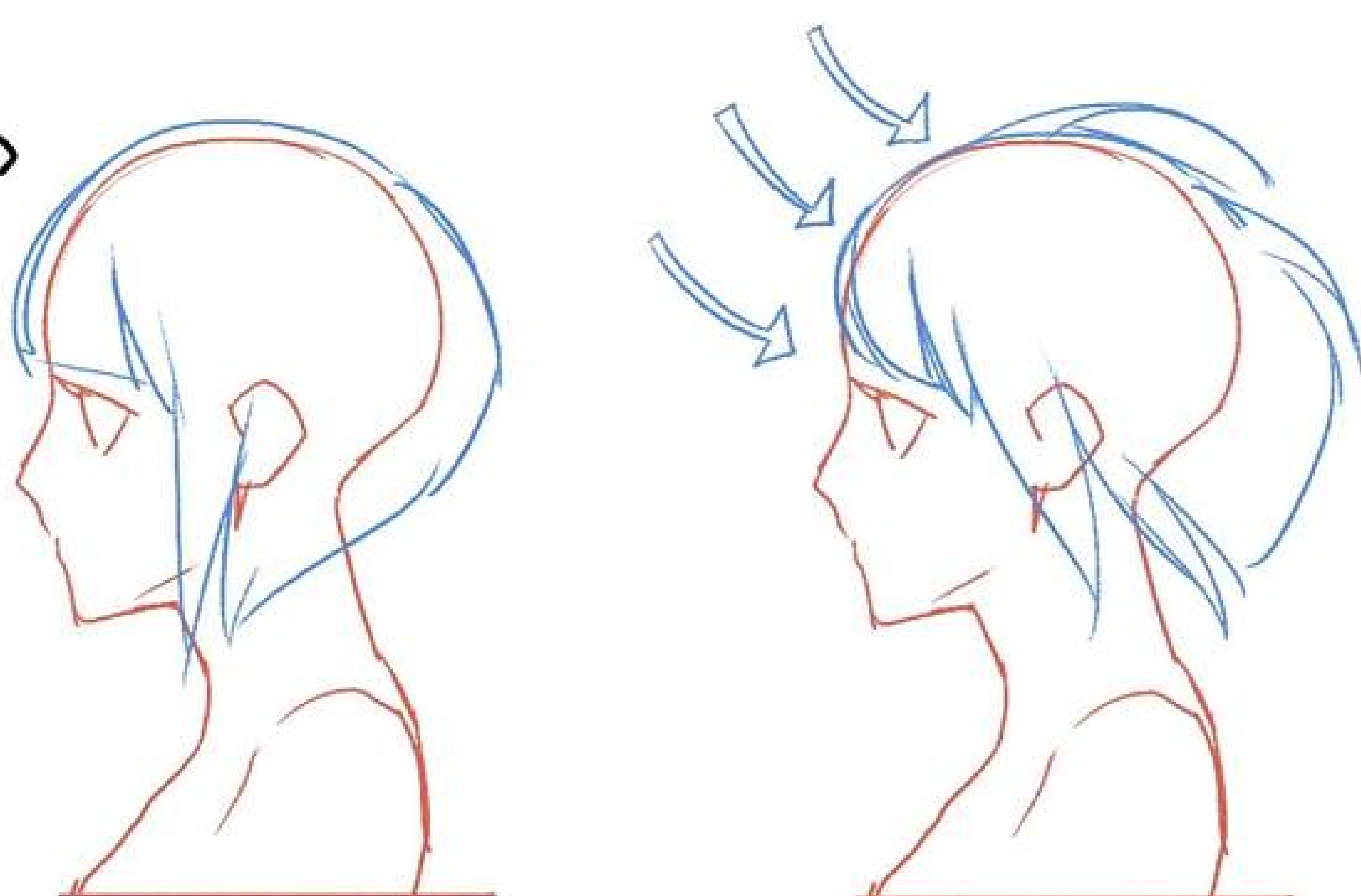


표정의 변화를 주면
턱걸이를 여유 있거나
힘들게 하는 상황적인
표현을 만들 수가 있습니다

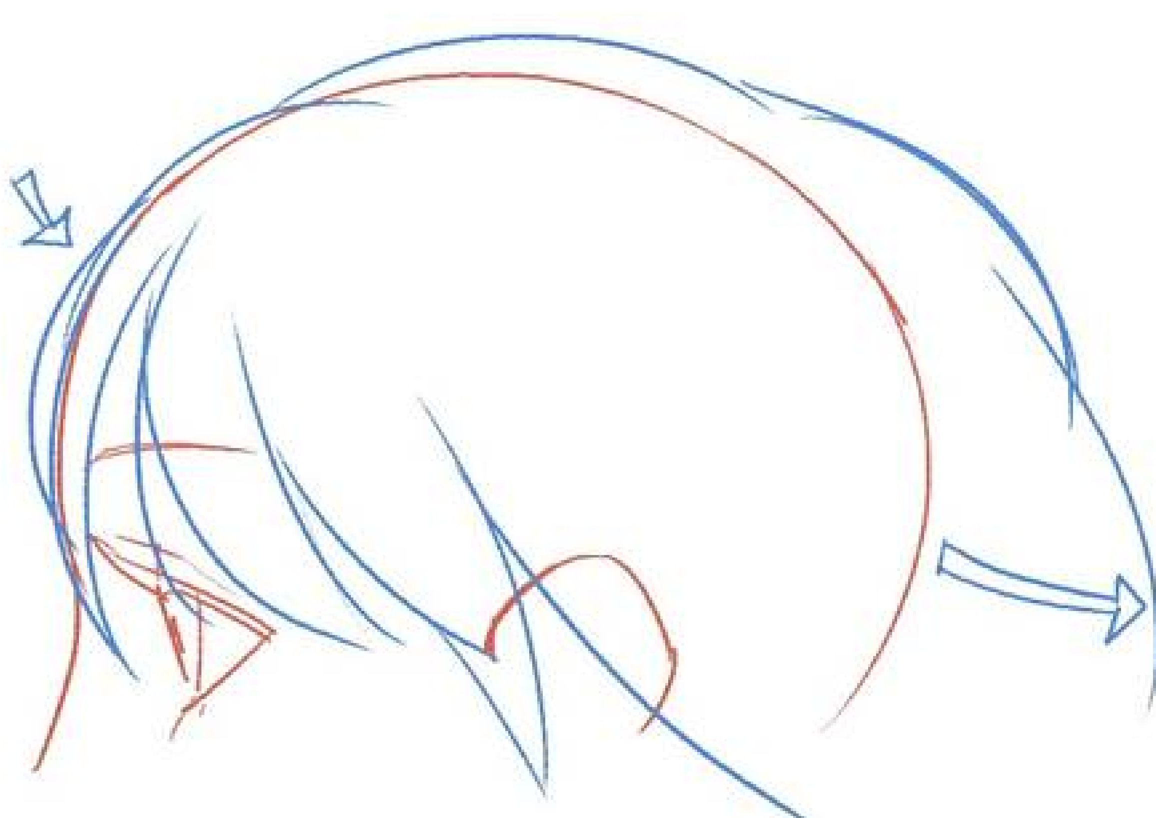


key point

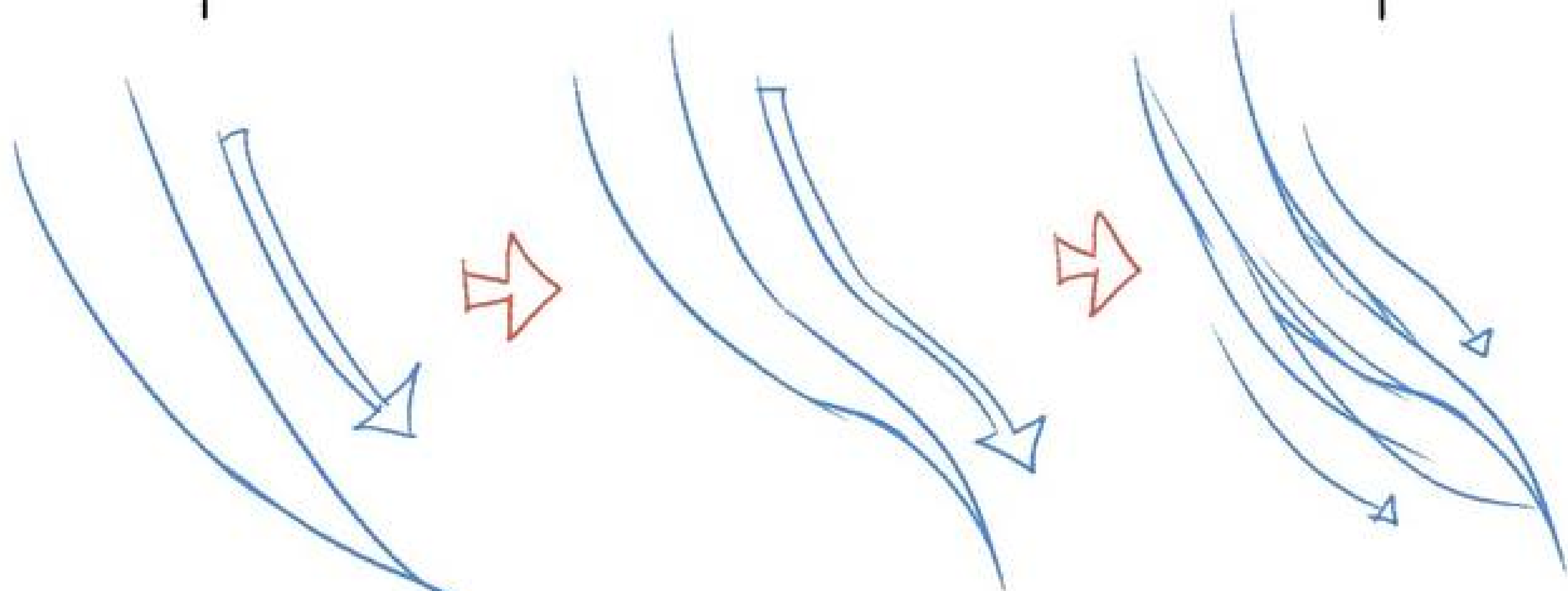
Q : 바람에 흩날리는 머리카락을 그리고 싶어요



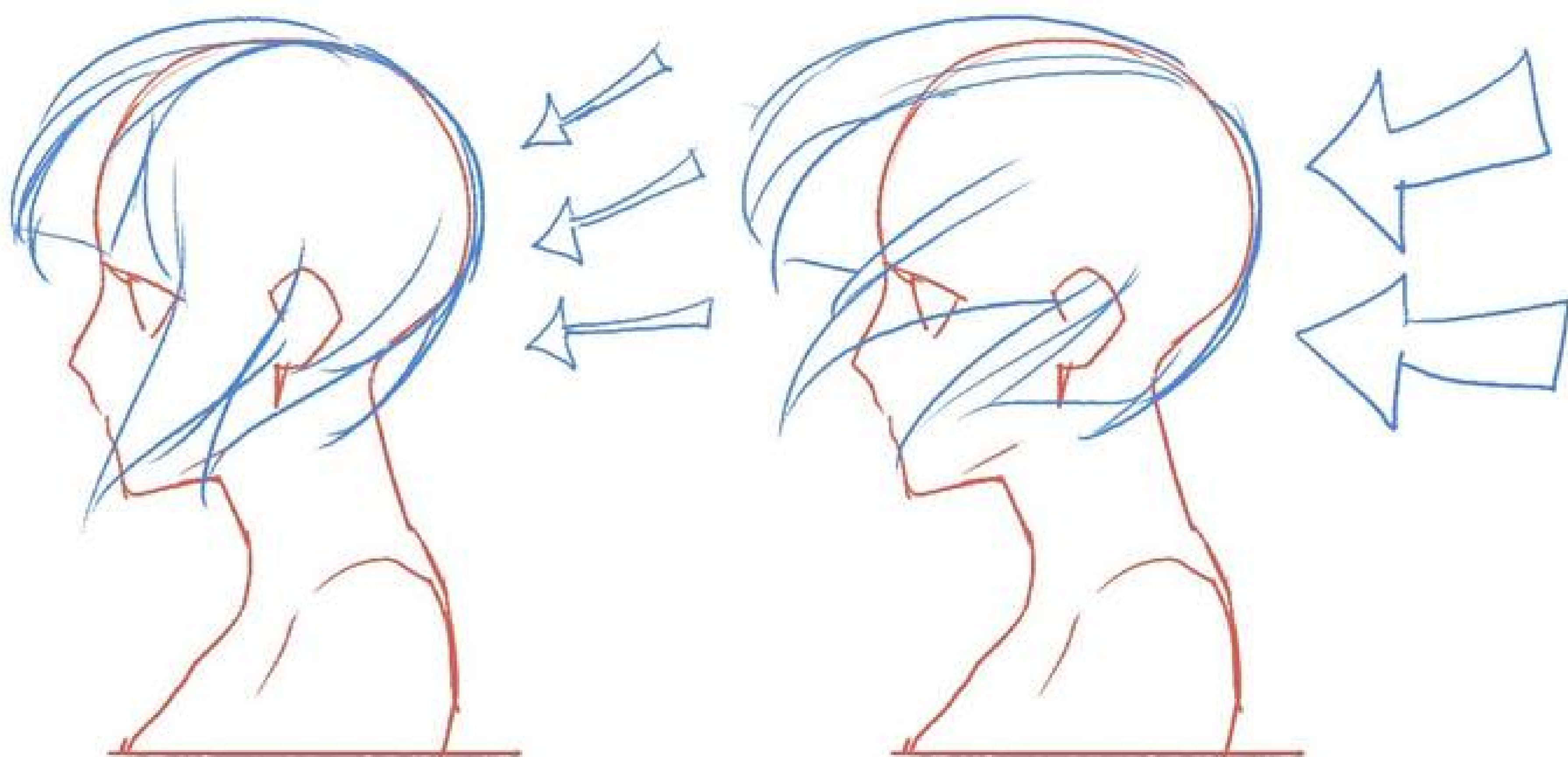
바람이 부는 방향대로 머리카락이 흩날리게 됩니다



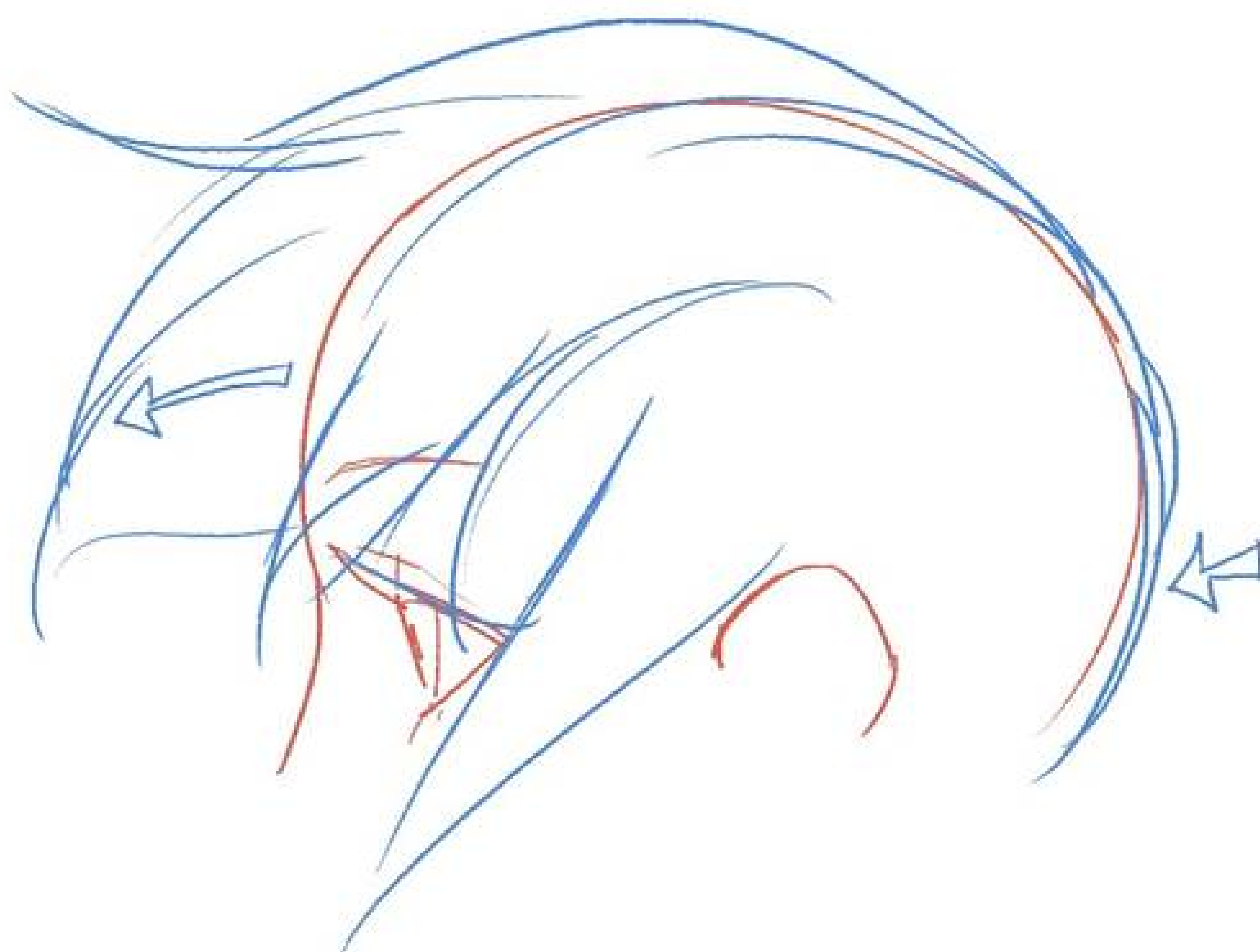
앞에서 바람이 불 경우 앞 머리카락은 이마와 붙게 되고
뒷부분은 뒤통수와 머리카락의 거리감을 만들어 줍니다



머리카락의 흐름은 자연스러운 곡선을 그리며 디테일을 올리면 됩니다



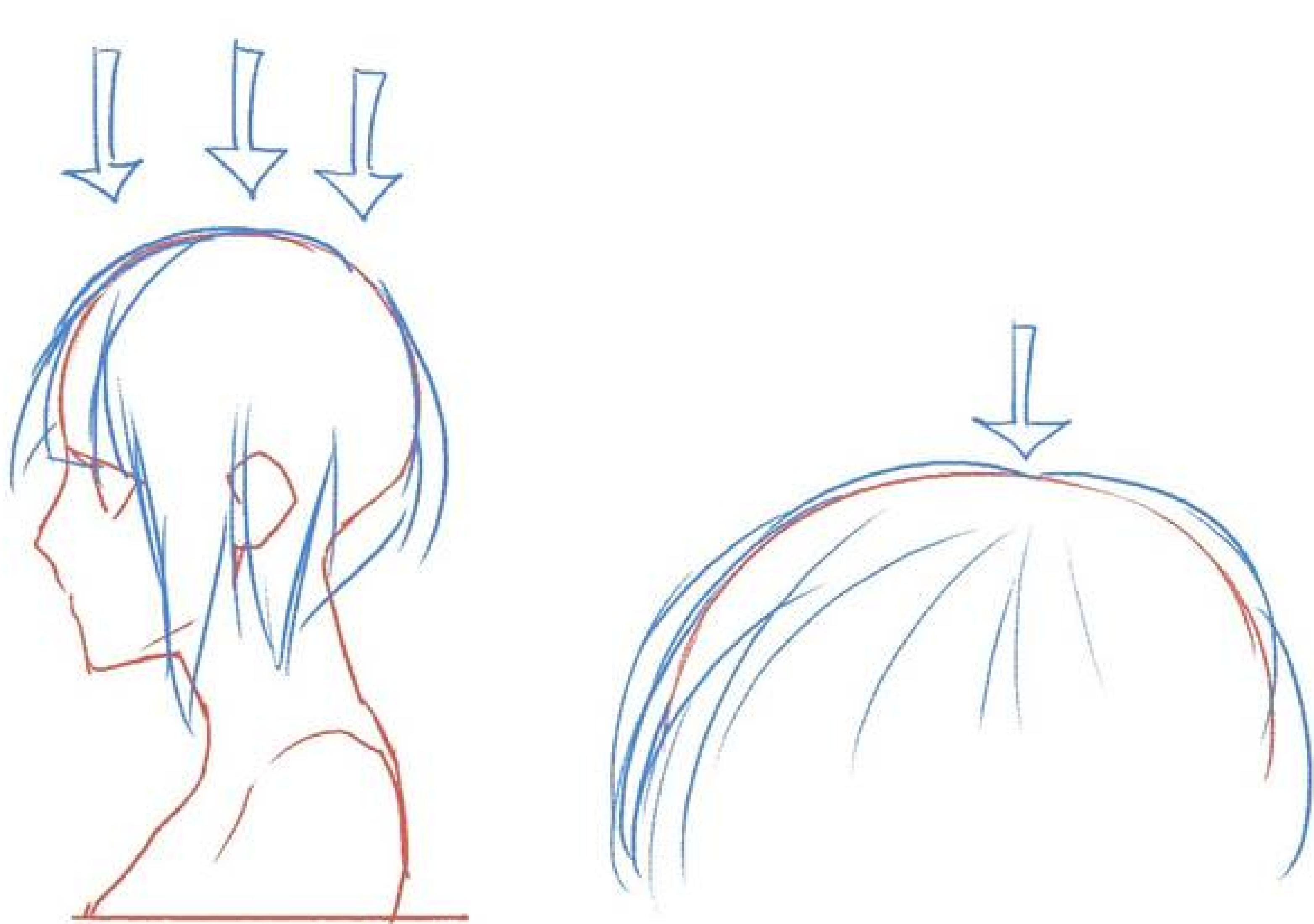
바람의 방향을 정하고 바람의 강도를 생각하며
머리카락을 흩날리면 상황에 따른 표현이 가능합니다



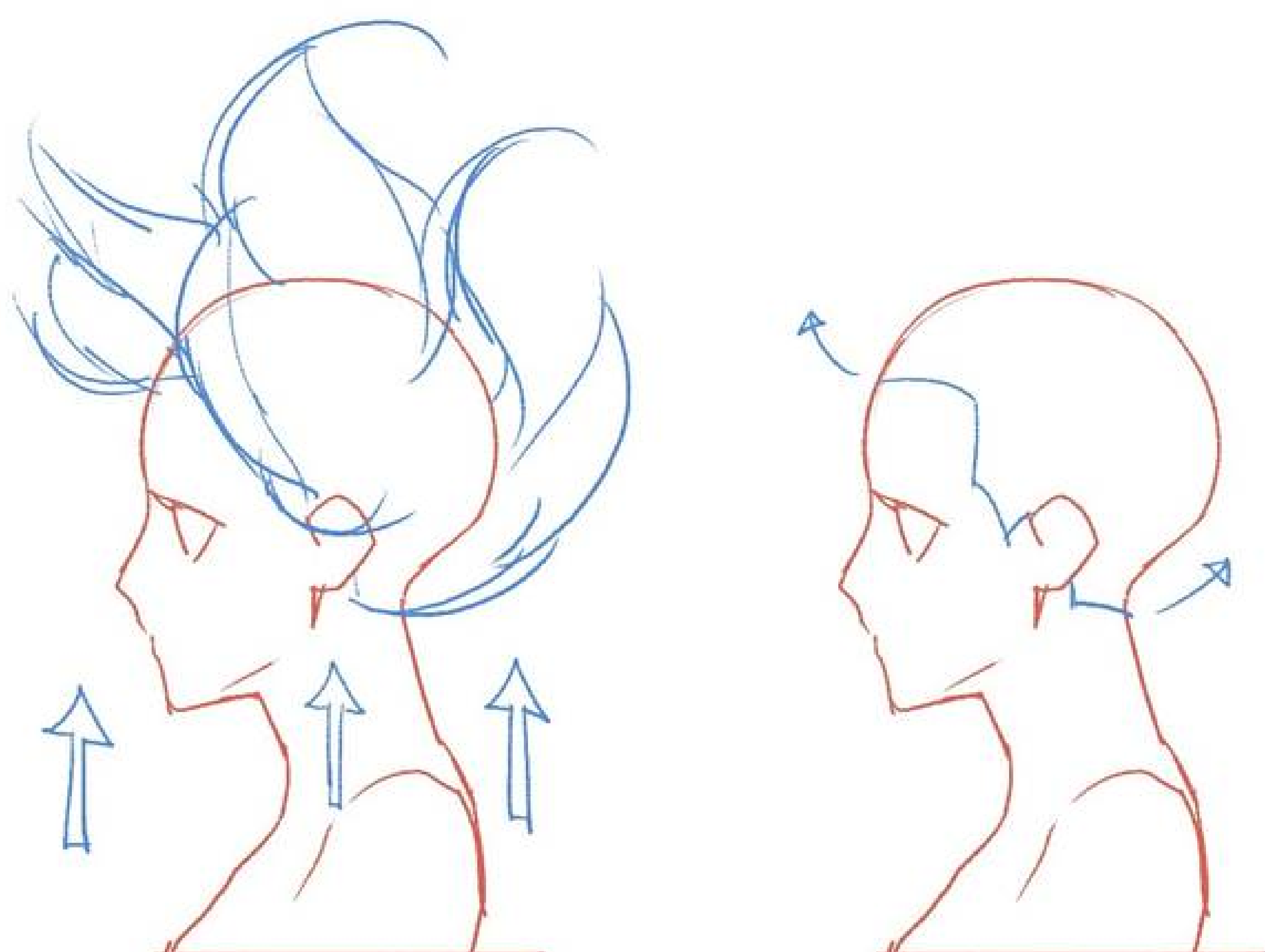
뒤에서 바람이 불 경우 뒤 머리카락은 뒤통수와 붙게 되고
앞부분은 이마와 머리카락의 거리감을 만들어 줍니다



흩날리는 머리카락에 가려지는 이목구비를 지워주고 디테일을 올려갑니다



위에서 바람이 불 경우 위 머리 라인과 밀착 시켜 눌린 느낌으로 그려줍니다



아래에서 바람이 불 경우 이마라인이 보이고 머리카락은 위로 향합니다

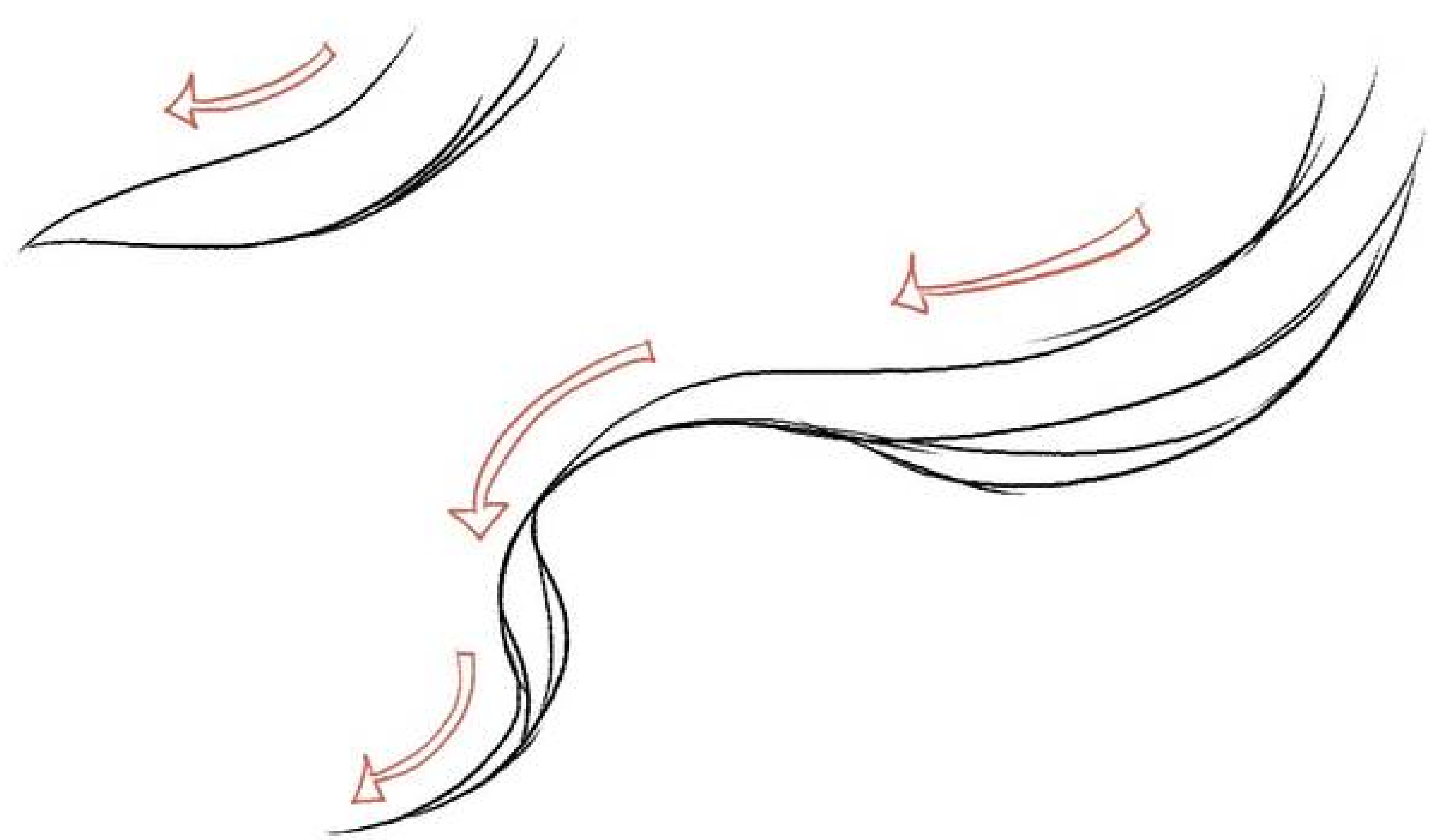


러프한 상태에서 바람 방향을
고려하여 흐름을 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

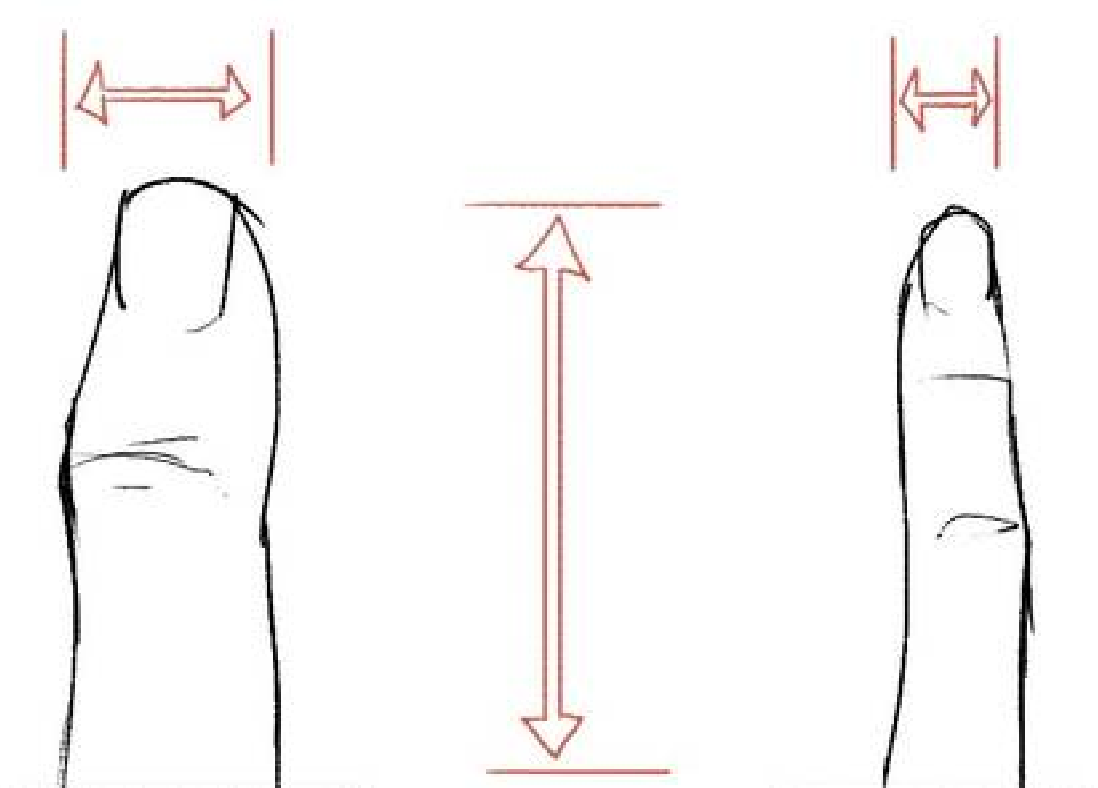


머리카락의 길이에 따라서
곡선의 흐름을 많이 만들어
주면 흩날리는 머리카락을
효과적으로 그릴 수 있습니다

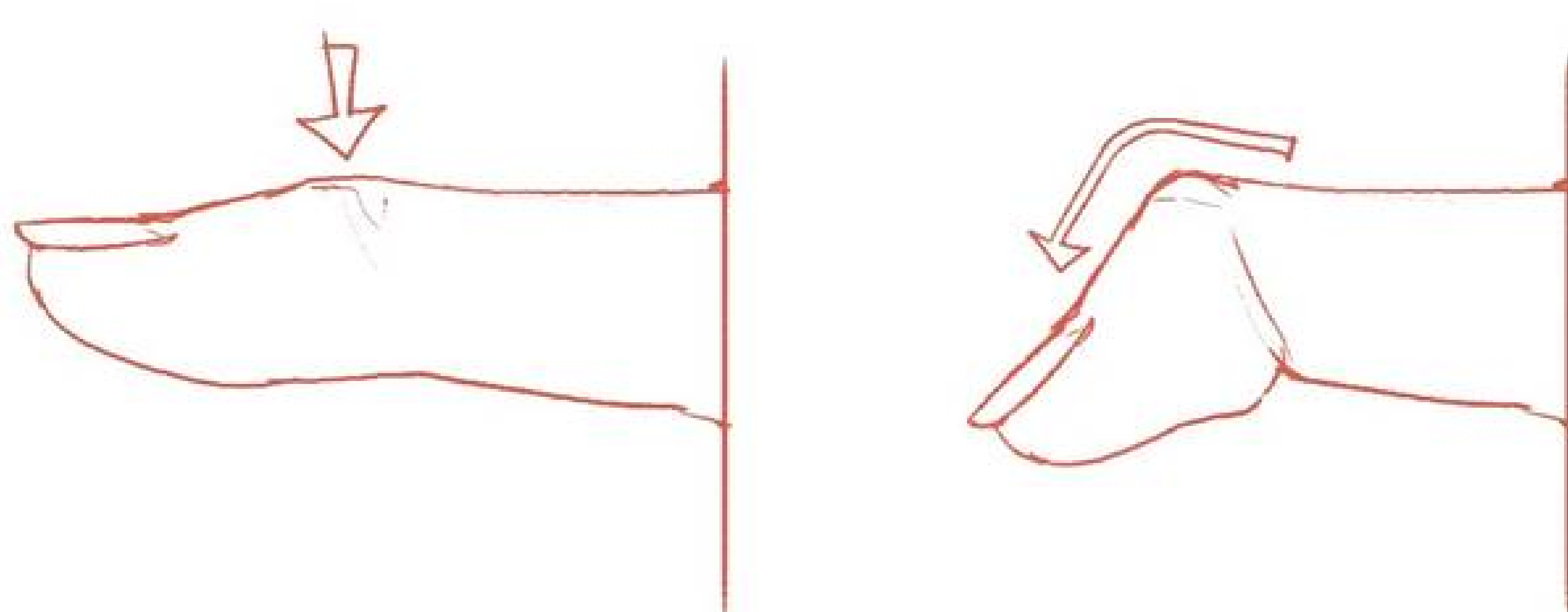


key point

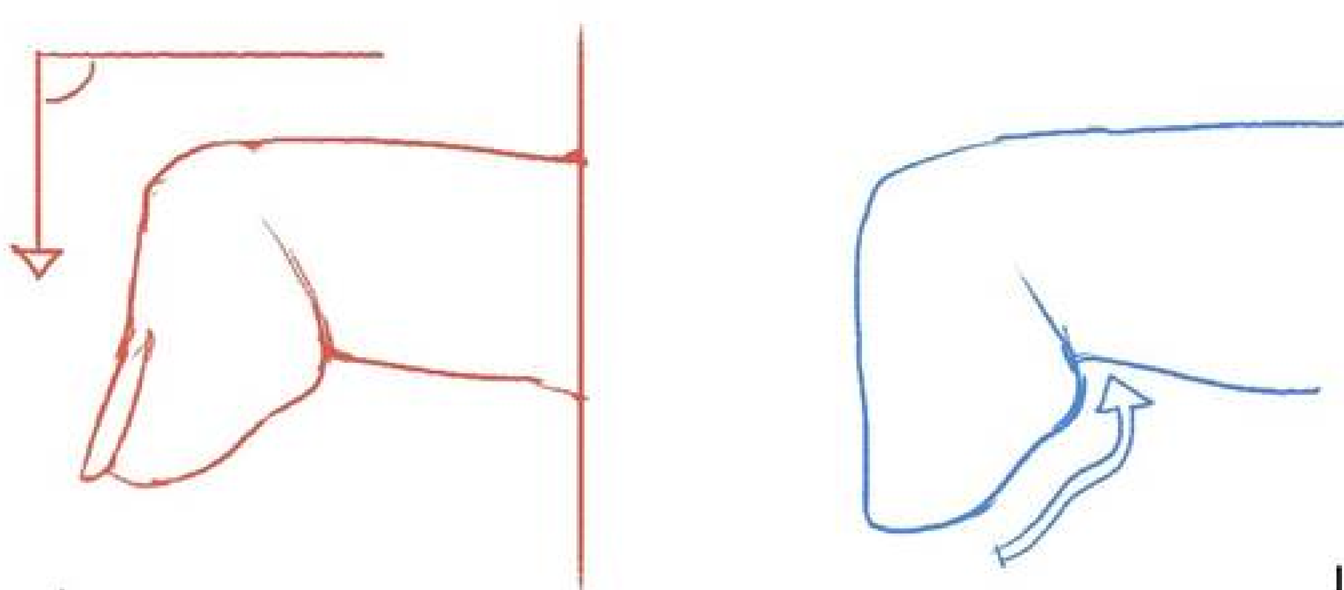
▌Q : 엄지손가락이 이상하게 그려져요



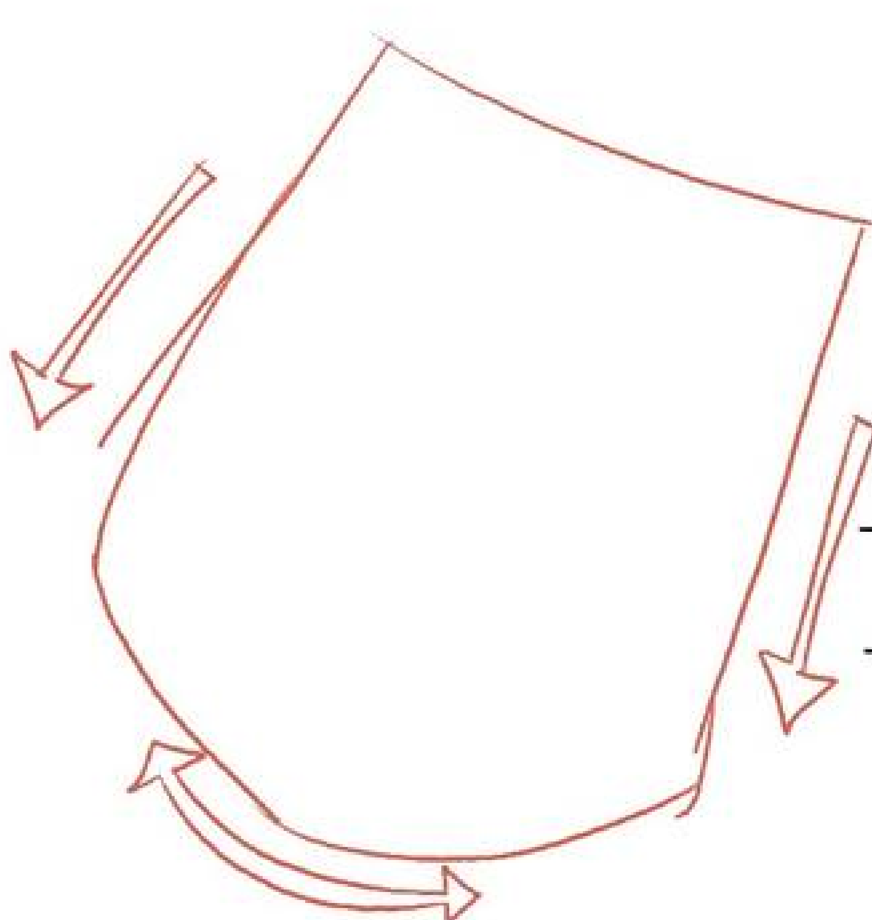
엄지손가락의 경우 새끼손가락과 길이는 비슷하지만 두께에서 차이가 생깁니다



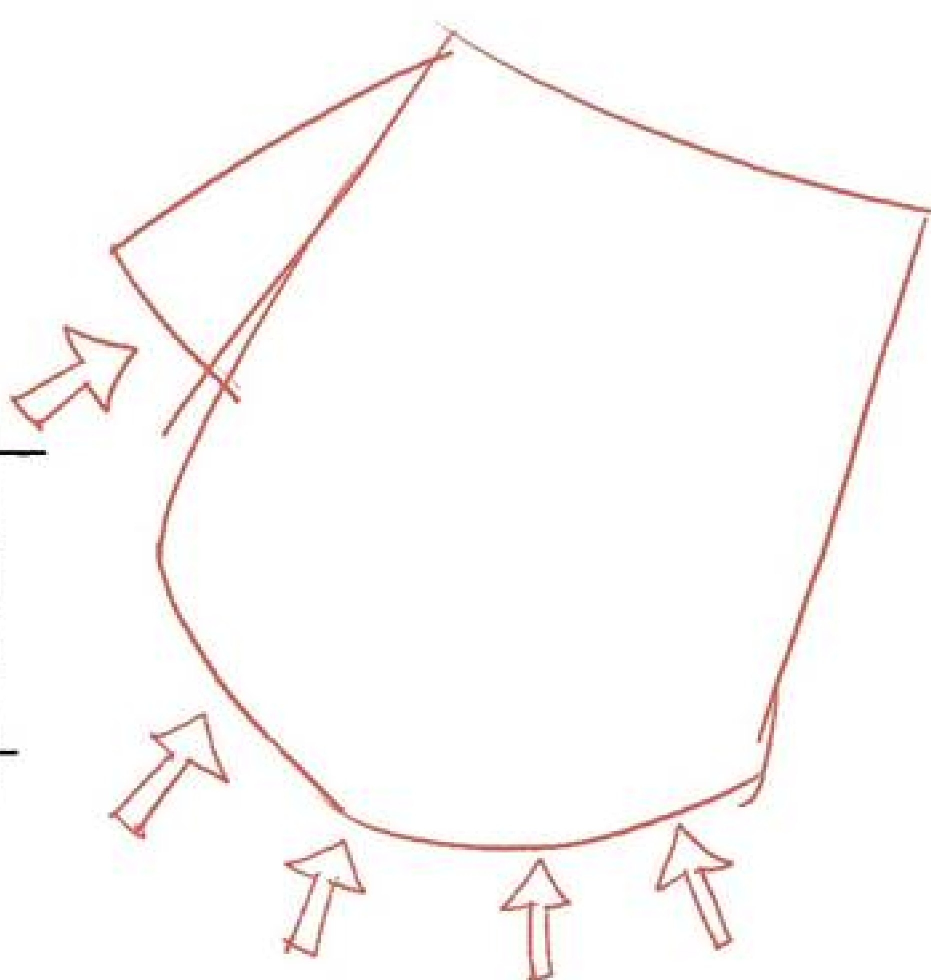
엄지손가락은 접히는 관절이 한 개로 다른 손가락과 관절 수가 다릅니다



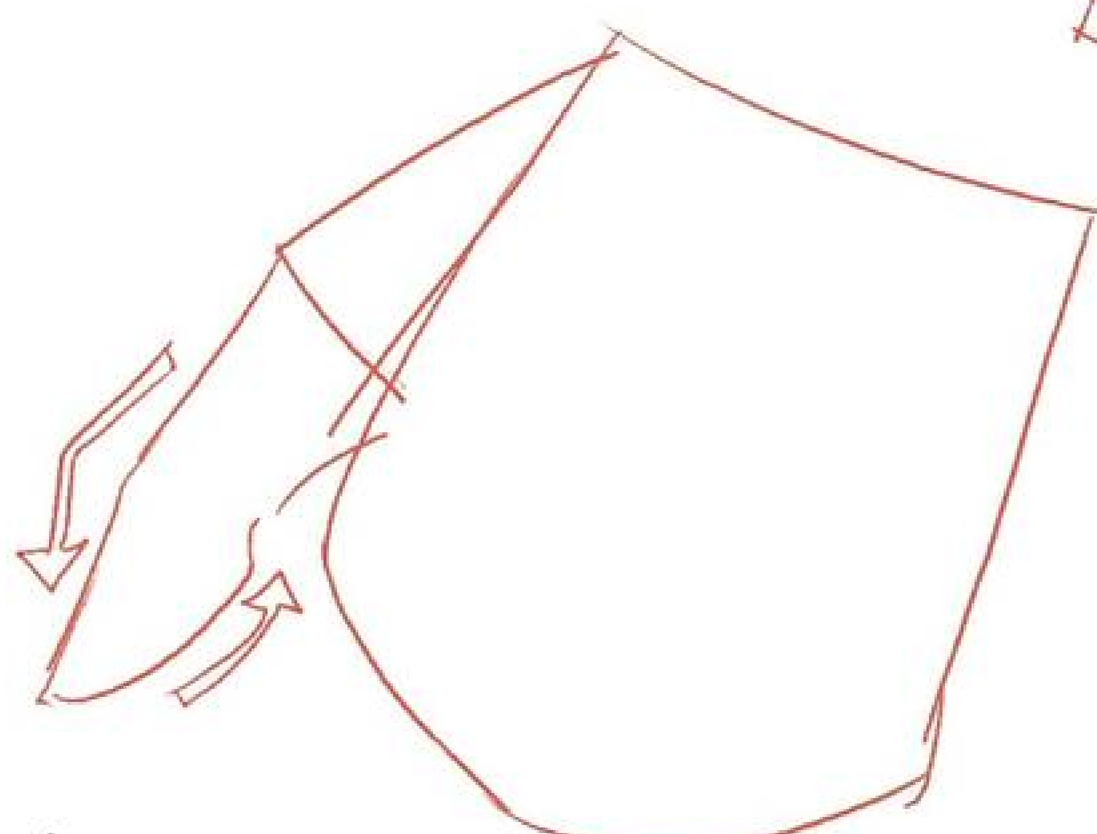
접히는 각도는 90도까지 꺾일 수 있으며 굴곡이 생깁니다

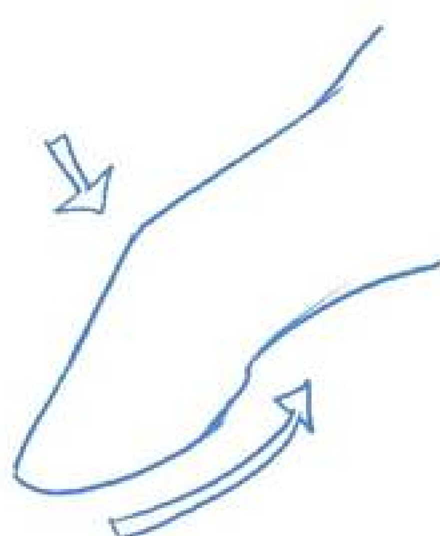


손가락을 그리기 위해 넓은 면을 그립니다

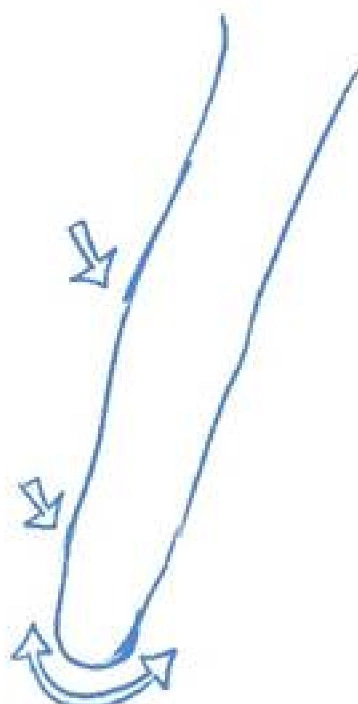


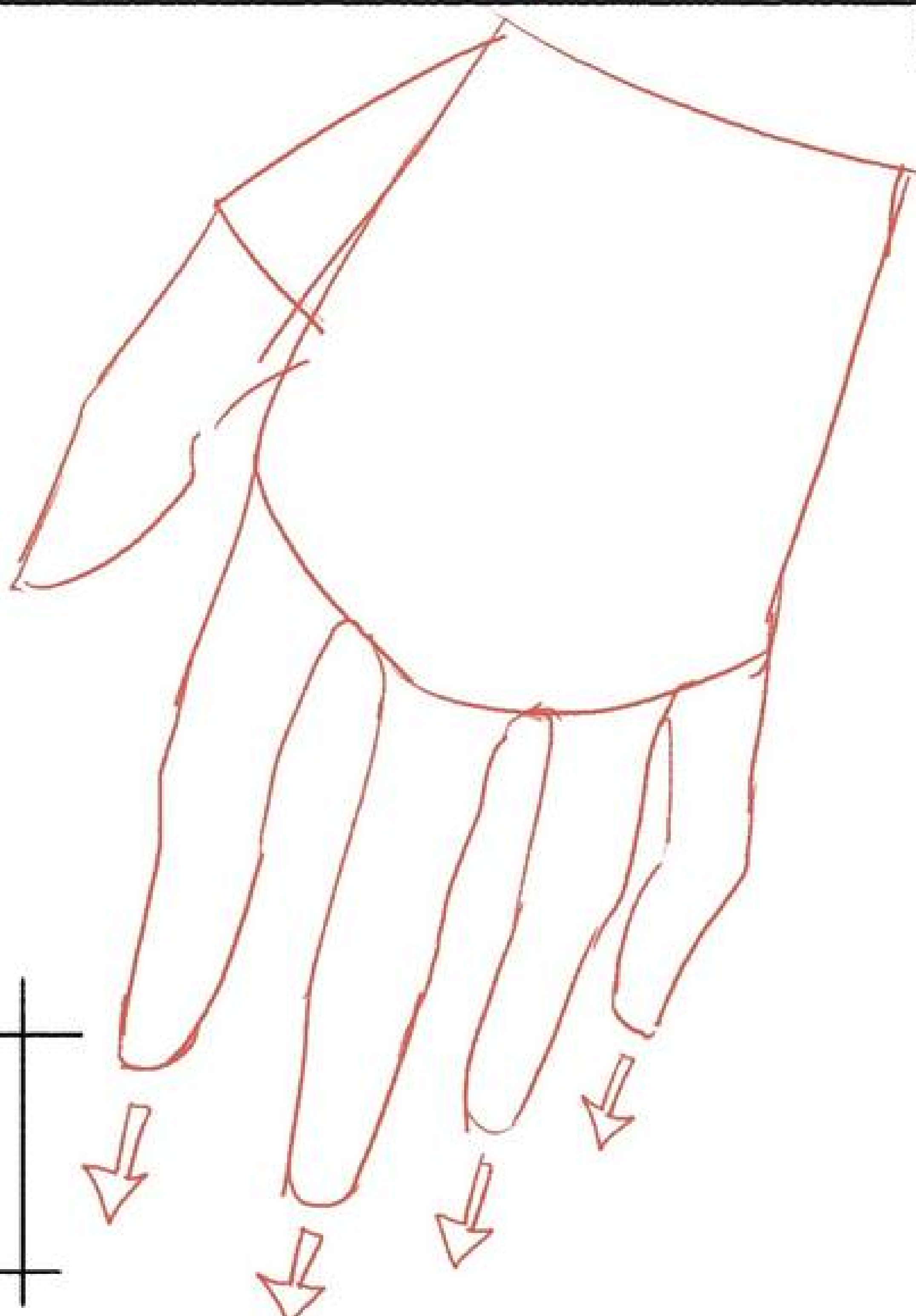
엄지손가락은 다른 손가락에 비해
낮은 위치에 그려져 폈을 경우
가장 짧게 보일 수밖에 없습니다



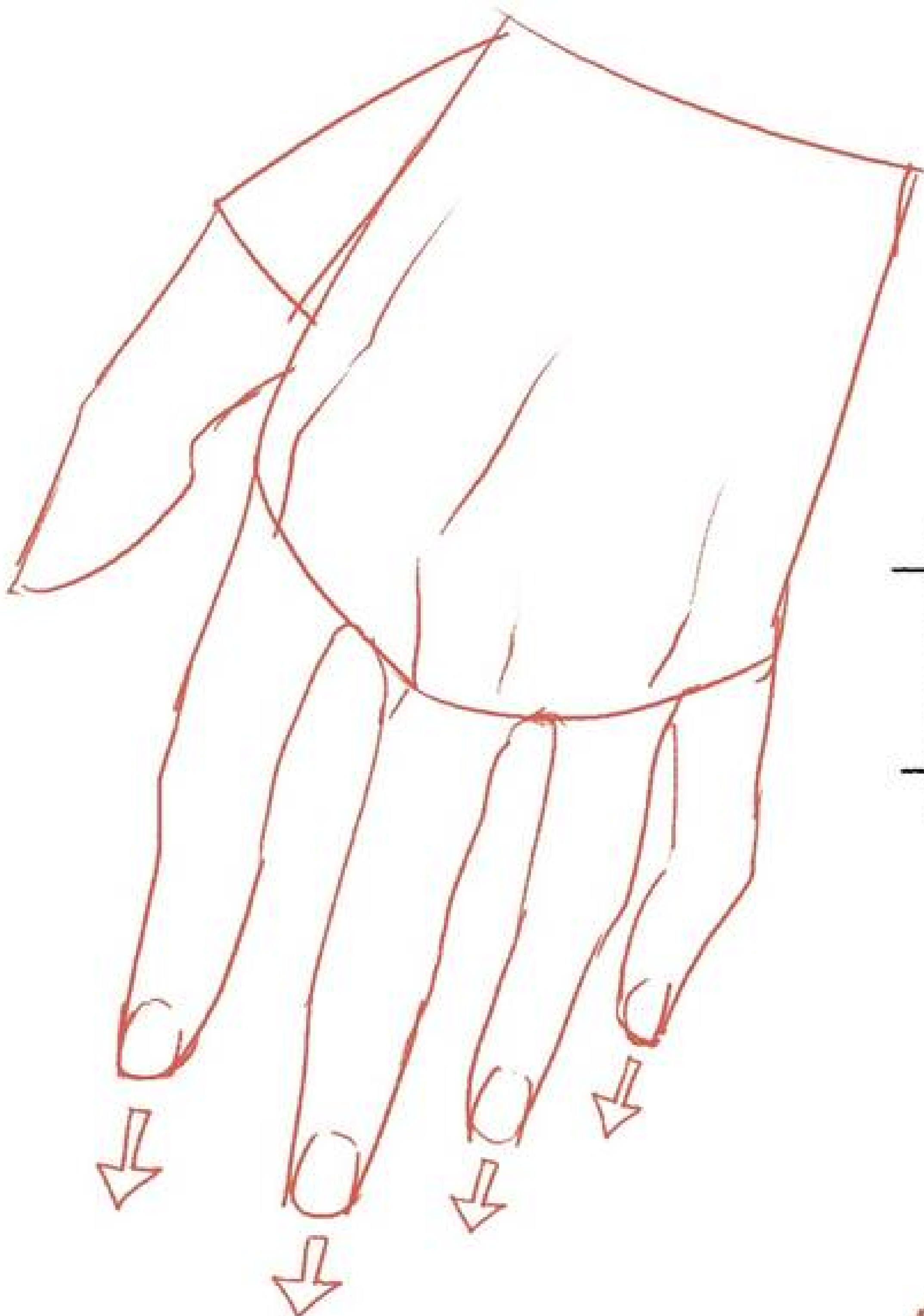


엄지손가락의 특징인 관절을 하나 만들어주고 옆모습의 형태로 방향이 생깁니다

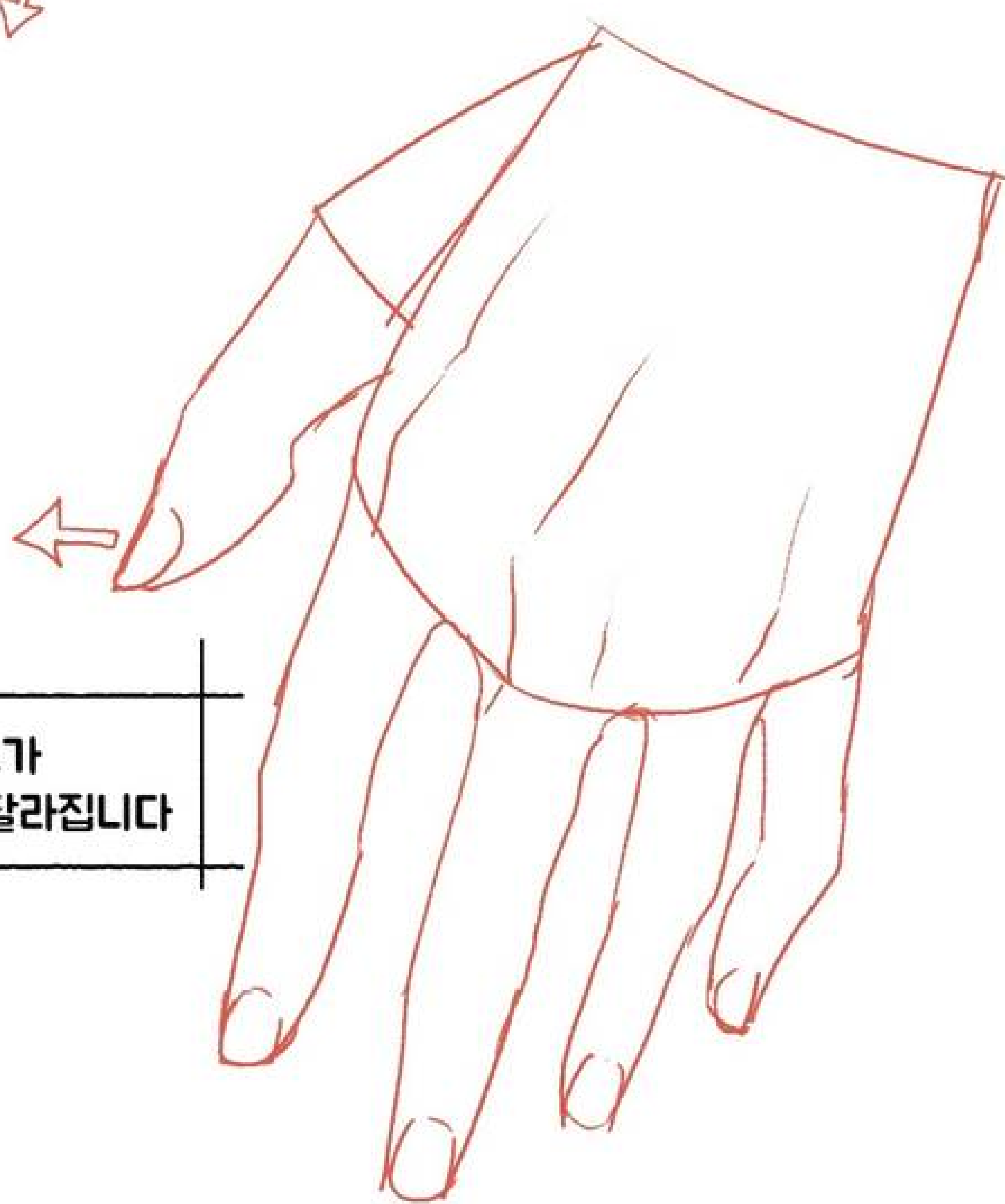




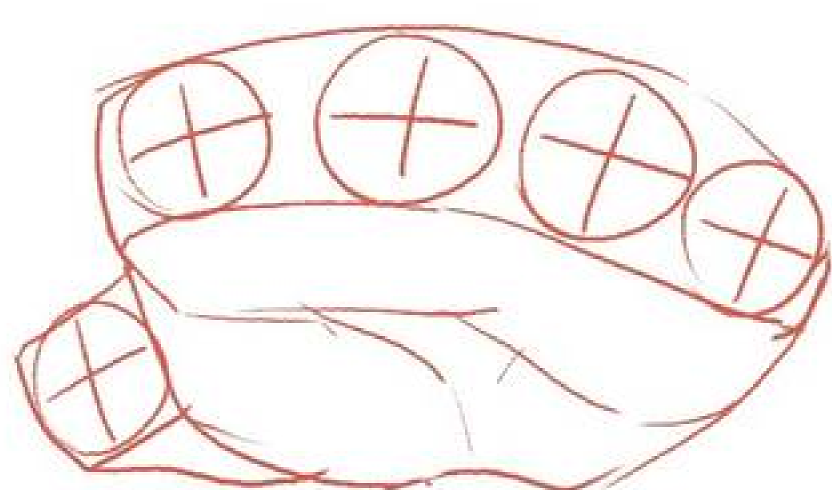
나머지 손가락은 관절이 두 개고
엄지손가락과 다른 방향인
정면으로 윗면이 그려집니다



손가락 끝부분에 손톱을
방향에 맞게 그려줍니다



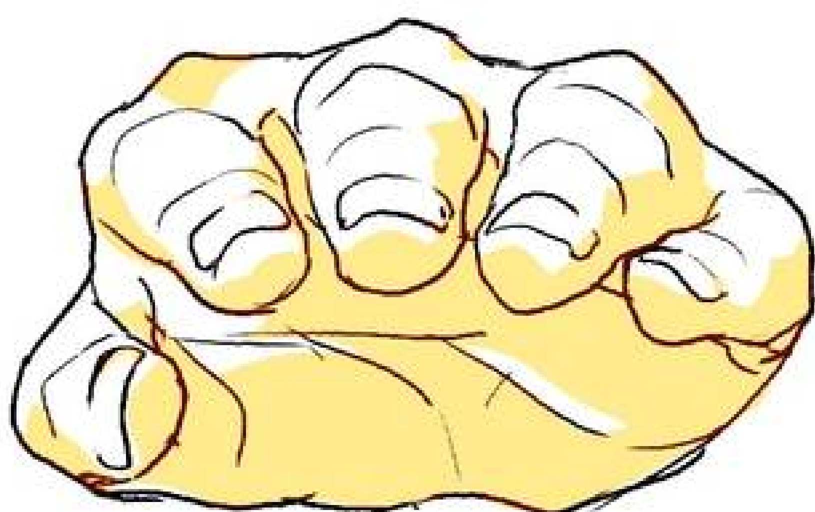
엄지손톱의 경우 손가락의 각도가
다르기 때문에 보이는 형태가 달라집니다



다른 각도에서 바라본 형태로
손가락의 방향을 확인해봅니다

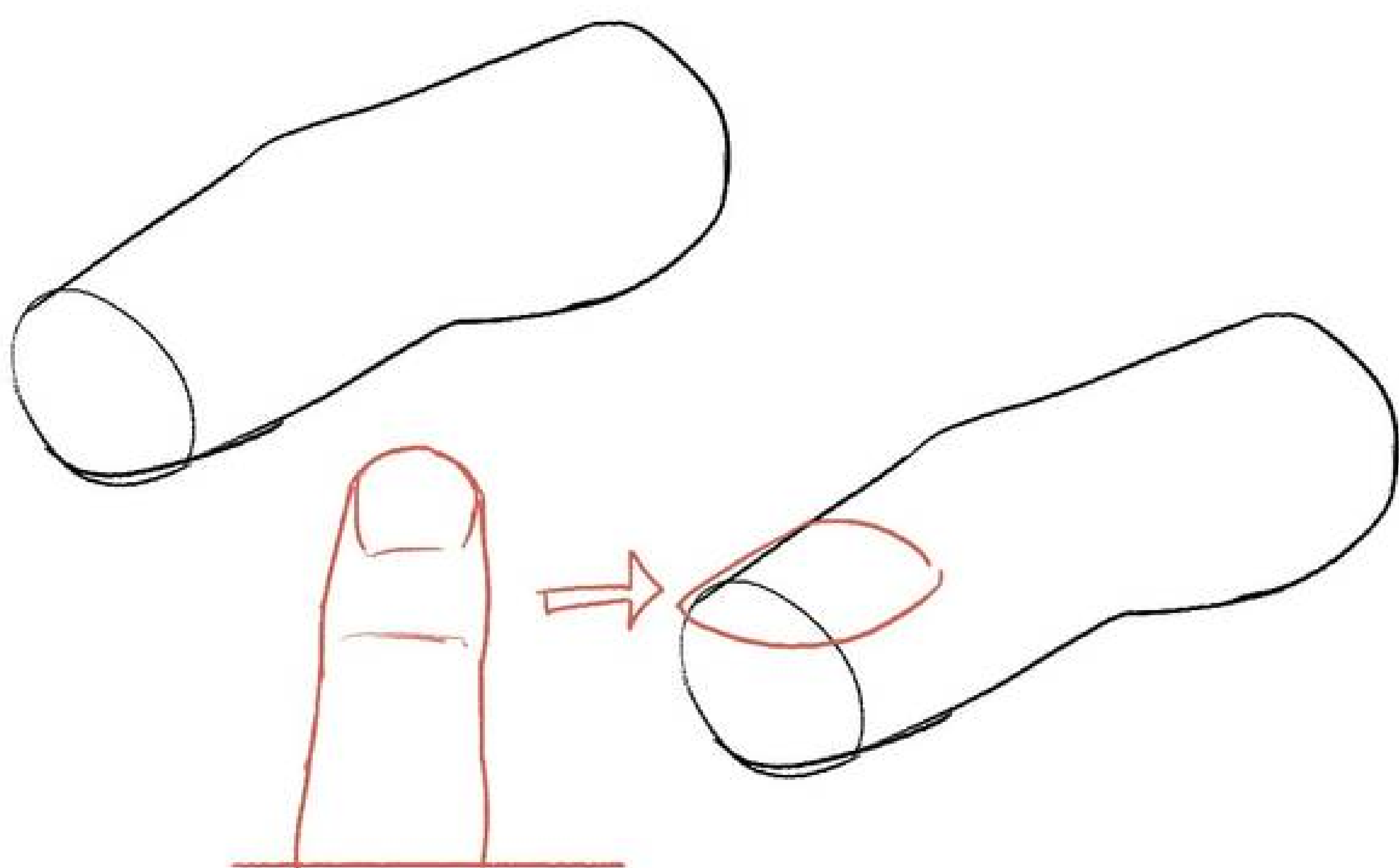
손톱으로 손가락의 각도를 마무리하고
엄지손톱만 다른 각도로 그려집니다





엄지손가락의 특징과 각도를
고려하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

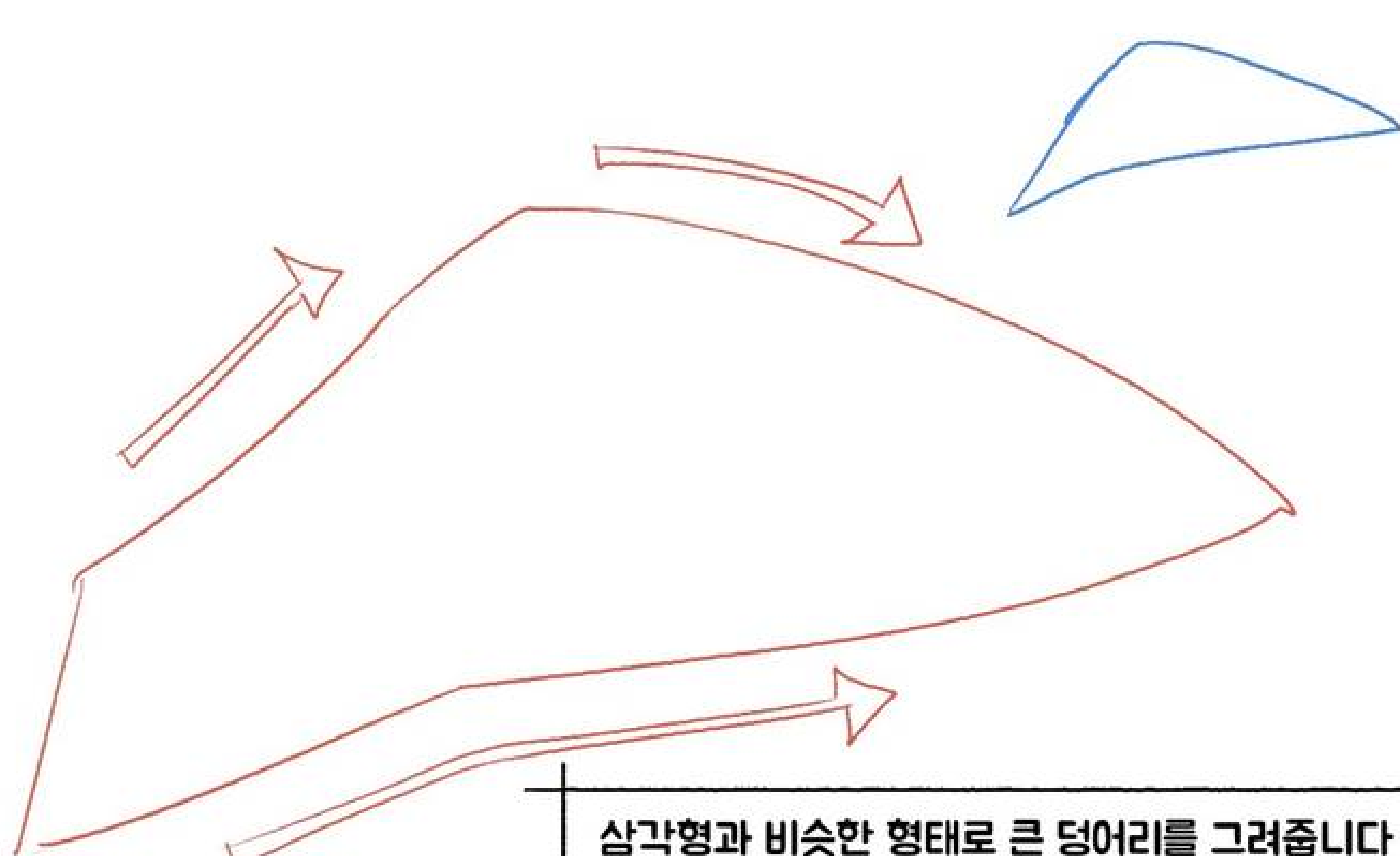


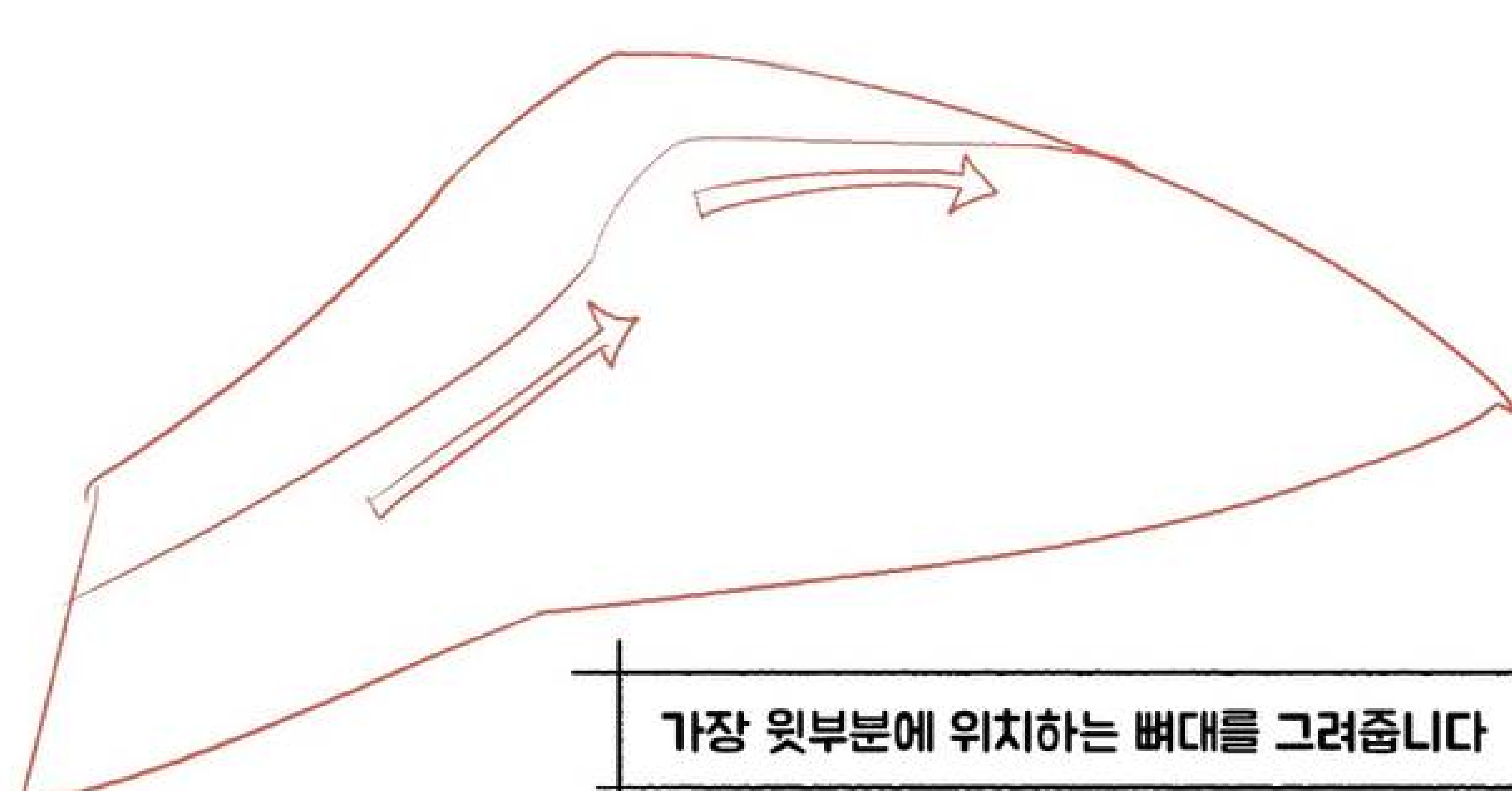
엄지손가락이 가장 두꺼운 만큼
손톱 역시 다른 손가락의 손톱에
비해서 조금 더 넓은 형태입니다



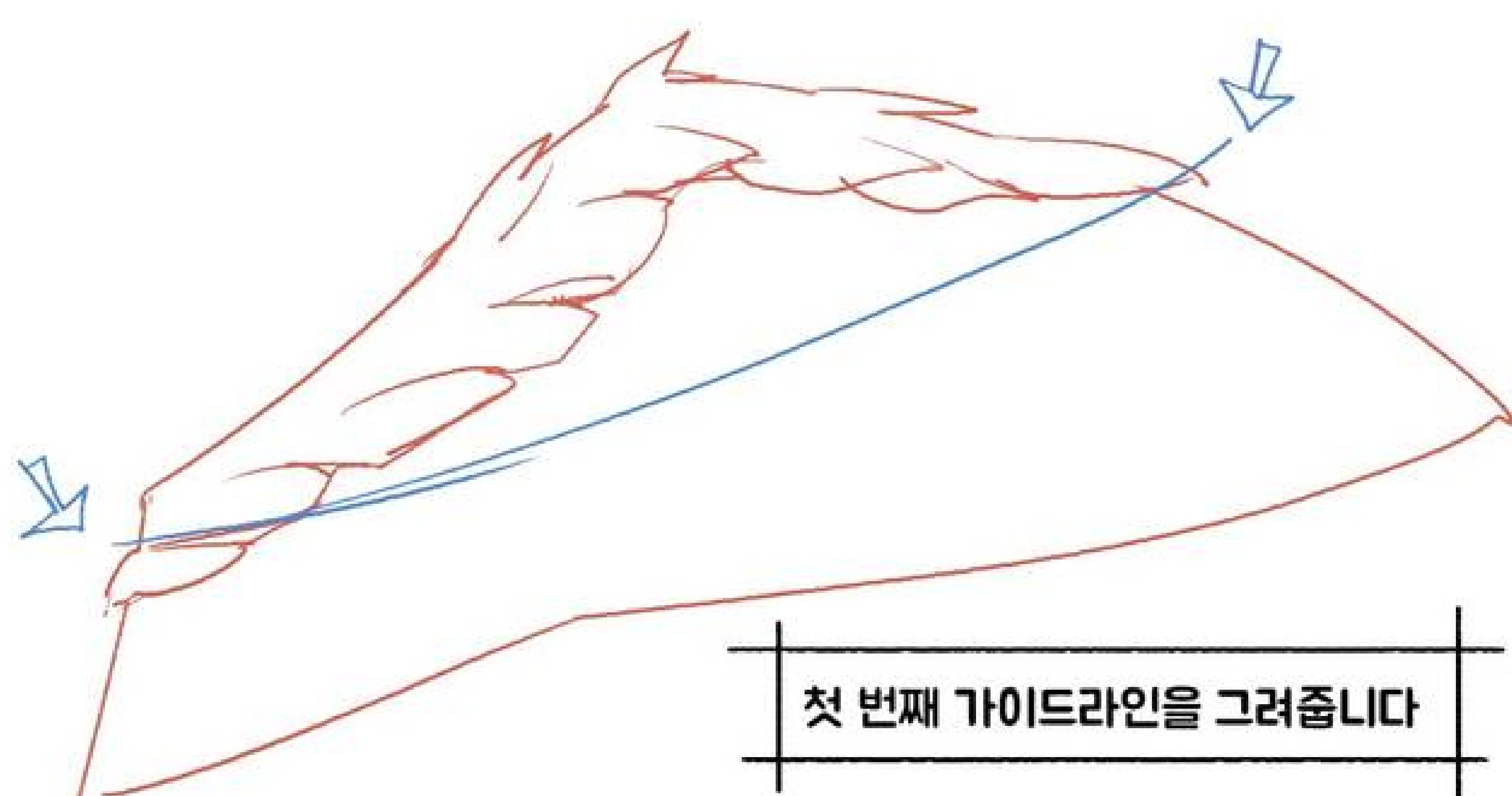
key point

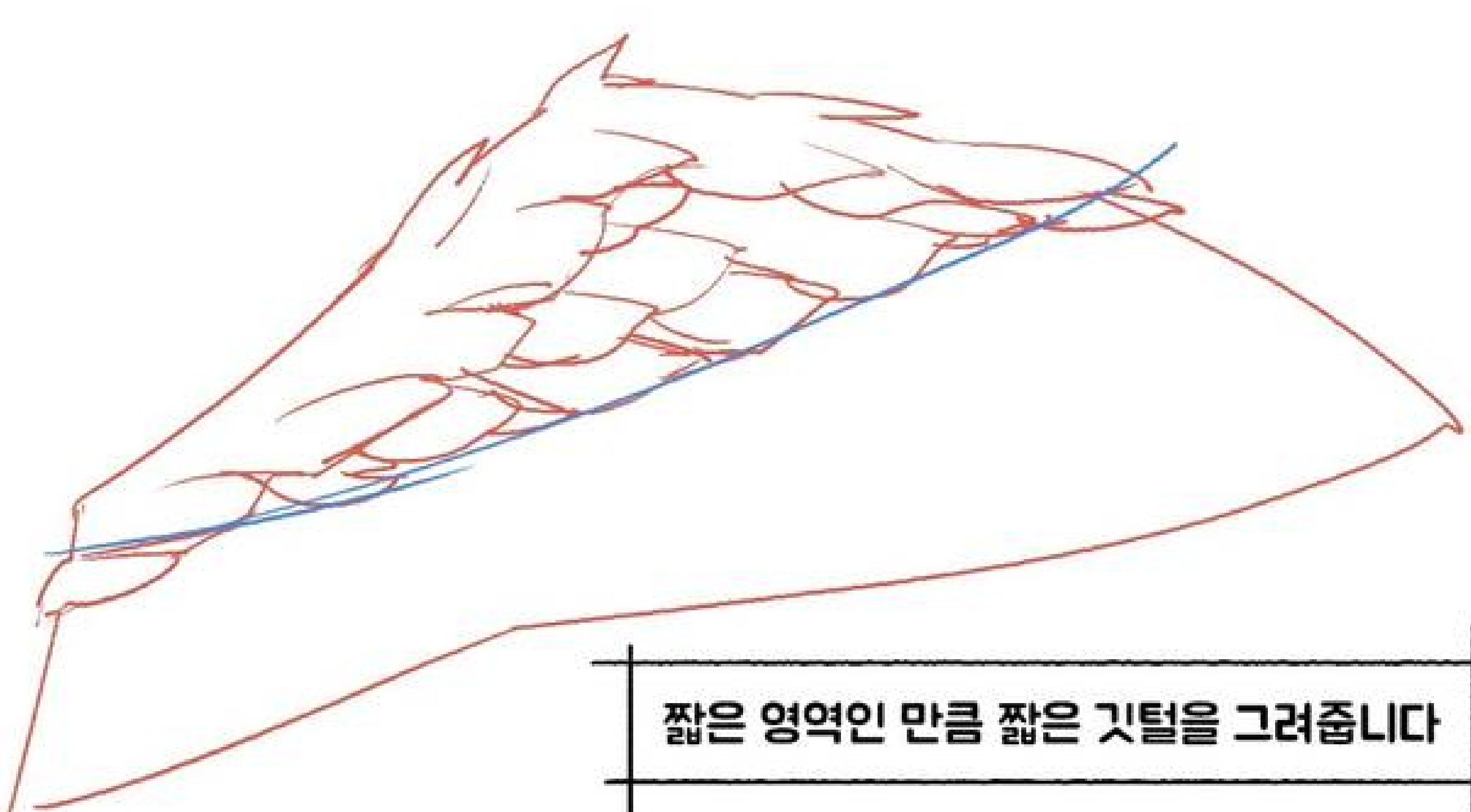
Q : 천사 날개는 어떻게 그려야 하나요

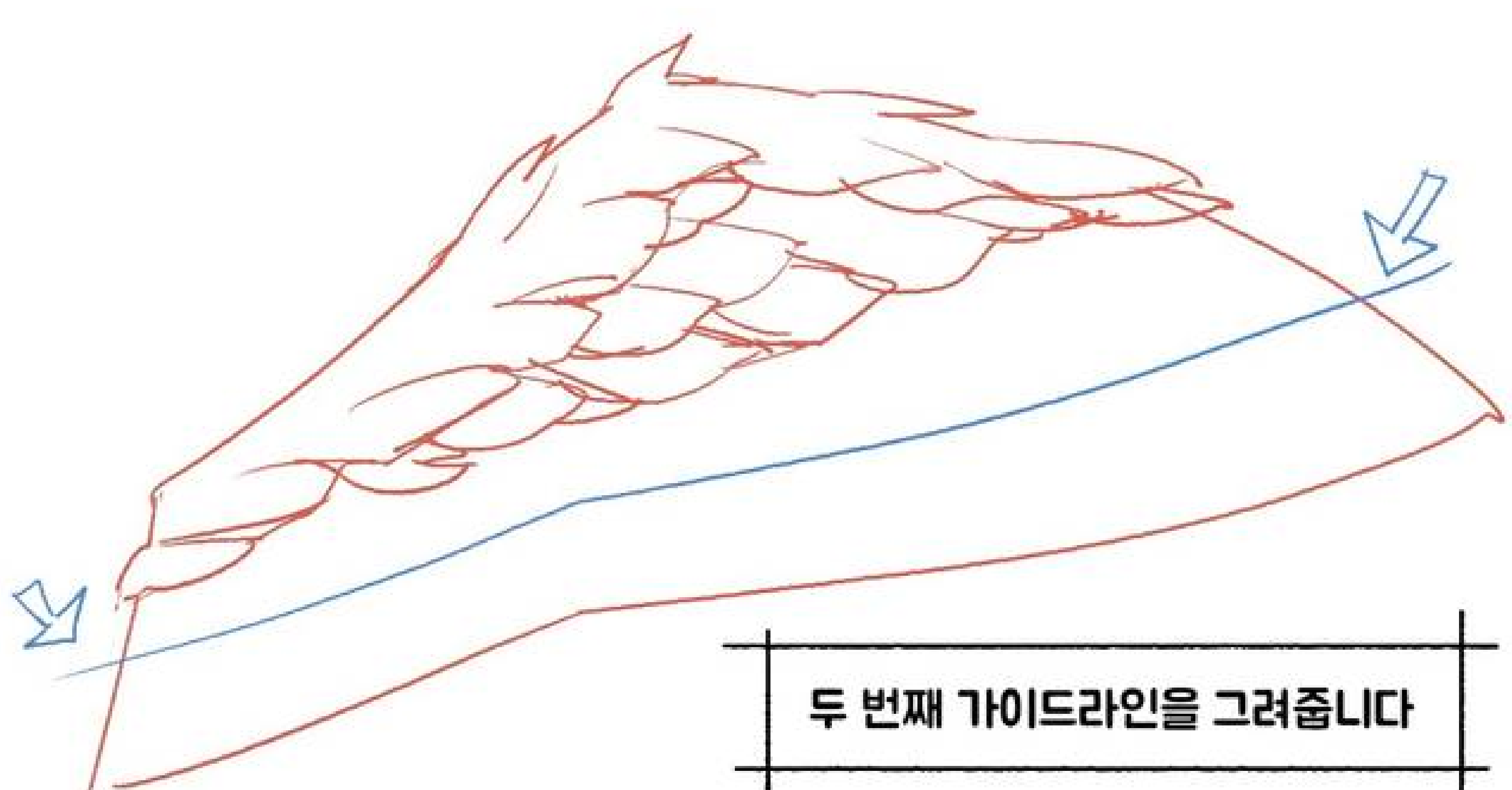


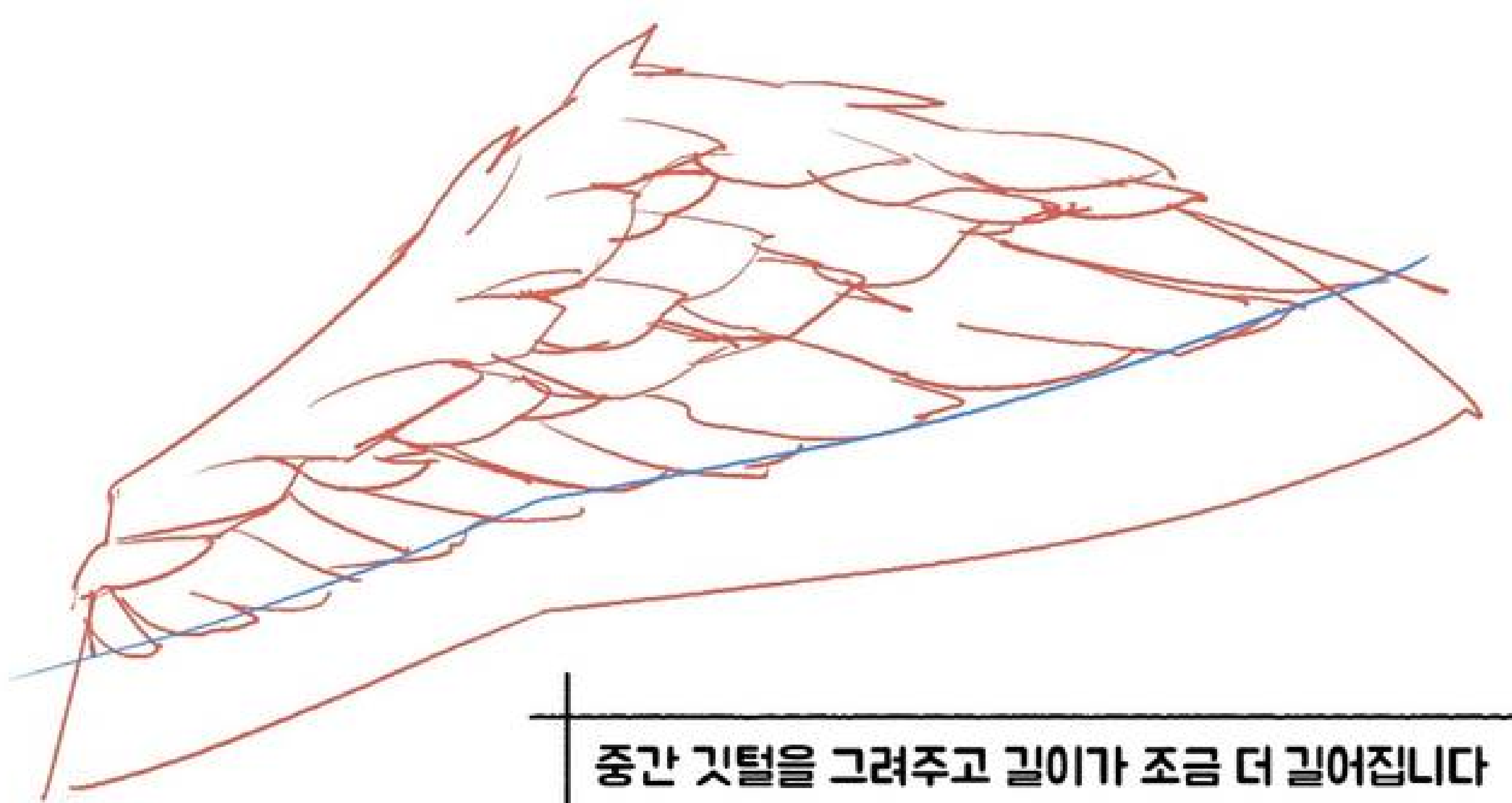


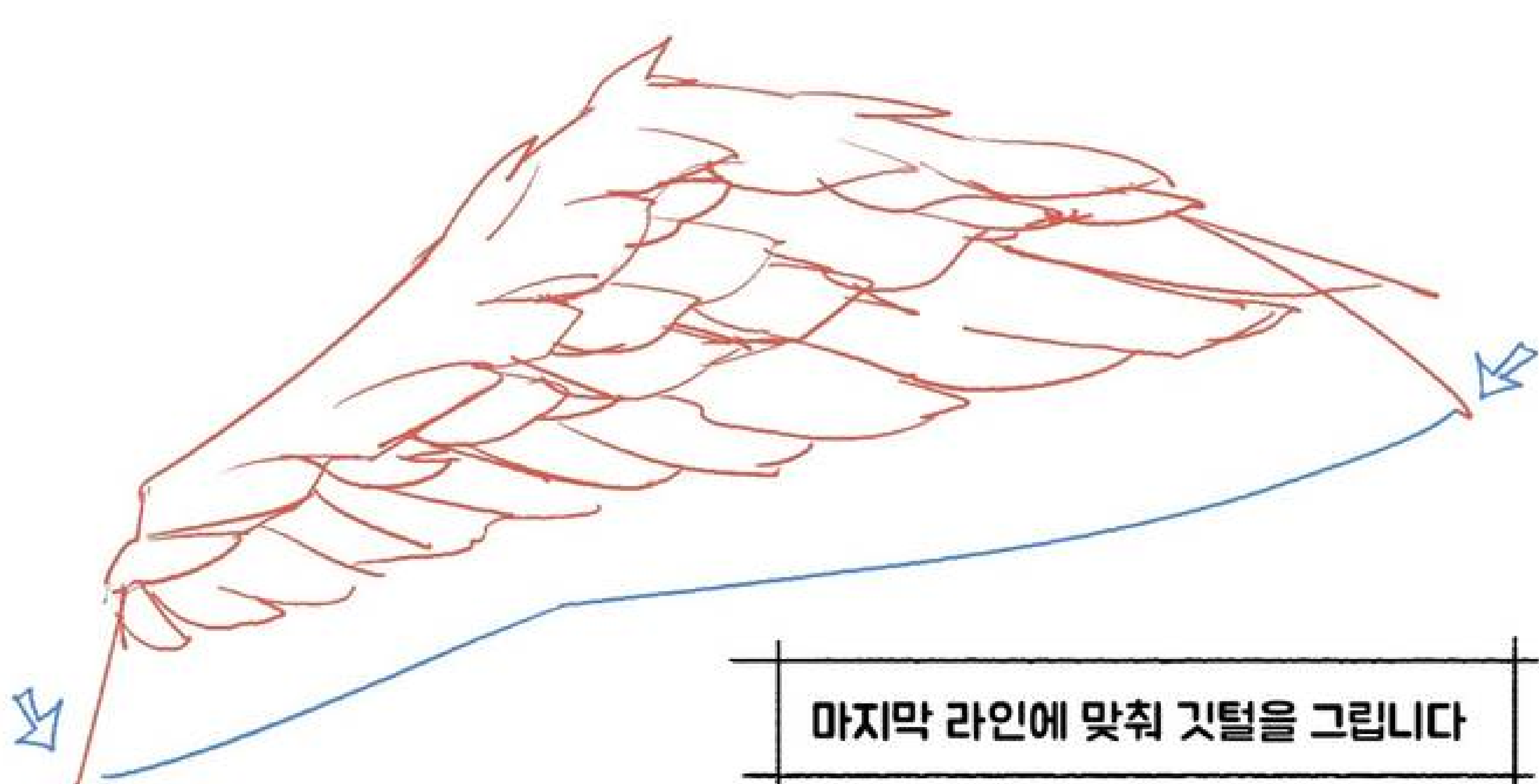


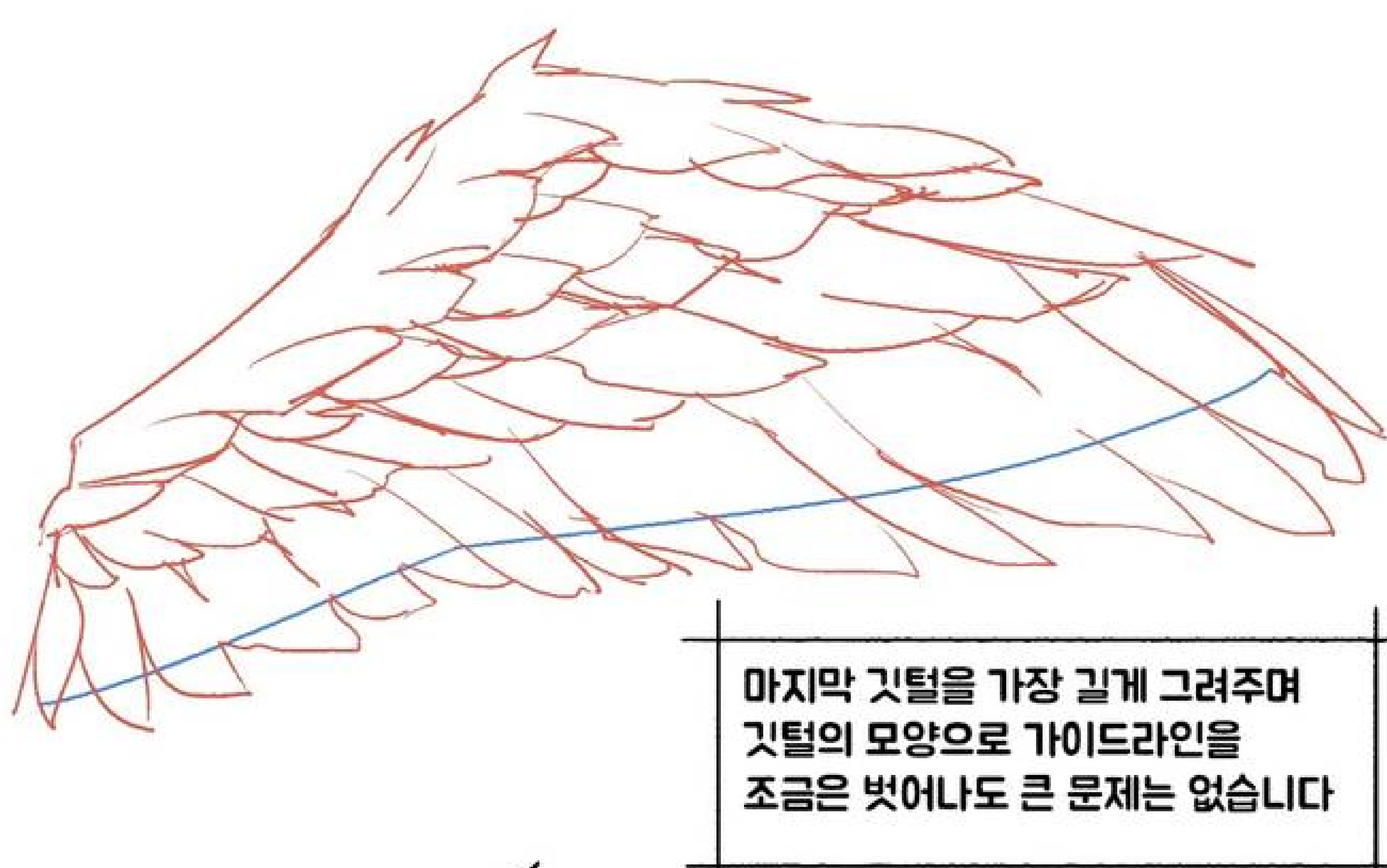


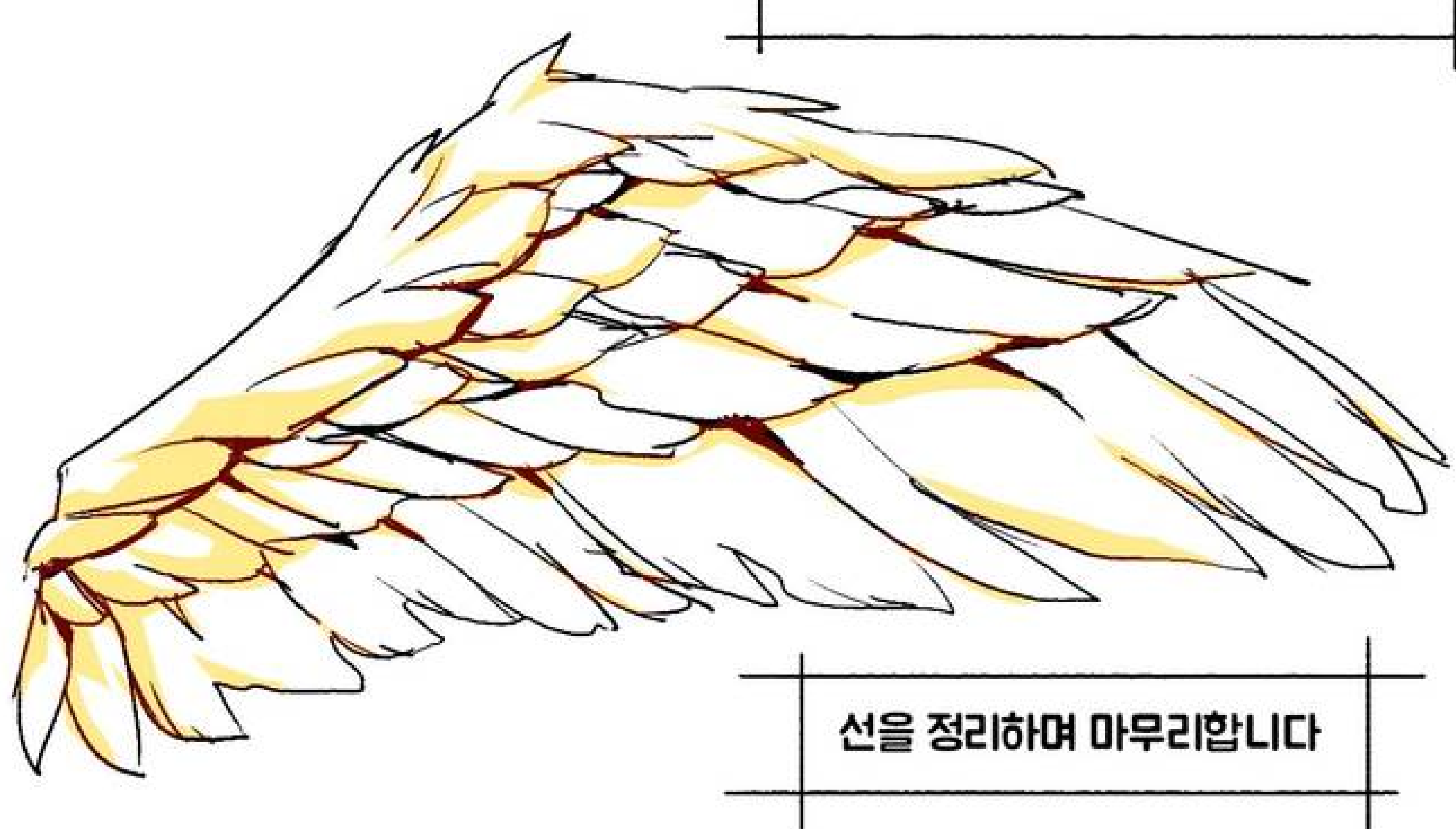


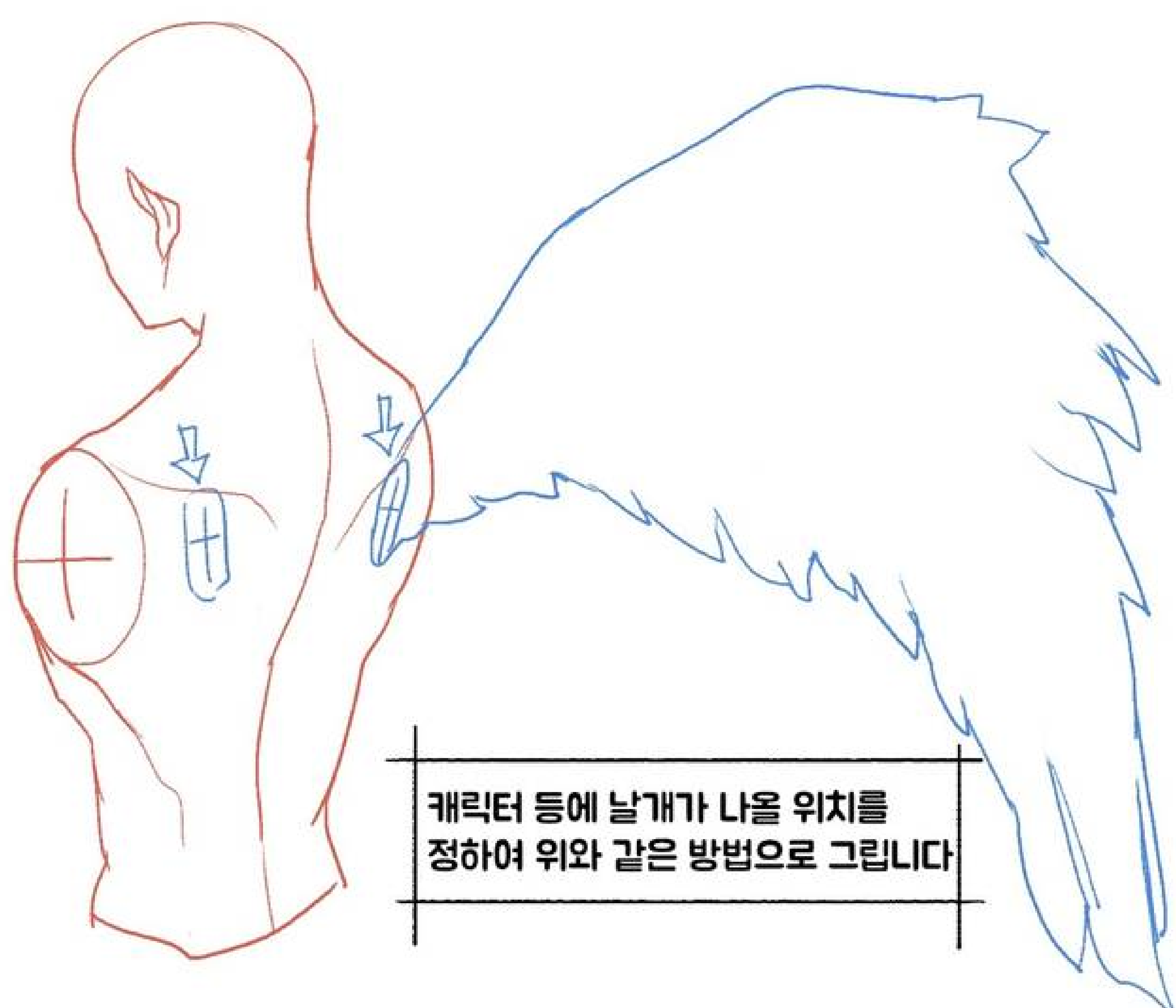




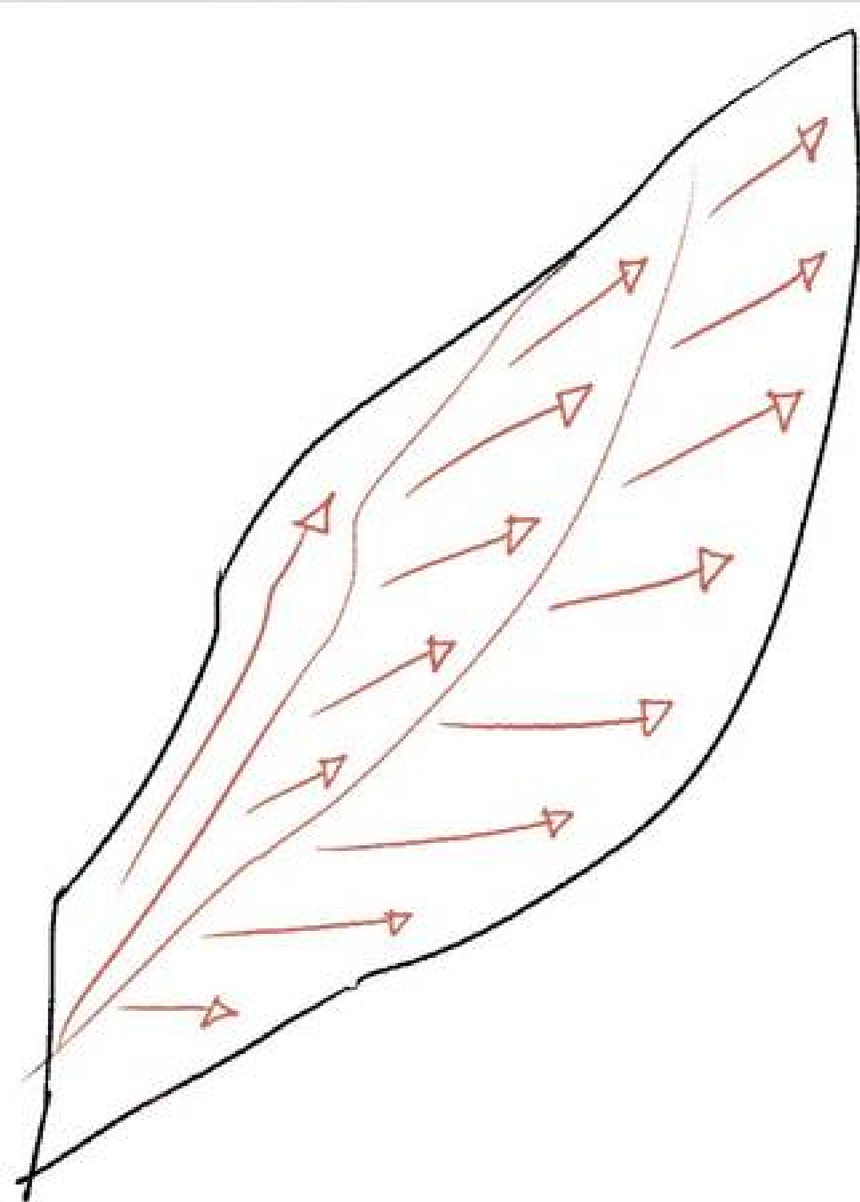


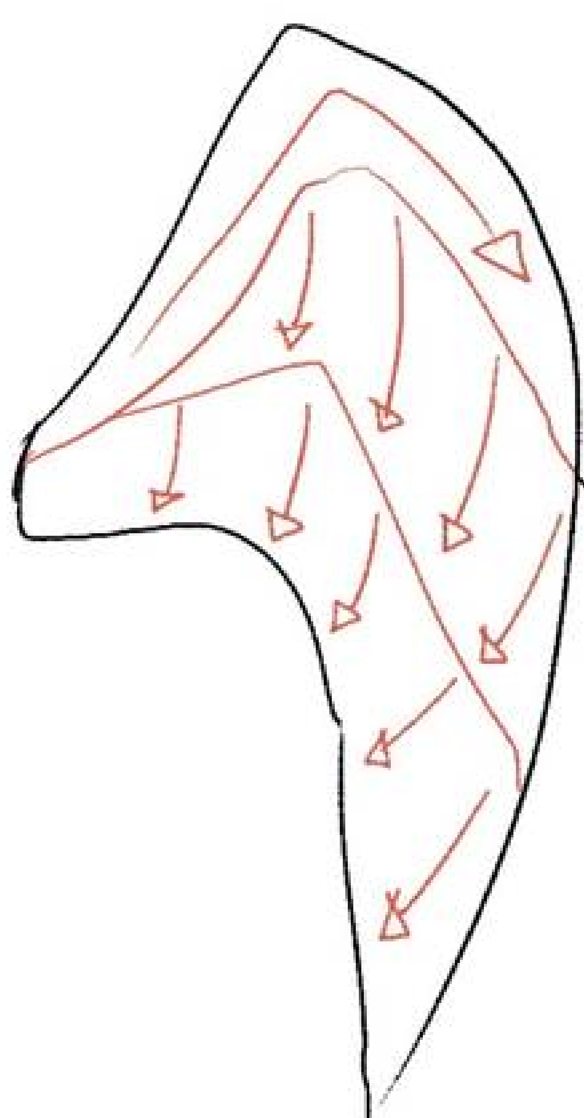






타코작가의 알아두면 좋다!!





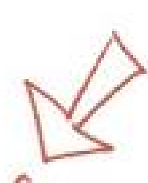
펼쳐지고 접히는
날개의 변화에 따라서
가이드라인의 흐름을
맞춰서 그려줍니다



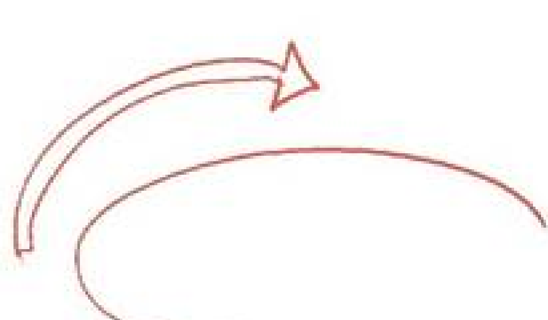
key point

Q : 프릴이 그리고 싶은데 어려워요

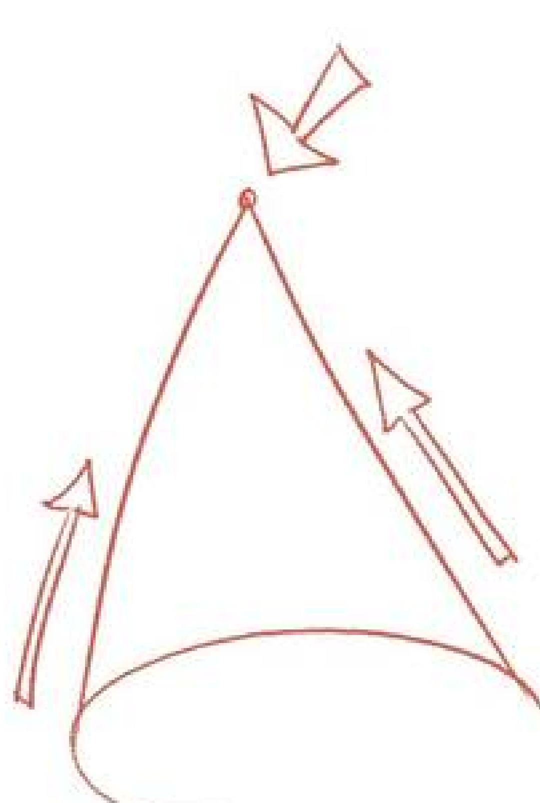
이미지로 보이는 프릴은 복잡해 보이지만 쉬운 방식으로 그릴 수가 있습니다

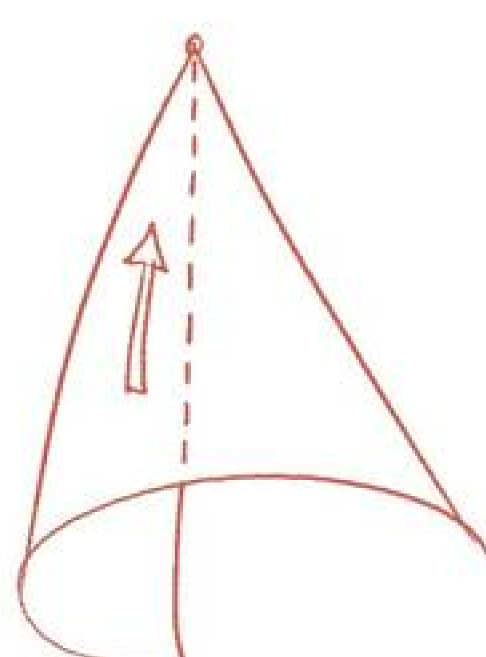


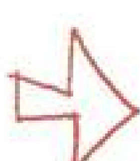
점 하나와 그 밑에 곡선을 휘어 그립니다

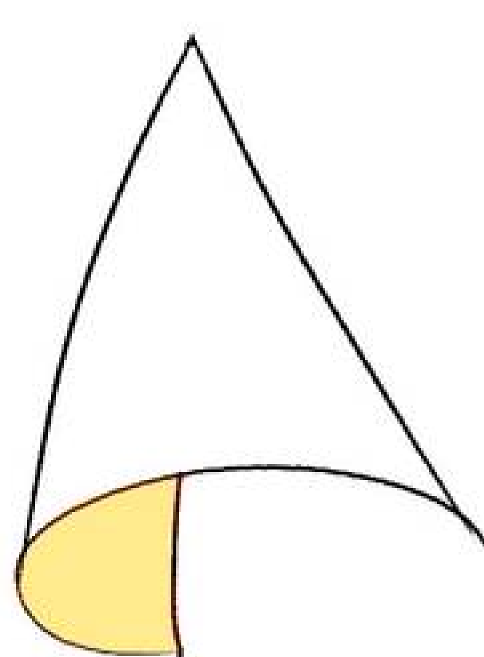


곡선 끝부분을 점으로 향하는 선으로 이어 그립니다

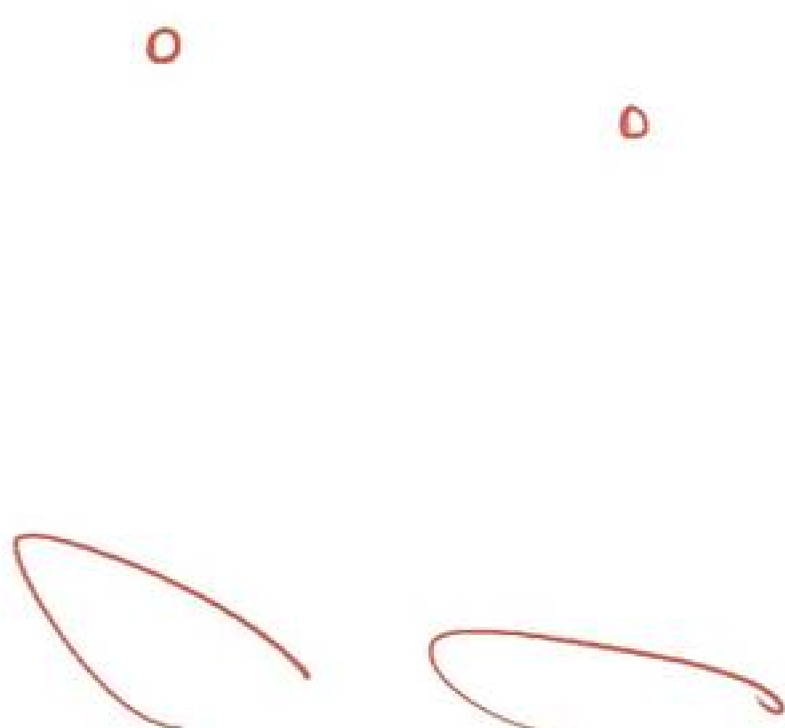


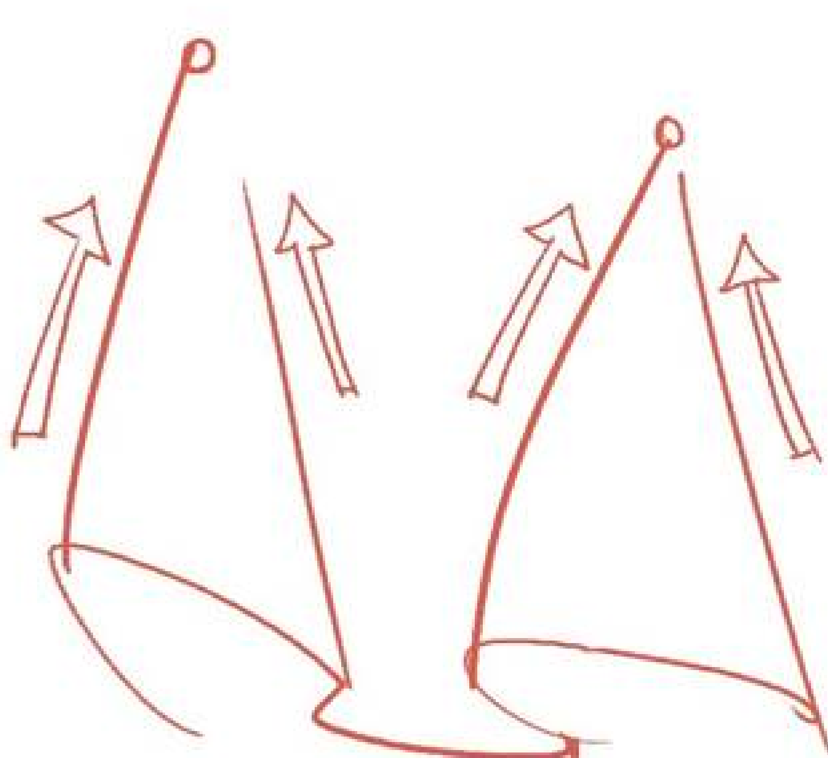




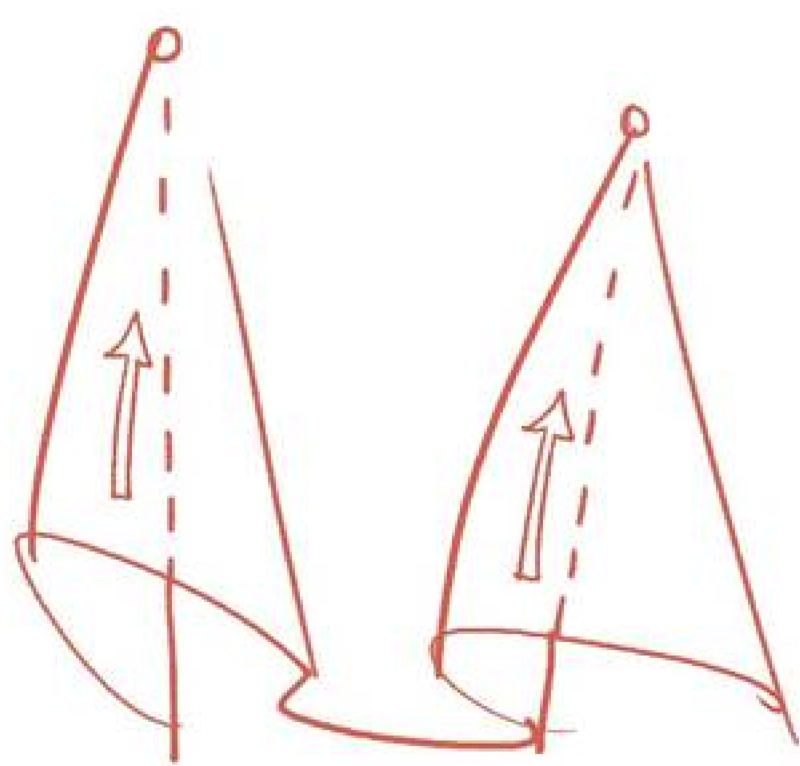


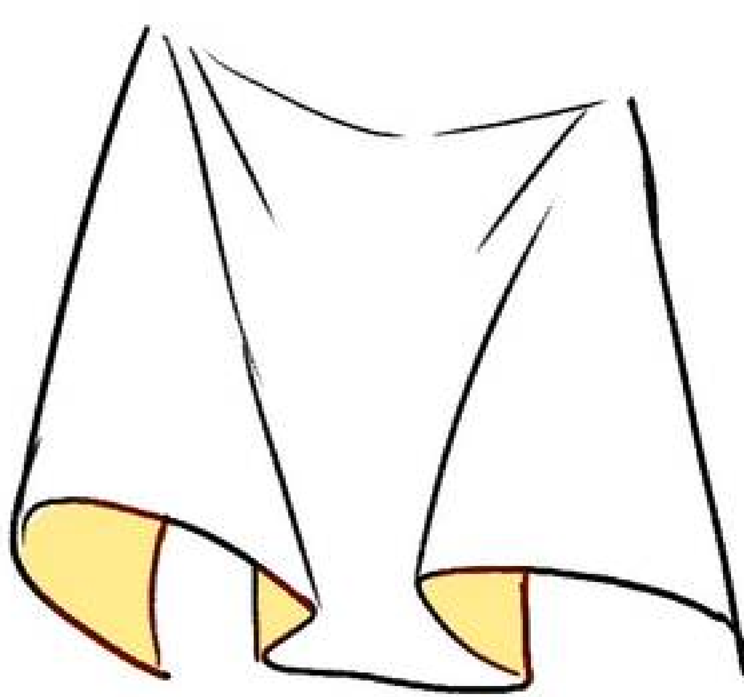
남은 곡선의 끝부분도 점으로 향하는 선을 투시를 고려하며 그어줍니다



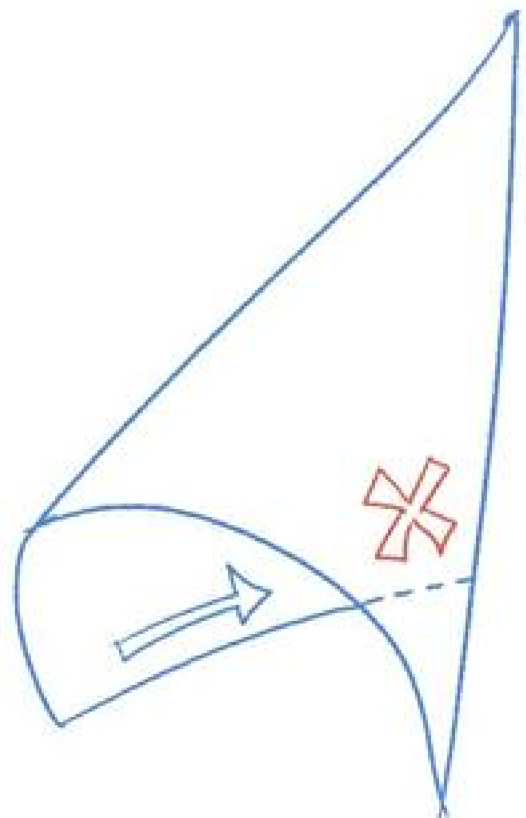


점 두 개 역시 같은 방법으로 만들어 삼각형 형태를 먼저 만들어 줍니다

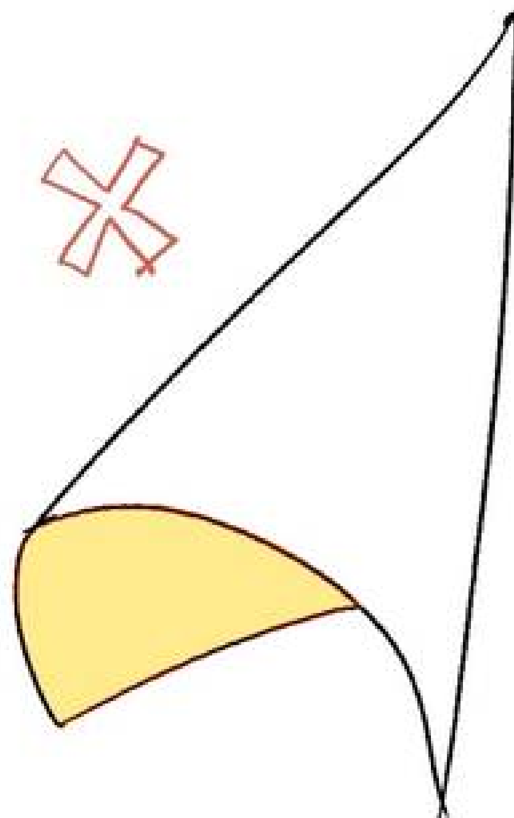




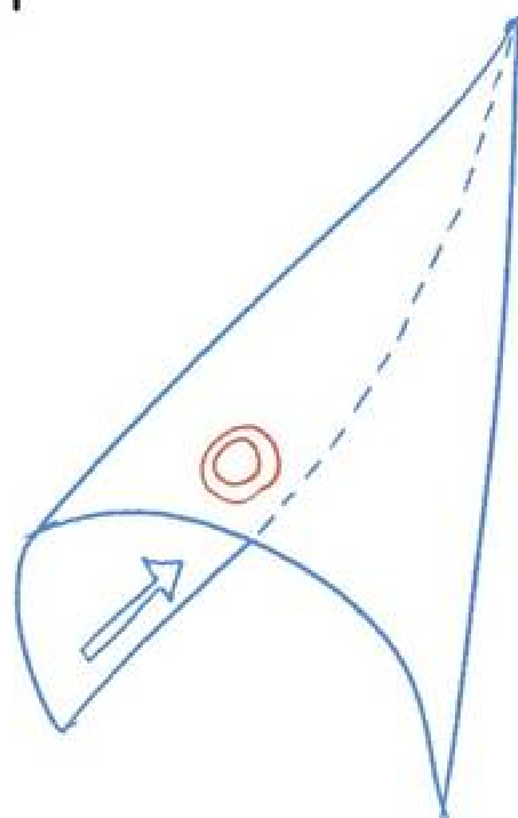
투시를 고려해야 할 밑단까지 선을 그어 마무리합니다

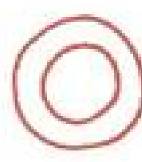


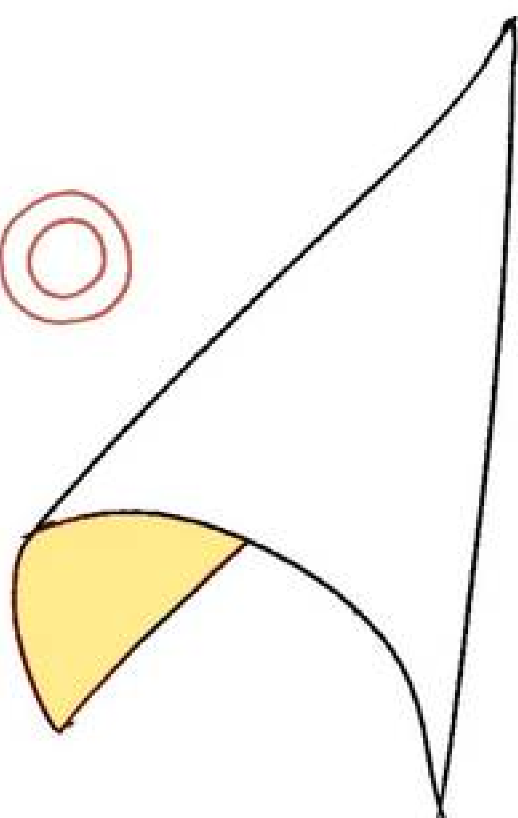




프릴이 어색하다면 투시의 흐름이 제대로 됐는지 확인하고 그려줍니다

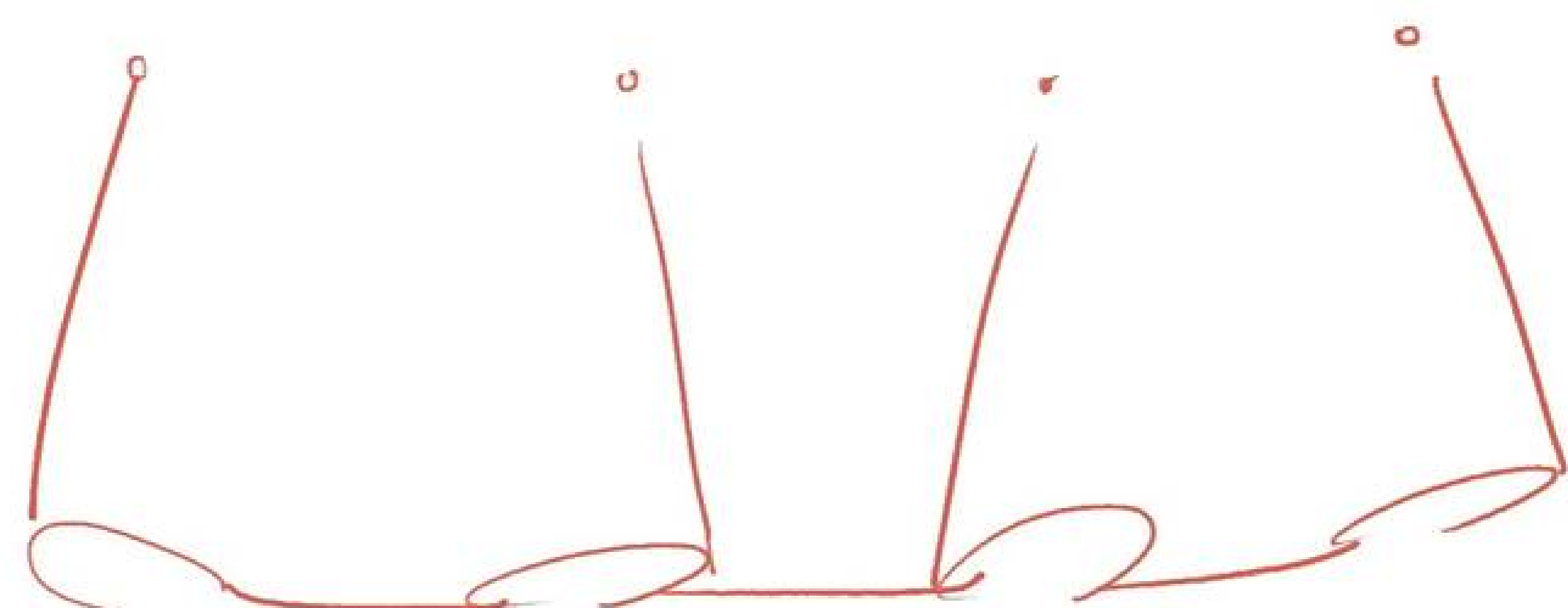




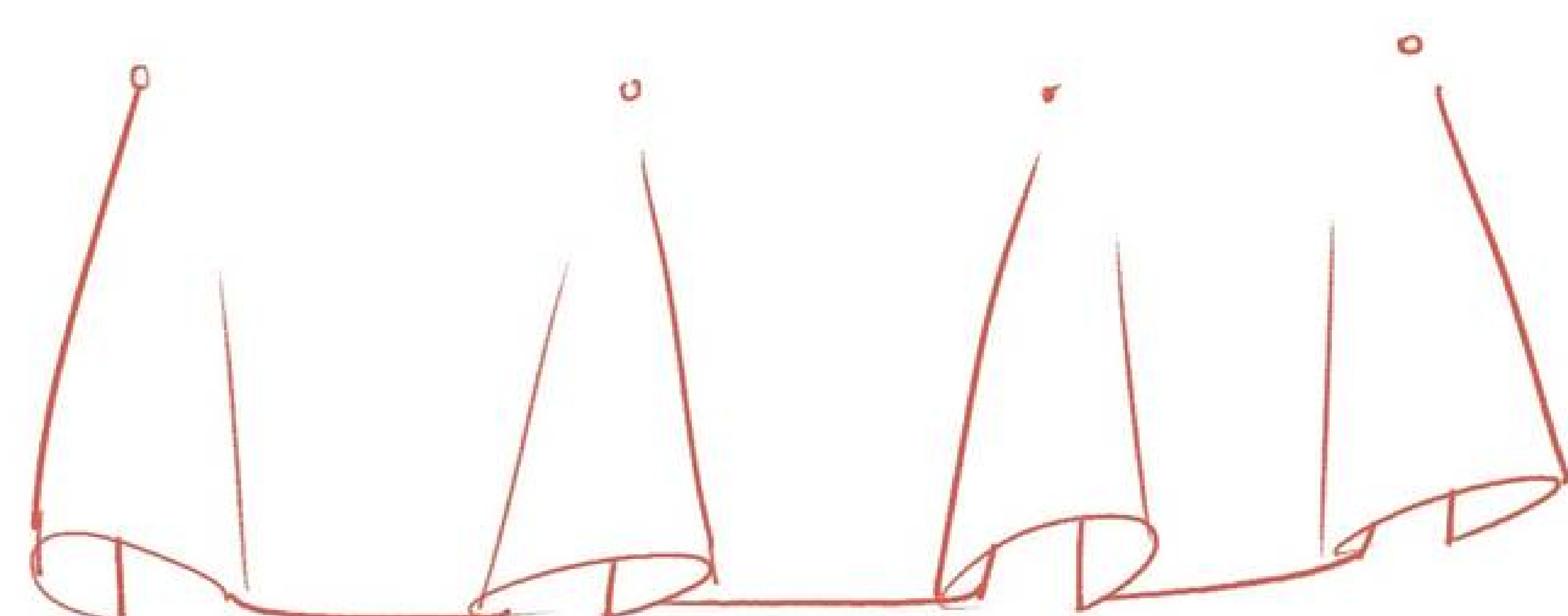




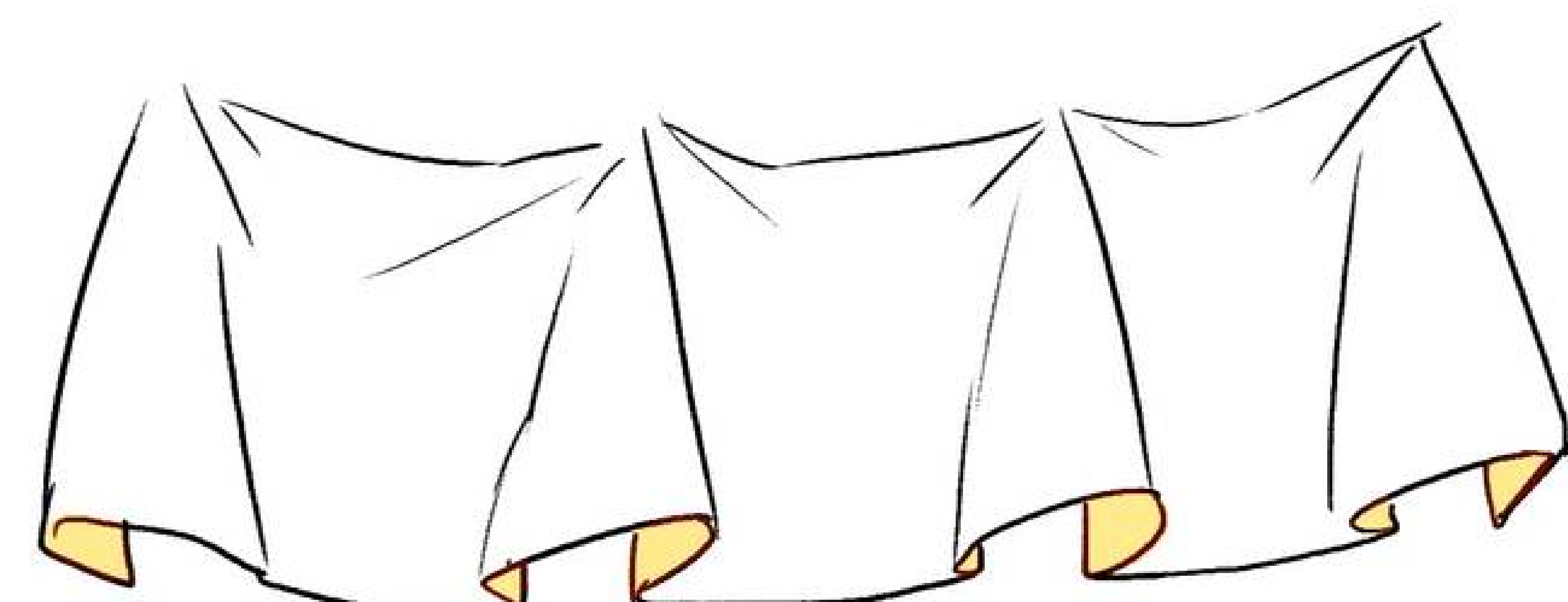
이와 같은 방법으로 점을 여러 개 늘려줍니다



많은 점에 맞춰 선을 이어줍니다



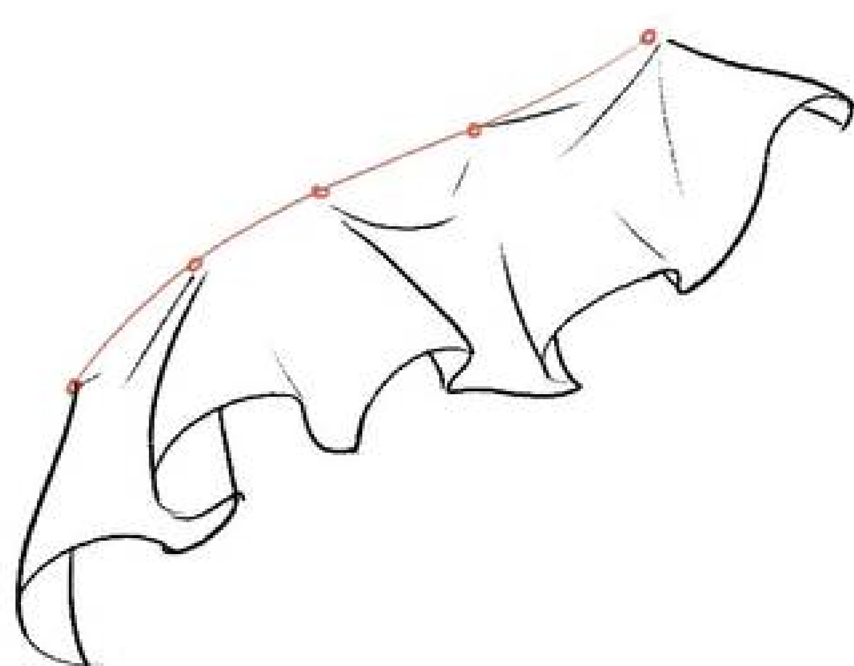
밑단까지 마무리하여 프릴을 완성합니다



길이와 폭의 넓이를 조절하면 다양한 프릴이 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

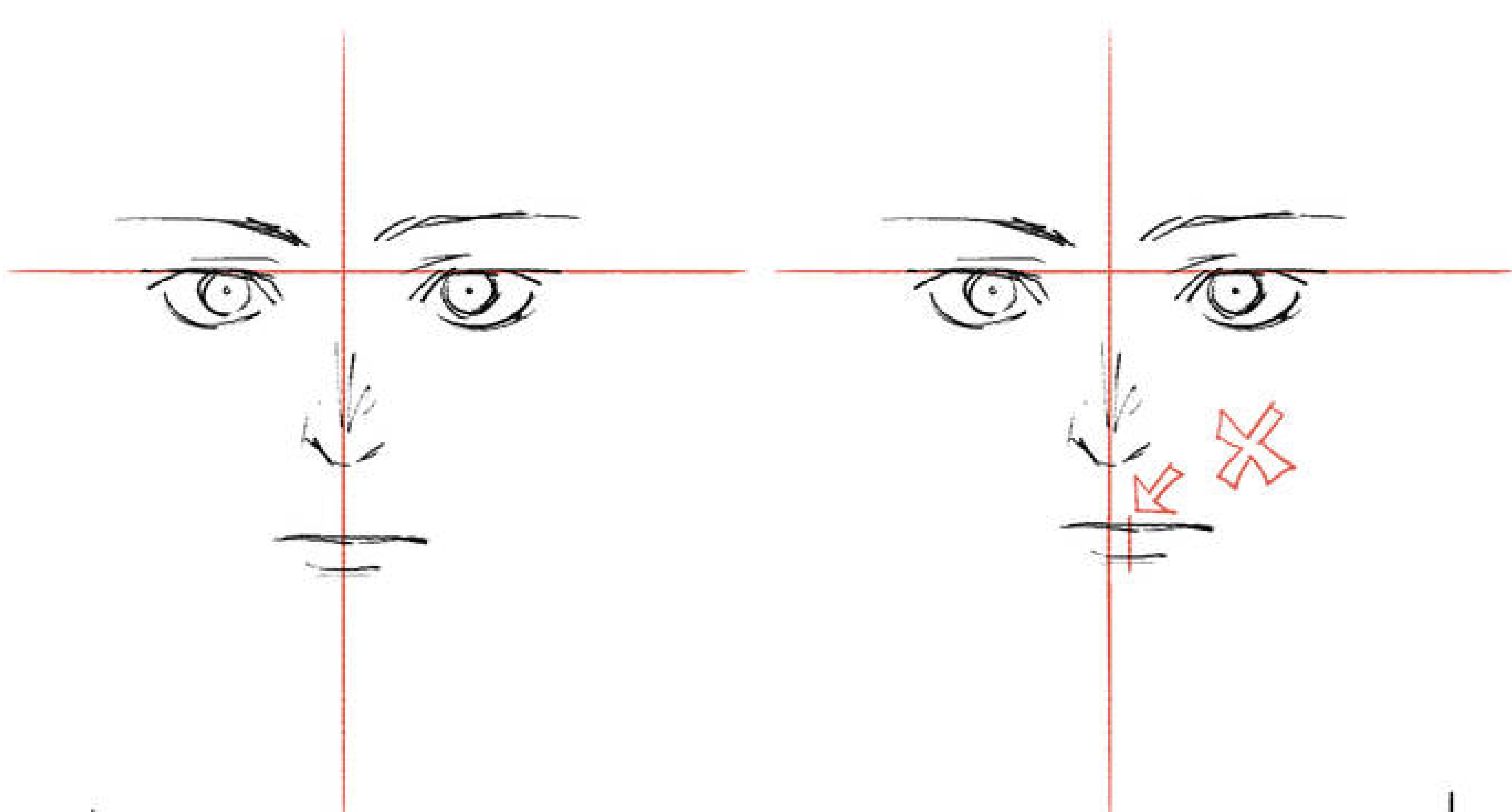




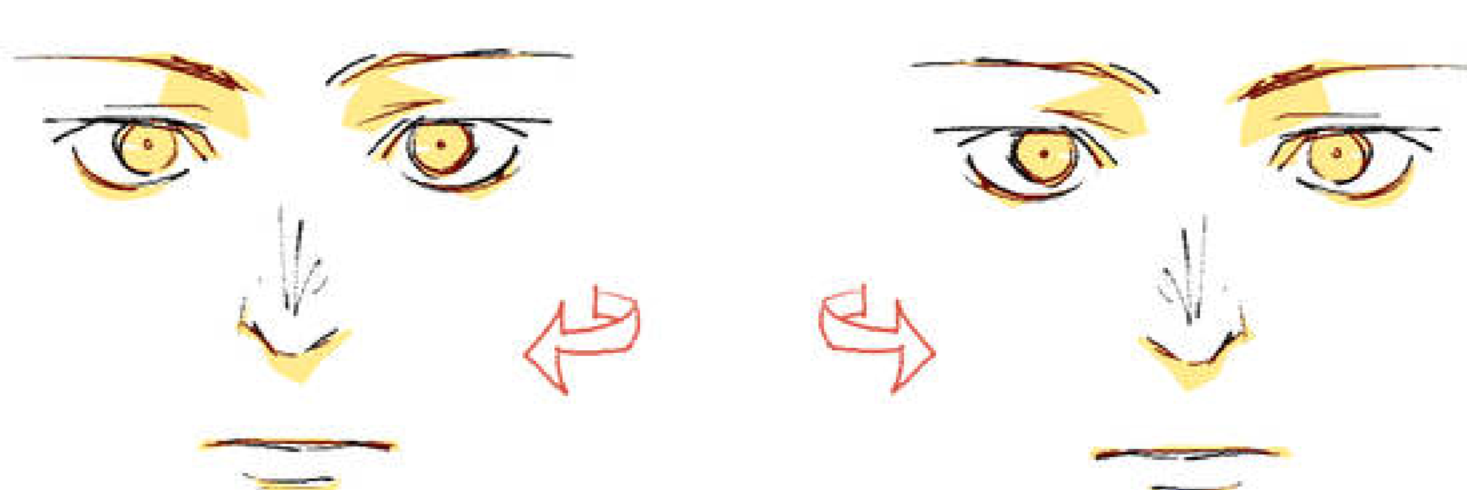


key point

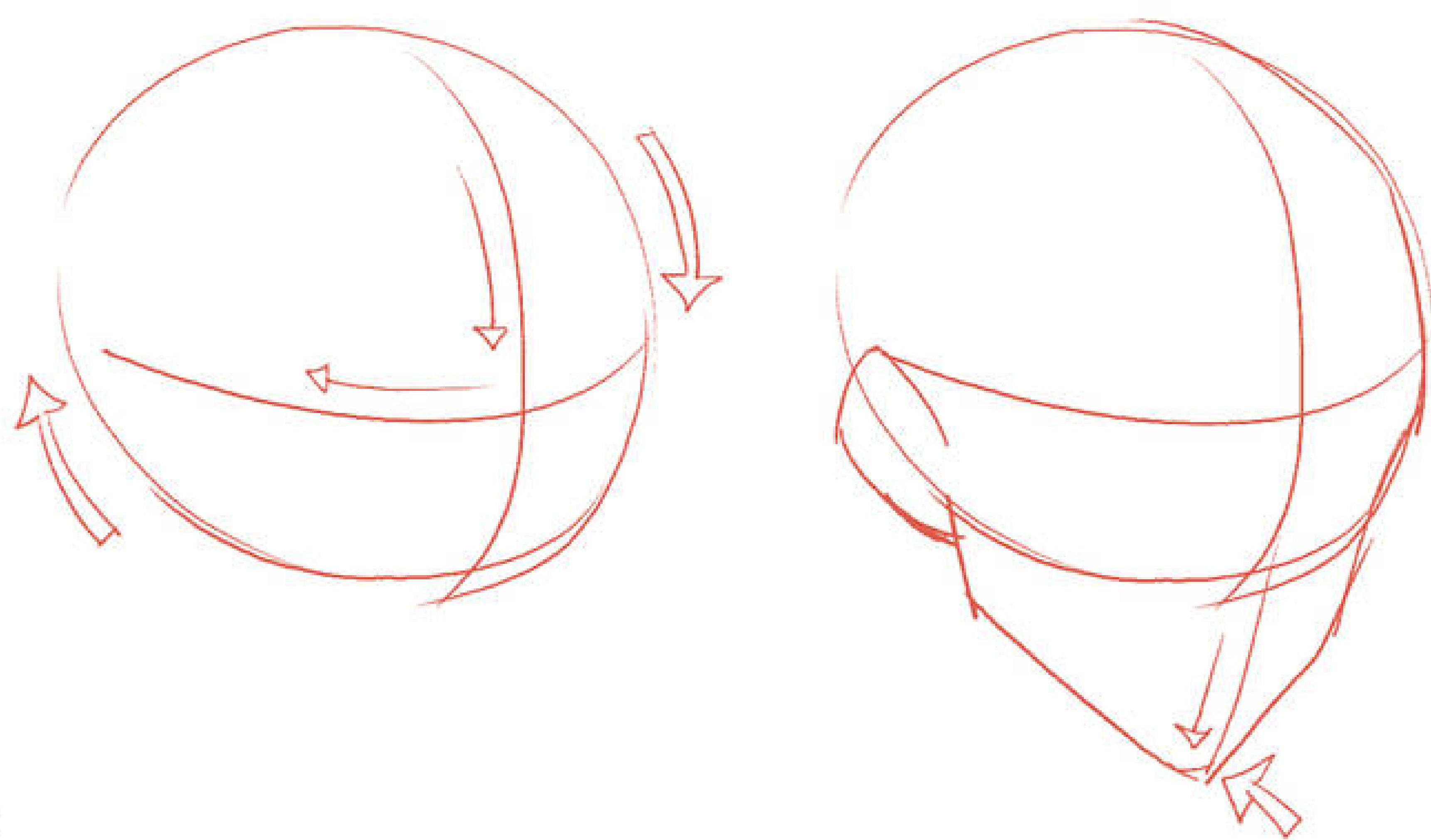
Q : 얼굴을 그리면 턱이 나오거나 들어가게 돼요



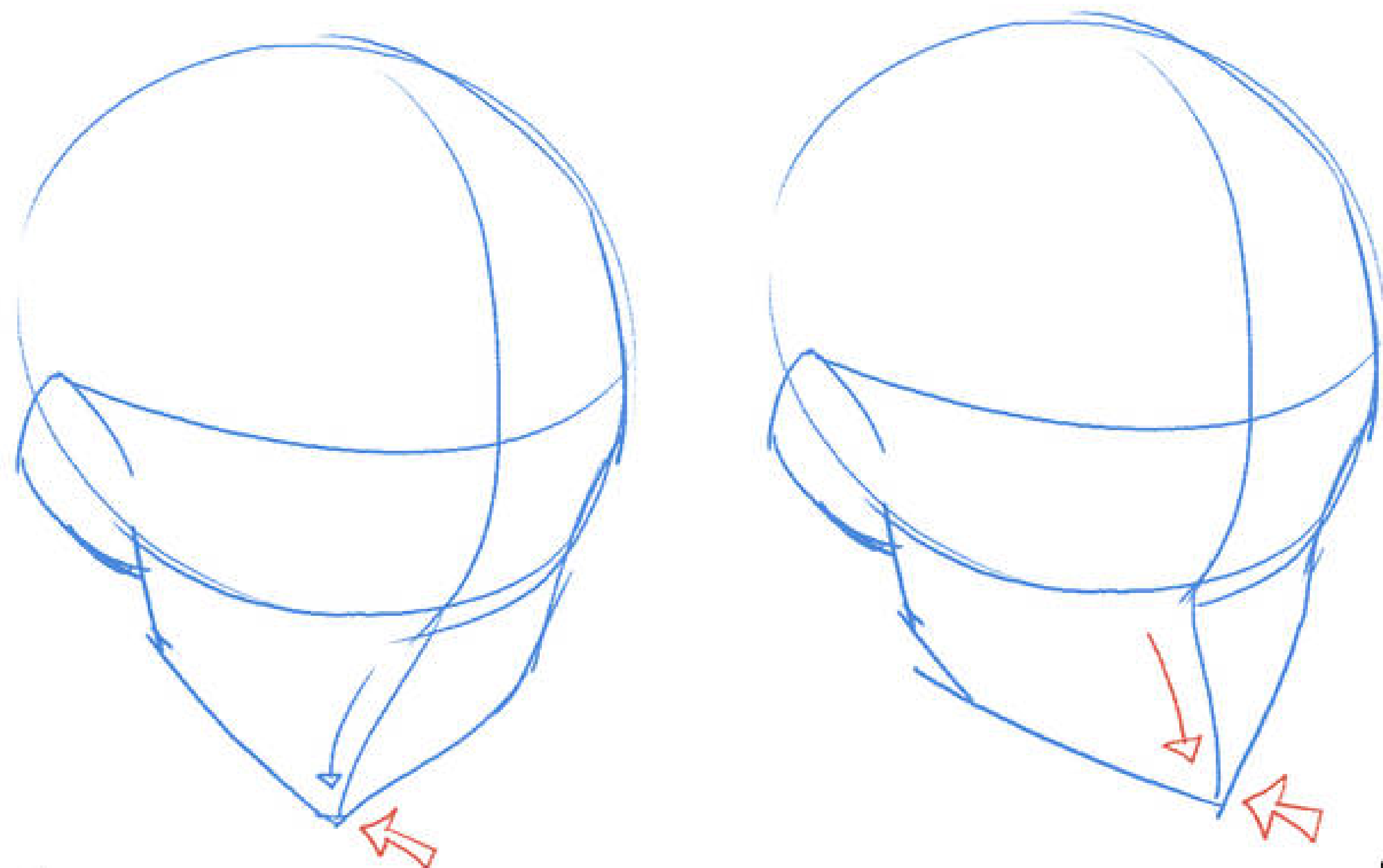
중심선을 기준으로 얼굴의 균형을 맞춰 그려야 삐뚤어짐을 고칠 수 있습니다
특히 턱의 경우 입의 위치를 잘 잡아줘야 턱도 균형을 잡을 수가 있습니다



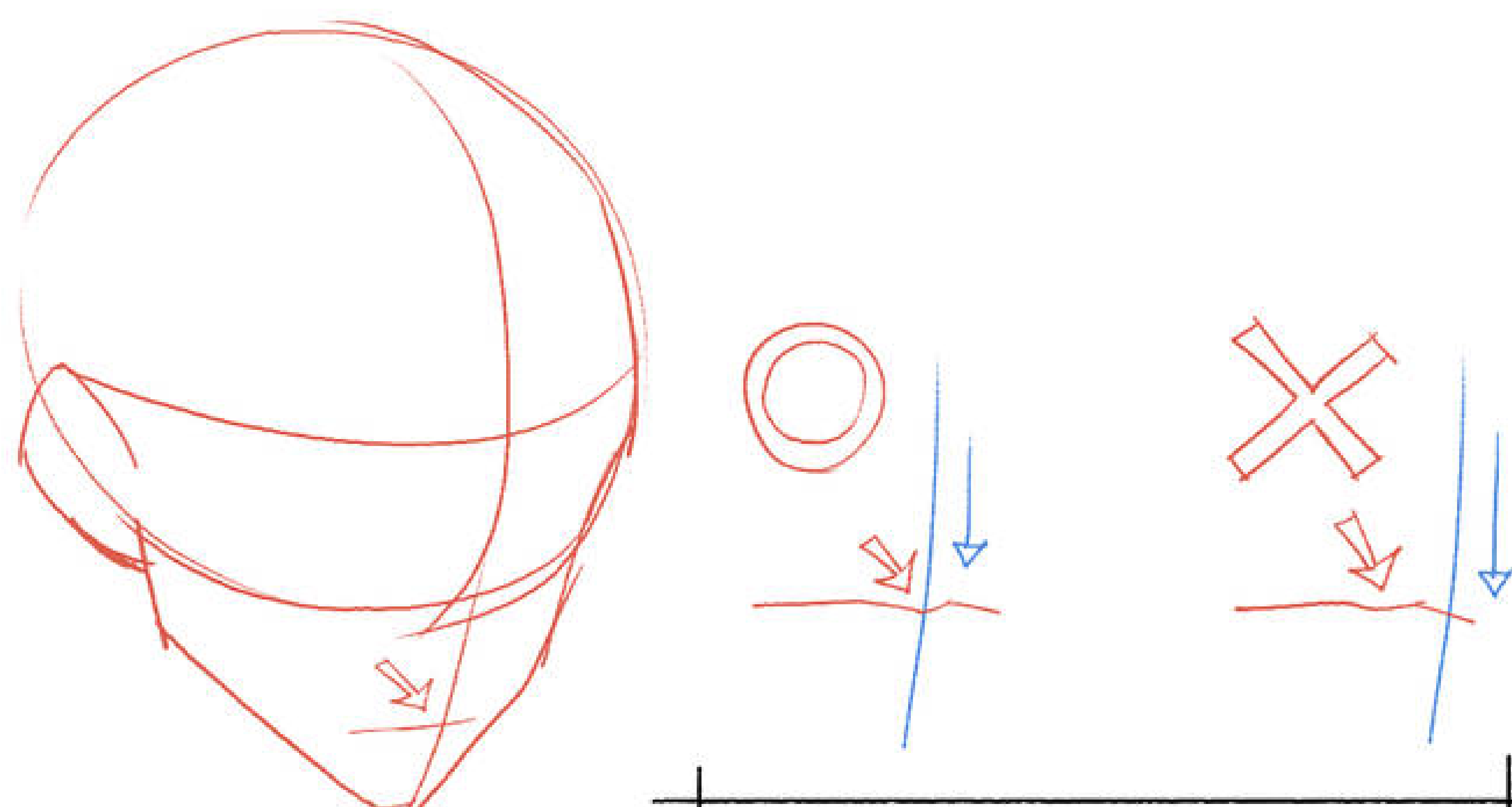
중심선을 활용하게 되면 얼굴 좌, 우 반전시에도 어색한 부분이 없어집니다



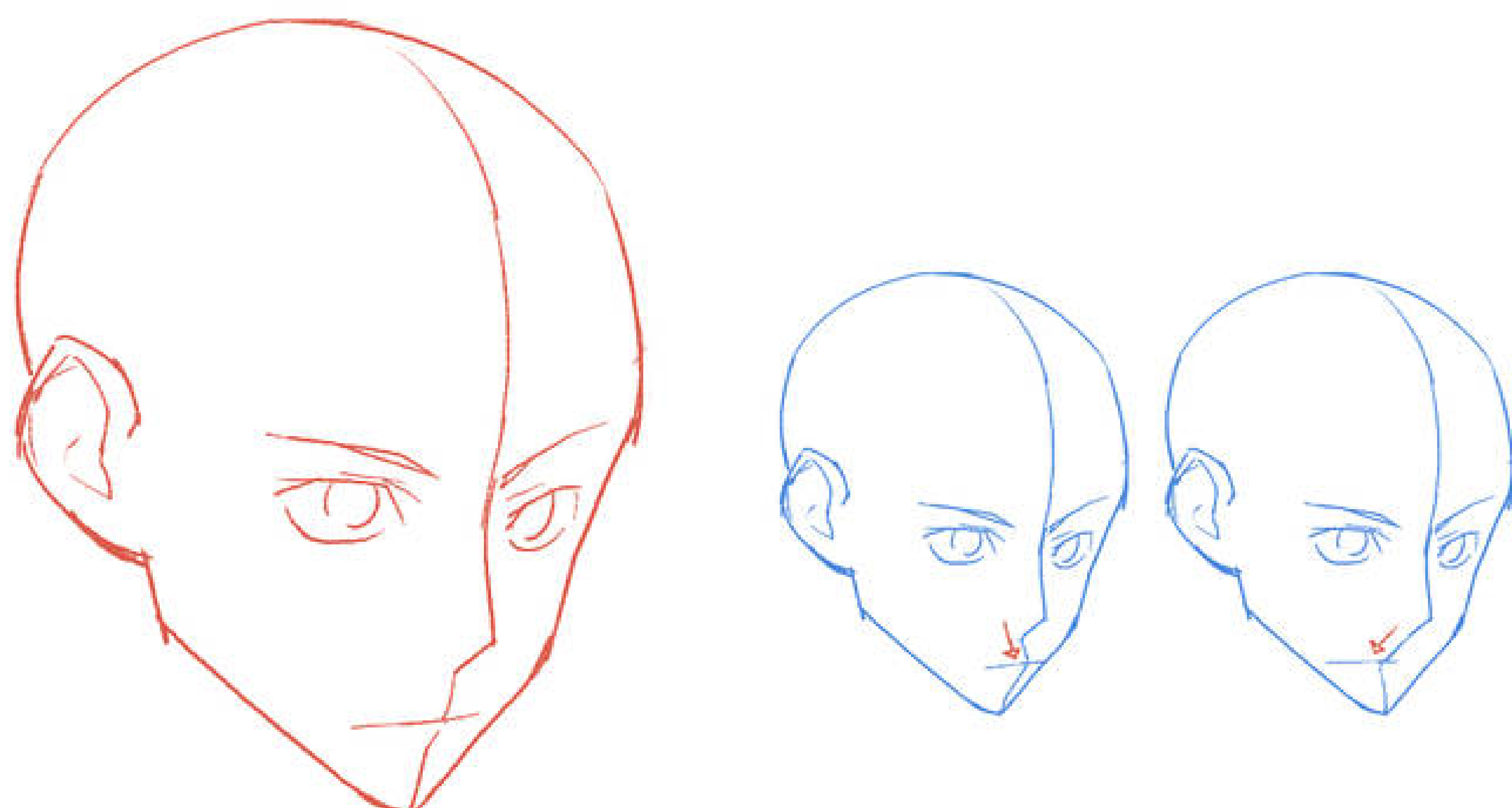
먼저 구를 통해 방향성을 잡고 중심선의 각도와 얼굴의 각도를 맞춰서 턱을 그립니다



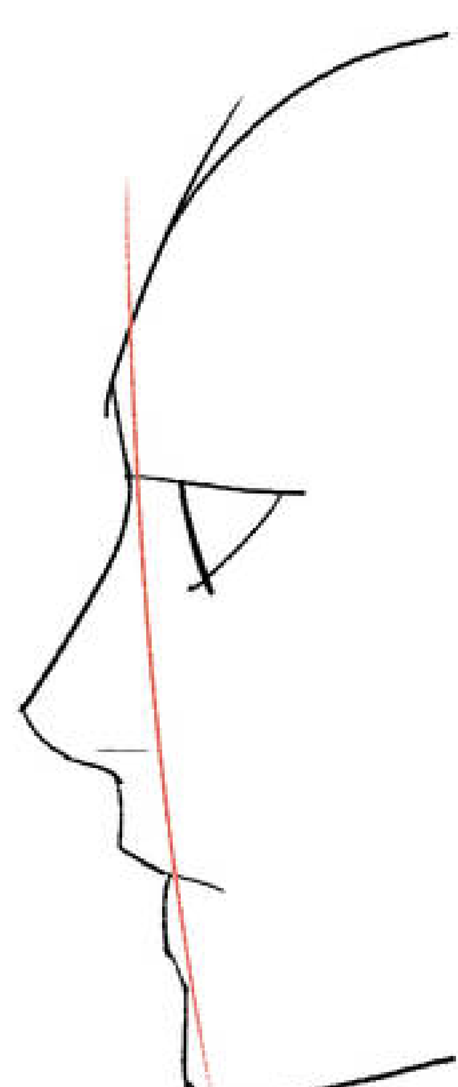
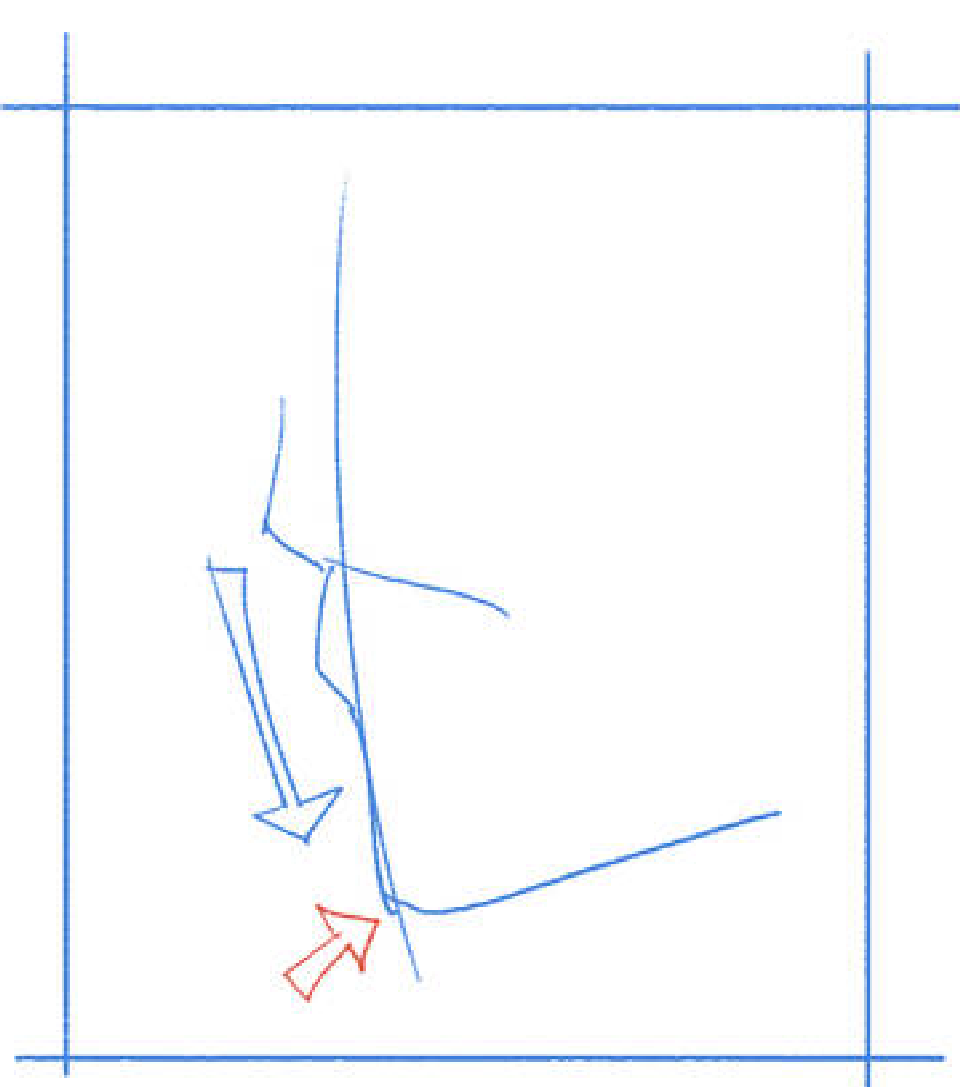
중심선의 흐름을 무시할 경우 턱이 들어가거나 나오는 문제가 발생됩니다



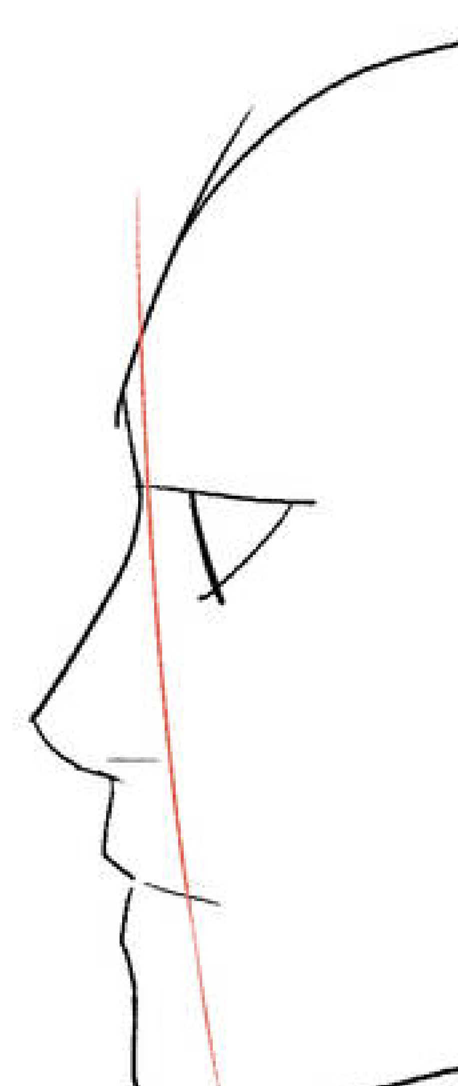
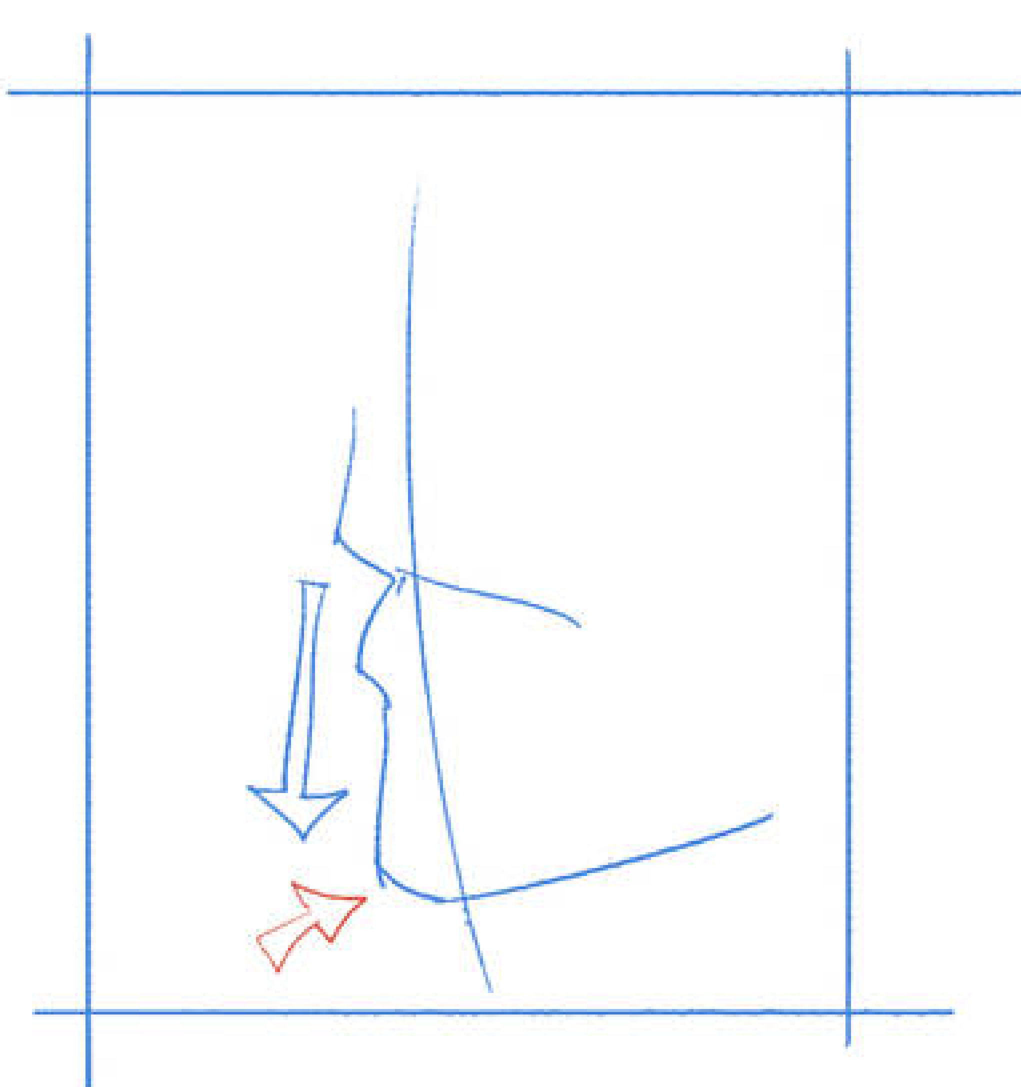
입술 표현시에도 중심선에 맞춰야 합니다



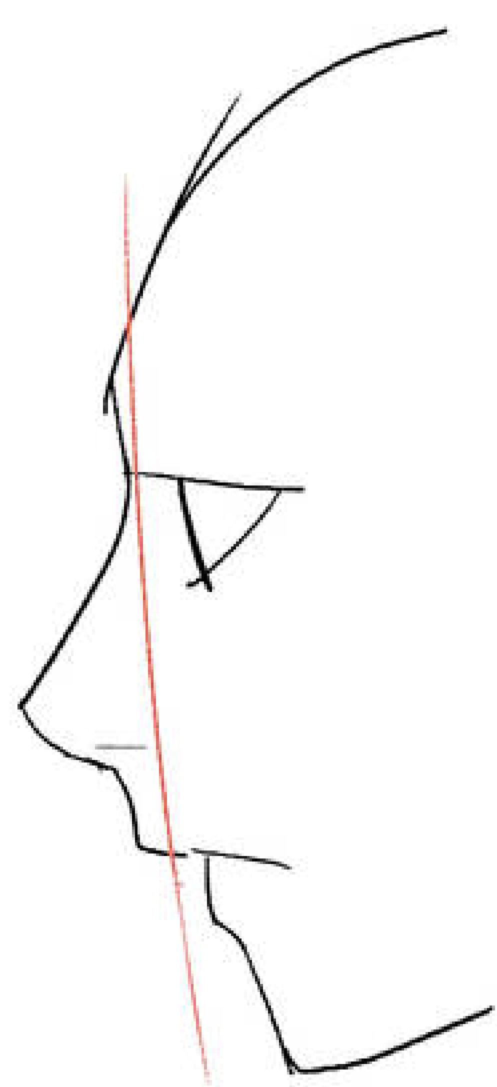
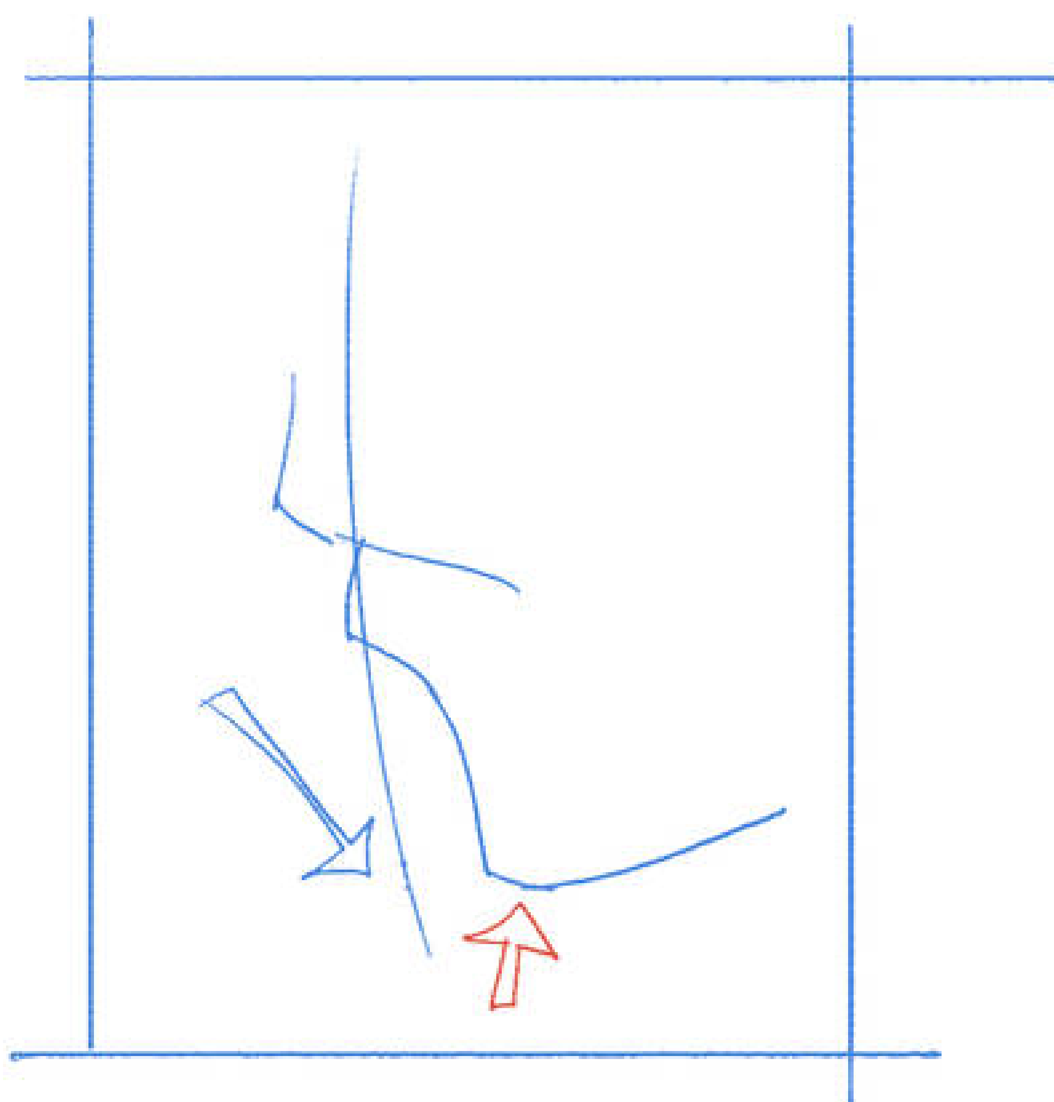
턱의 각도가 맞을지라도 입술의 위치가 다를 경우 턱이 삐뚤어지는 느낌을 줍니다

옆모습도 마찬가지로 중심선을 기준으로 입술과 턱을 그려줍니다

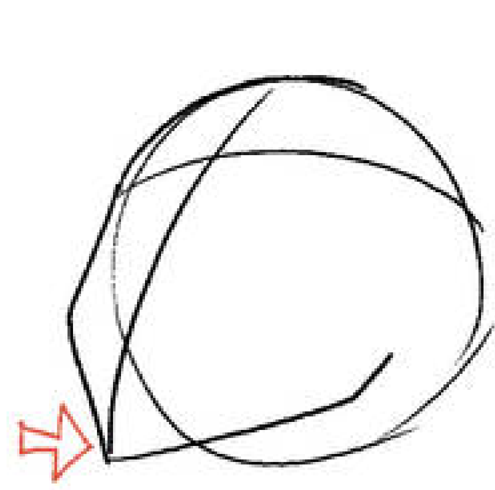
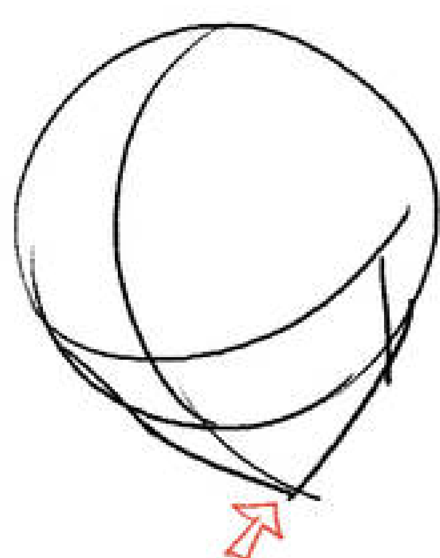
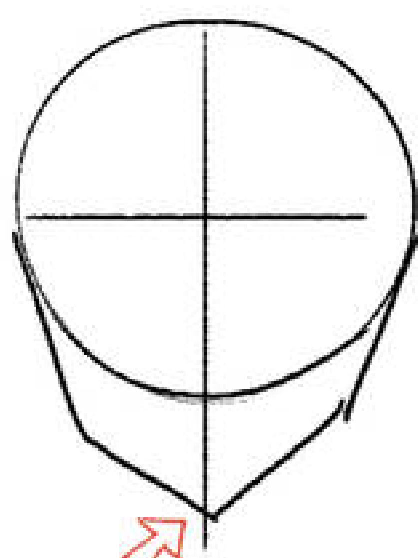



중심선에서 너무 나올 경우 턱이 나오는 문제가 됩니다

중심선에서 너무 들어갈 경우 턱이 들어가는 문제가 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

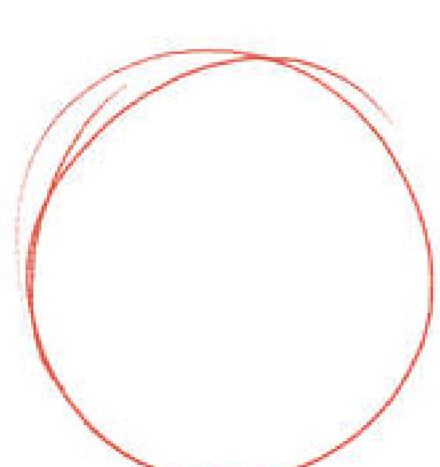




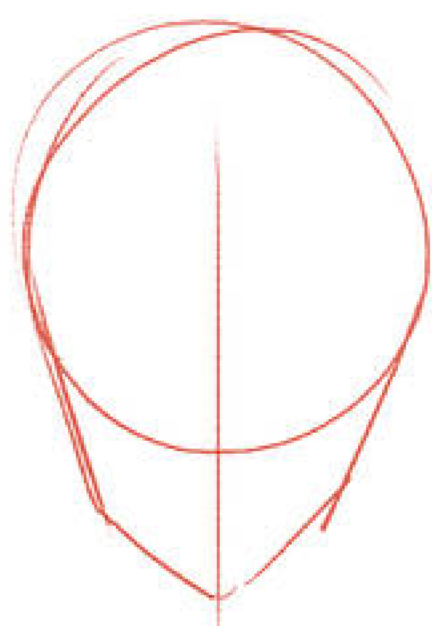
다양한 각도에 따라 변하는 중심선과 턱을 맞춰 그리는 연습을 해야 합니다 그림체 혹은 턱의 형태가 다르더라도 중심선에 맞추는 것은 변하지 않습니다



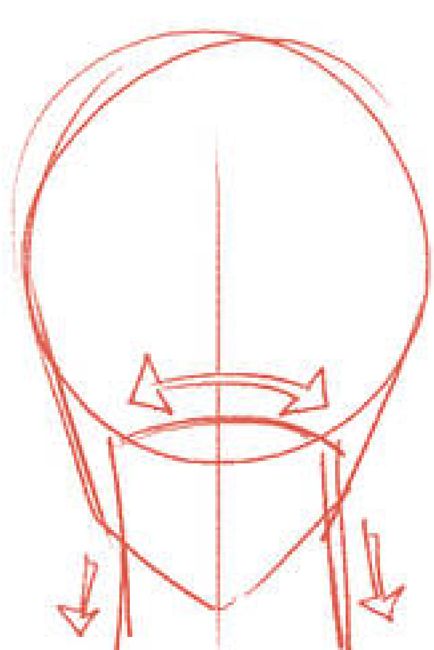
key point

▌Q : 남자와 여자 뒷모습의 차이를 알고 싶어요



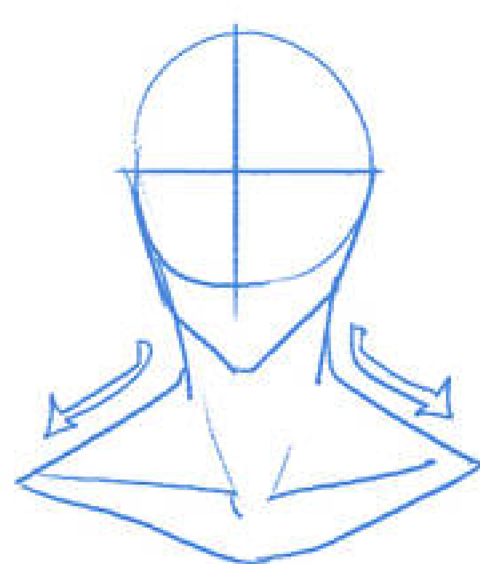


인체를 그리 전 시작점인 얼굴형을 먼저 그려줍니다





남자의 경우 목(원기둥 형태)을 살짝 두껍게 해서 표현을 해줍니다

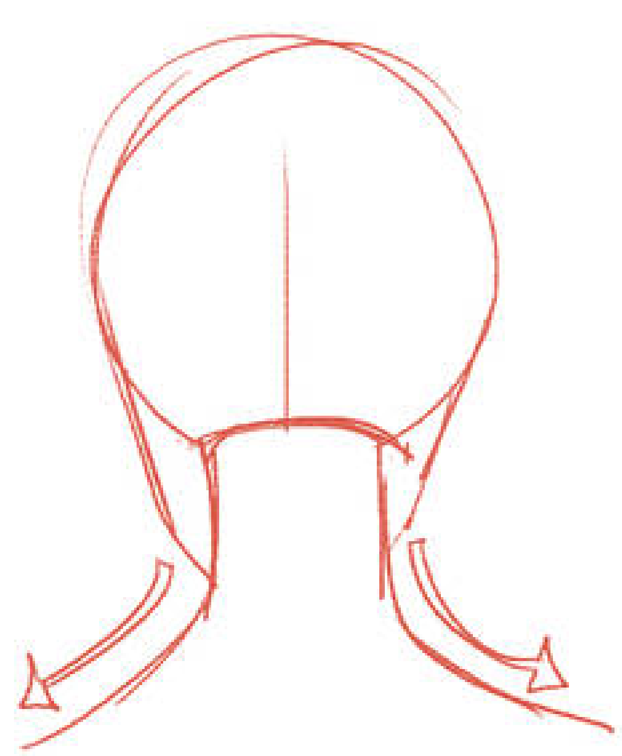


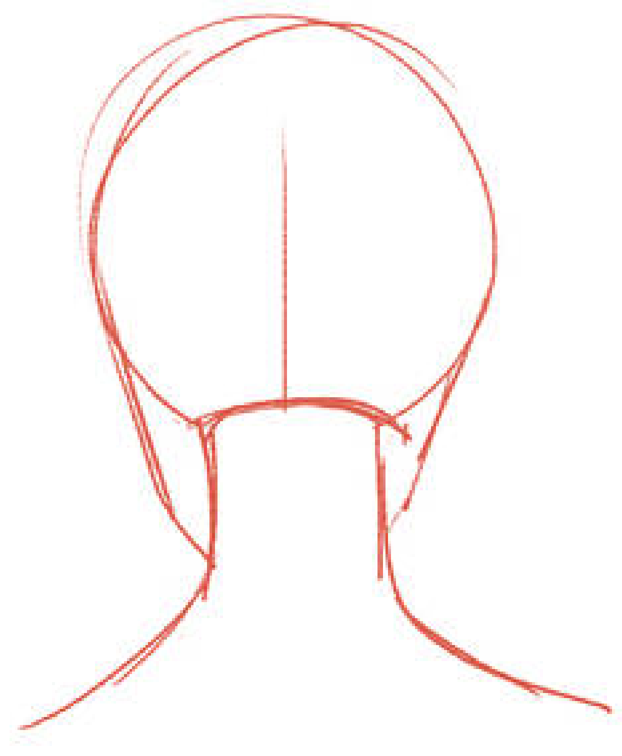
건강한 체구의 남자를 표현하기 위해 곡선이 아닌 직선으로 내려옵니다

몸의 경우 일직선으로 내려오게 되면
너무 단조롭거나 어색해 보이기
때문에 미세하게 꺾이는 표현으로
몸을 만들어 나갑니다

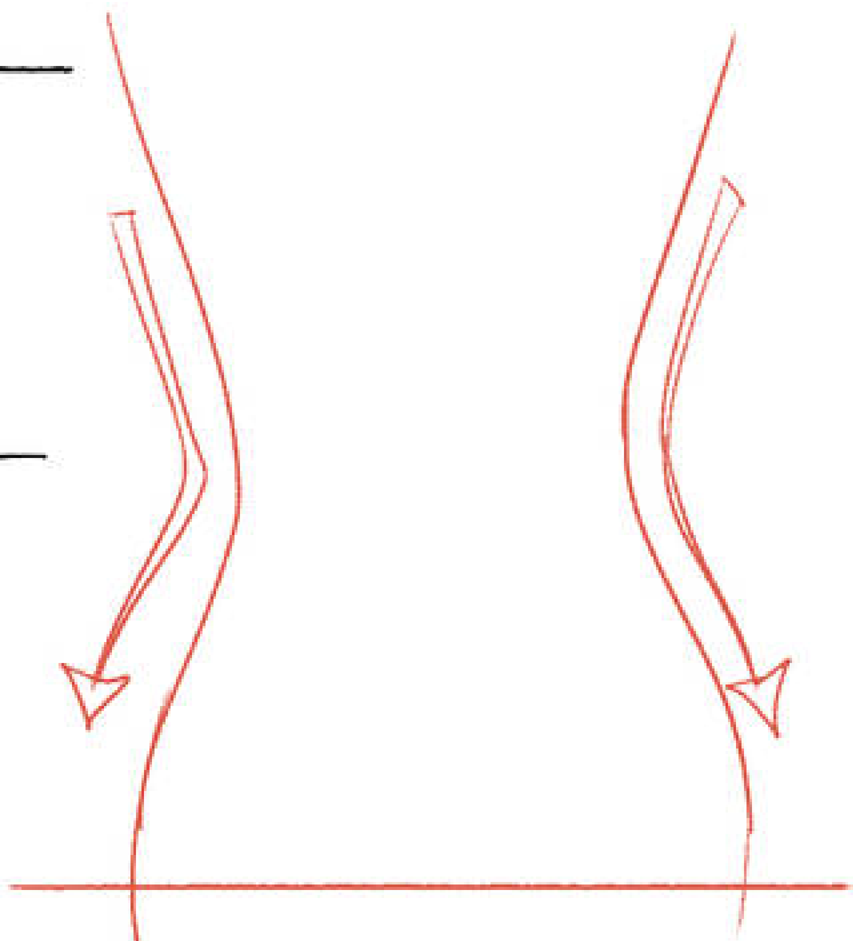
팔을 추가로 그려줍니다

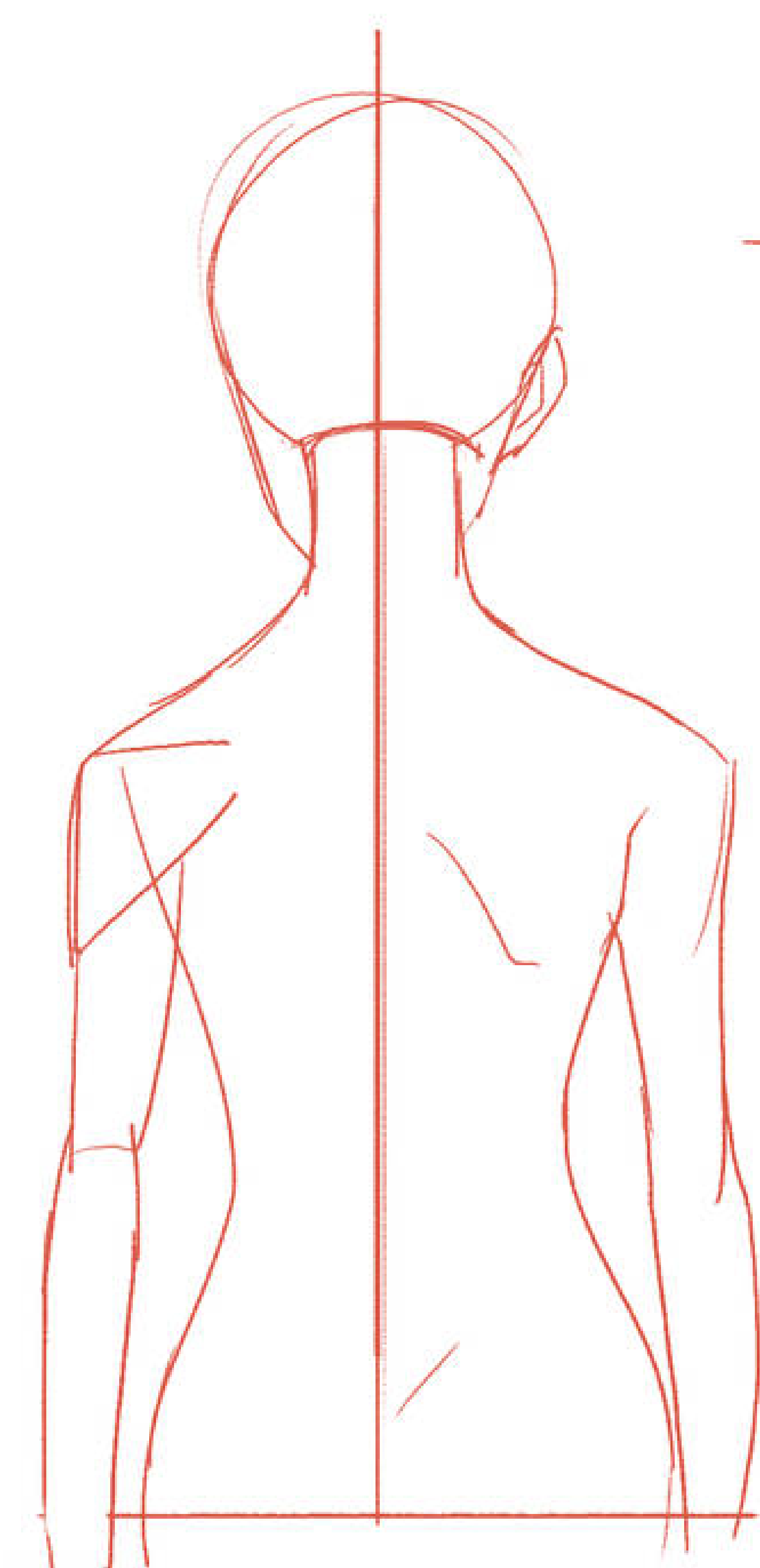
남자의 뒷모습 형태가 나옵니다





여자의 뒷모습은 남자보다 체구를
조금 더 작게 그려줍니다 목을
조금 더 얇게 시작해 곡선을
이용하며 허리를 표현합니다

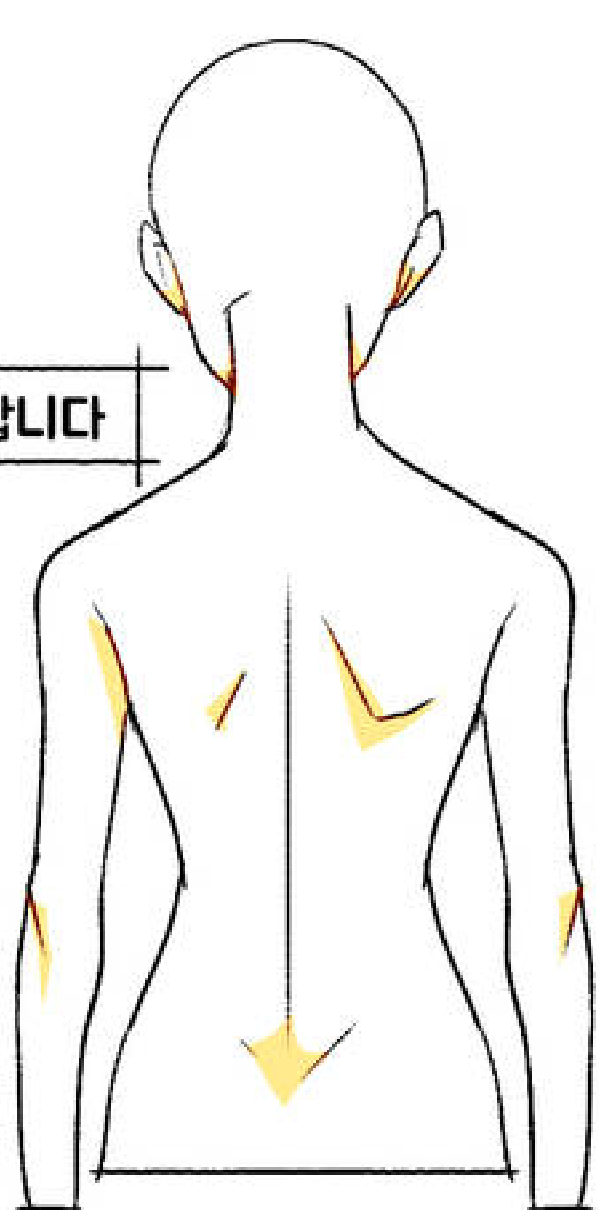




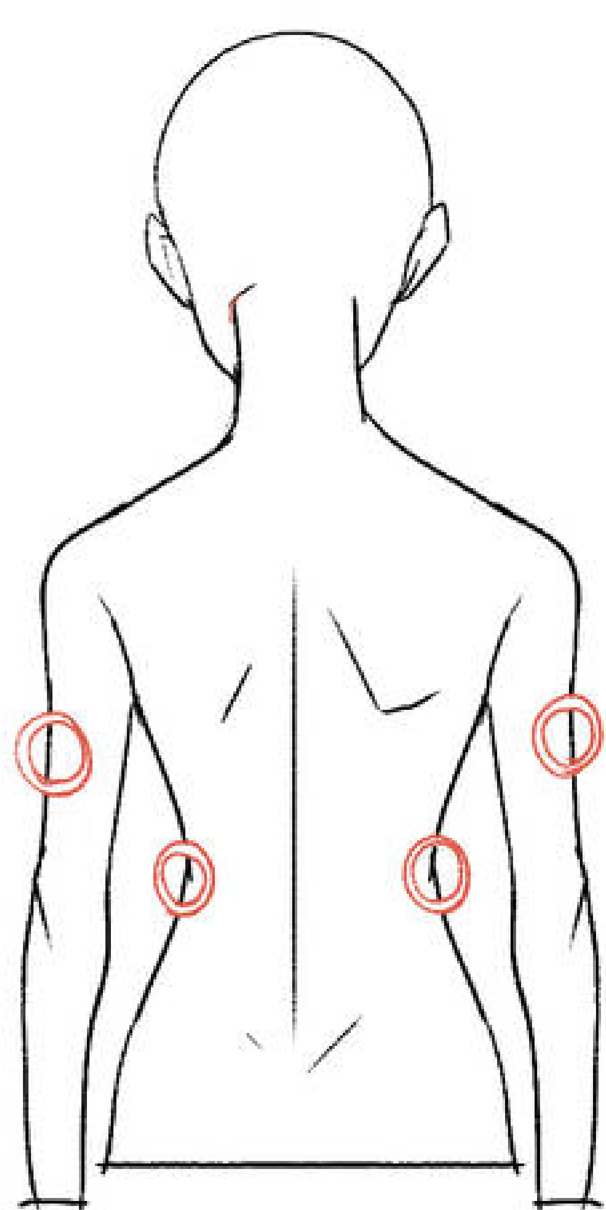
팔의 경우도 체구가 작으므로
남자보다 조금 더 얇게 그려줍니다

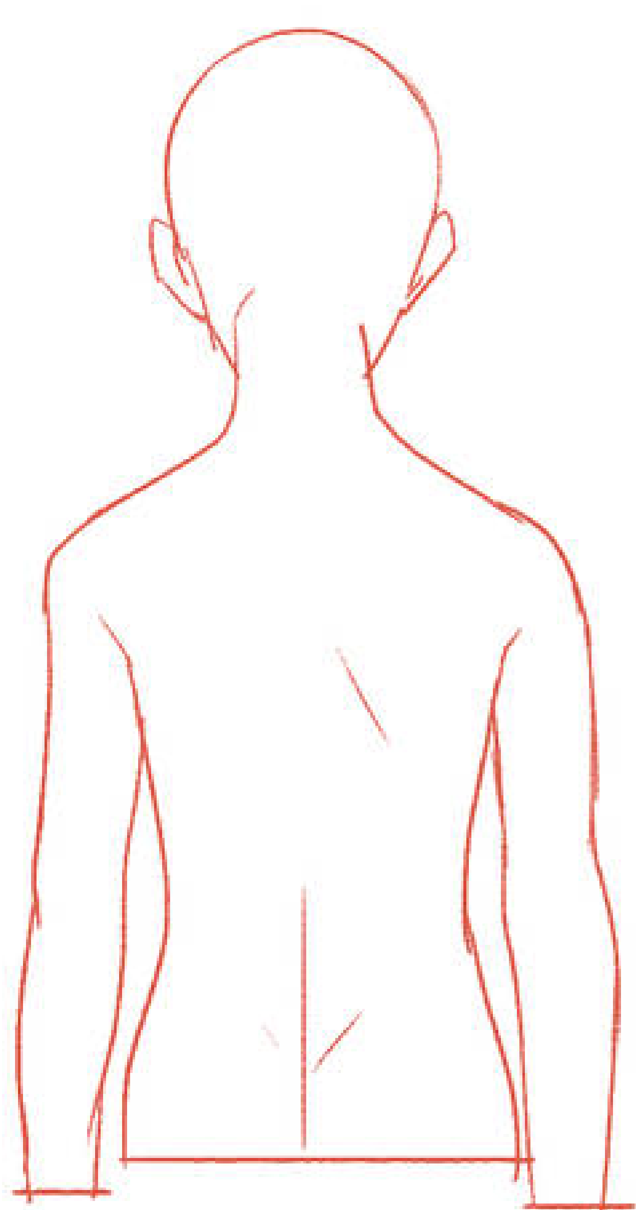


선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



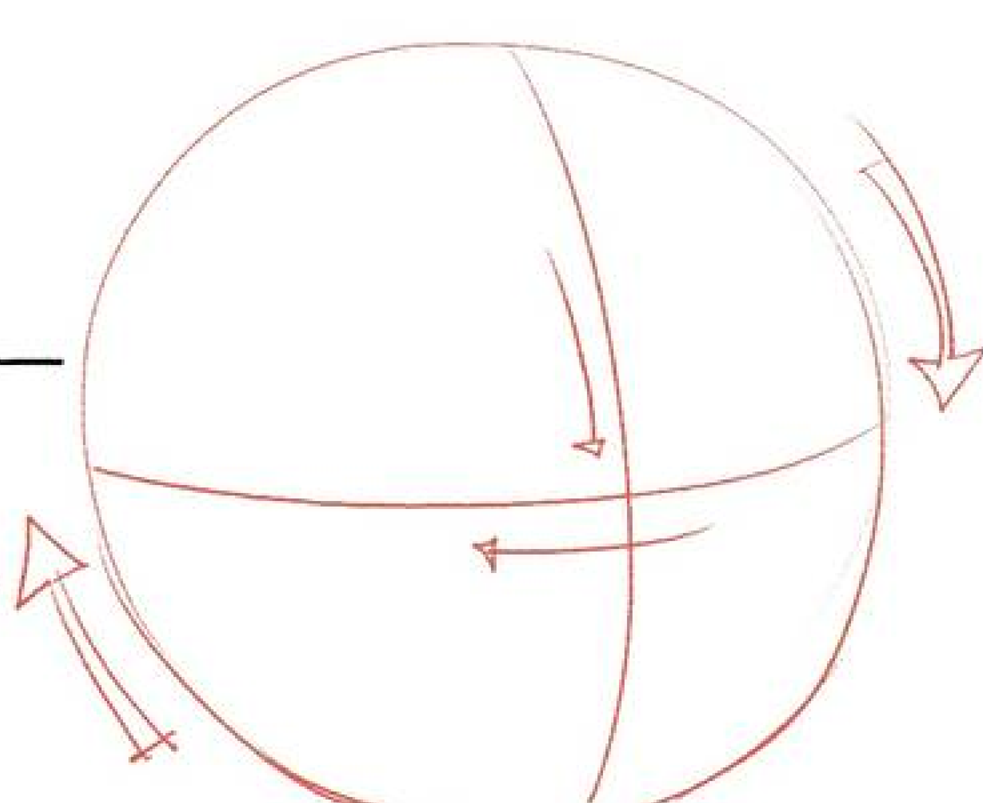


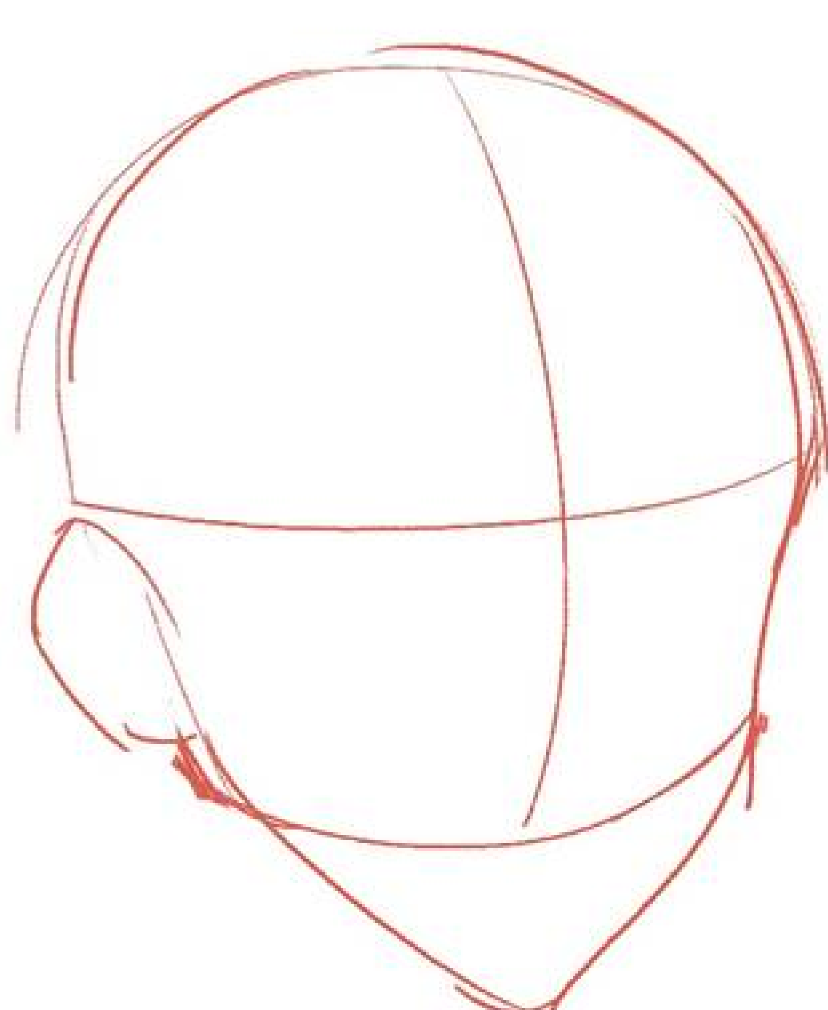


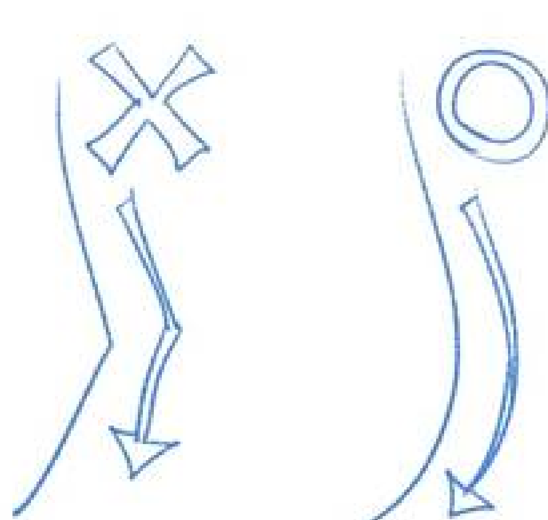
key point

▌Q : 디즈니 여자 캐릭터 얼굴을 그리고 싶어요

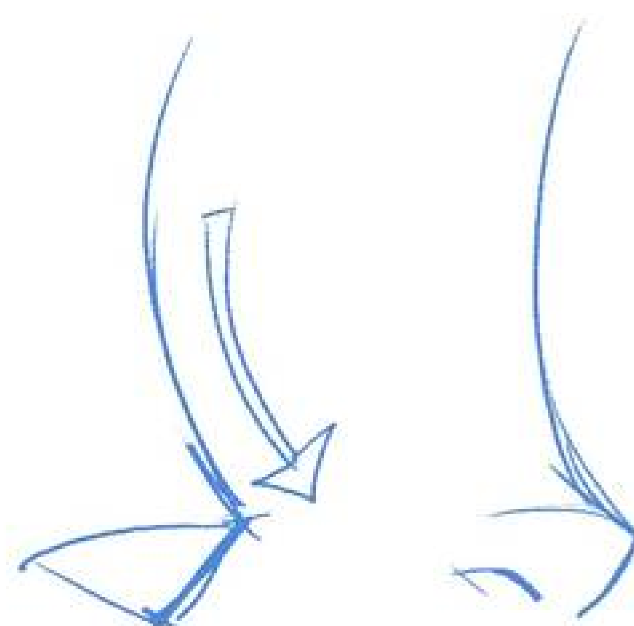
디즈니 스타일인 캐릭터 얼굴 역시 우선 기본 원을 그려 시작합니다

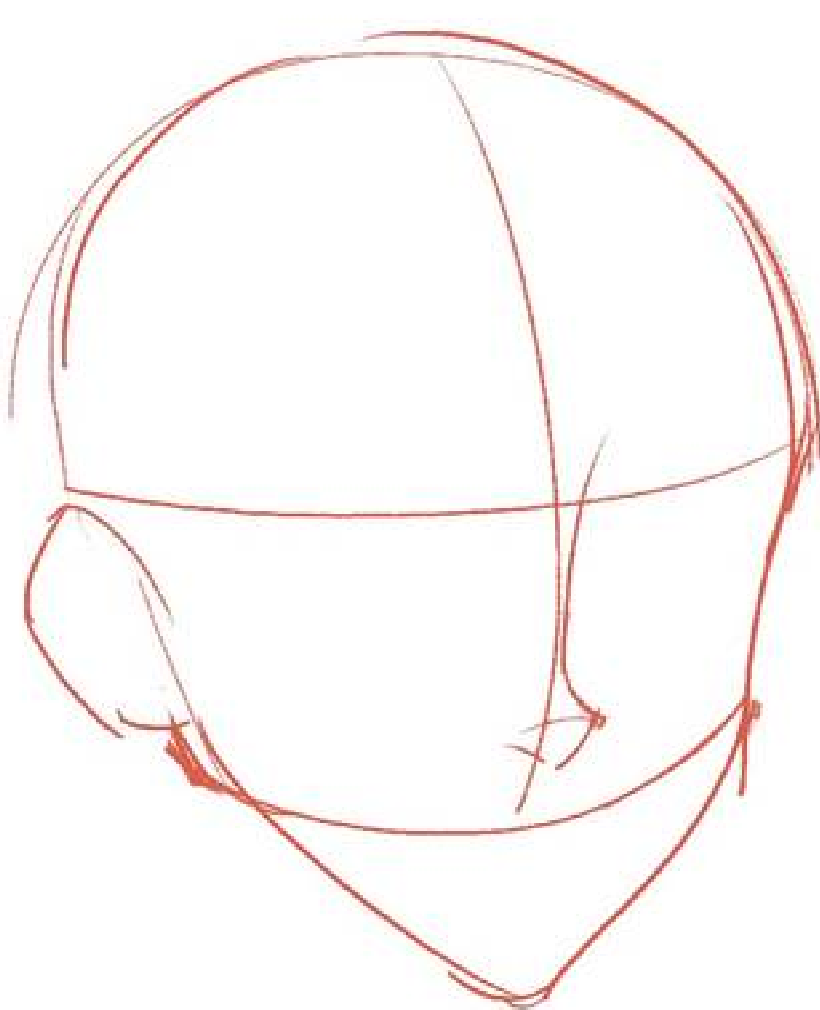






디즈니스럽게 그리려면 우선 곡선을 상당히 부드럽게 잘 그어줘야 하며 꺾이는 부분이 있다면 최대한 자연스럽게 흘러가는 곡선으로 형태를 만들어야 합니다



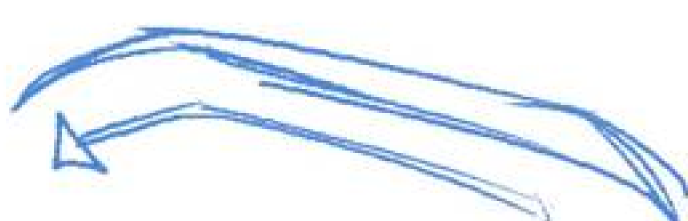


코의 경우 여자 눈의 크기를 고려해서 콧대를 길게 그려줍니다





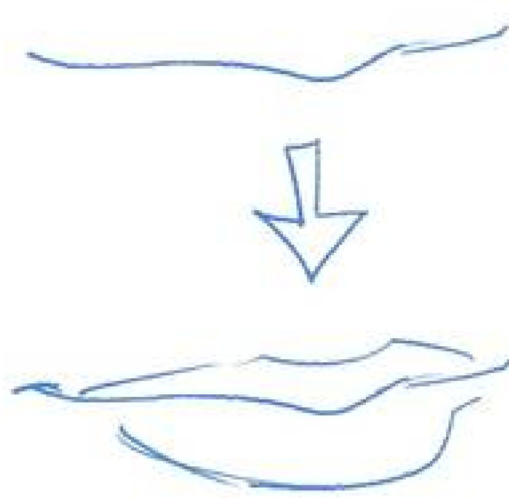
눈을 크게 그려주고 디테일한 표현방식보다 간결한 형태서부터 잡고 눈매에 두께를 만들어줍니다





눈썹에 두께를 만들며 꺾이는 부분을 표현합니다





입술의 부피감을 주기 위해 입술 라인을 추가해 그려줍니다

이마 라인을 만들어주고 머리 스타일에 가르마가 있을 경우 가르마 지점에 선을 그어 표현합니다

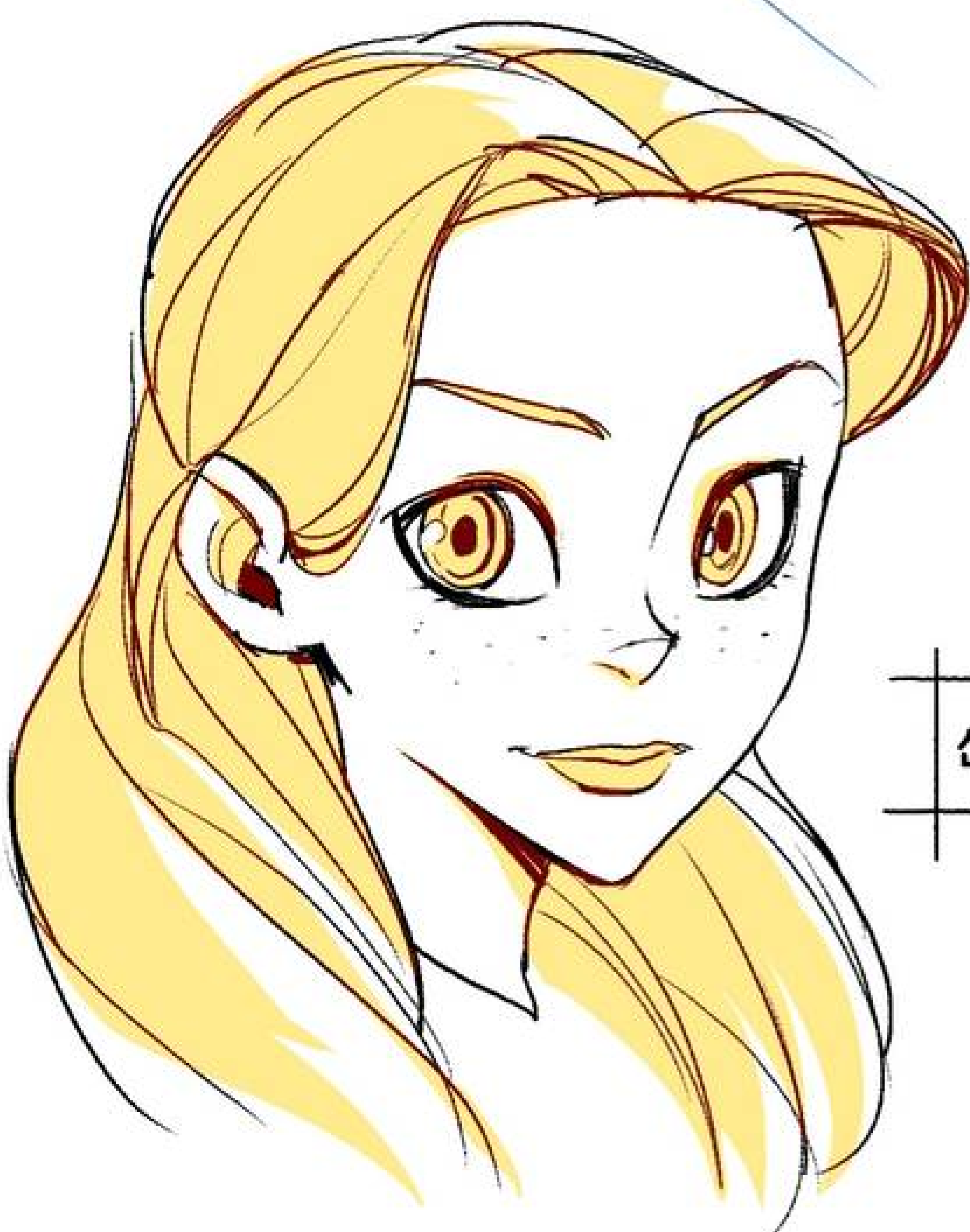




가르마를 기준으로 좌, 우로 흐르는 느낌을 곡선으로 자연스럽게 그려줍니다



머릿결을 흐름에 맞춰 그려주고 너무 디테일하지 않게 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



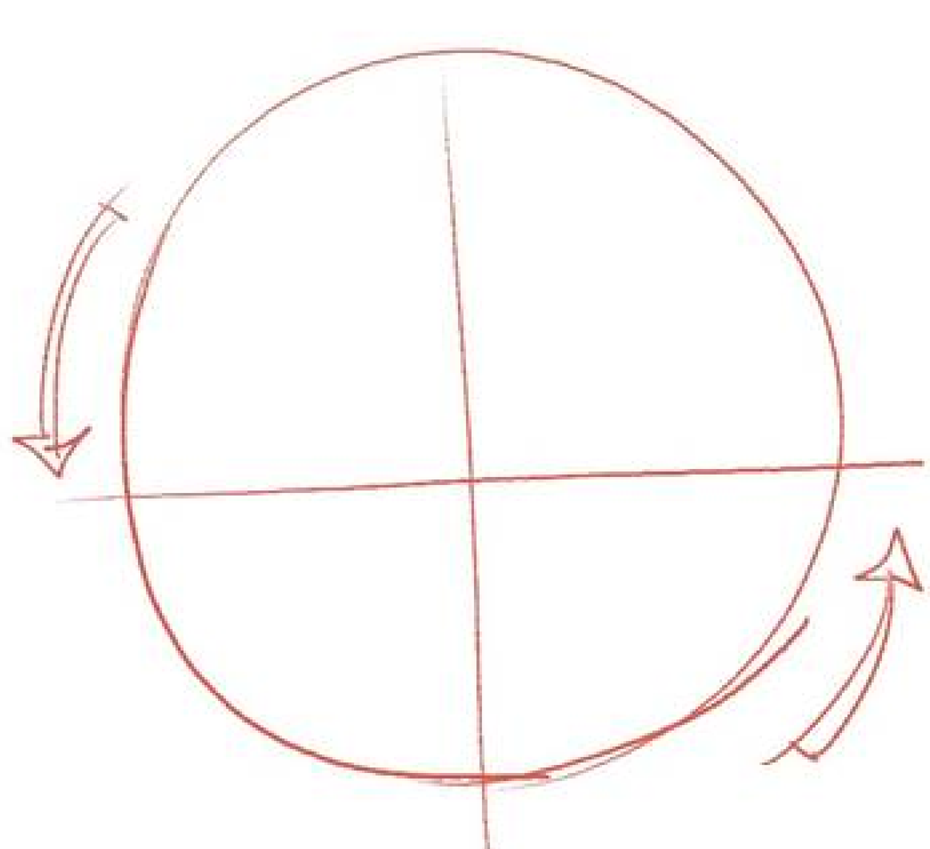


얼굴에서 드러나는
감정적인 표현인 경우
이목구비의 흐름 변화를
조금 더 과장해서
표현해주면 됩니다

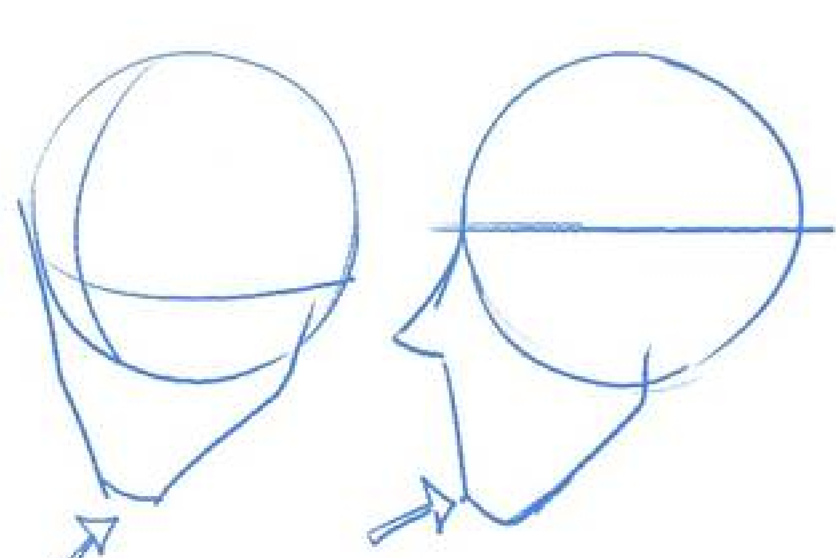


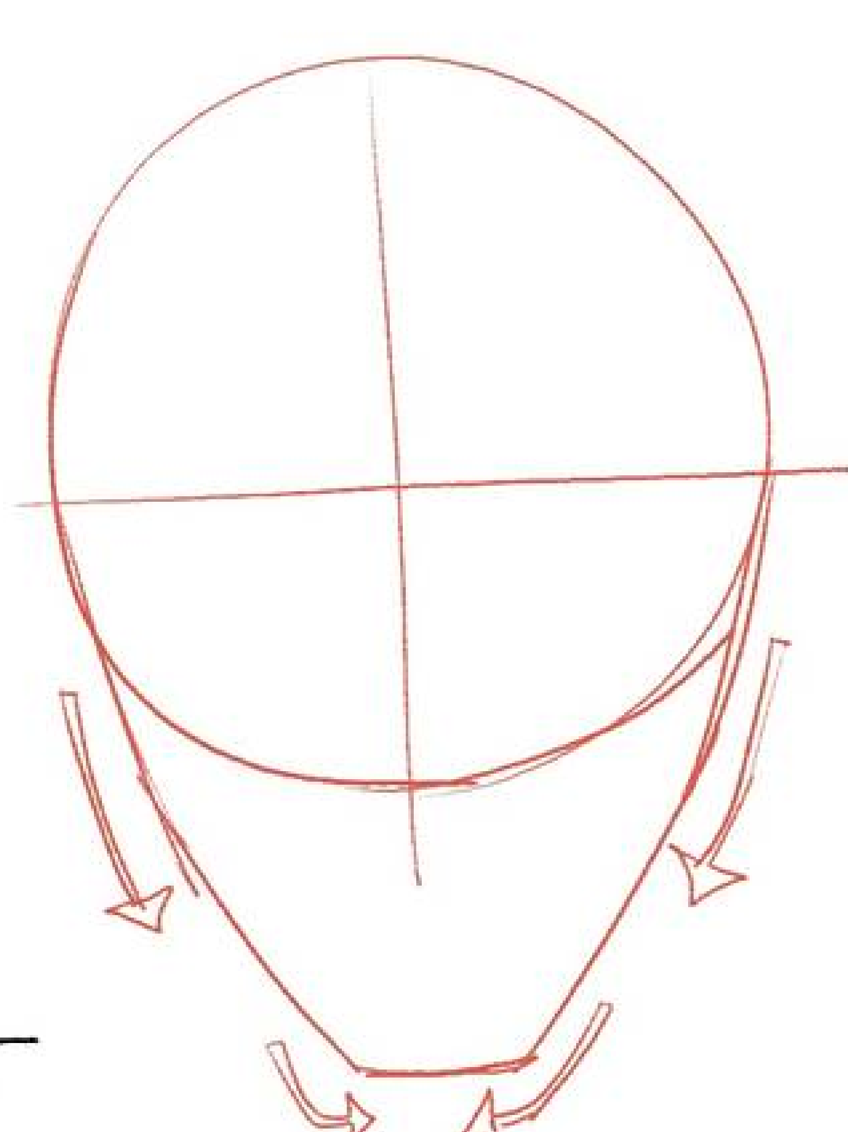
key point

Q : 디즈니 남자 캐릭터 얼굴을 그리고 싶어요

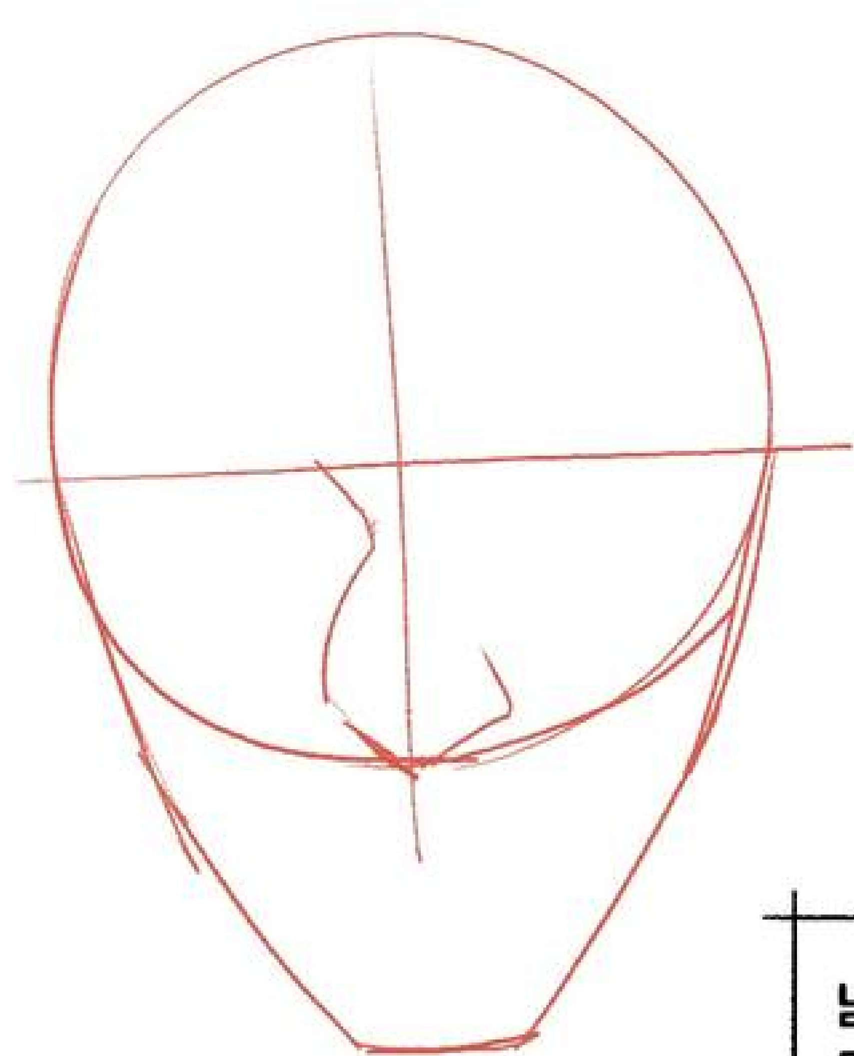


기본형인 원을 그립니다

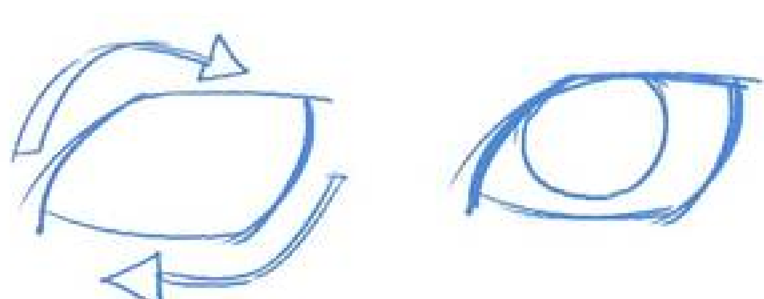


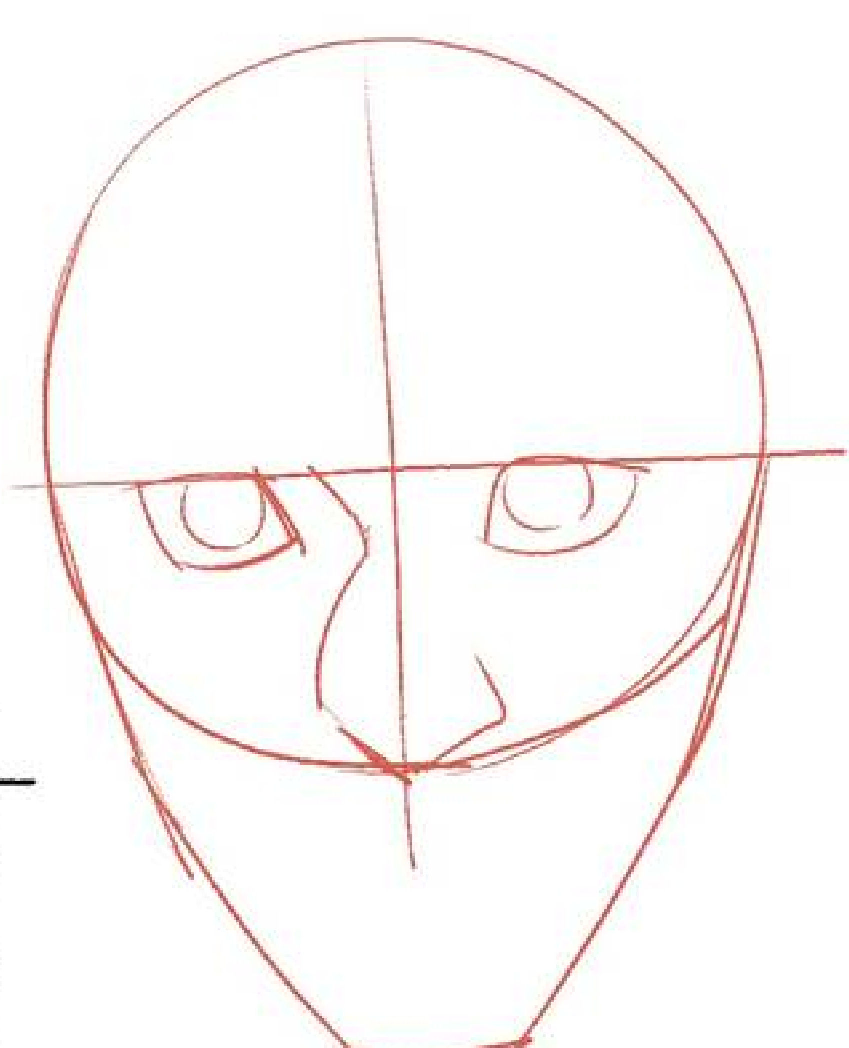


남자스러움을 강조하는 얼굴을
그리려면 턱의 면적을 만들어 줍니다

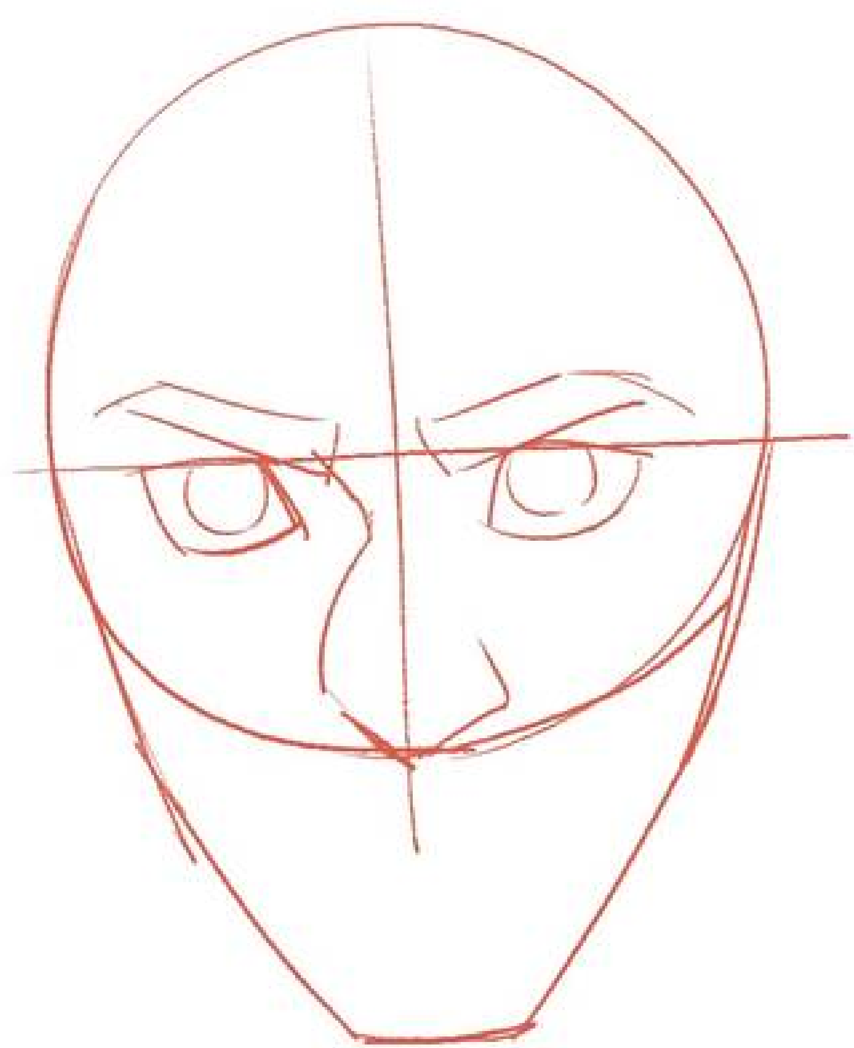


남자의 성격에 따라 다르게 표현이 되지만
매부리코를 그려 위에 표현된 여자와는
상반되는 느낌으로 그렸습니다

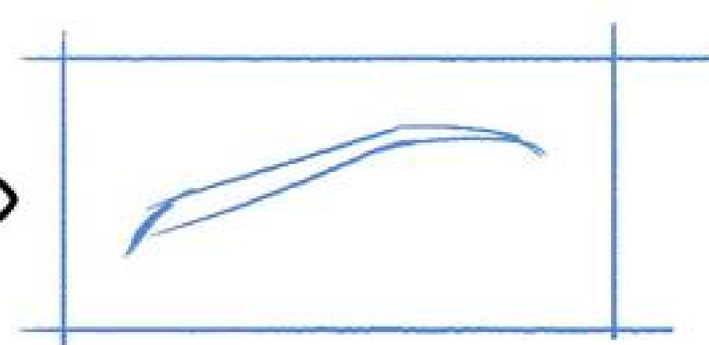




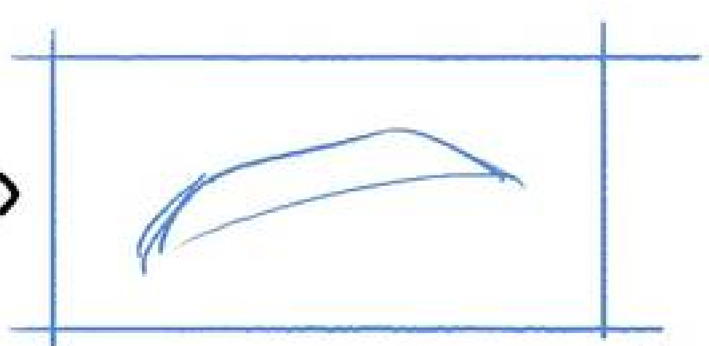
눈의 크기는 여자보다 작게 그려줍니다
여성스러움을 지닌 남자 캐릭터의 경우
눈을 크게 그려줘도 상관은 없습니다



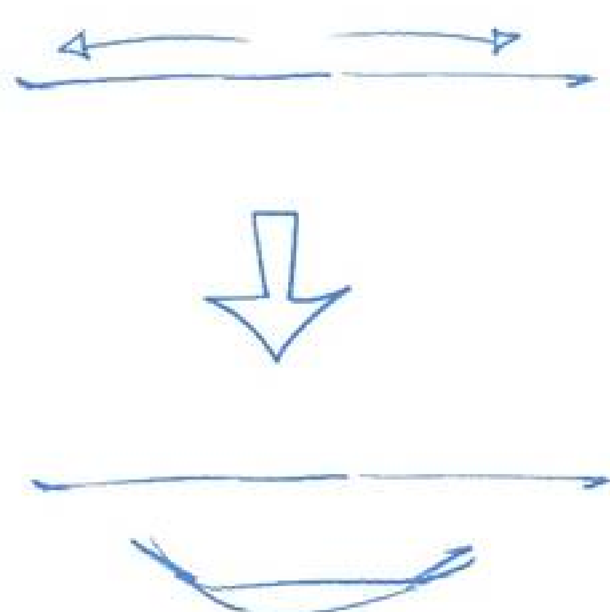
<여자>

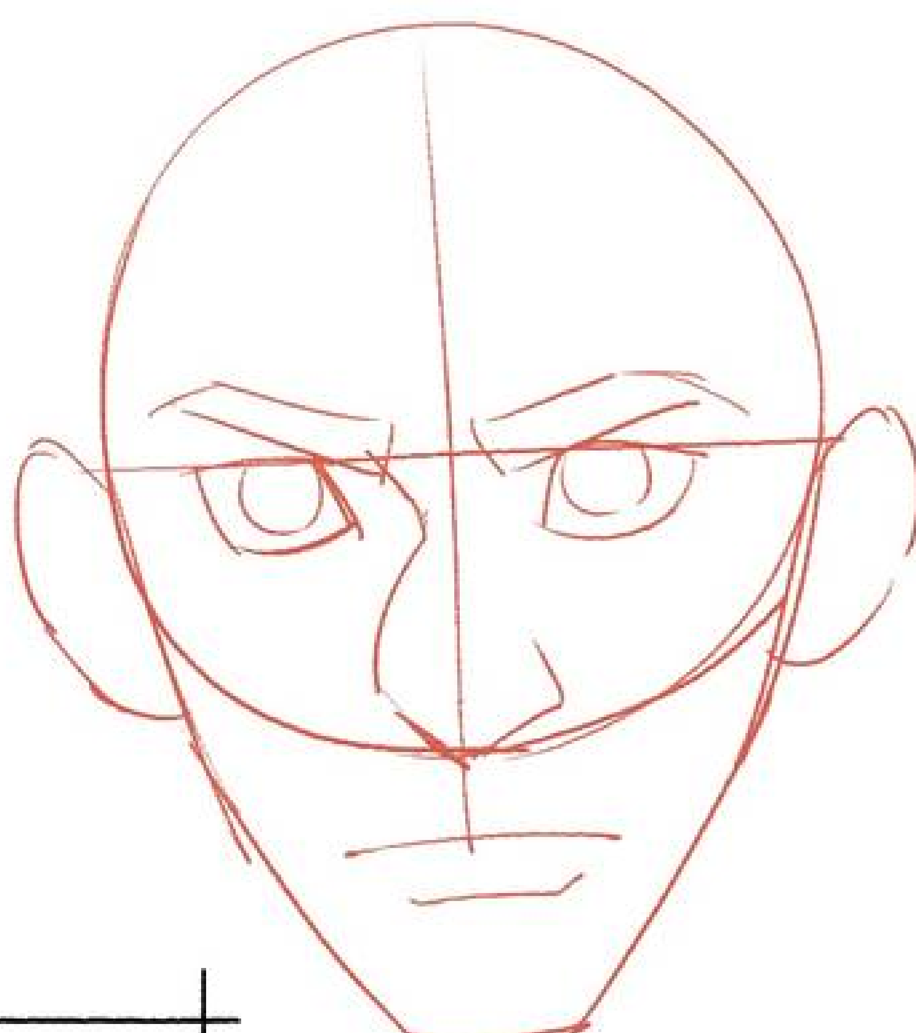


<남자>



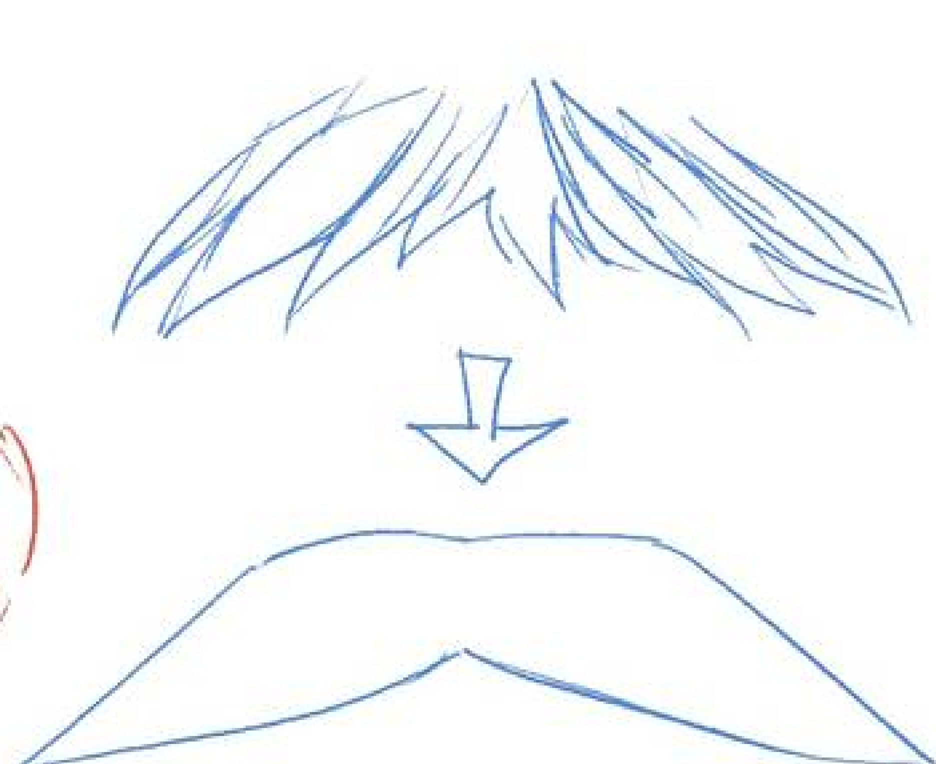
눈썹은 두껍게 그려줍니다





여자와는 다르게 아래 입술 라인만 그려줍니다





털의 표현이 있을 경우 최대한 면을
줄여 심플한 느낌으로 만들어 줍니다



가르마를 기준으로 머리카락의
방향을 만들어 그립니다



선을 추가하며
머리카락과 수염에
디테일을 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



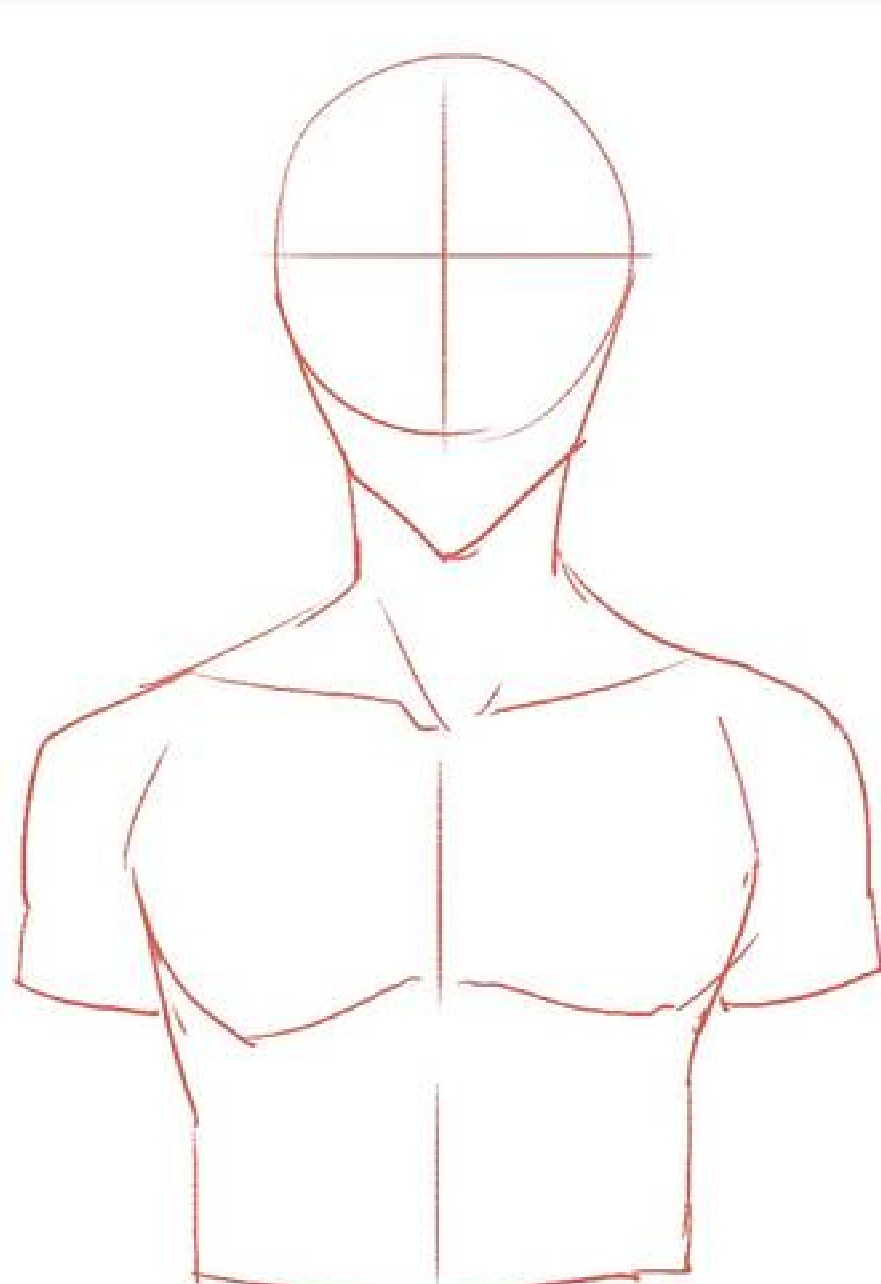
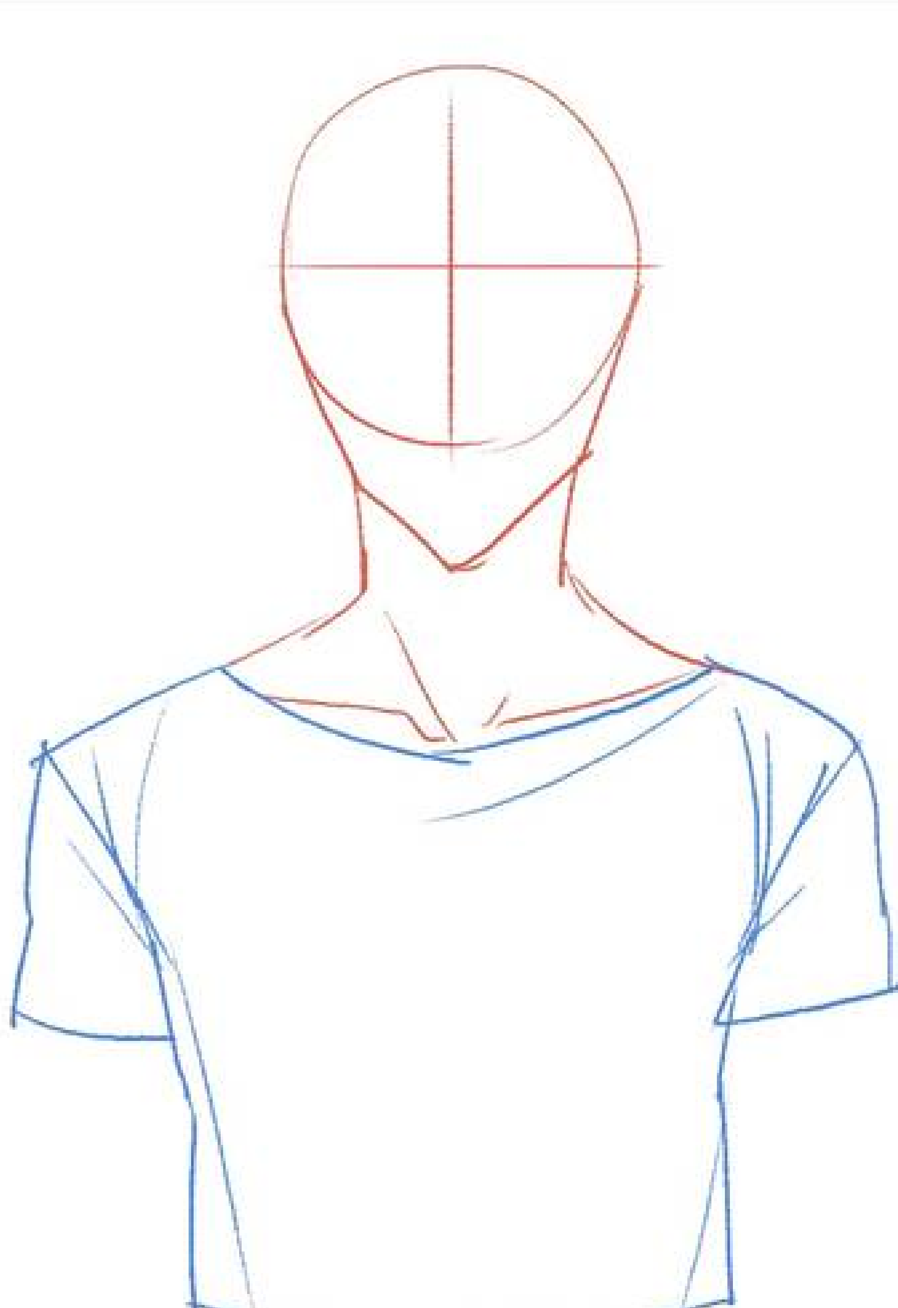


너무 강한 인상의 남자만
그려질 경우 여자가 지닌
이목구비의 느낌을
섞어주면 좋습니다

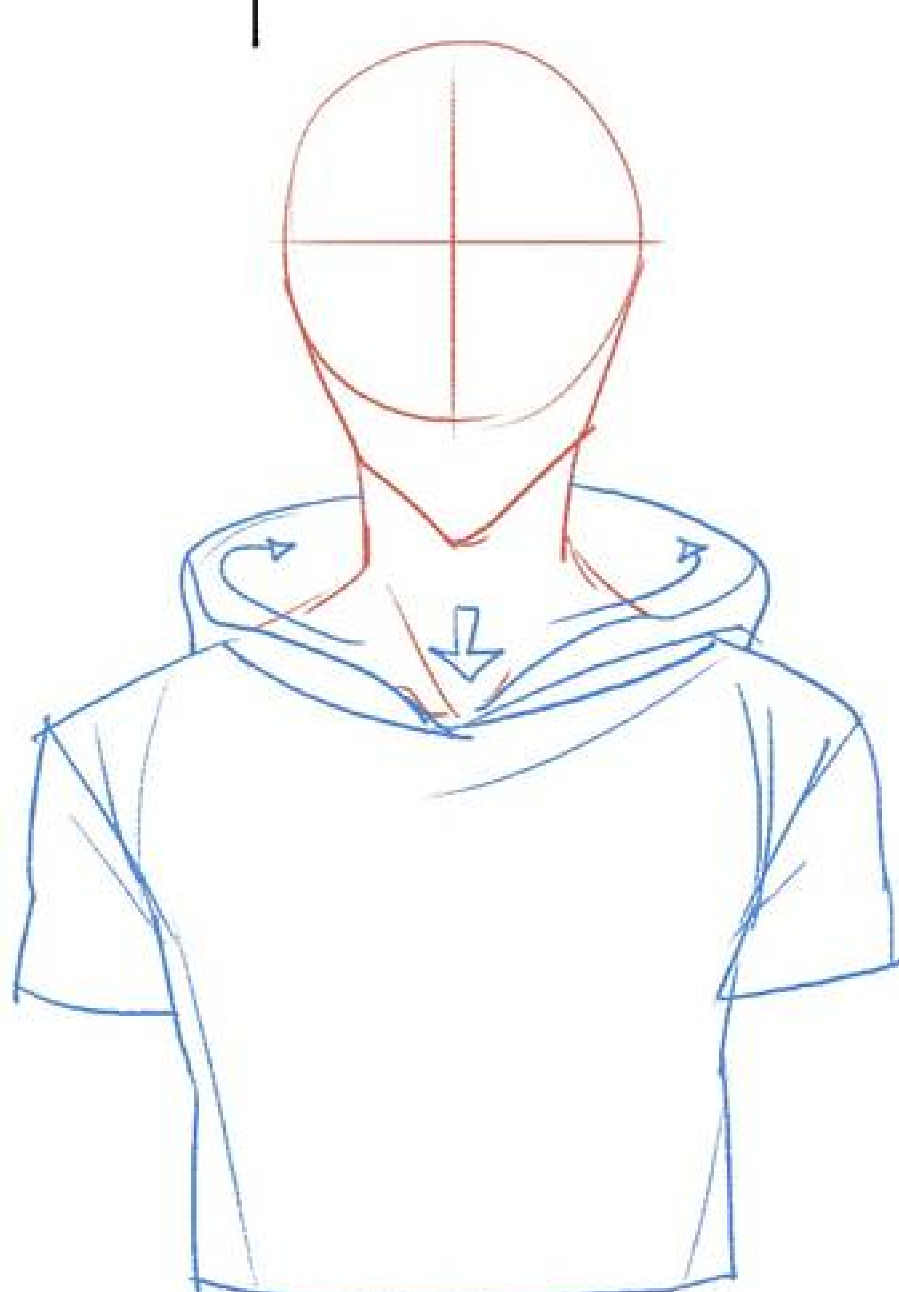


key point

Q : 다양한 각도로 본 후드티가 궁금해요

후드티를 그리는 방법에 대해서는 "39화"에 연재하였습니다



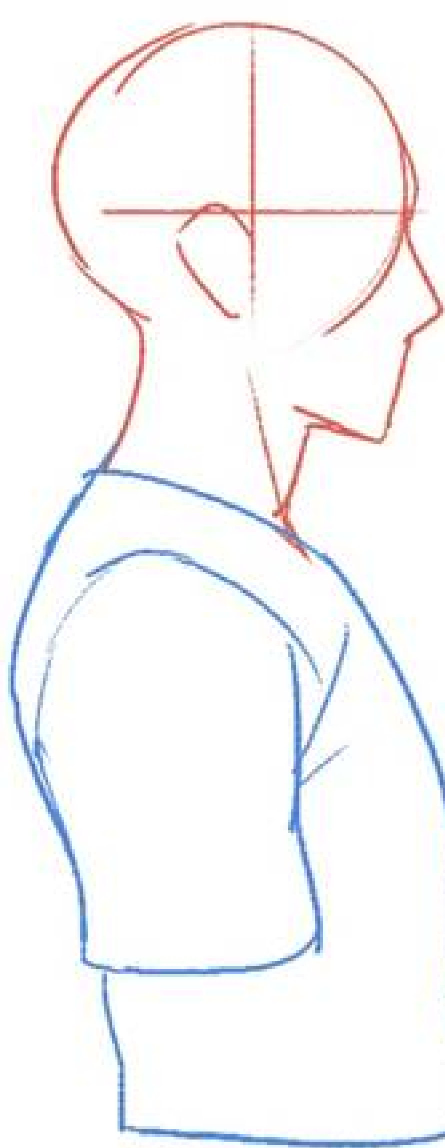

다양한 각도를 그리기 위해 먼저 형태의 흐름을 이해하고 그리는 것이 좋습니다
쇄골 중앙 부분에서 양쪽으로 흘러가며 몸에 가려지는 후드의 투시를 맞춰줘야 합니다



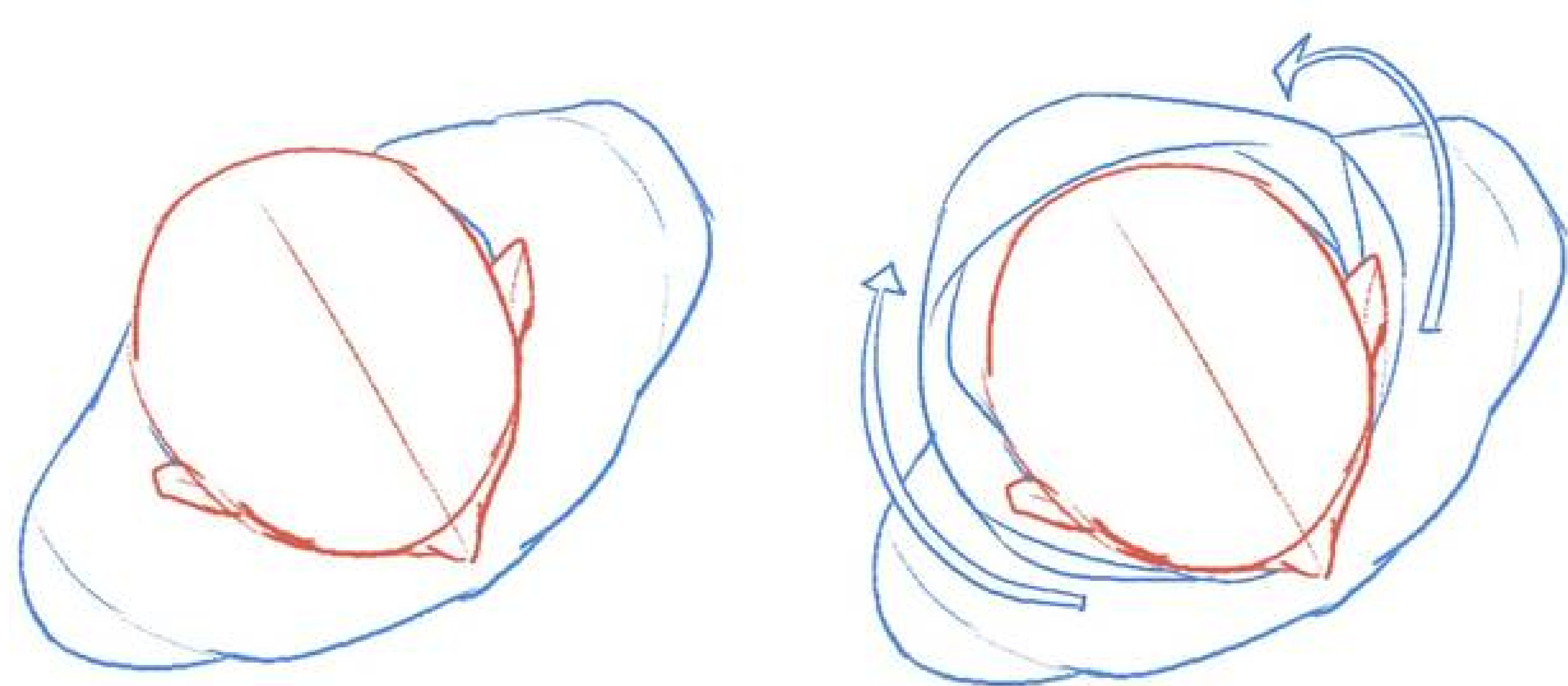

뒤쪽으로 넘어가는 후드 라인을 표현하고 몸에 가려지는 후드는 생략합니다



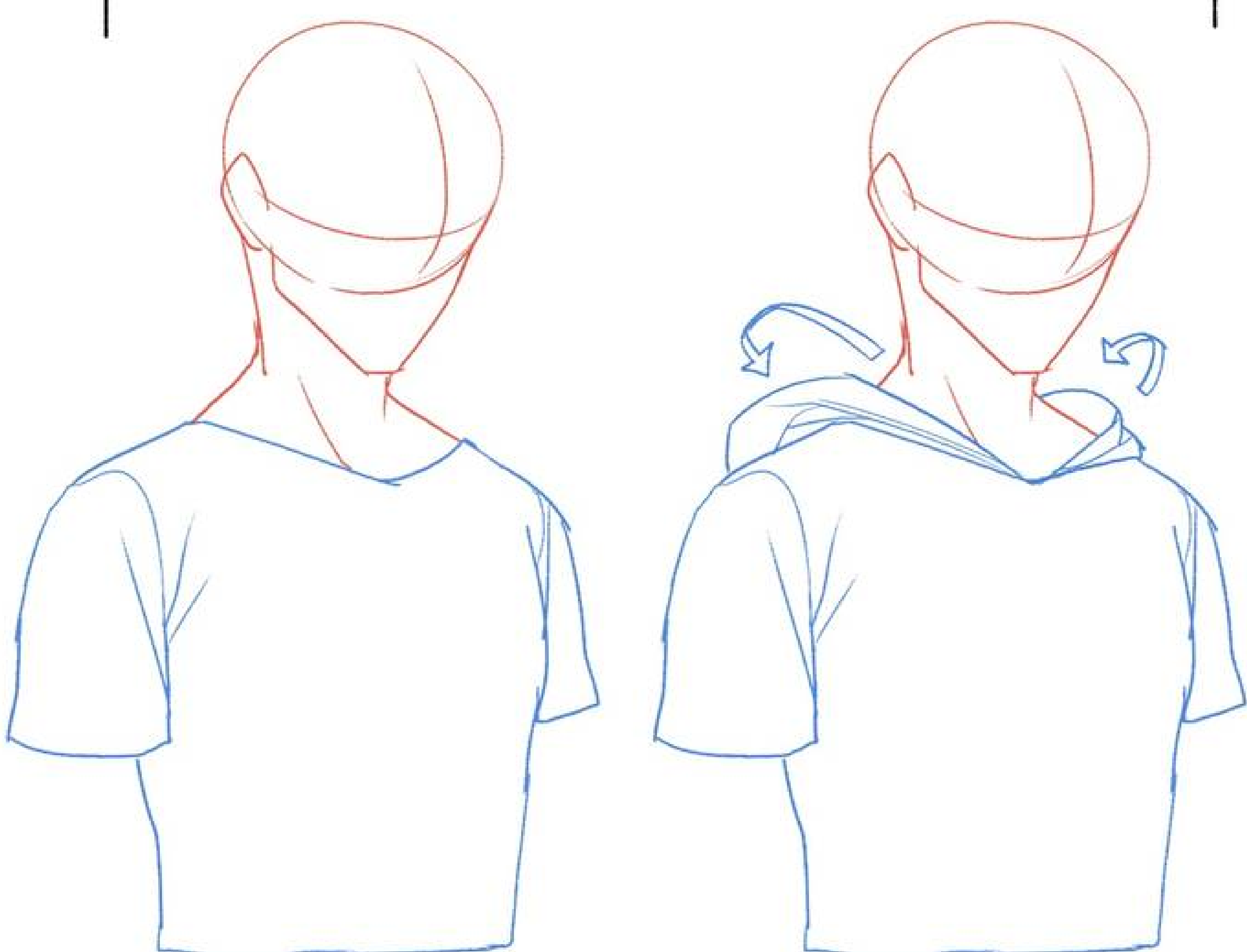

뒤에서 볼 경우 후드의 안쪽 들어간 부분을 만들어서 입체감을 살려줍니다




옆에서의 후드는 몸 앞쪽에서 뒤로 넘어가는 흐름을 표현해줍니다



위에서 볼 경우 얼굴에 가려지는 부분까지 고려하고 선을 뒤로 연결합니다



반 측면의 경우 쇄골 중심부터 어깨에 걸쳐 뒤로 넘어가는 느낌을 살려줍니다

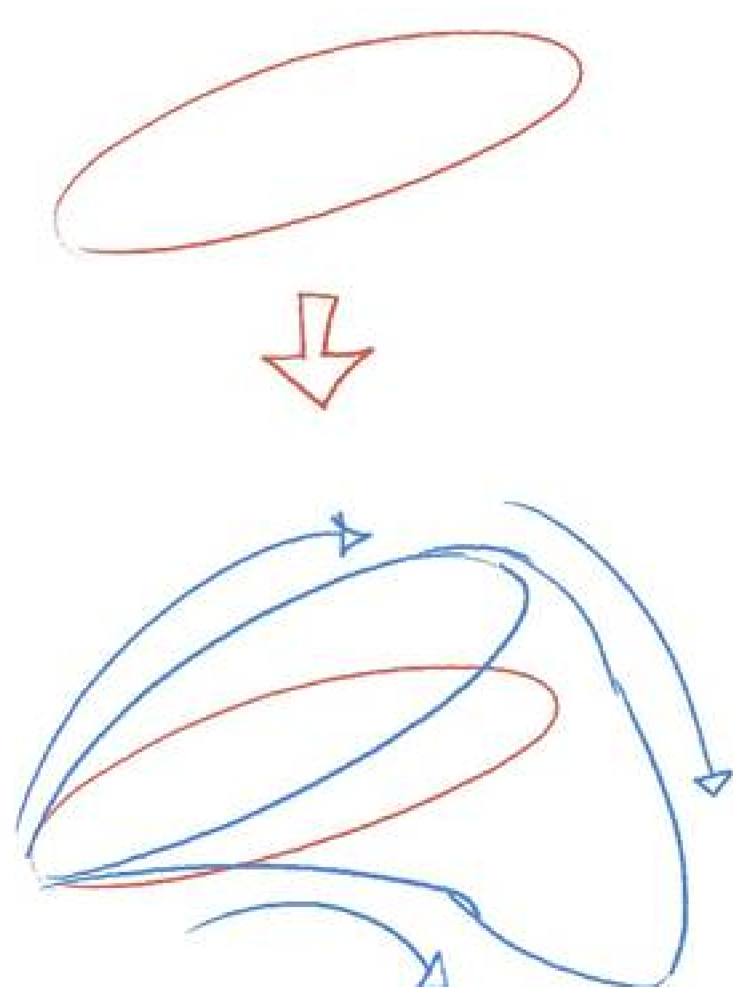


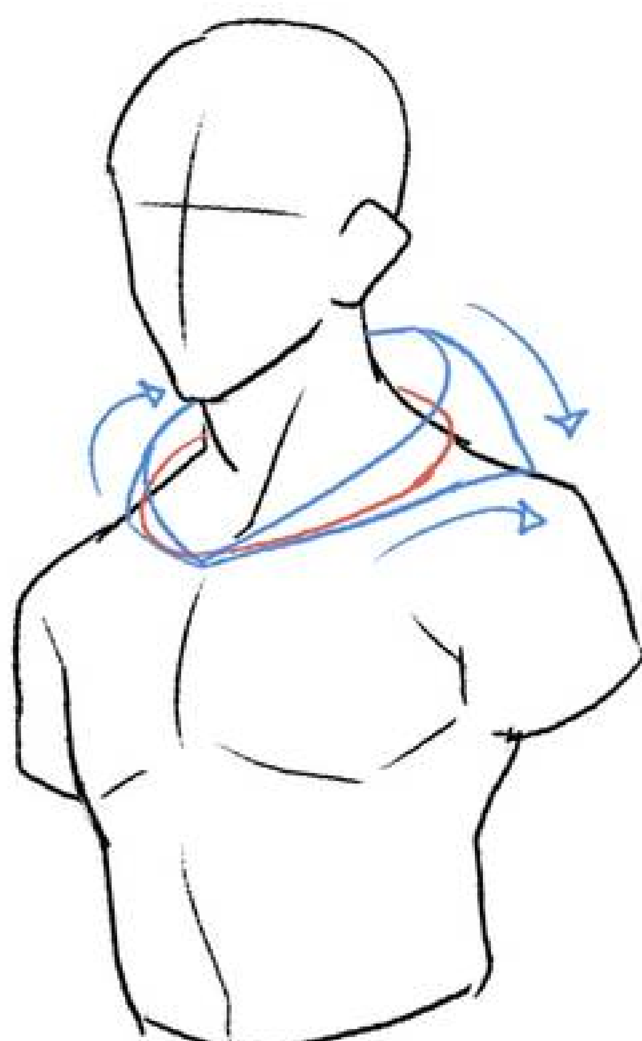
상황에 맞춰 후드를 움직여주면
캐릭터의 움직임이 극대화됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

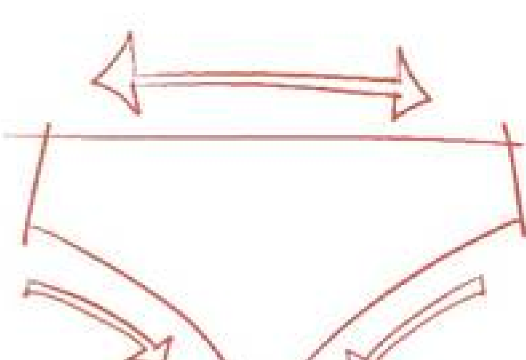




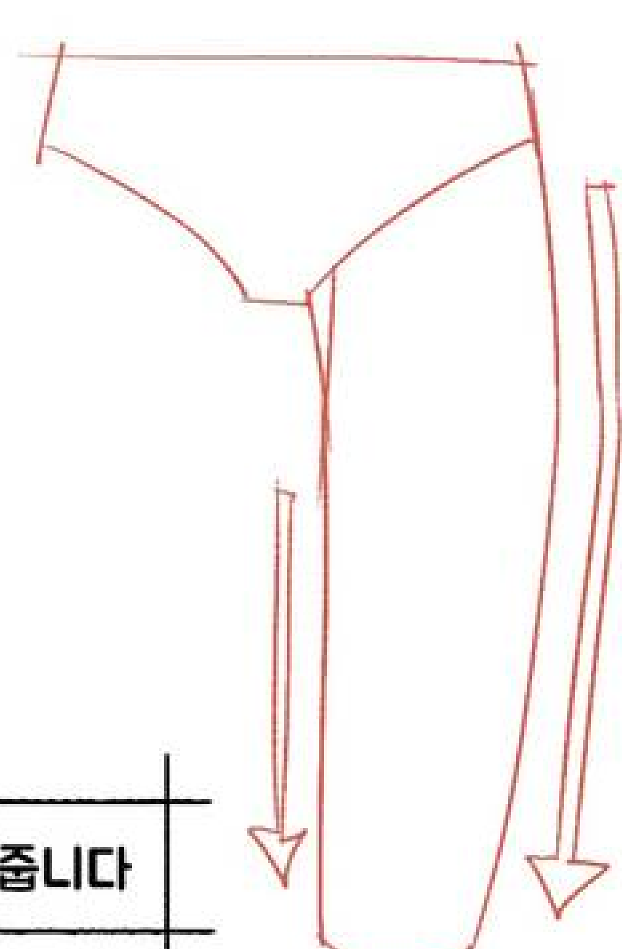


key point

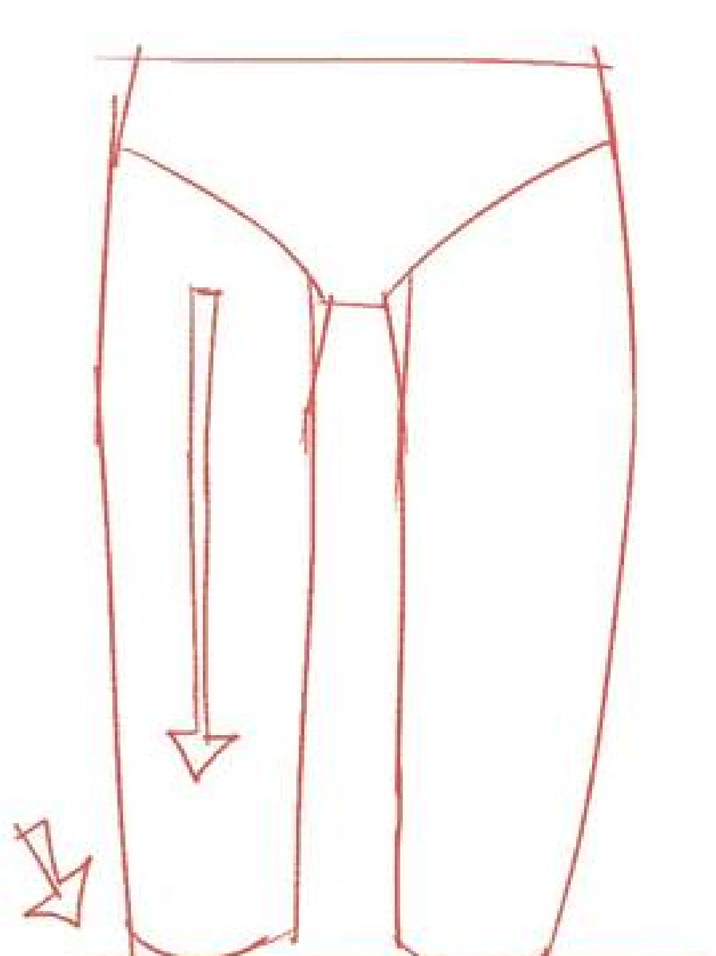
▌Q : 남자 하체를 잘 못 그리겠어요



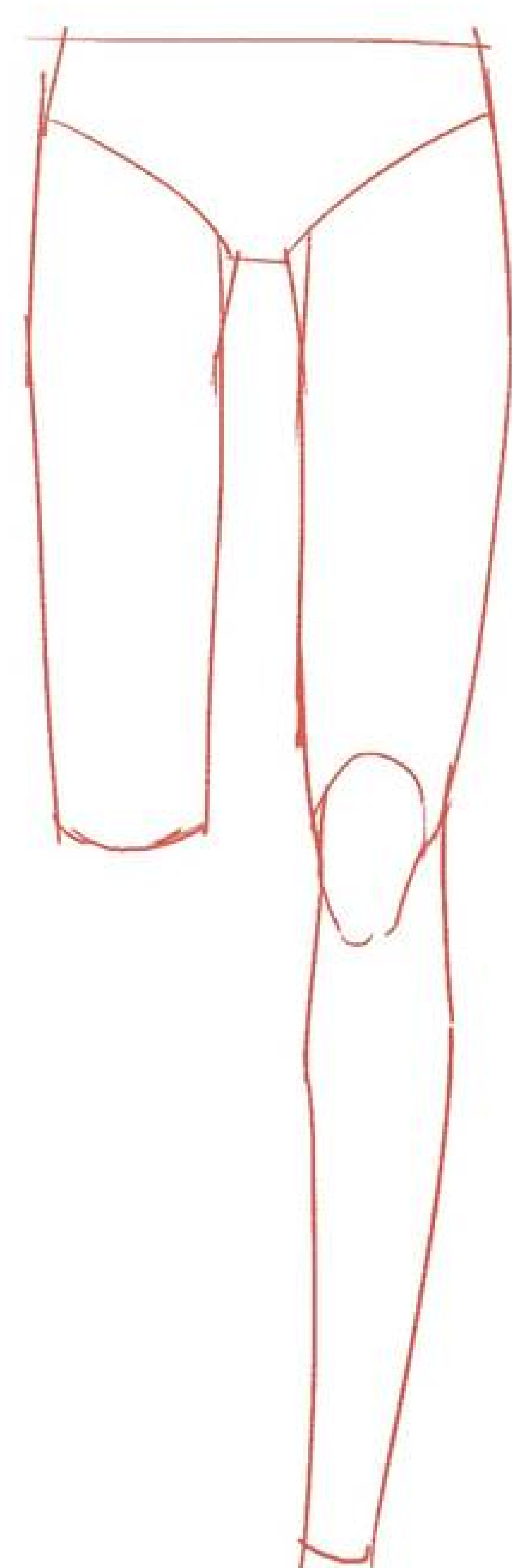
다리가 그려질 골반을 먼저 그립니다

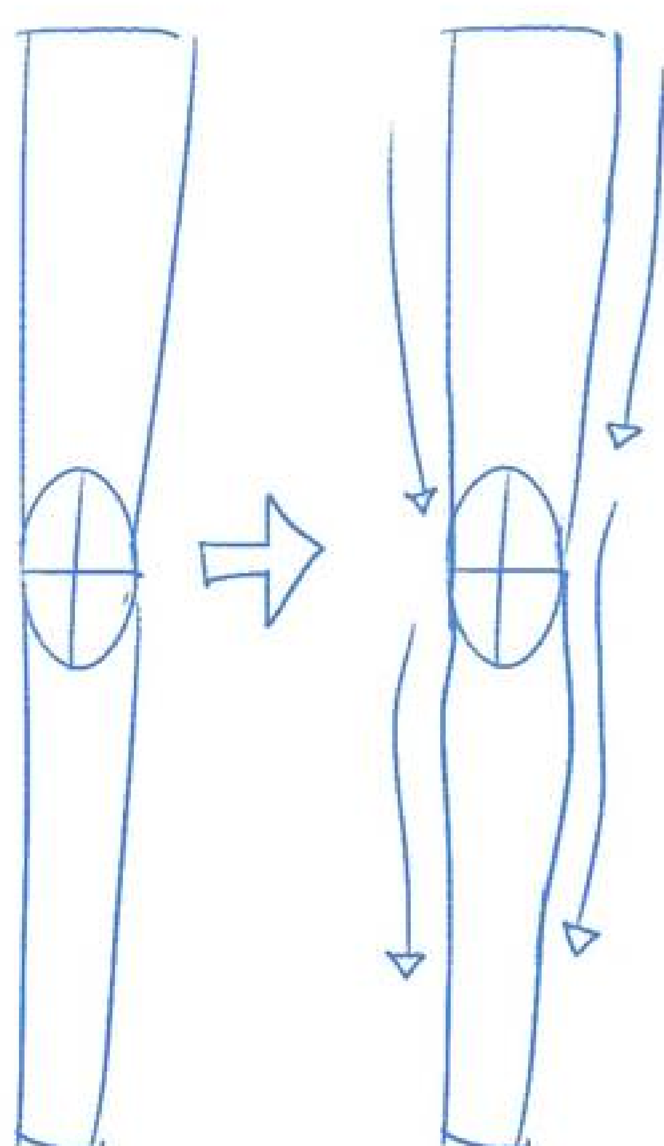


허벅지 라인에 작은 굴곡을 주어 무릎까지 내려줍니다

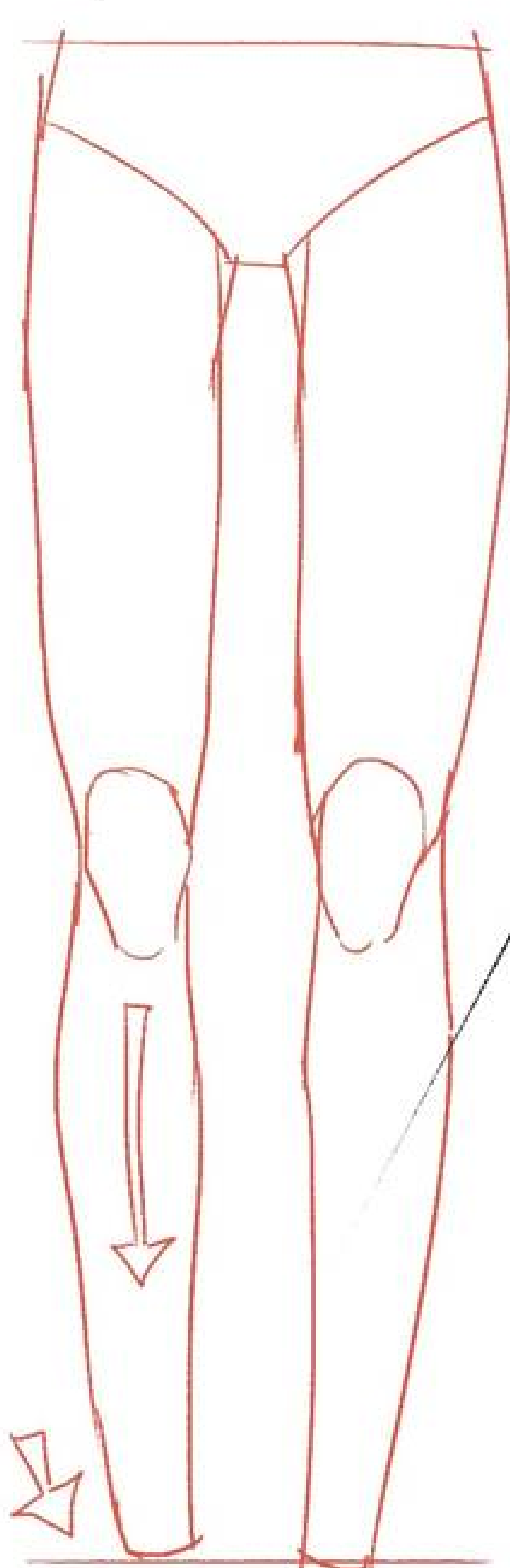


다른 한쪽 역시 길이를 맞춰 그립니다

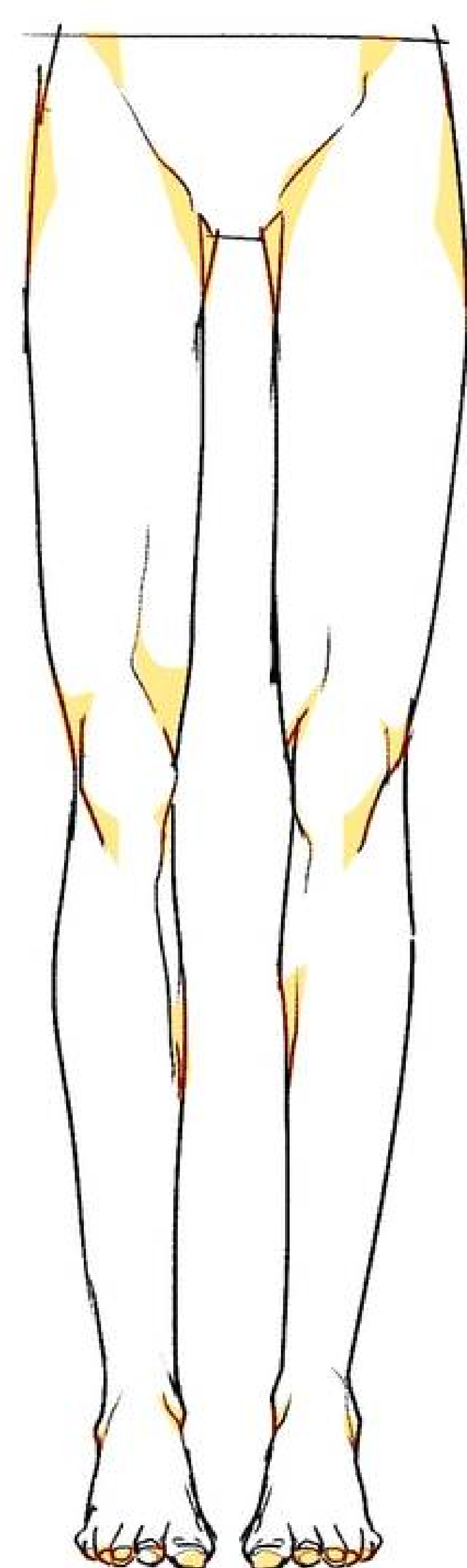




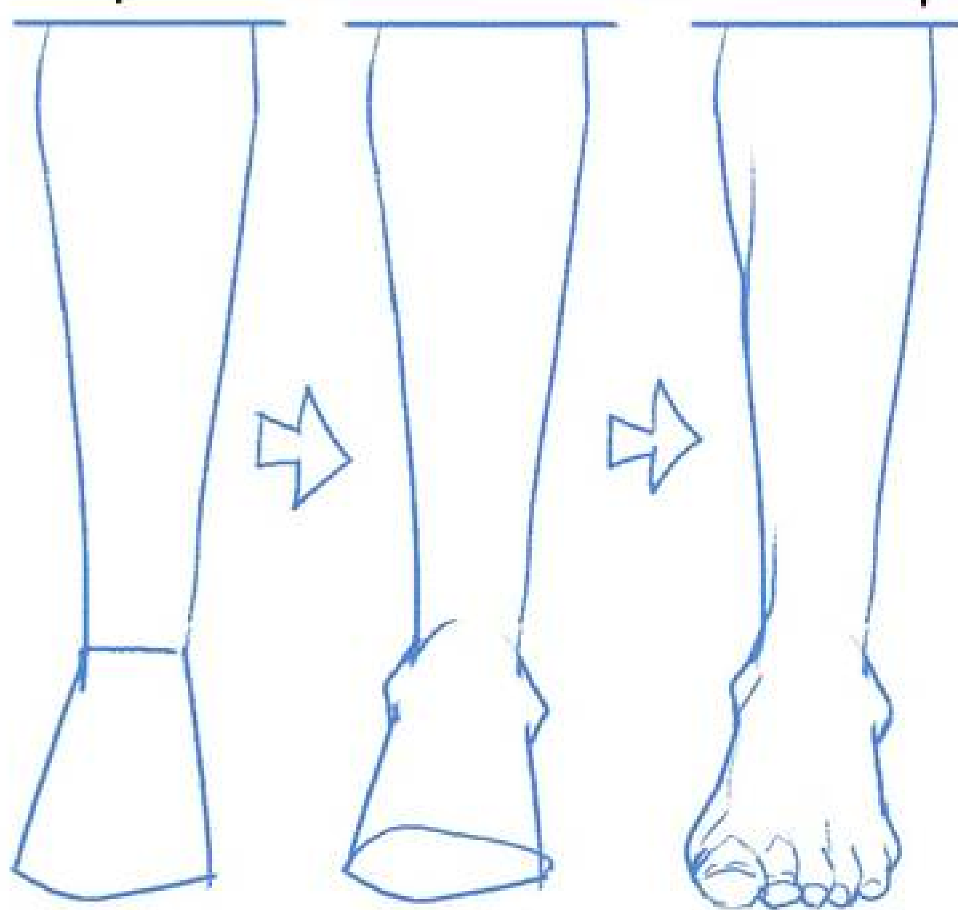
무릎과 종아리를 그리고 종아리에 보이는 굴곡을 그리면 좋습니다

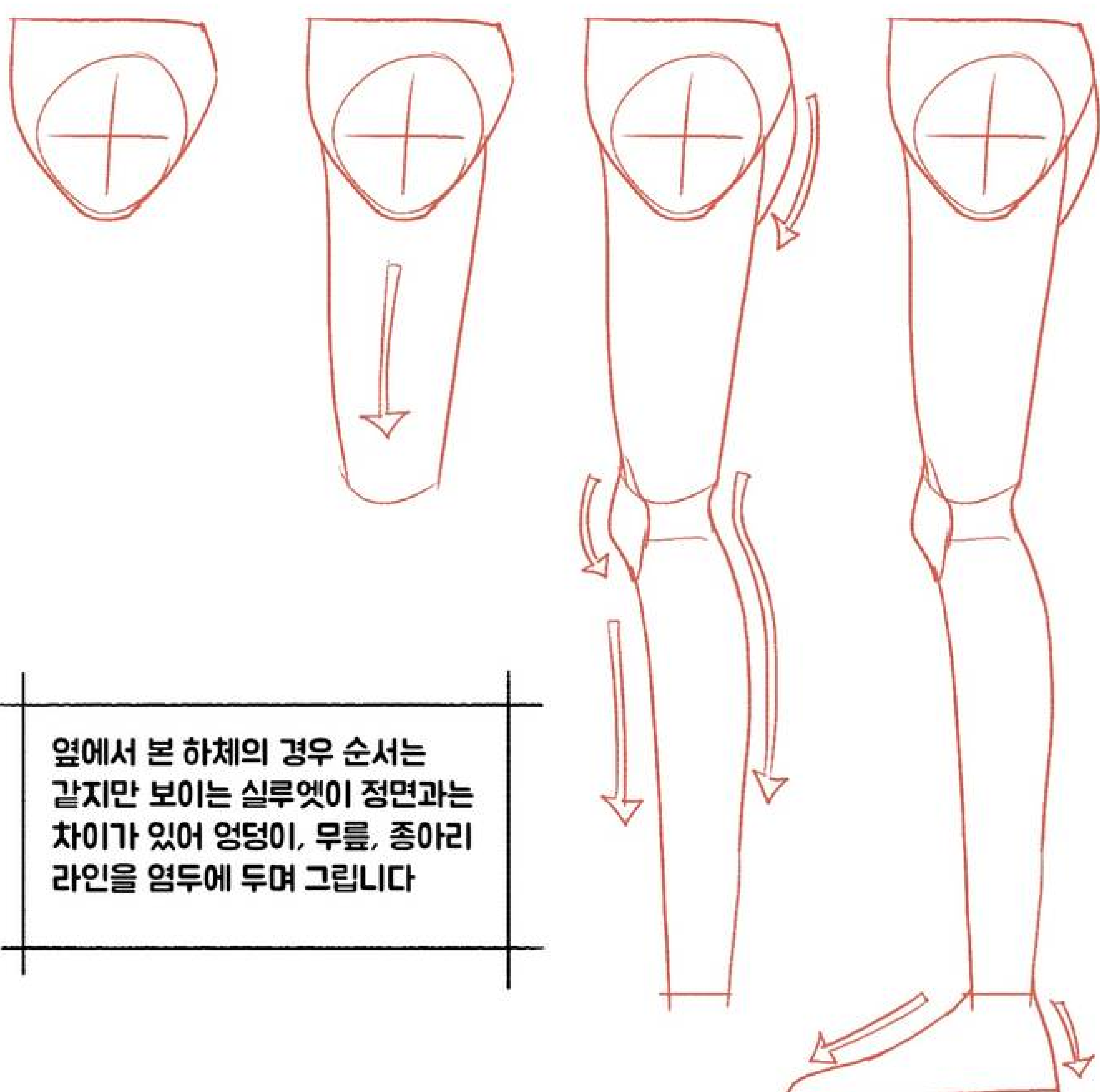


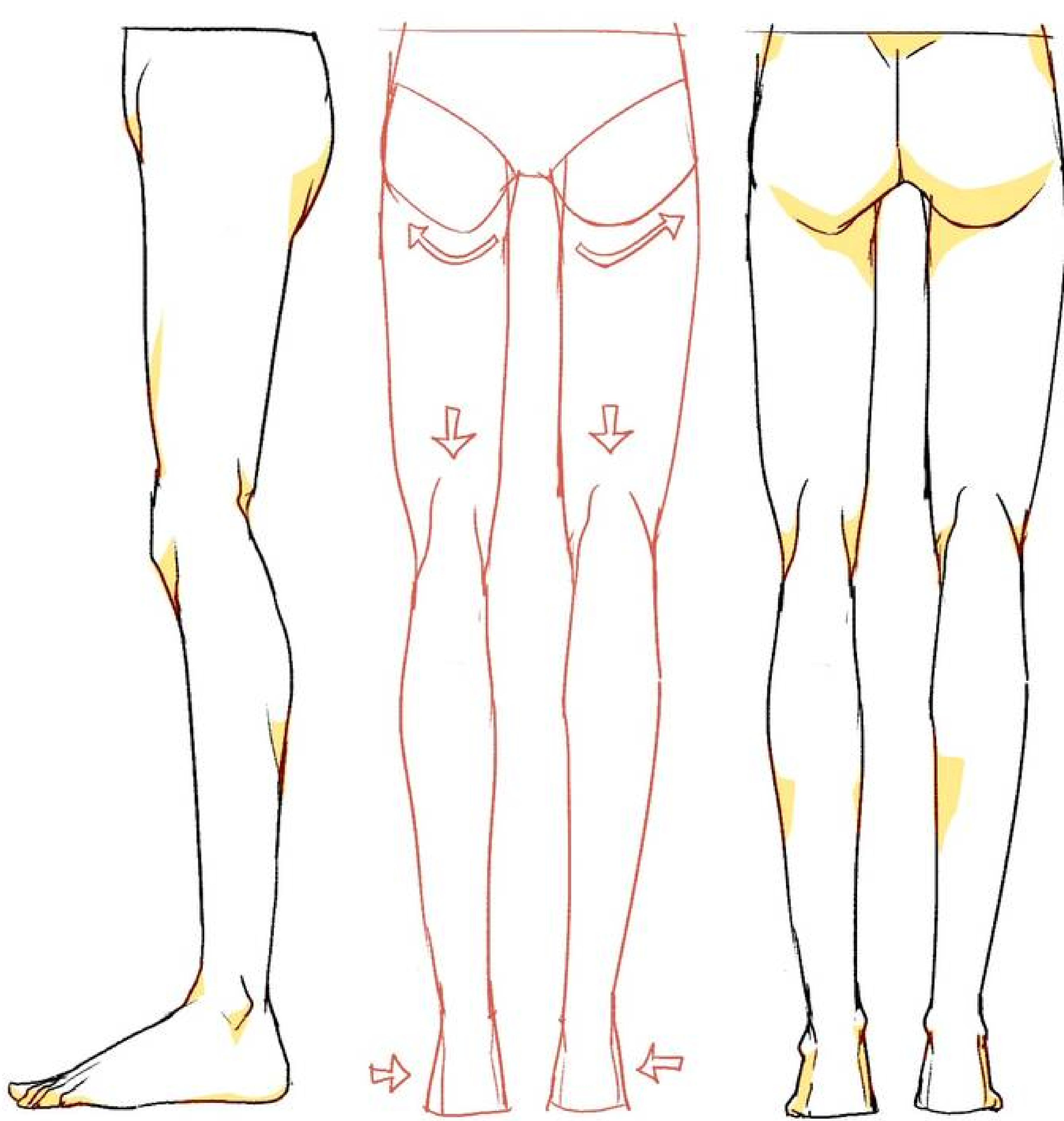
반대쪽 역시 길이와 굴곡을 살려 맞춰 그립니다



마지막으로 발을 그리고 단순화된
형태서부터 디테일을 살려줍니다

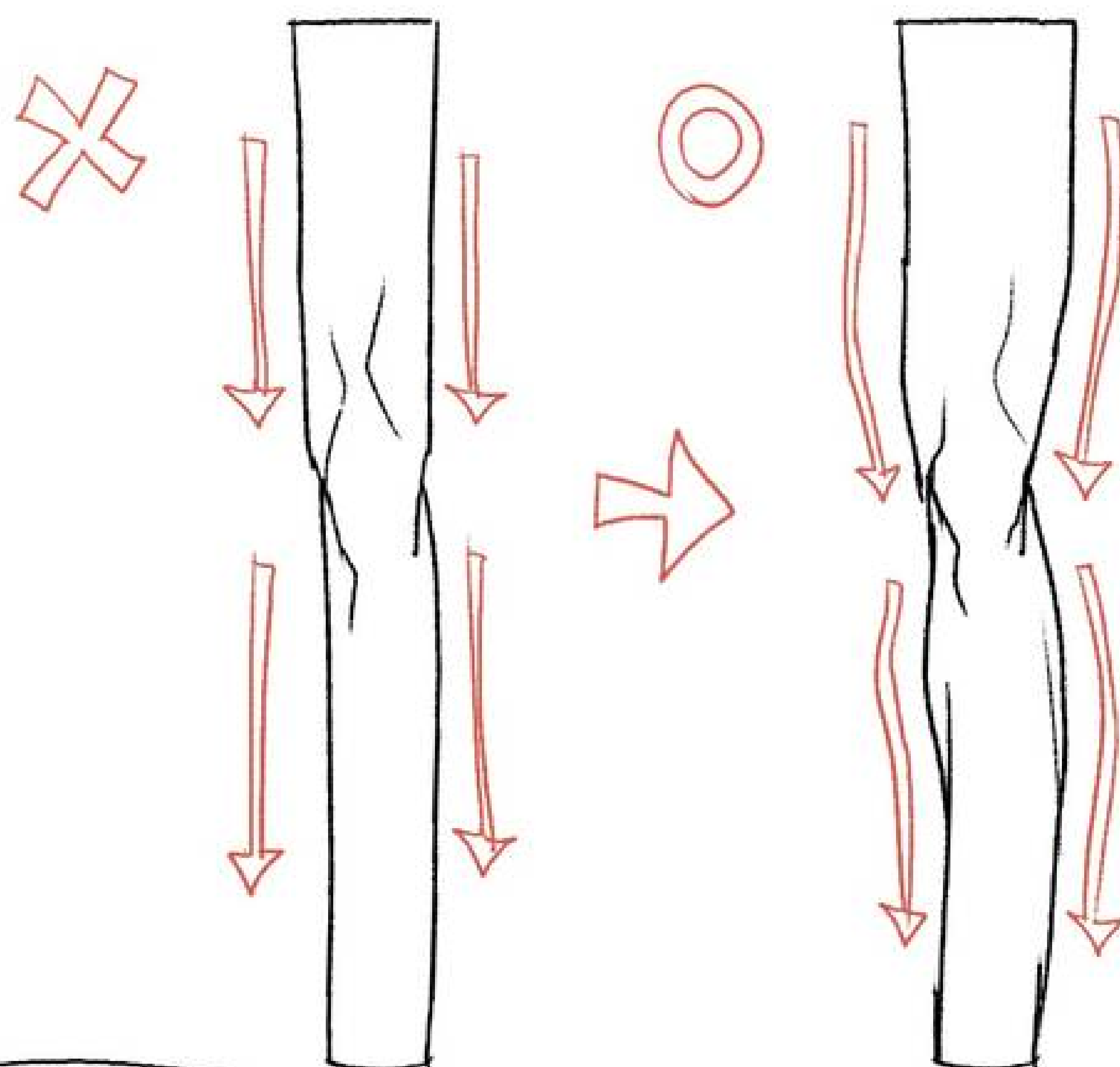






뒷면의 하체는 정면과 같으며 엉덩이 라인과
무릎 뒤쪽, 뒤꿈치 라인을 그려주면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

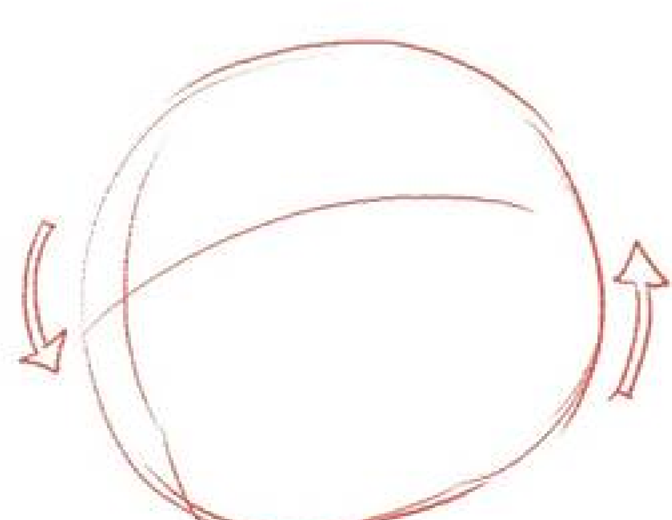


남자의 하체라 너무 과하지
않은 곡선을 사용해야 하며
딱딱해 보이는 직선 또한
피해야 합니다 적당한 실루엣의
흐름을 만들어 주면 적당한
근육처럼 보이게 됩니다

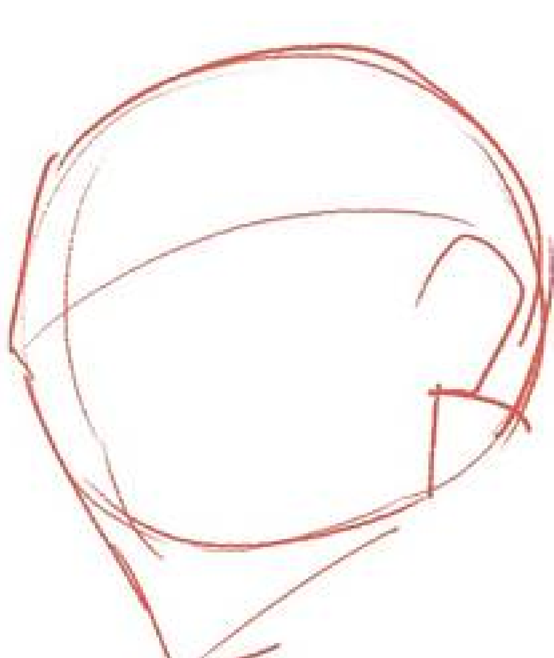


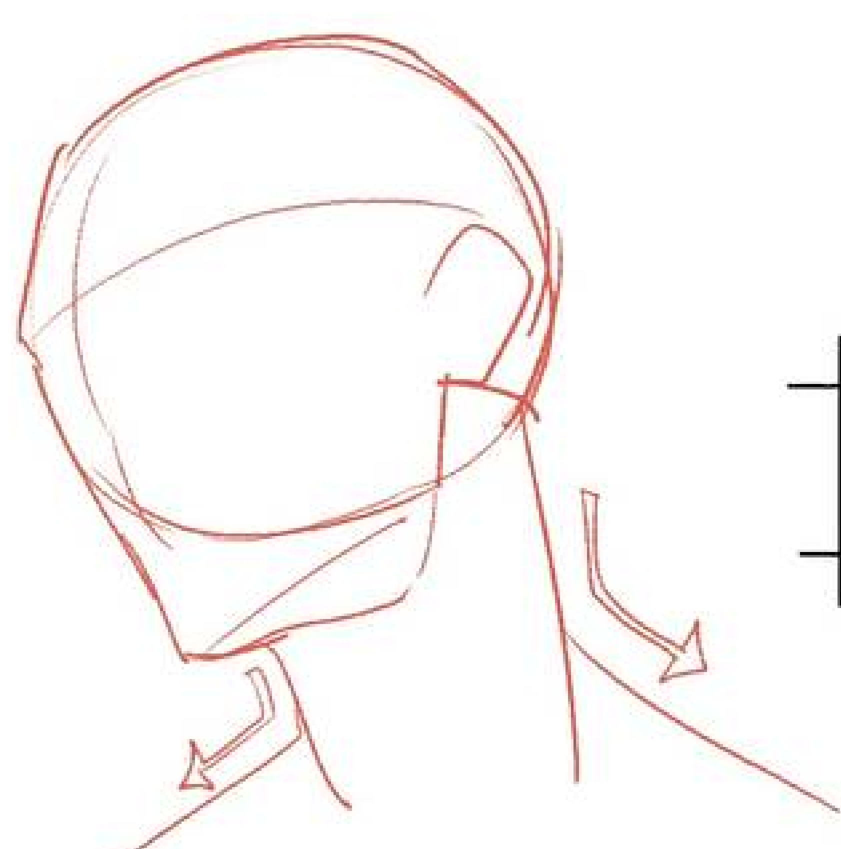
key point

Q : 목도리를 그리면 어색해져요

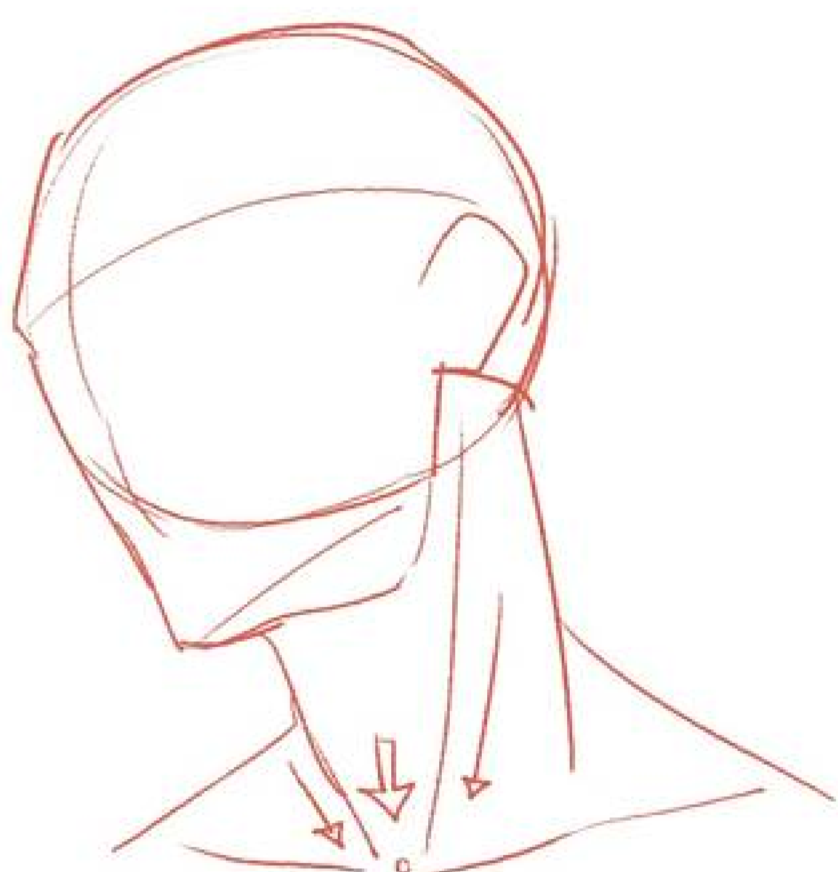


그리고자 하는 각도로
얼굴을 먼저 그려나갑니다





목도리가 감길 목을 그려줍니다



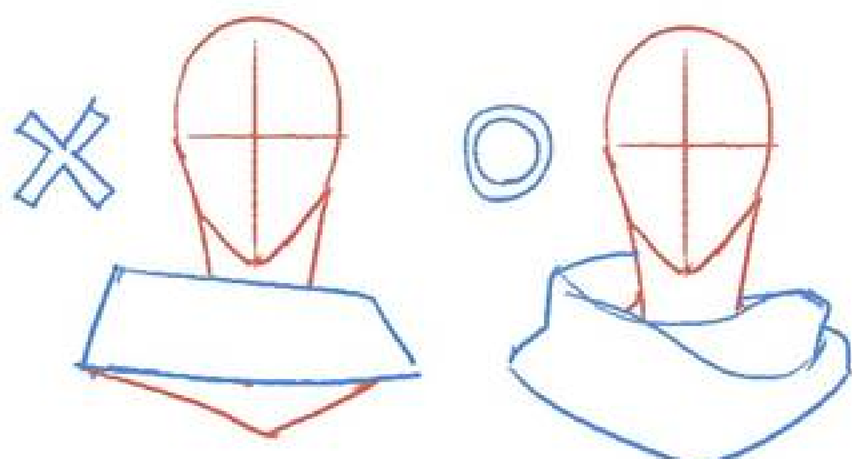
쇄골의 중심점을 만들어서
상체의 각도를 만들어줍니다





십자선을 정리하며 얼굴의 디테일을 올려줍니다





한번 감기는 느낌으로 직선이 아닌
곡선으로 입체적인 표현을 해줍니다





바로 위에 한번 더 감아줍니다





목도리 끝부분을 사이에
빼내어 그려줍니다





다른 끝부분을 밑에
그려 마무리합니다



목도리를 감는 방법은 다양하기 때문에 평소
관찰이나 자료를 통해서 그려보는 것도 좋습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





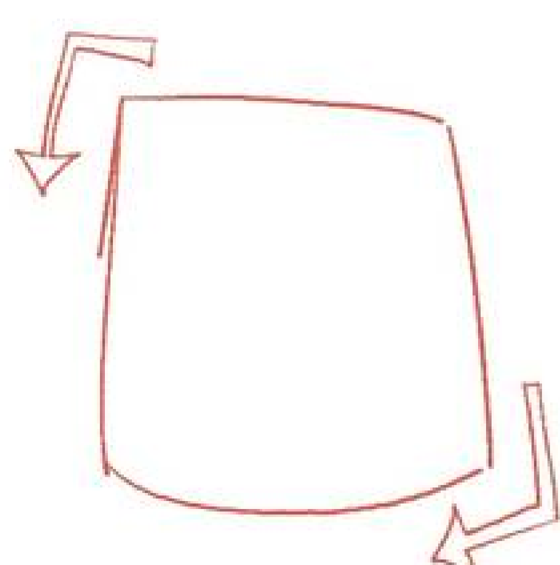


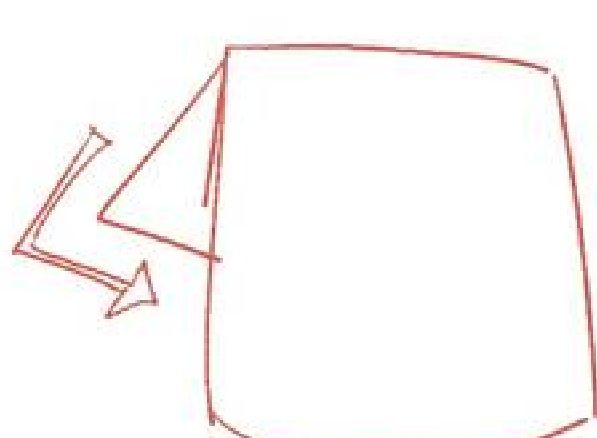
목도리가 얼굴까지 감기거나
목이 보이게 감는 연출로
상황 연출 및 추위의 정도를
표현할 수가 있습니다



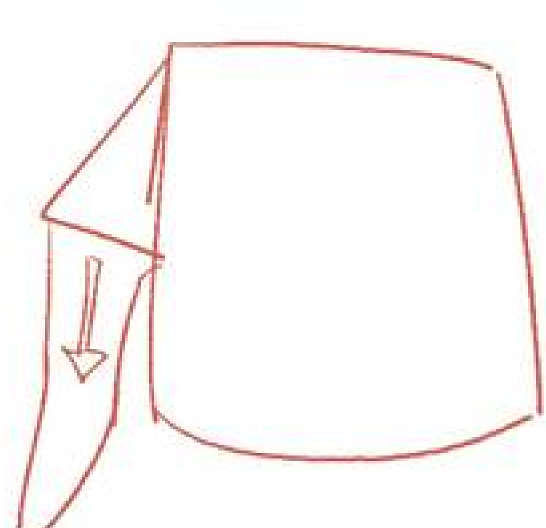
key point

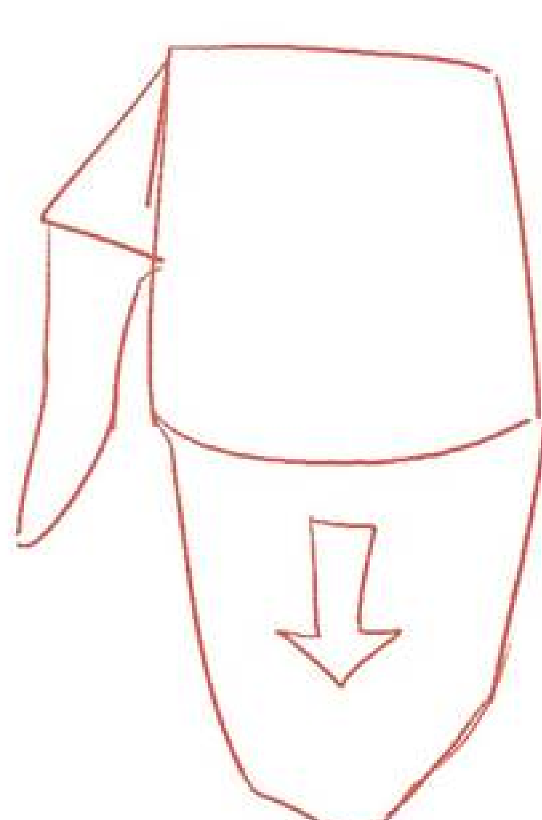
Q : 두툼한 장갑을 자연스럽게 그리고 싶어요



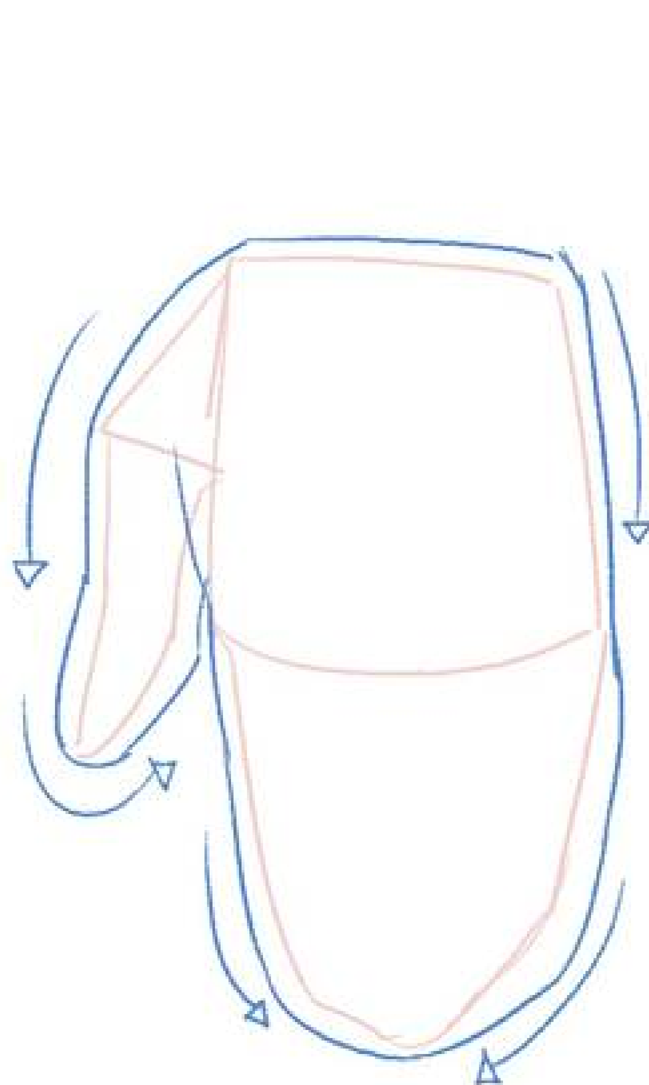


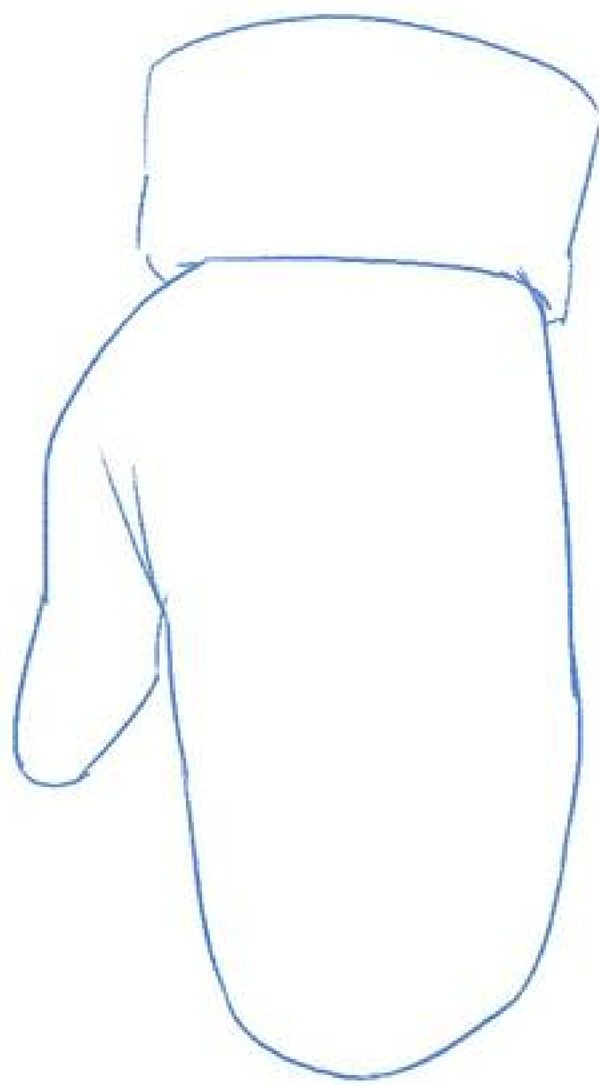
손바닥 혹은 손등이 될 네모난 형태와 삼각형을 그립니다





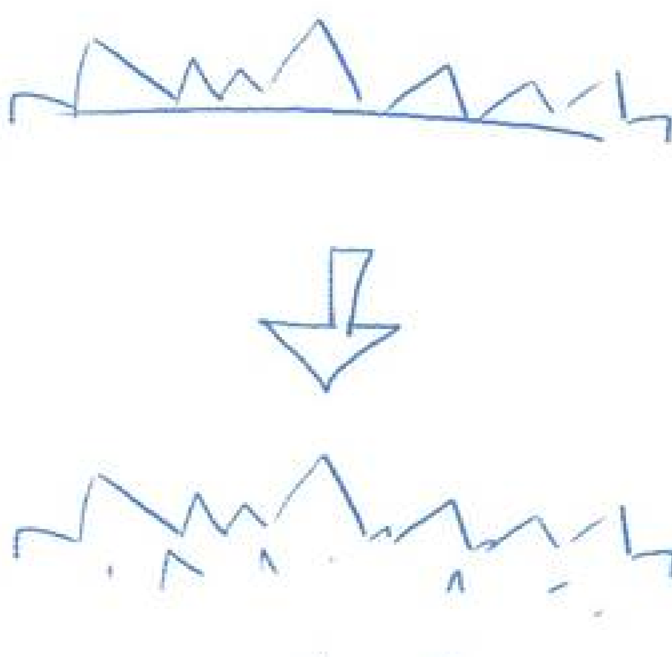
삼각형에 엄지손가락을 그려주고 손등에는 네 손가락을 뭉쳐 그립니다
장갑에 가려지기 때문에 손가락의 디테일은 그릴 필요가 없습니다





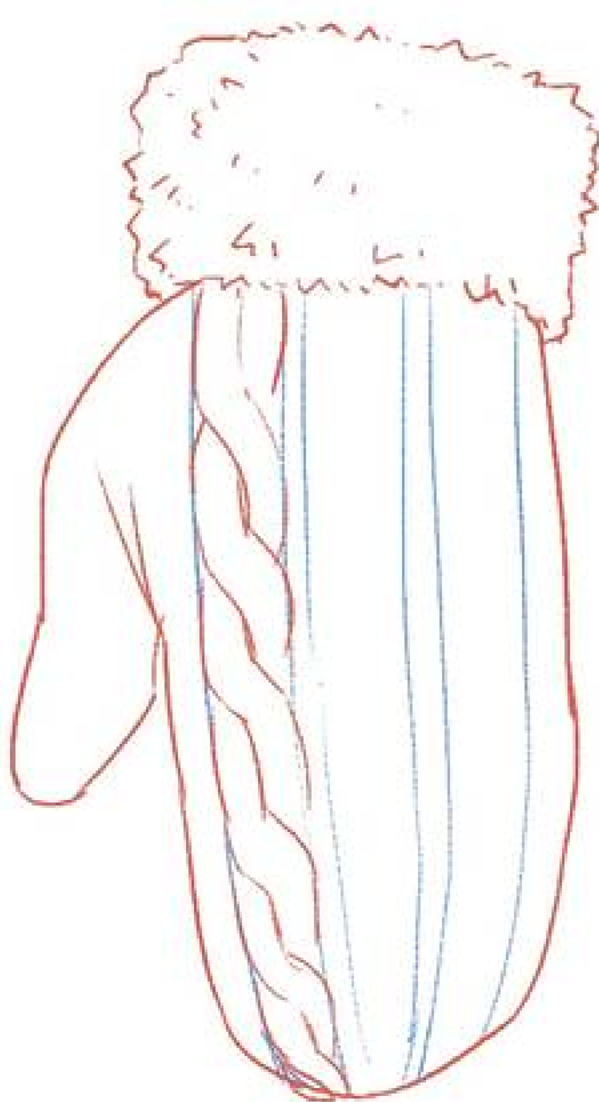
러프하게 그린 손의 크기보다 크게 두께를 만들어서 두툼한 느낌을 잡아줍니다



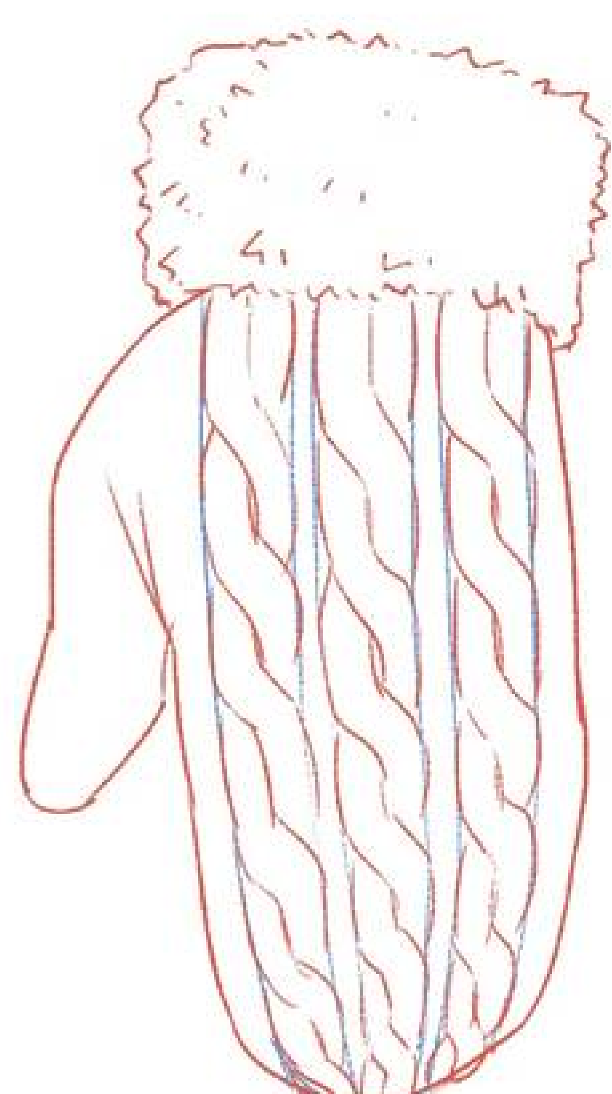


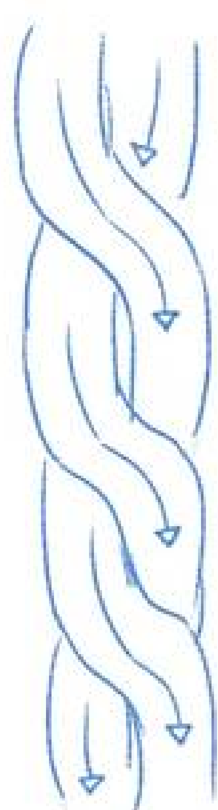
손목에 위치한 털을 짧게 표현하고 삐뚤어지지 않게 라인에 맞춰 그립니다



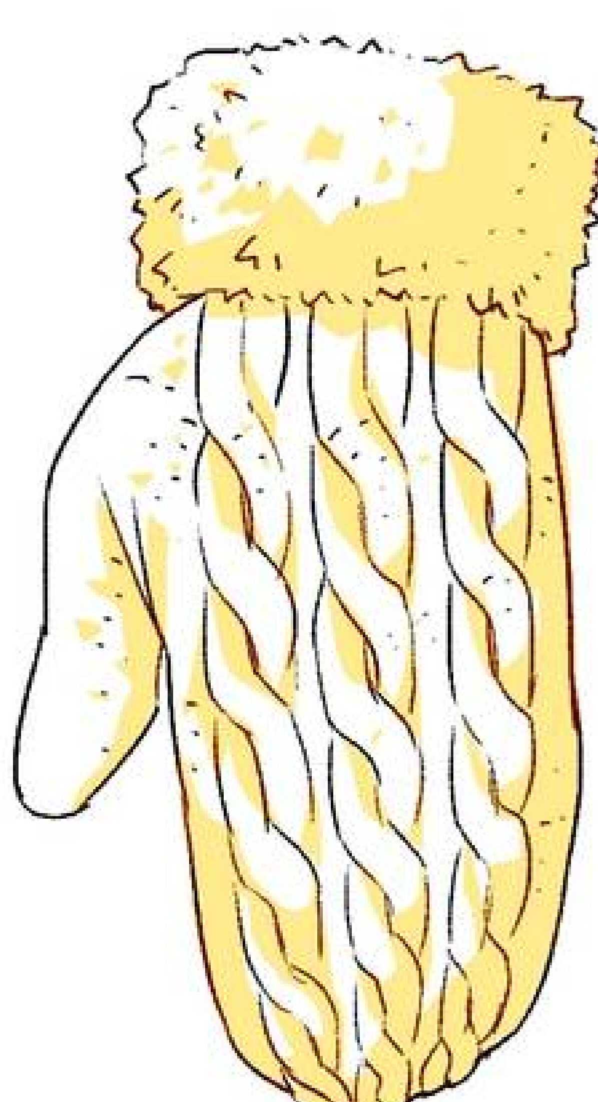


손등부터 손가락까지 일정한 두께로 면적을 만들어주고
면적에 뜨개질 느낌을 살리기 위한 형태를 만들어 줍니다





꽈배기 형태로 면적을 채워나갑니다



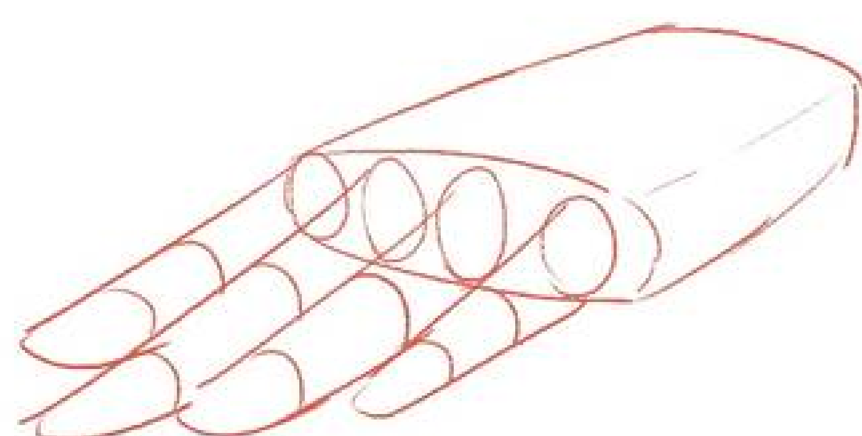
선을 정리하며 마무리합니다

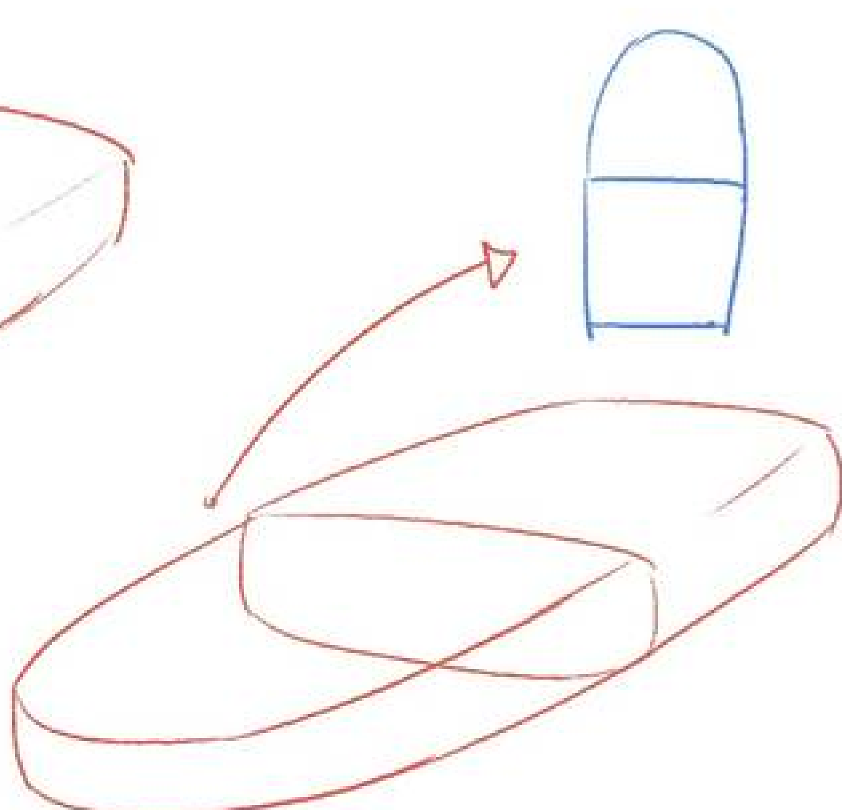


위와 같은 방법으로 손의 각도에 맞춰 덩어리를 만들고 정리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



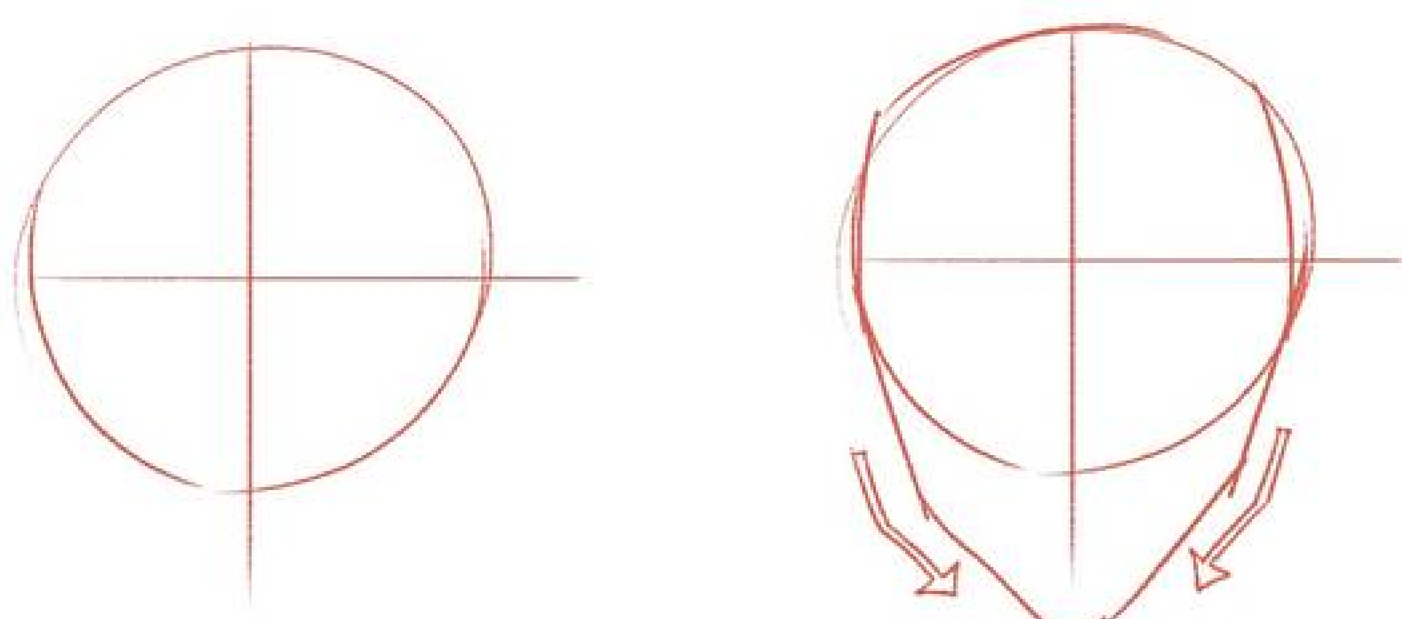


손가락에 부피감을 살려주기 위해서
위 도형과 같은 형태로 생각하면서
그리면 조금은 쉽게 그릴 수 있습니다

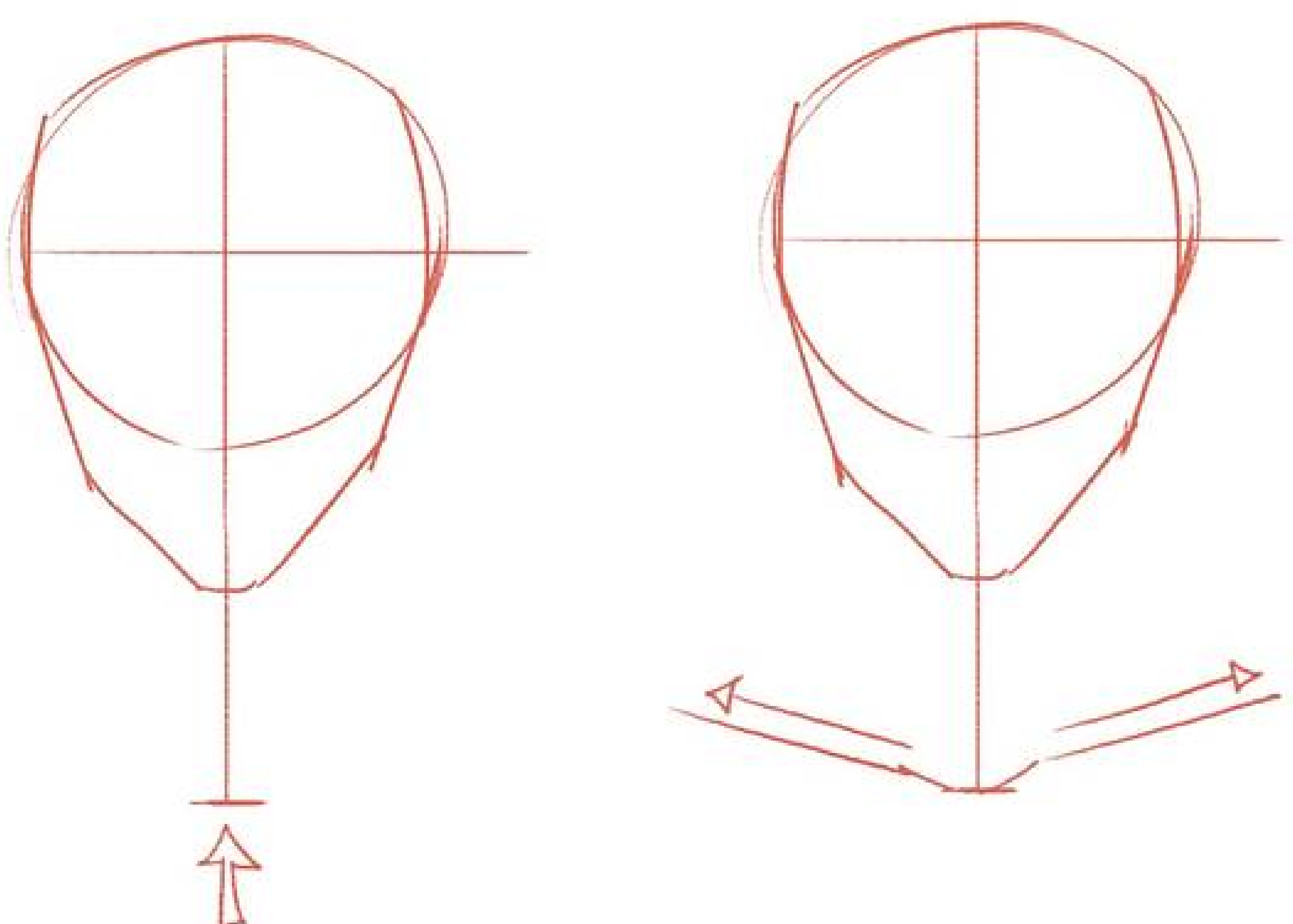


key point

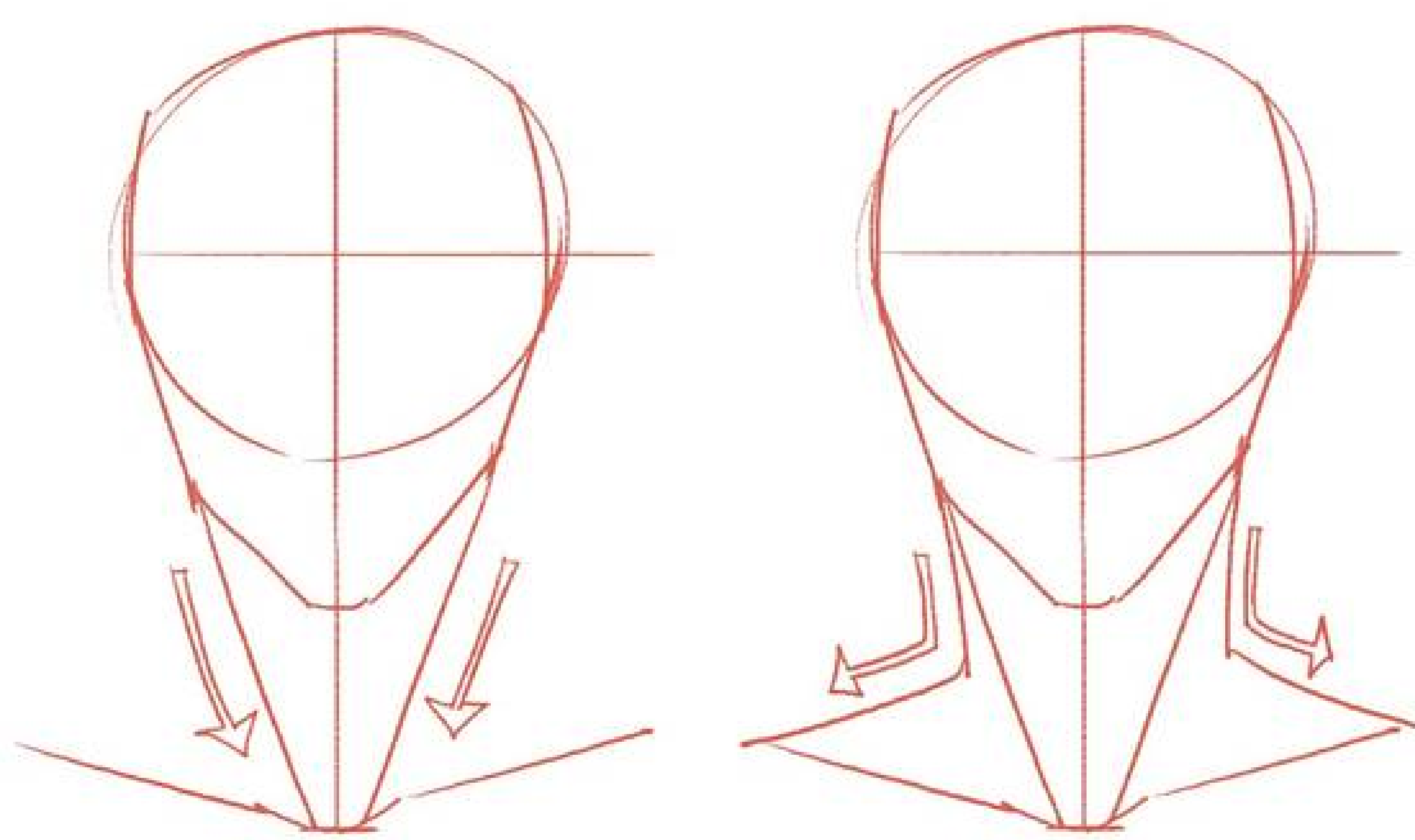
▌Q : 남자, 여자 어깨너비를 잘 맞추고 싶어요



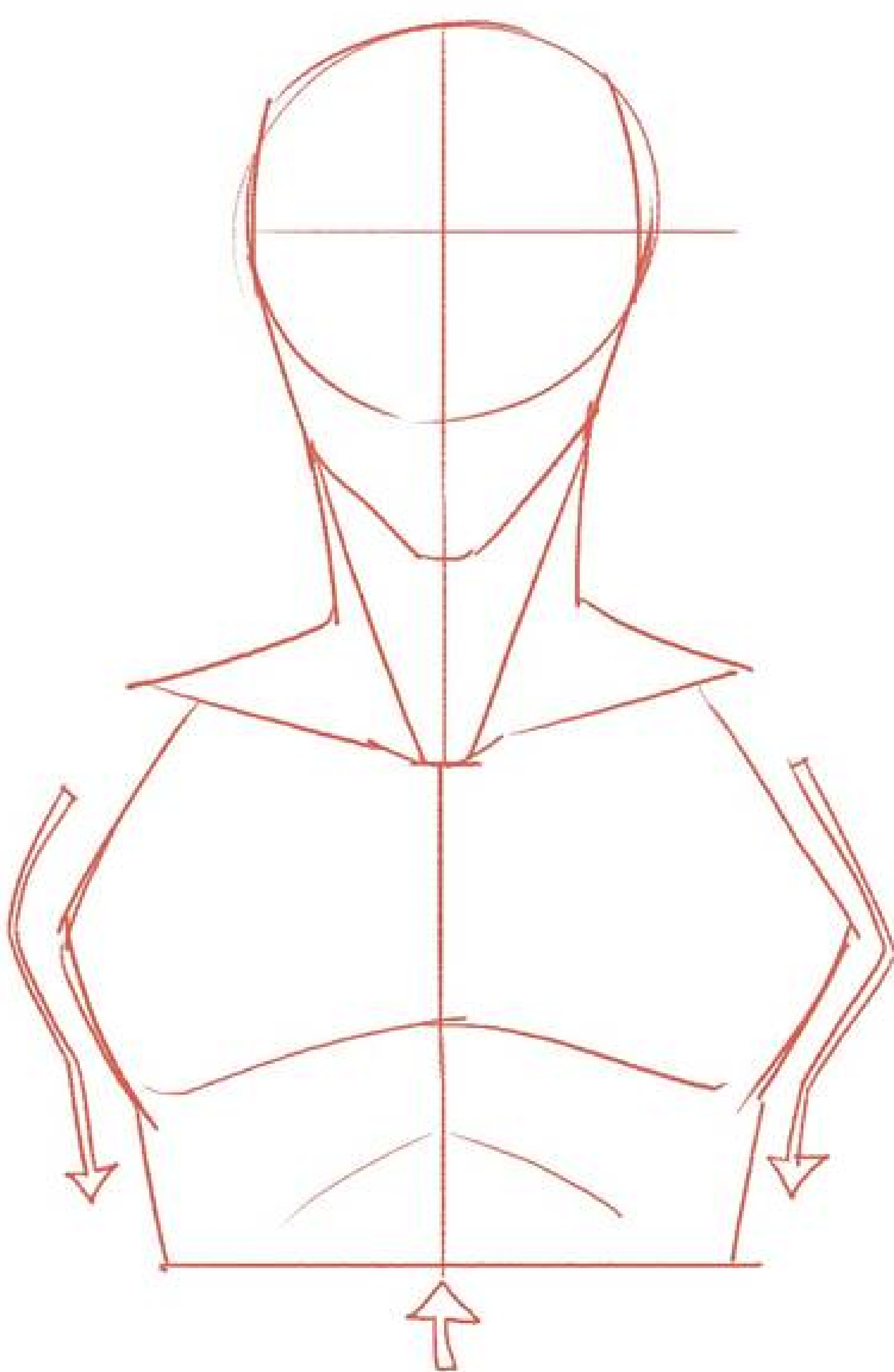
어깨너비를 얼굴 크기를 알고 있어야 합니다 먼저 얼굴을 그립니다



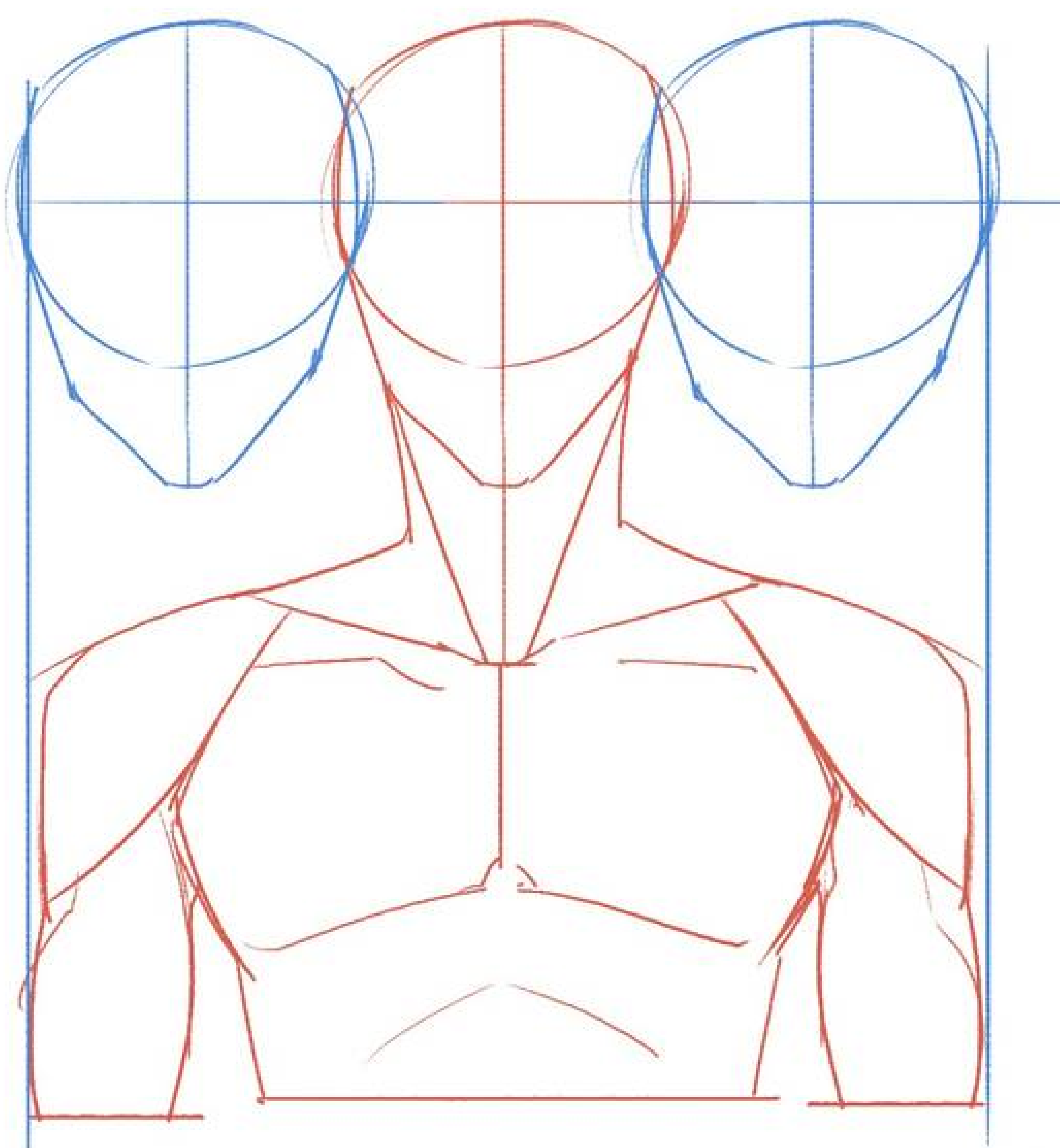
몸의 중심이 삐뚤어지지 않게 얼굴의 중심선과 맞추고 쇄골 라인을 만들어 줍니다



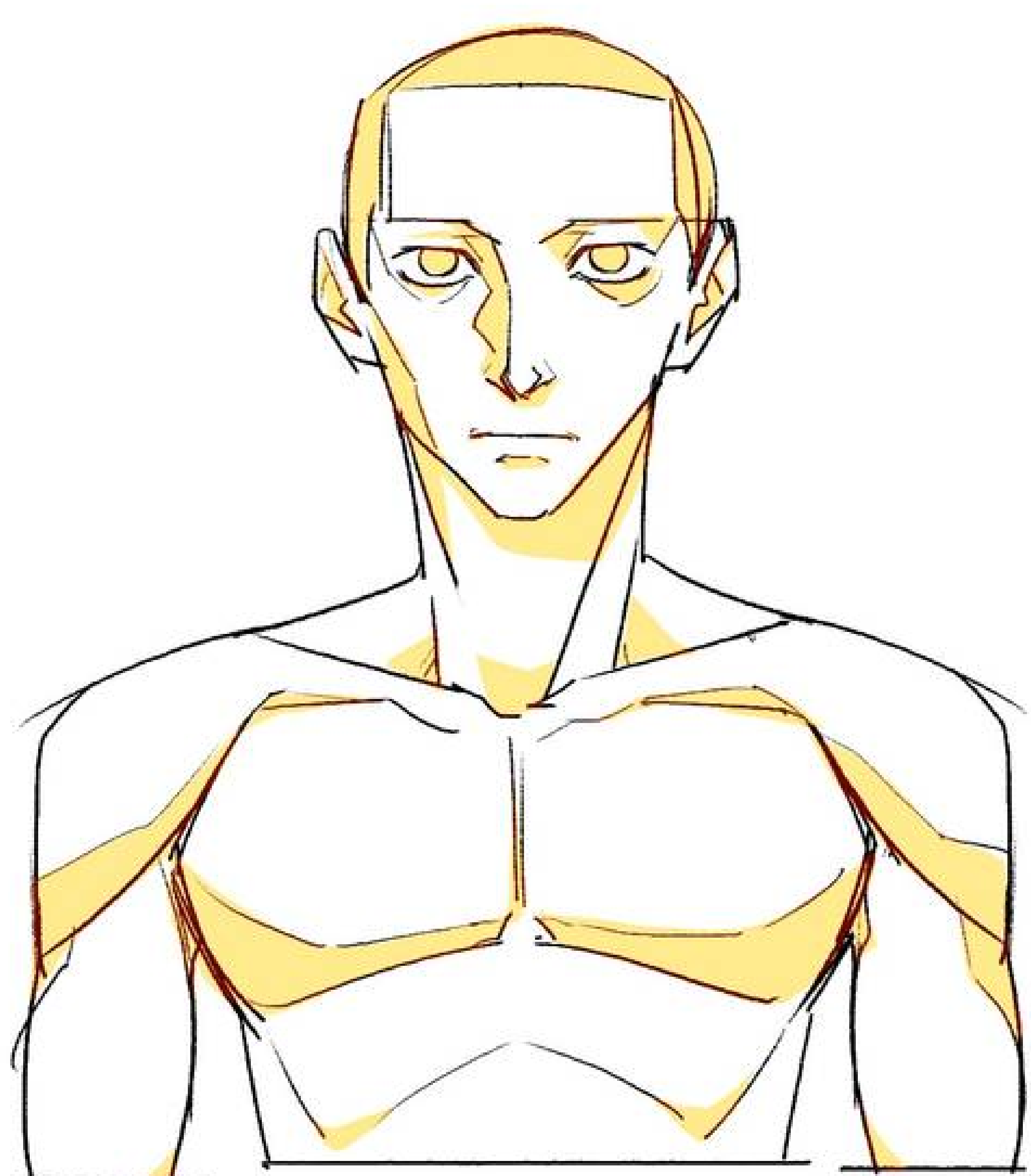
목의 두께를 만들어 줍니다



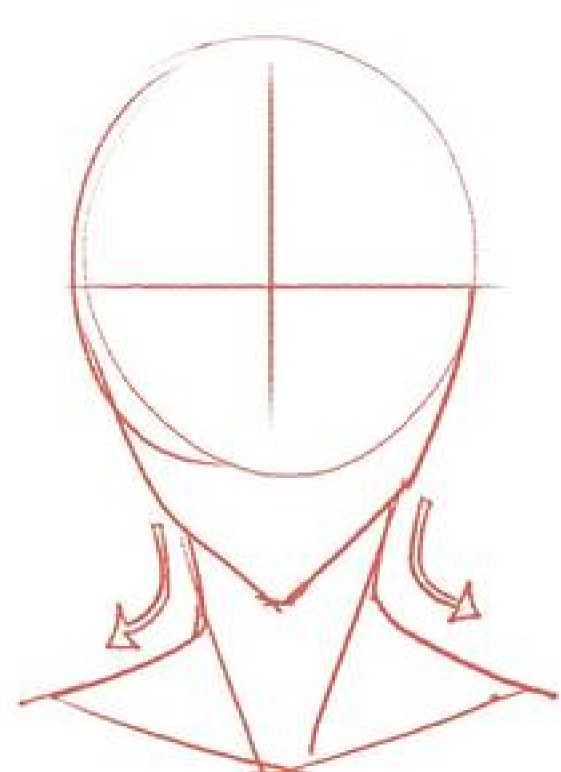
몸의 중심 부분을 신경 쓰고 좌우대칭 맞춰가며 가슴라인을 그립니다

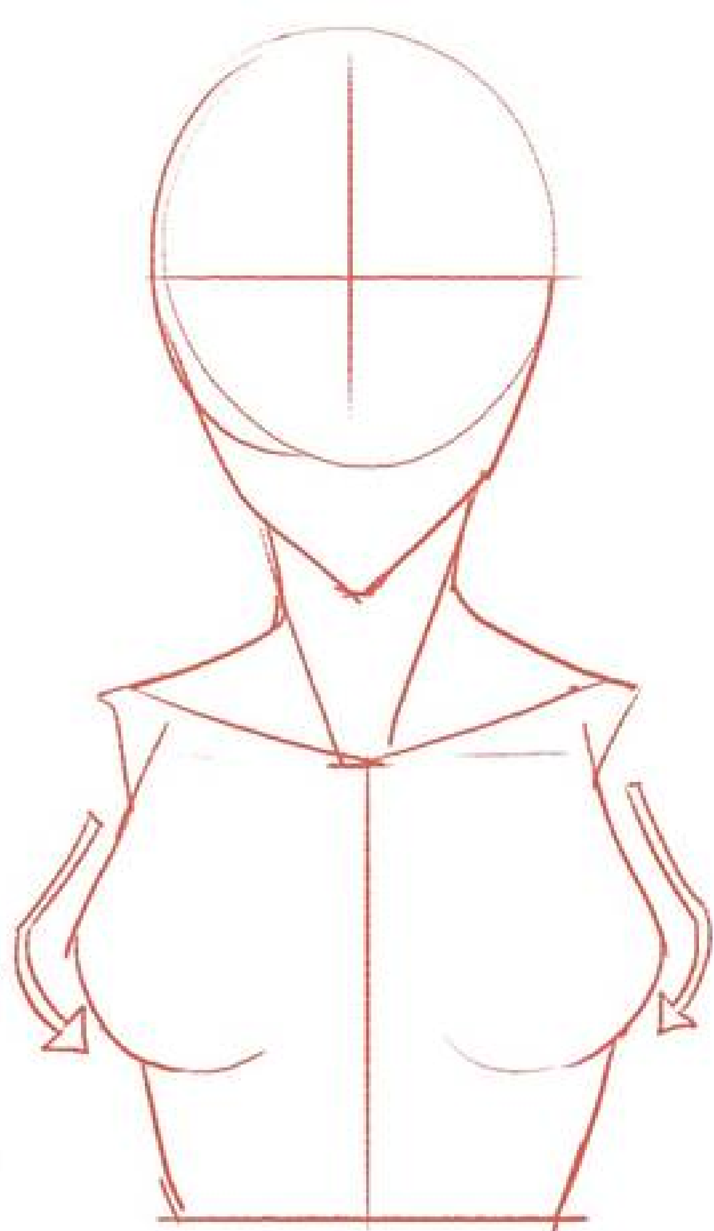


남자의 경우 얼굴 형태 크기만큼 좌우로 어깨와 팔을 그립니다

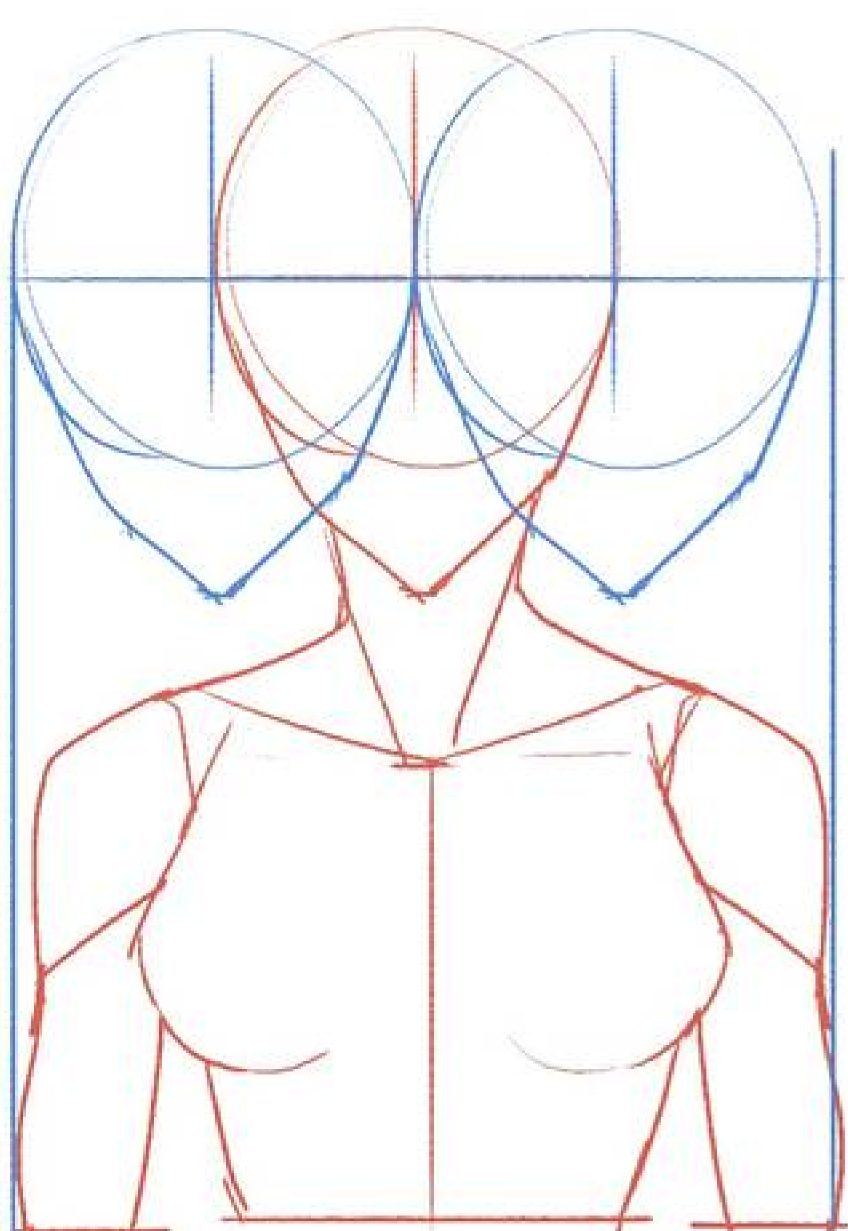


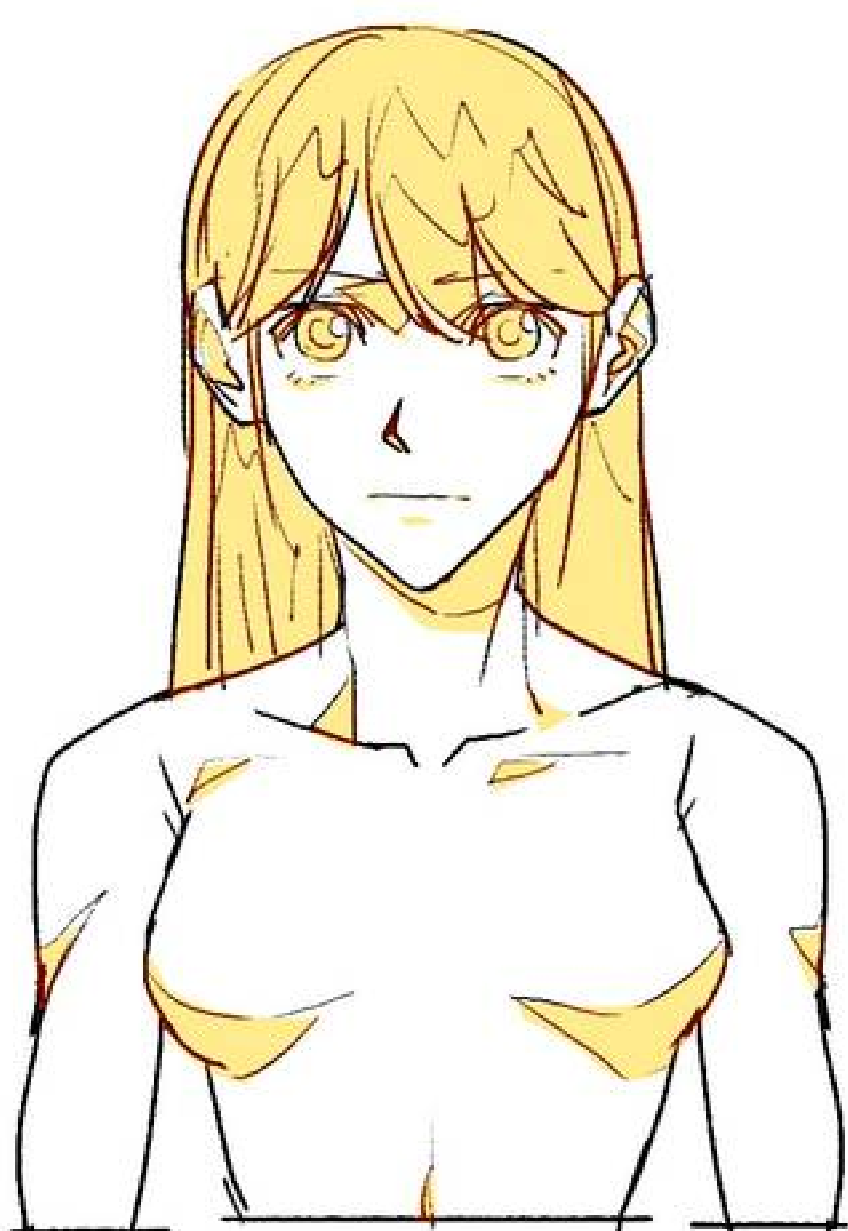
선을 정리하며 마무리합니다





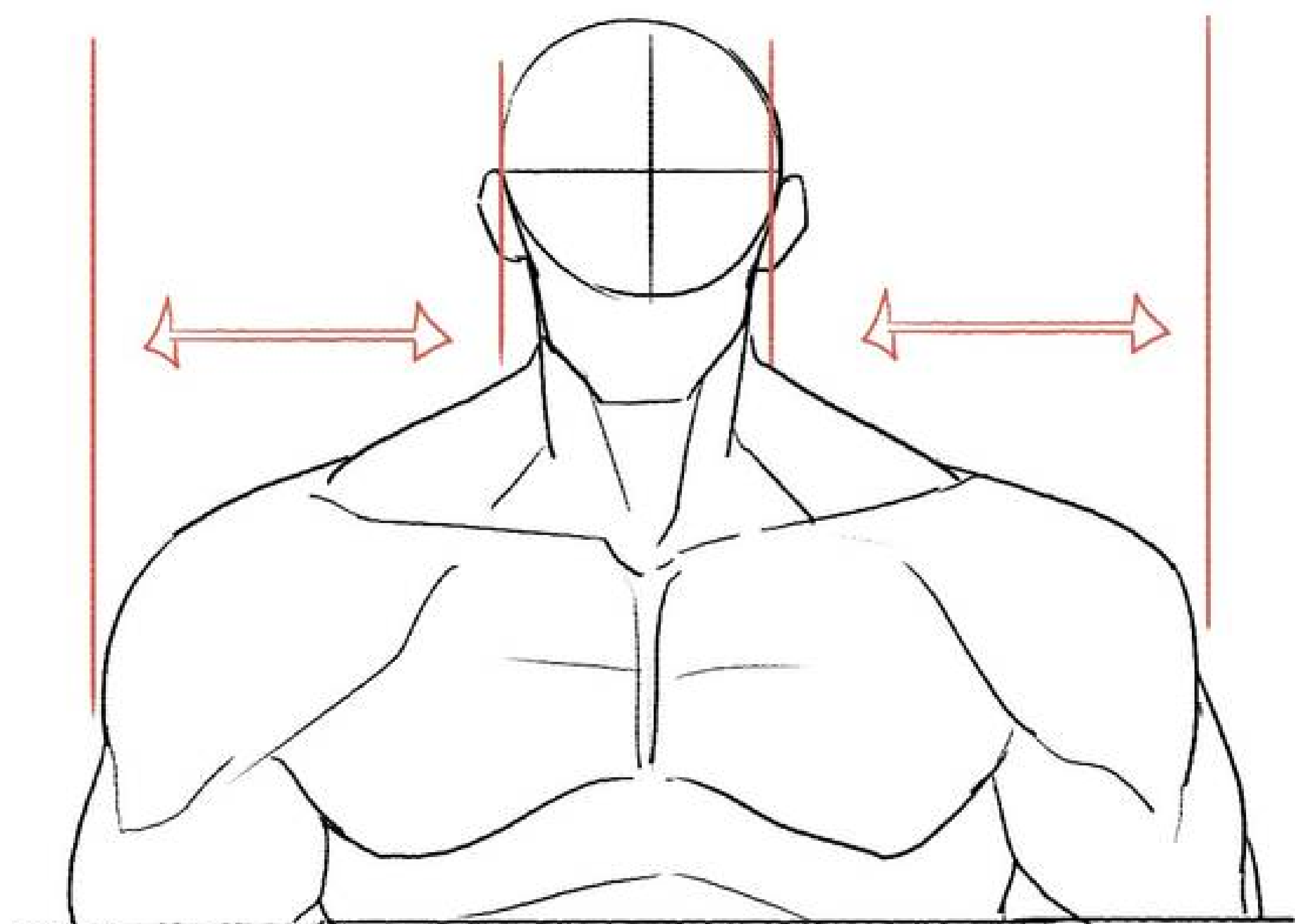
여자의 경우 위와 같은 순서로
그리며 가슴 형태가 생기고 전체적으로
남자보다 부드럽고 왜소한 상체를 그립니다





얼굴의 반 정도 크기를 고려한 여자 어깨너비를 그려줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



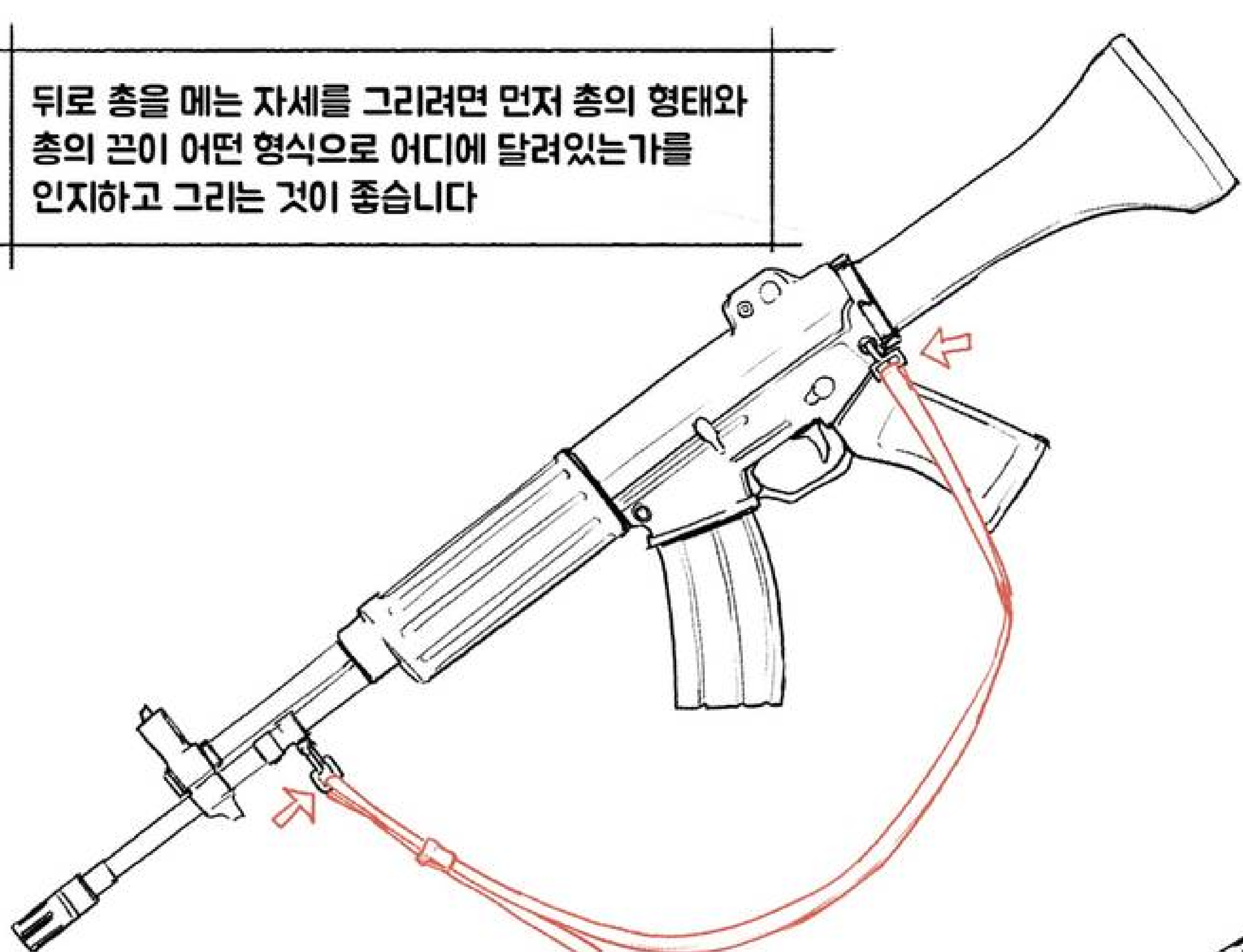
어깨너비를 과장시켜주면
근육 체형이라던가 만화적인
표현 방식으로 어깨너비가
넓어 보이는 강한 느낌을
만들어 줍니다



key point

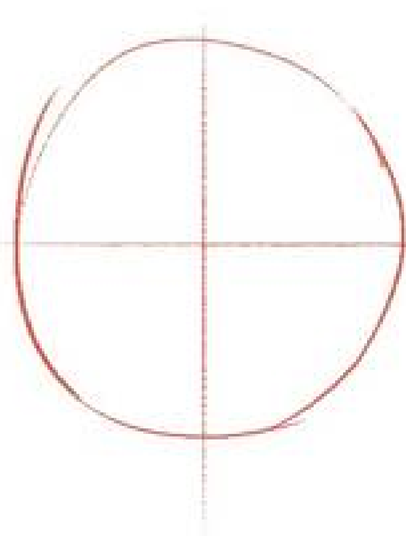
▌Q : 뒤로 총을 메는 자세가 궁금해요

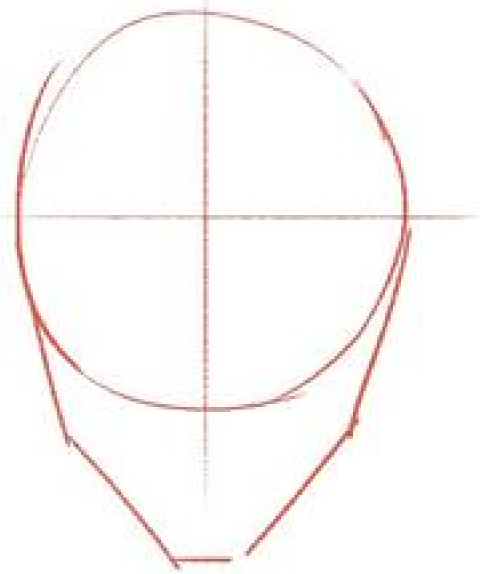
뒤로 총을 메는 자세를 그리려면 먼저 총의 형태와
총의 끈이 어떤 형식으로 어디에 달려있는가를
인지하고 그리는 것이 좋습니다



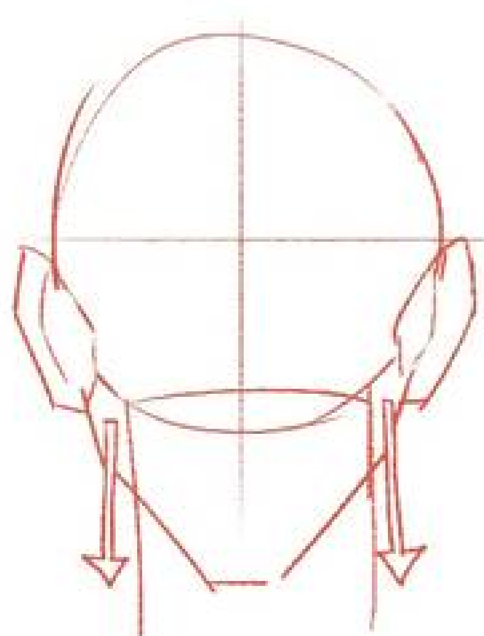
총의 디자인에 따라서 끈의 위치가 바뀔 수도 있습니다

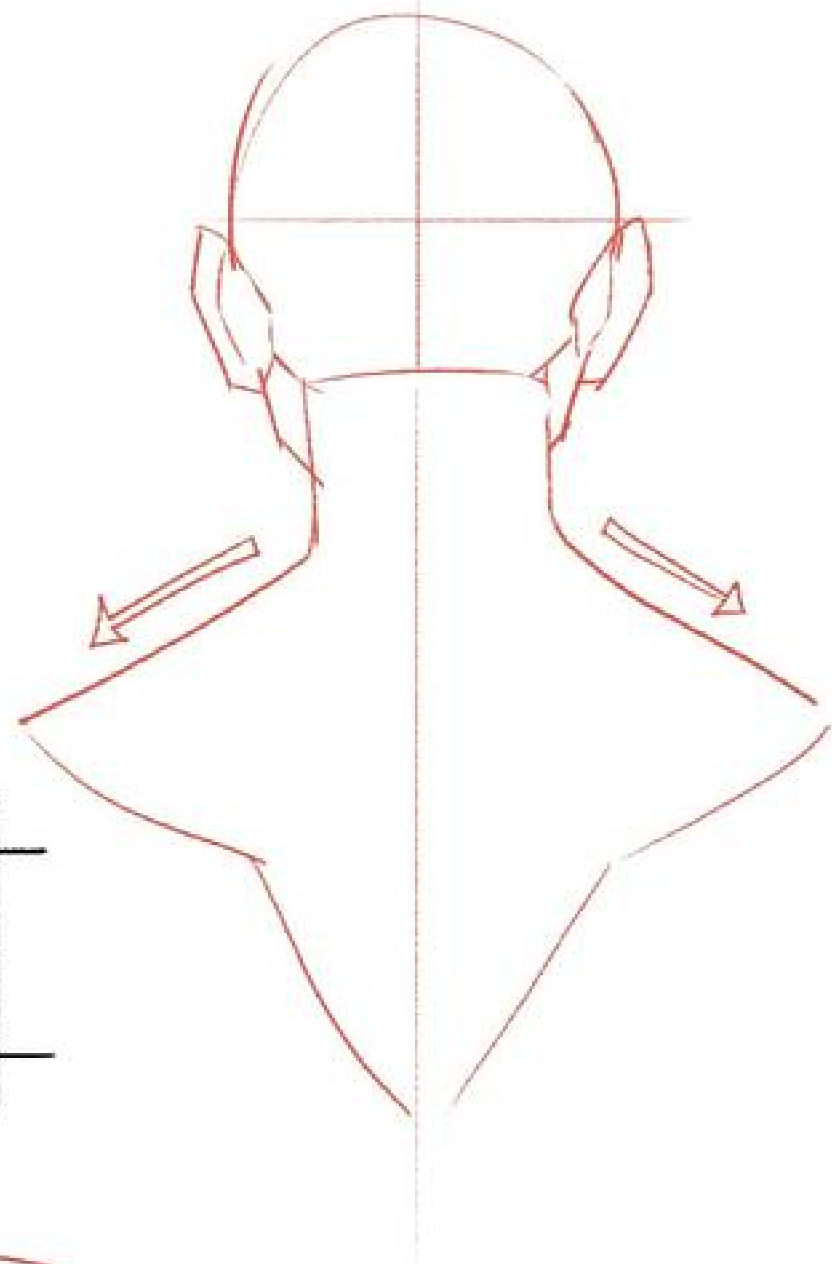




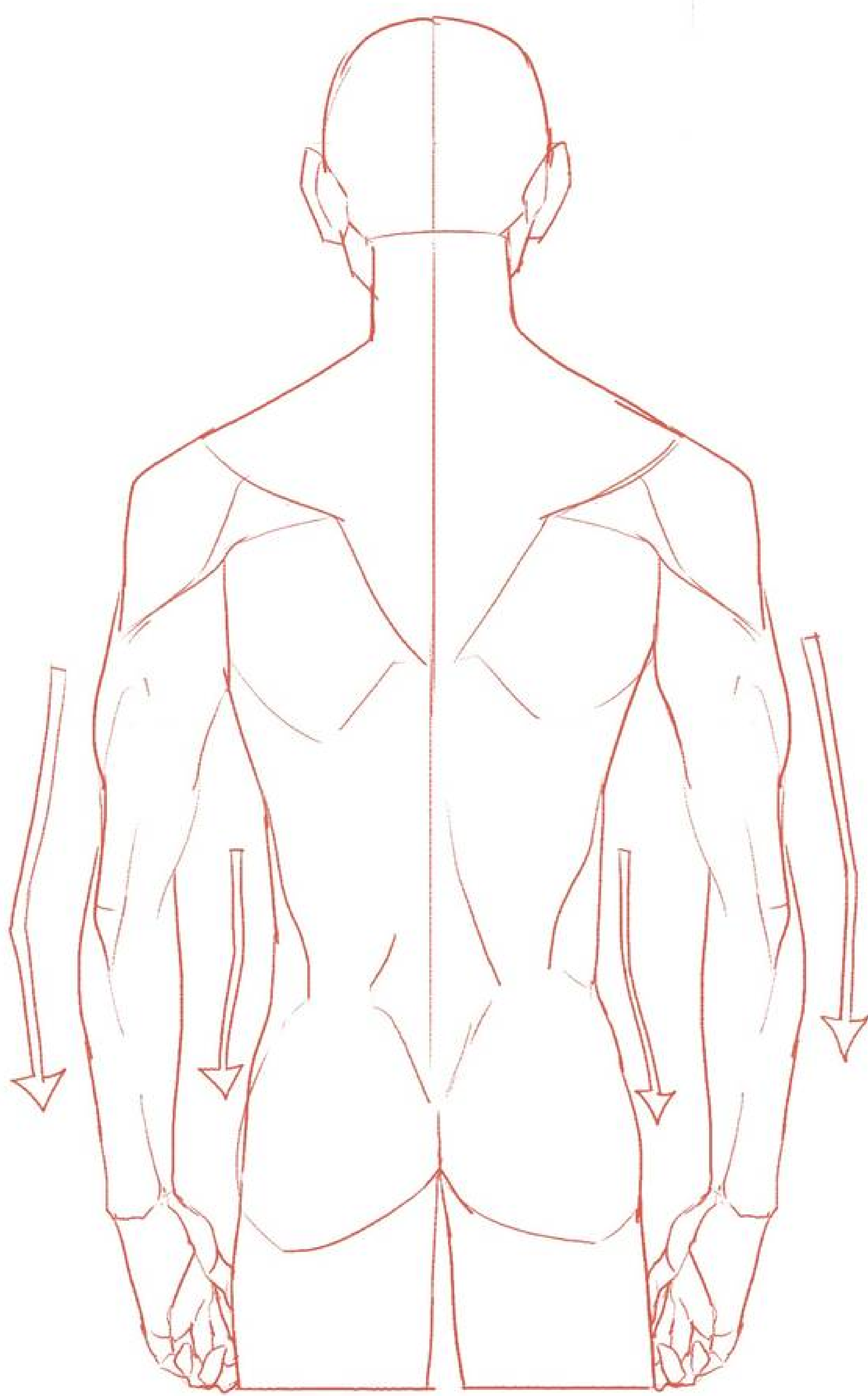


얼굴은 정면과 같은 방식으로 그려줍니다

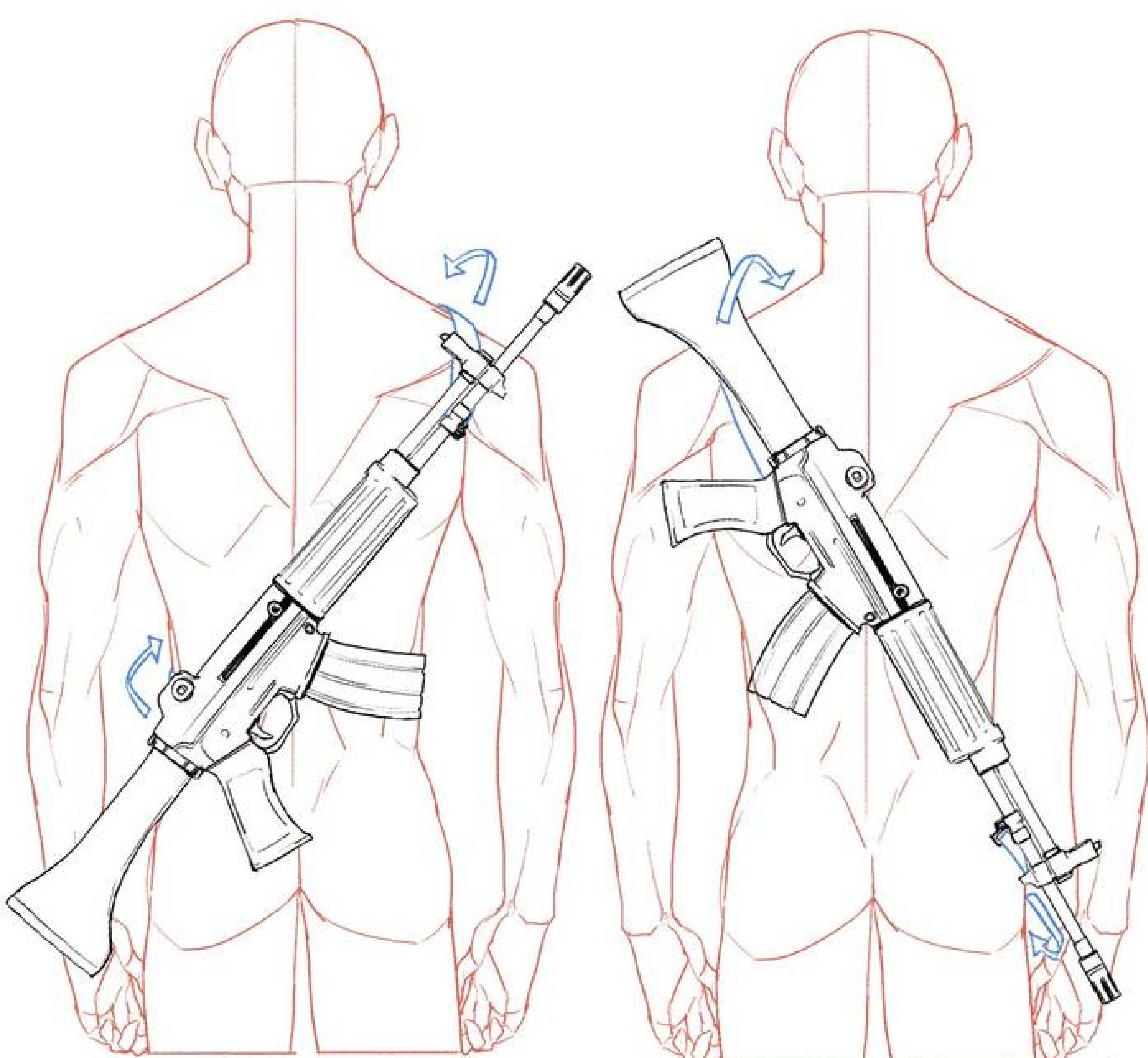




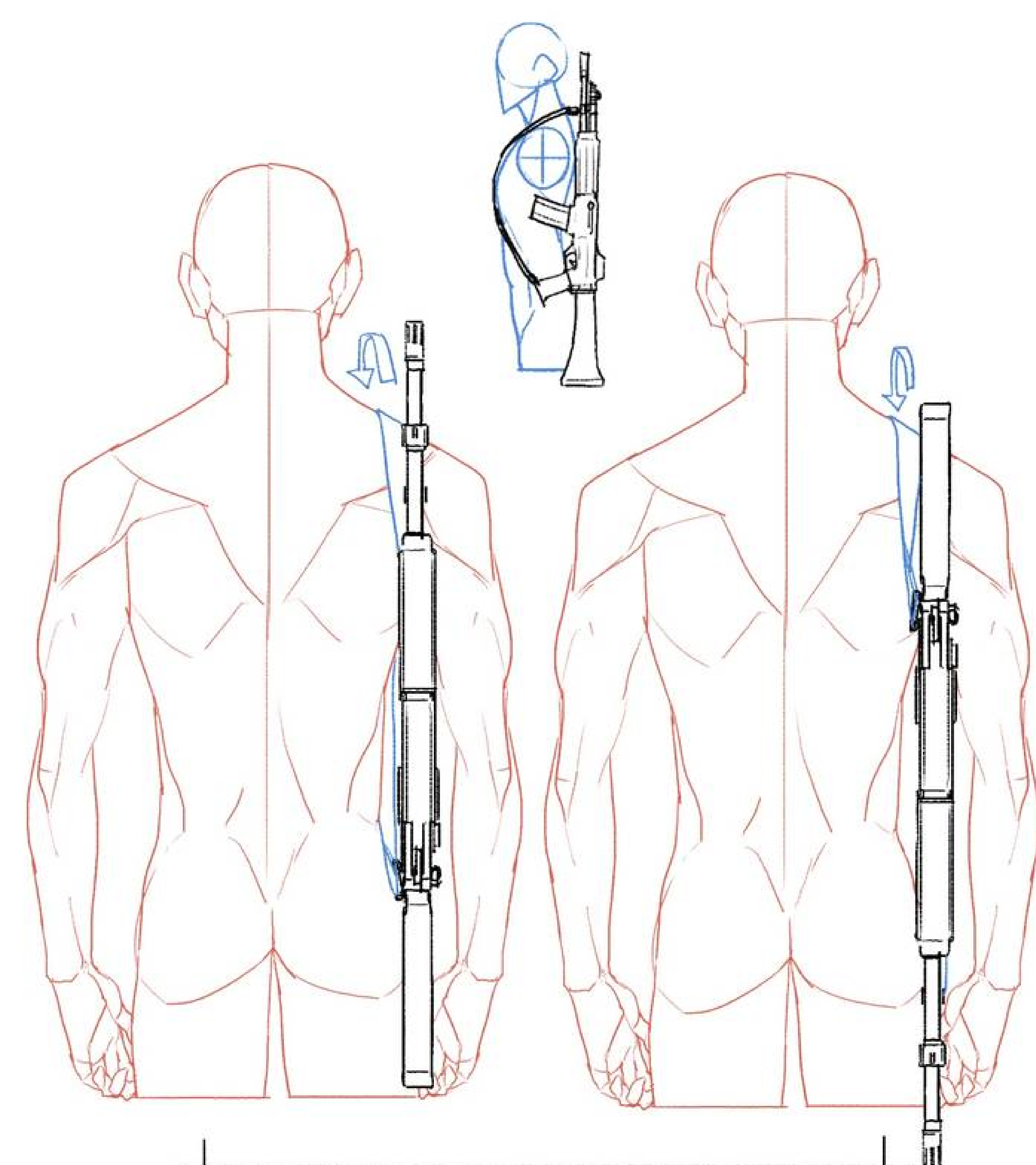
목을 그려주고 뒷모습이기 때문에
가려지는 하관 부분은 지워줍니다



총을 메는 상체와 팔을 그려줍니다

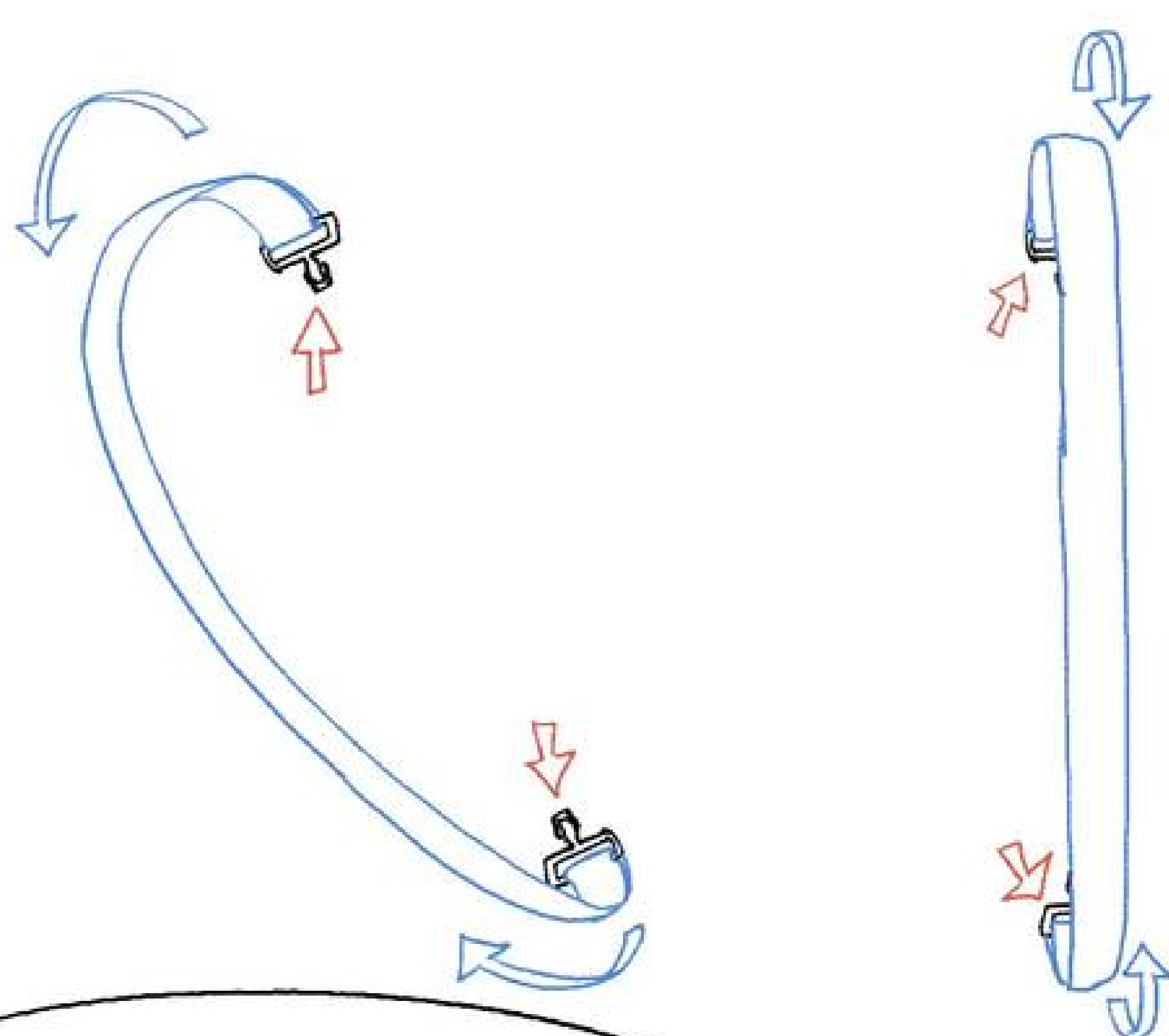


총을 대각선으로 메고 총구를 위로 향할지 아래로 향할지 정하여 그립니다



한쪽 어깨로만 멜 경우 총의 형태 윗면이 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

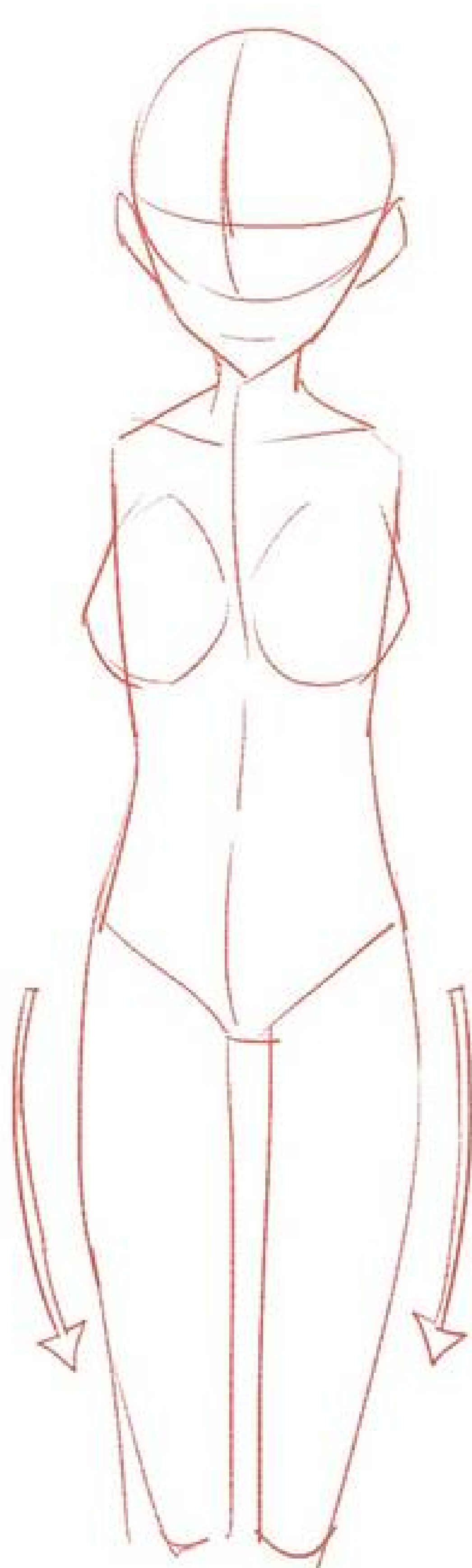


앞에서 볼 경우 총과 연결된 끈이
보이게 되며 이때 총은 뒤로 메서
상체에 가려 일부분만 보이게 됩니다

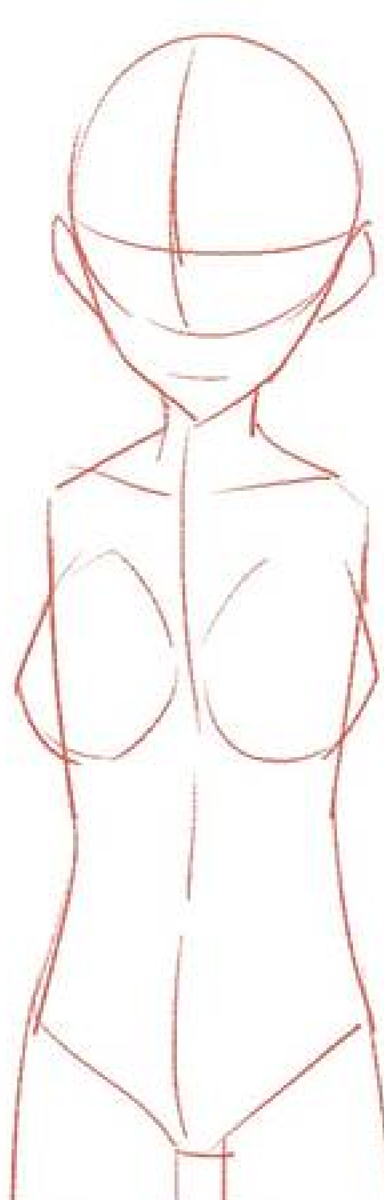


Q : 롱패딩을 그리고 싶어요

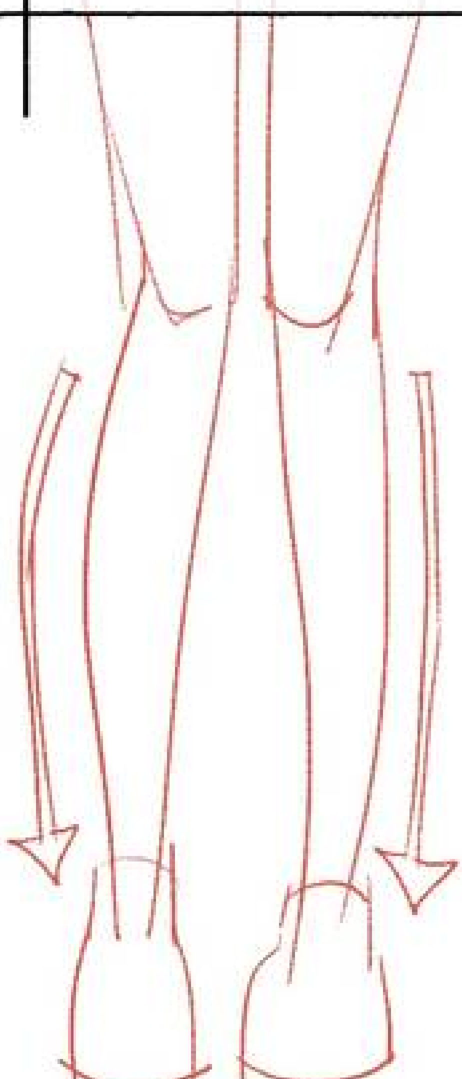




캐릭터 옷을 입히기 전 러프하게
상체와 하체를 그려나갑니다

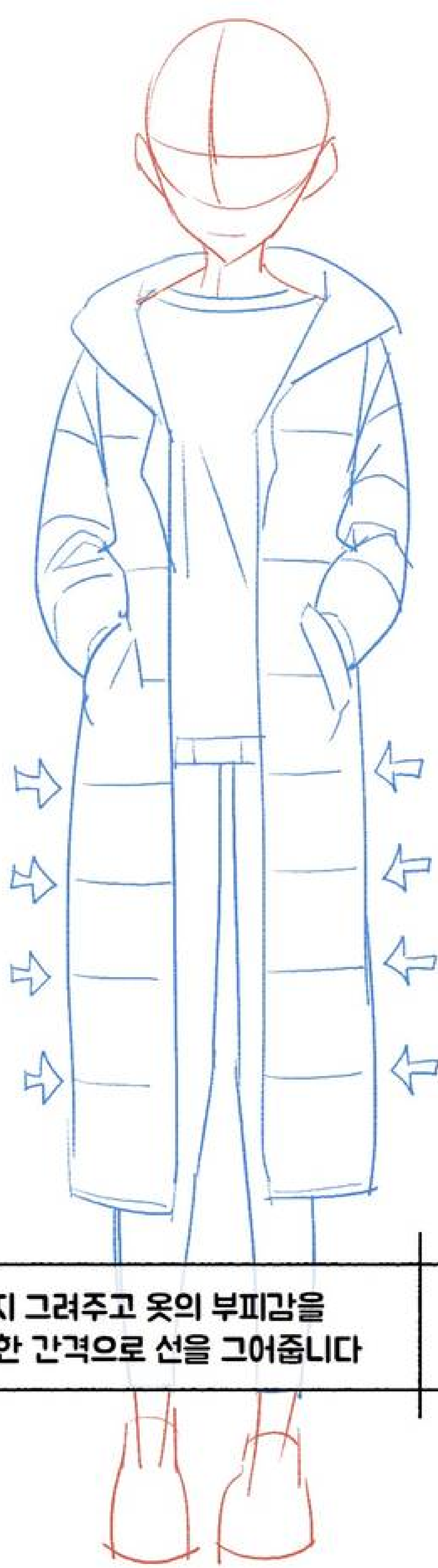






다리와 발 부분 역시 덩어리로만 러프하게 잡아주고 손의
경우 주머니에 손을 넣기 위해 방향만 잡아 주는 게 좋습니다





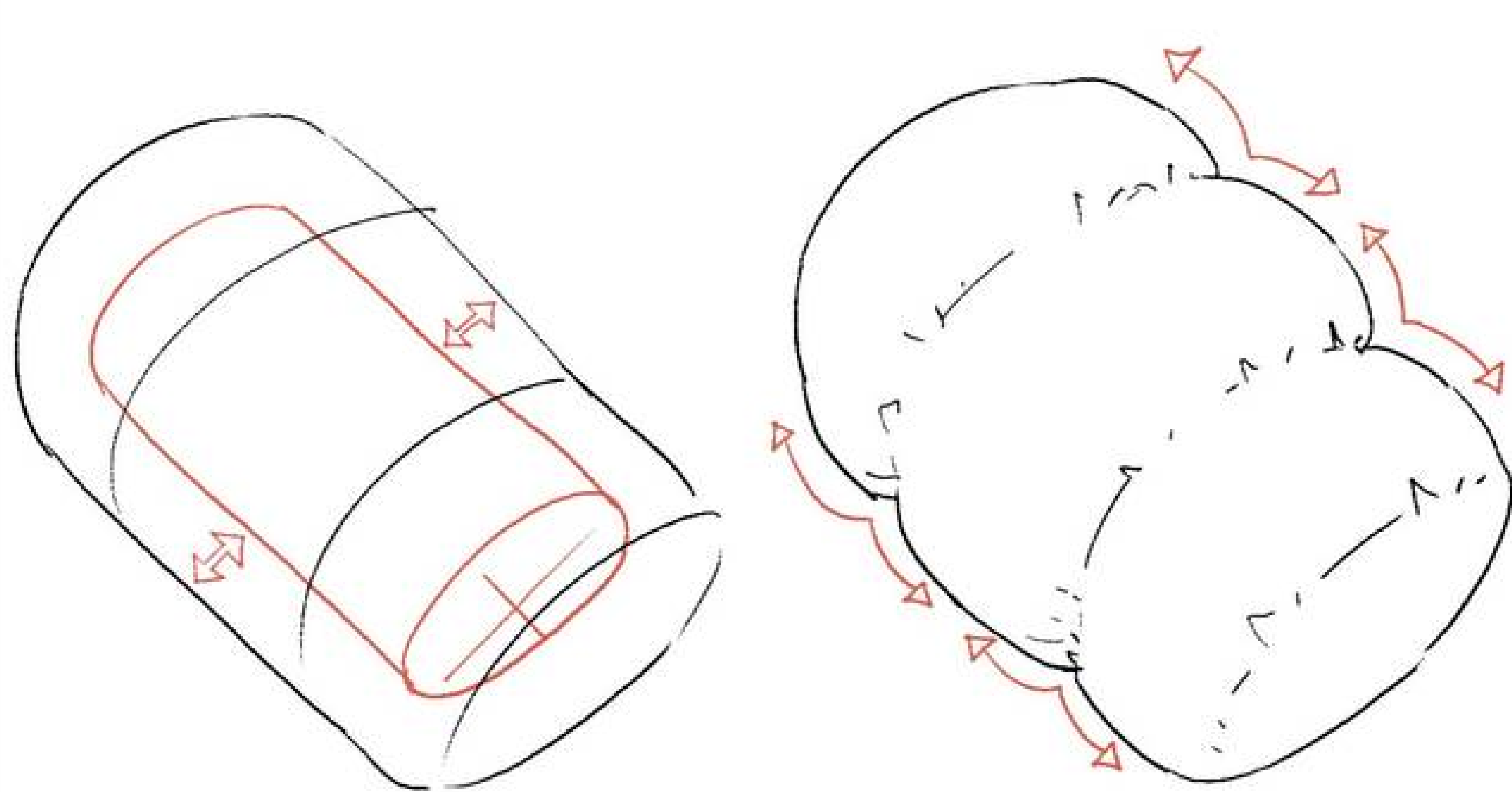
먼저 롱패딩의 길이를 무릎 밑까지 그려주고 옷의 부피감을
살려줍니다 이후 패딩 안에 일정한 간격으로 선을 그어줍니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

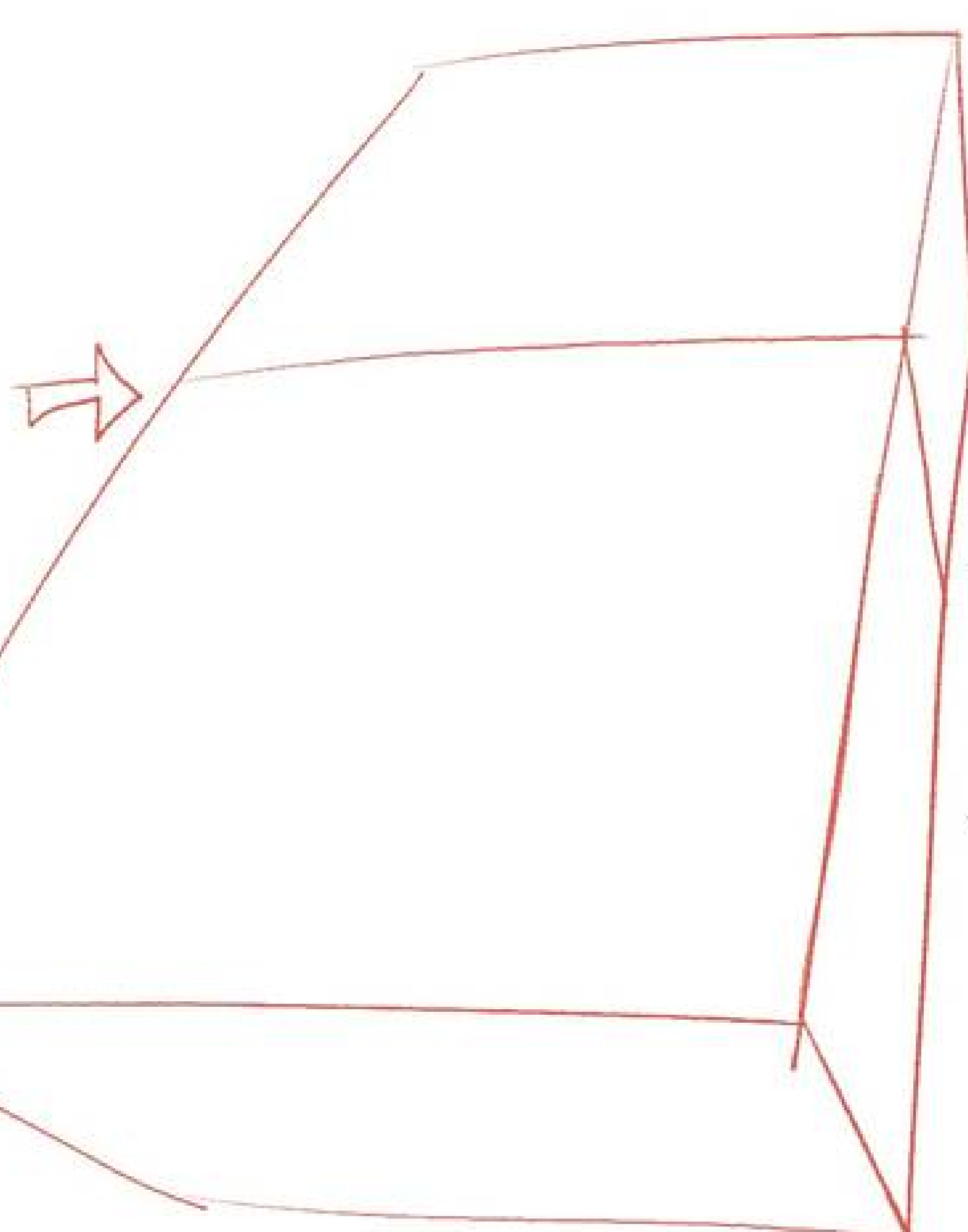


부피감을 두껍게 만들고 볼록한 느낌을 크게 그려주면 더 따뜻하고 큰 패딩 느낌을 주게 됩니다



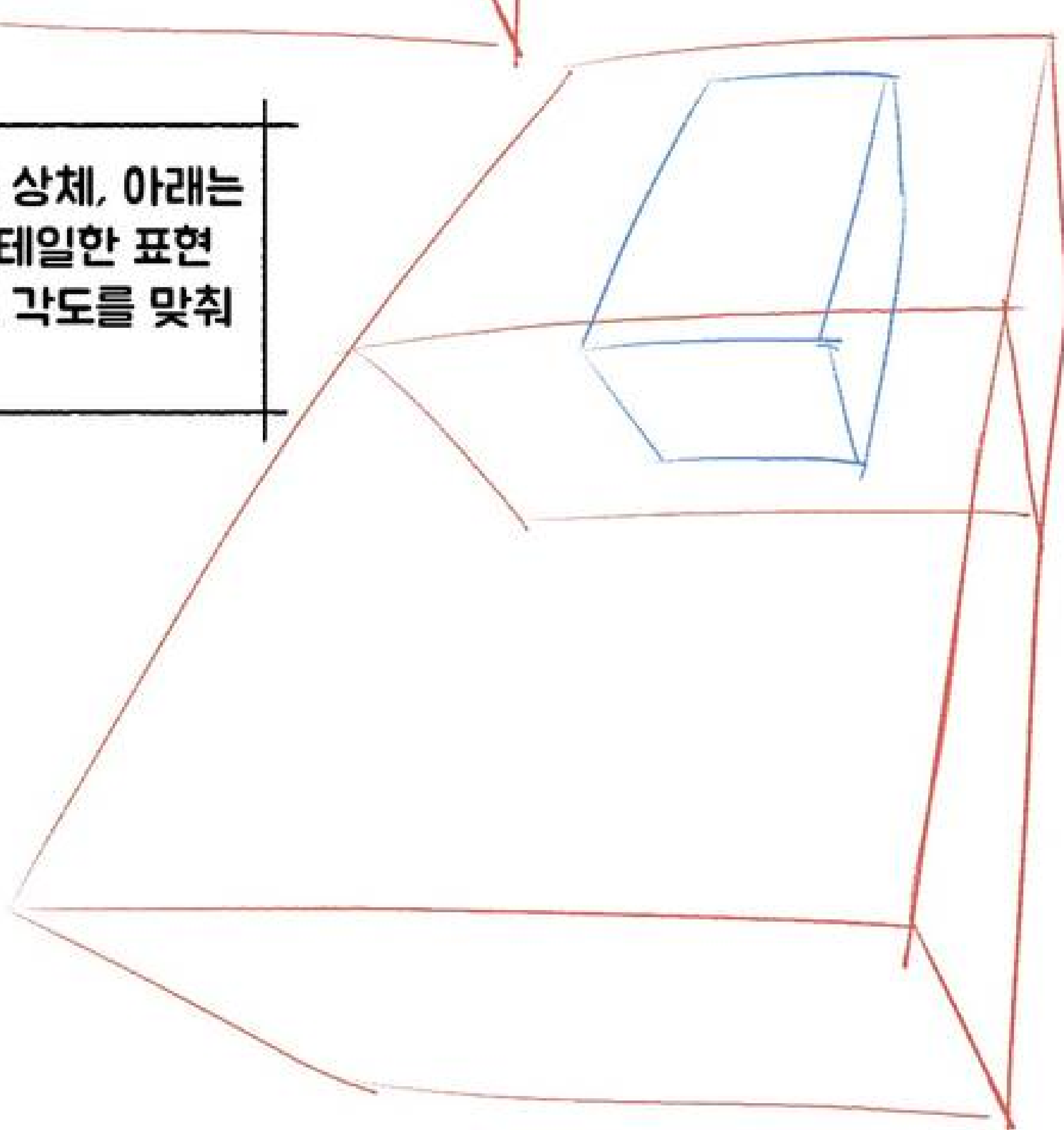
key point

Q : 아래에서 본 캐릭터가 어려워요



직사각형의 틀을 원하는 만큼 아래에서 보는 각도를 만들어서 반으로 나눠줍니다

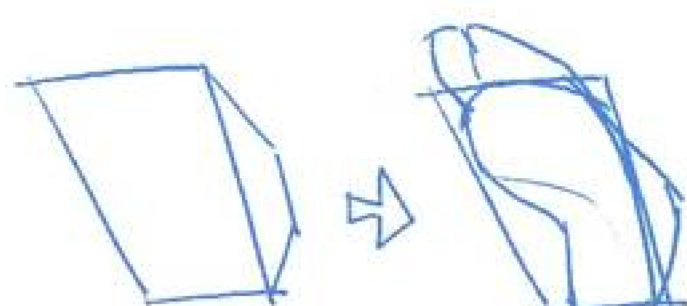
반으로 나뉜 공간에 위는 상체, 아래는 하체를 그립니다 먼저 디테일한 표현 방식보다 큰 형태를 잡고 각도를 맞춰 그리는 게 중요합니다



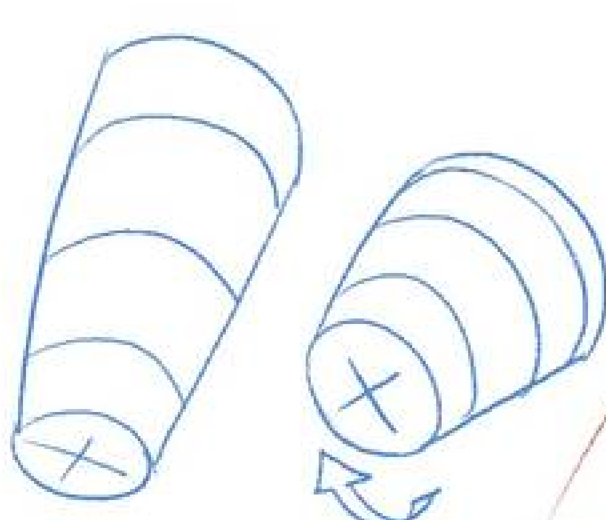


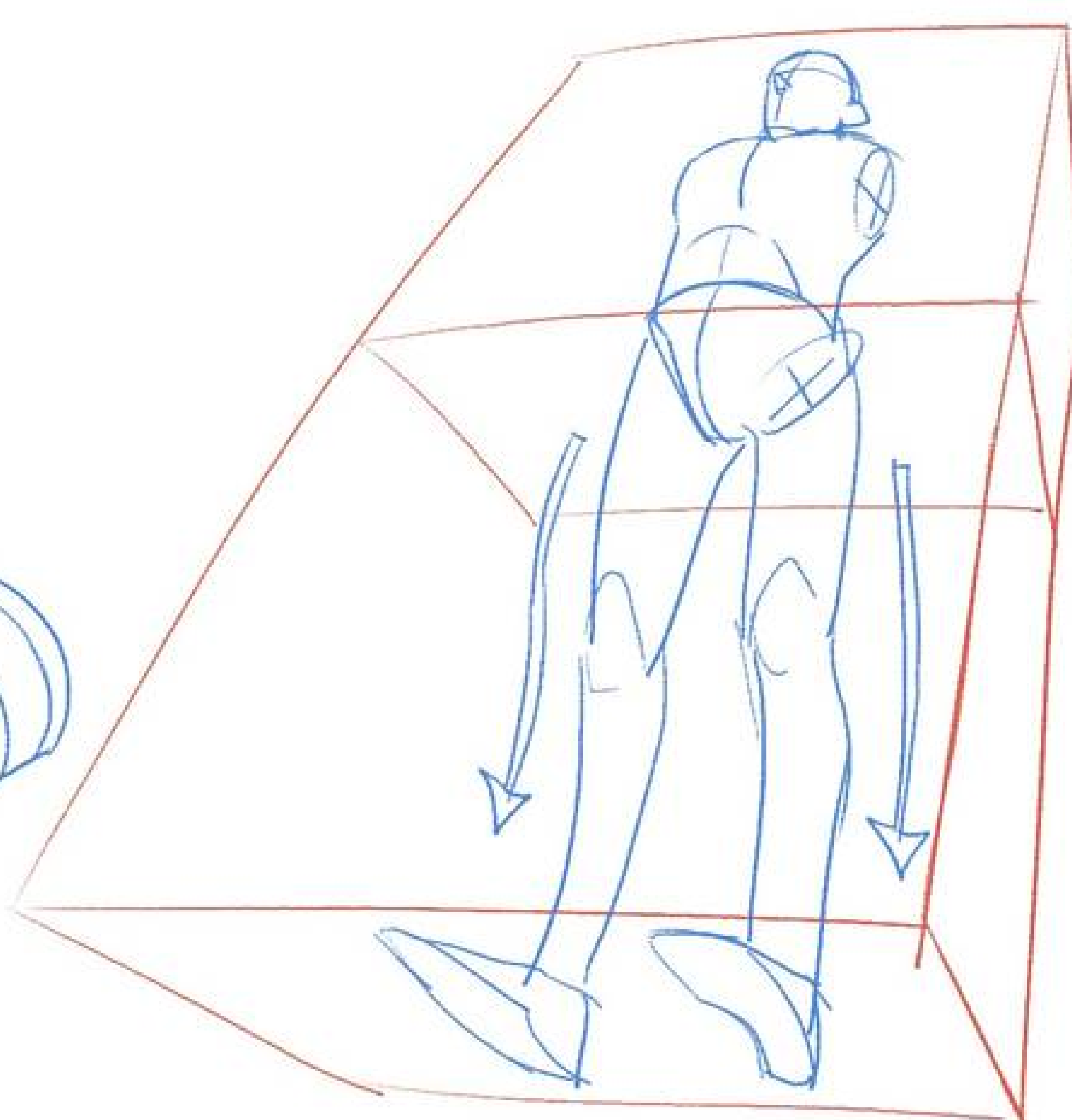


네모난 틀 각도에 맞춰 상체부터 그려나갑니다 이때 보이는 각도에 따라 목이 가려지기 때문에 주의하며 그립니다

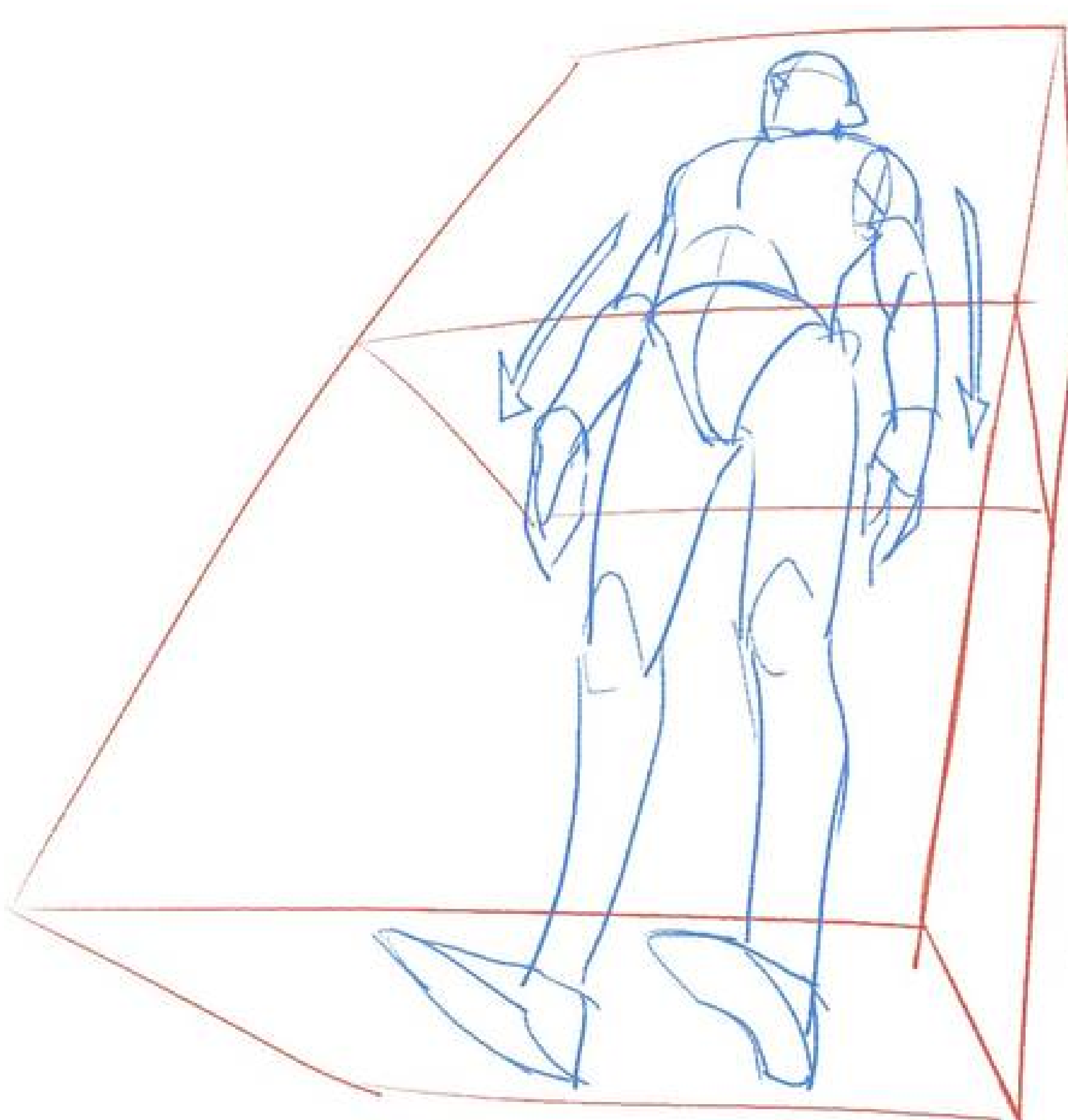


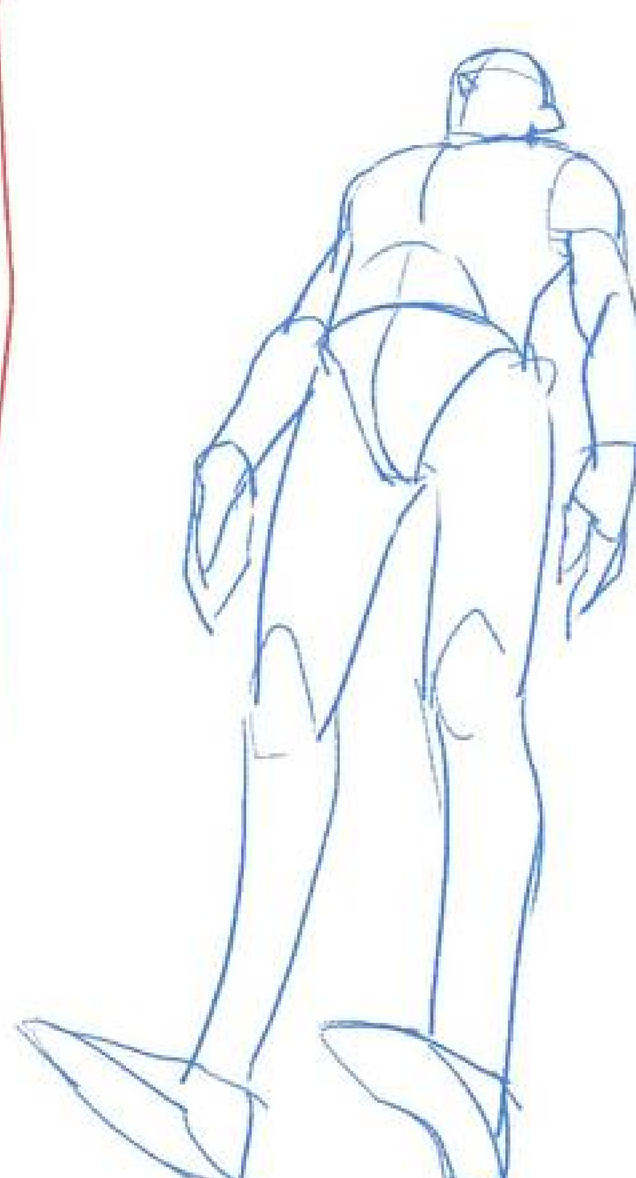
발의 경우도 각도에 맞춰 면을 그리고 디테일을 만들어 가는 게 좋습니다



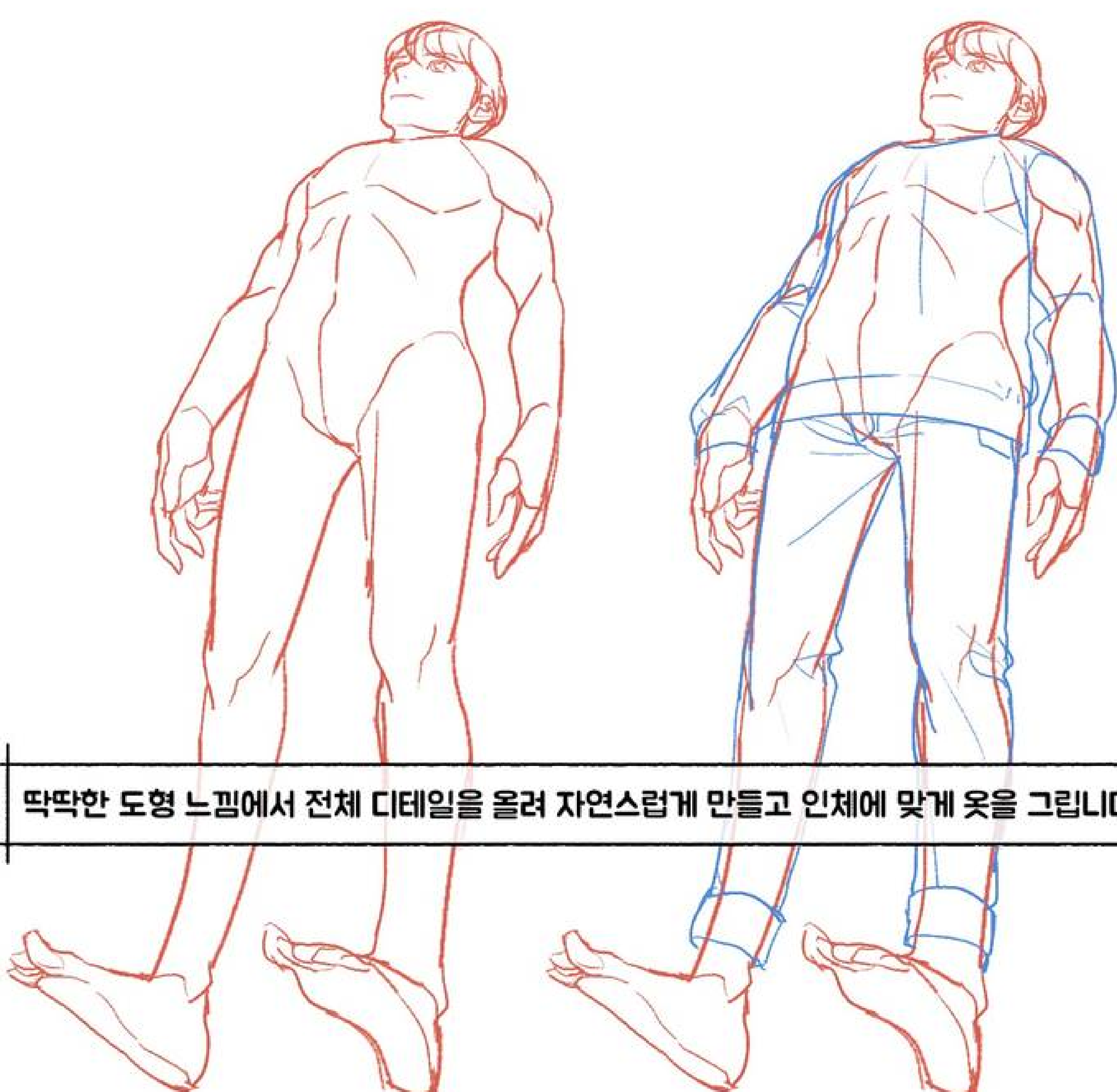


다리와 팔은 원기둥 형태를 생각하며 그리고 각도에 따라 둘레 투시선이 바뀌게 됩니다





팔을 마저 그려주고 전체 흐름이 잡히면 직사각형 틀은 지워줍니다



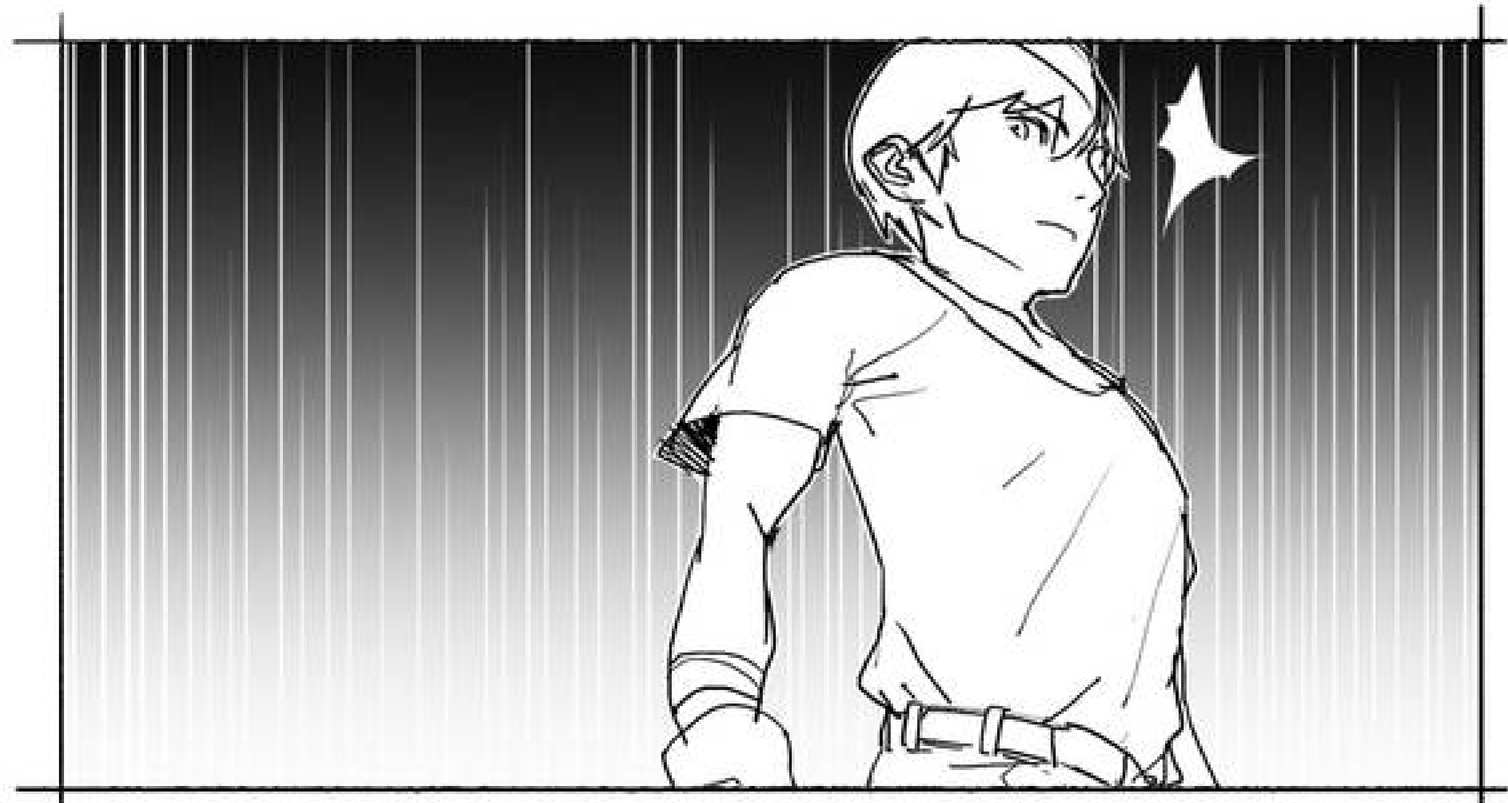


신발 역시 바닥이 보이게 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

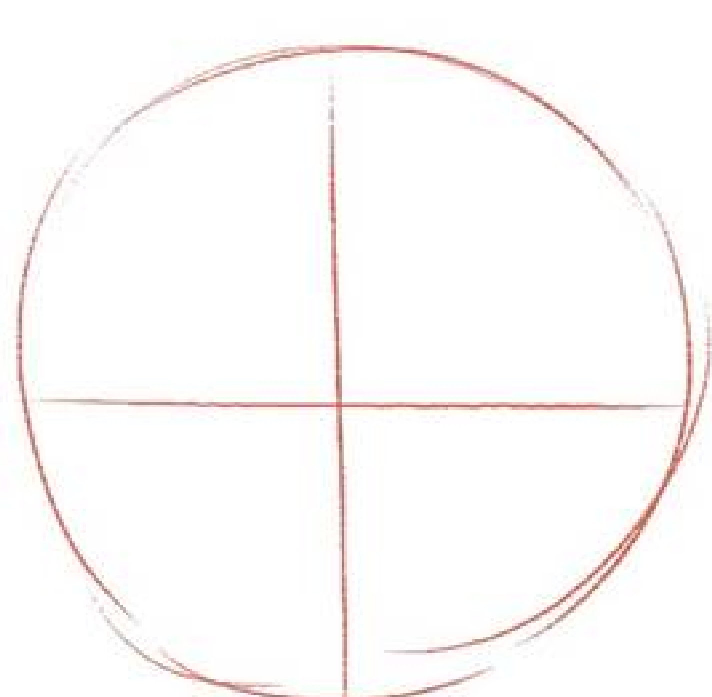
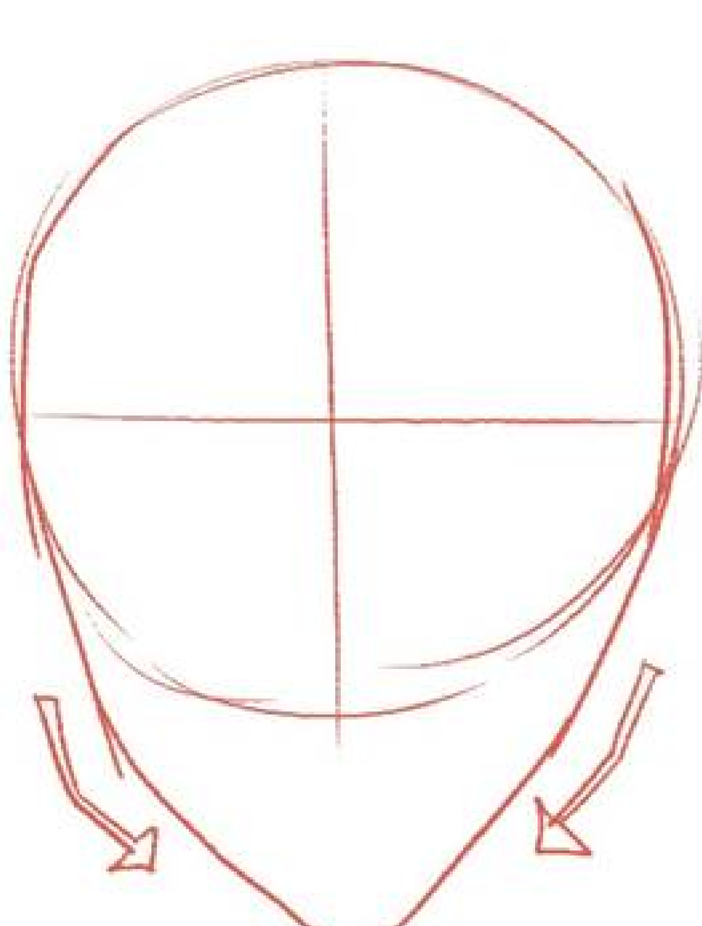
타코작가의 알아두면 좋다!!



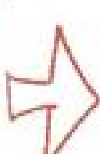


key point

Q : 절망적인 표정을 그려보고 싶어요

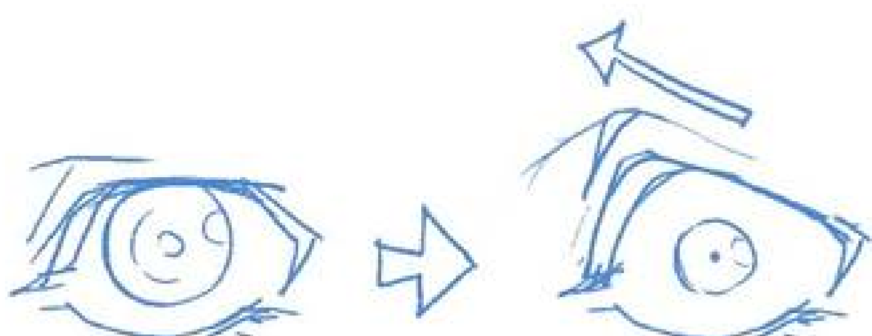
캐릭터의 얼굴형을 먼저 그려줍니다

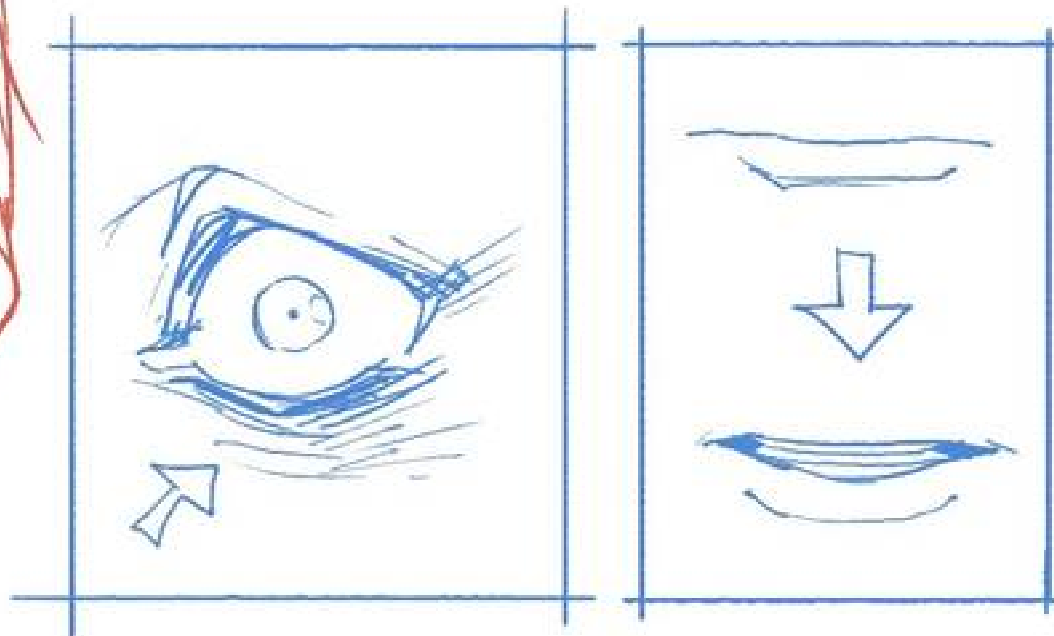

이목구비와 머리카락을 추가로 그립니다



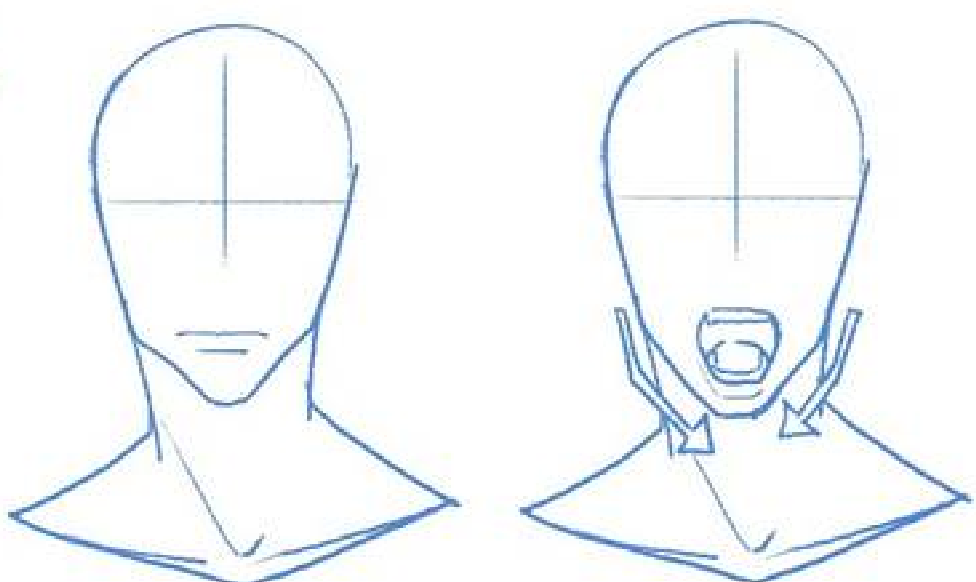

눈썹을 미간에 모이도록 위로 향하게 표현합니다

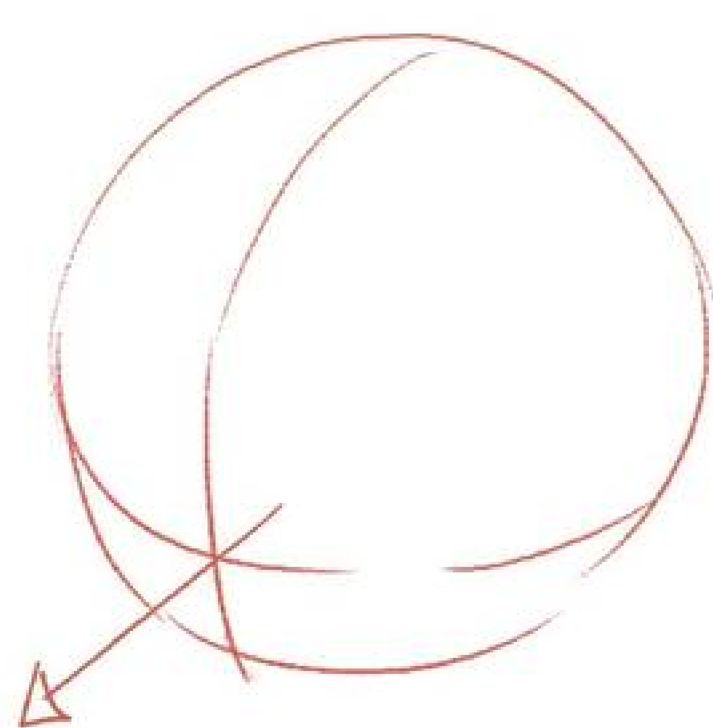
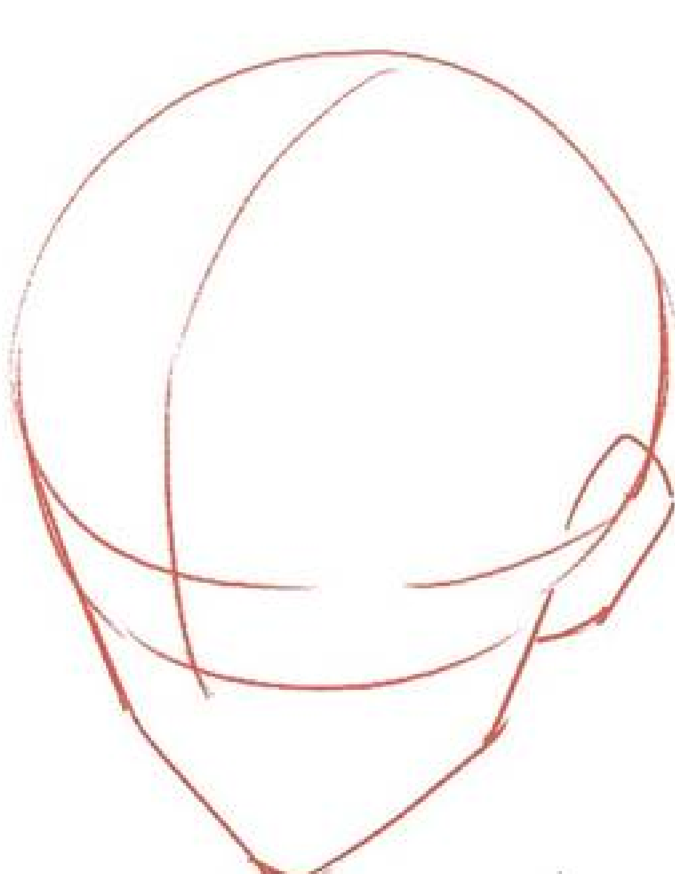
위 눈매도 눈썹과 같은 방향으로 위로 향하고
눈동자 크기를 조절하여 표정을 극대화해줍니다

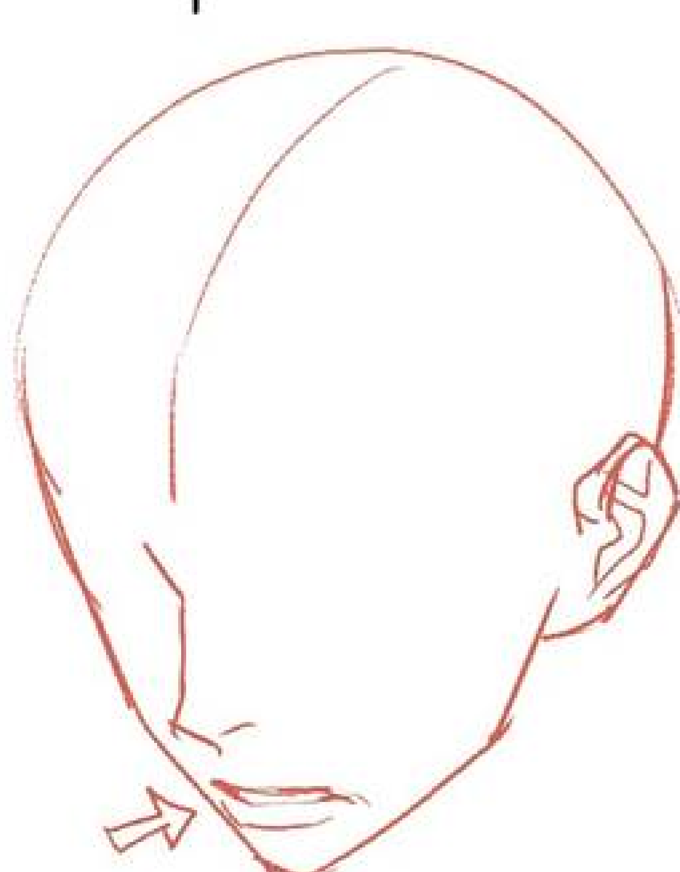
눈 밑에 퀭한 느낌을 선으로 표현하고 입을 살짝 벌려 그립니다

입을 크게 벌릴수록 절망적인 느낌을 극대화할 수 있습니다

위와 같은 방법으로 다른 각도에서의 얼굴형을 그려봅니다




입을 벌리고 눈썹의 흐름과 눈 밑 퀭한 느낌을 살려줍니다

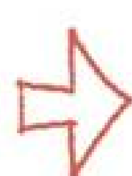



바라보는 방향을 정해 눈동자를 그리고 머리를 움켜쥐는 손을 추가했습니다



선을 정리하며 마무리합니다

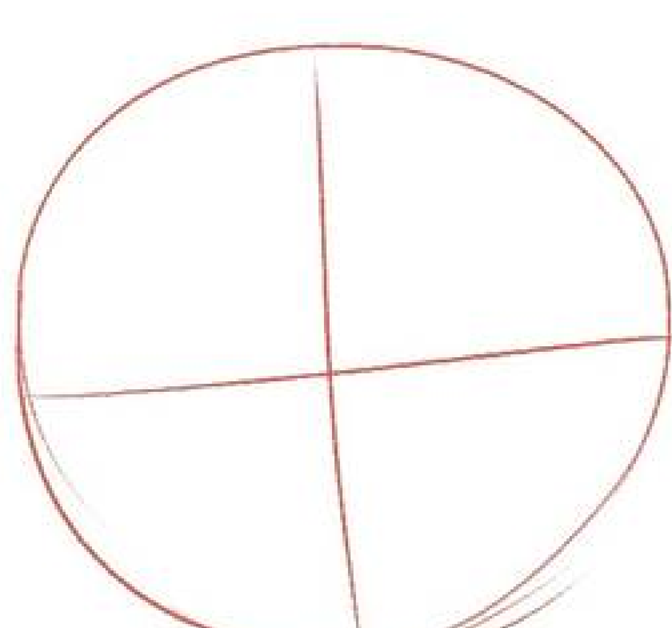
타코작가의 알아두면 좋다!!

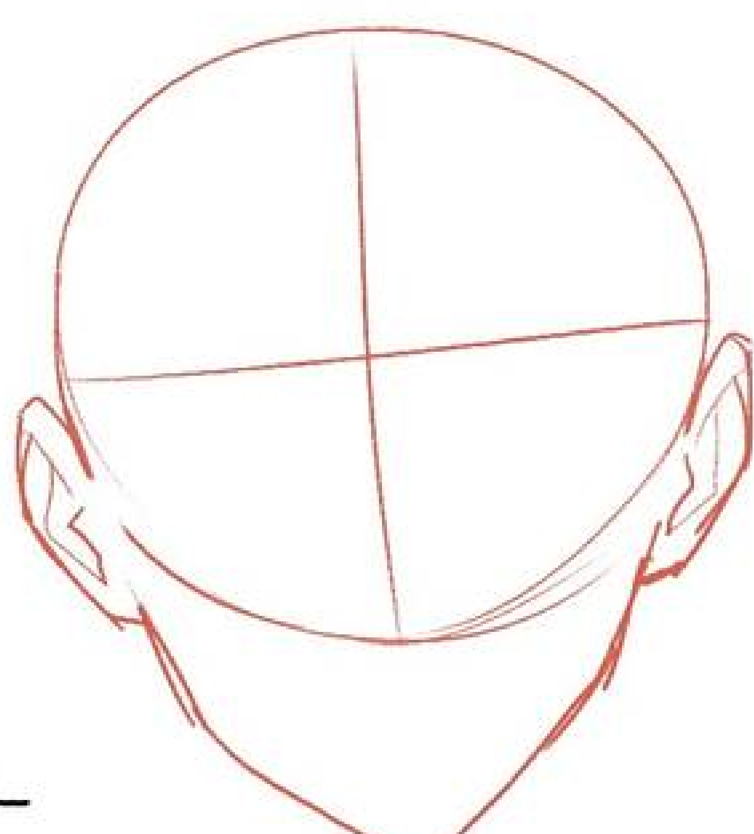






key point

Q : 부끄러워하는 표정을 그려보고 싶어요





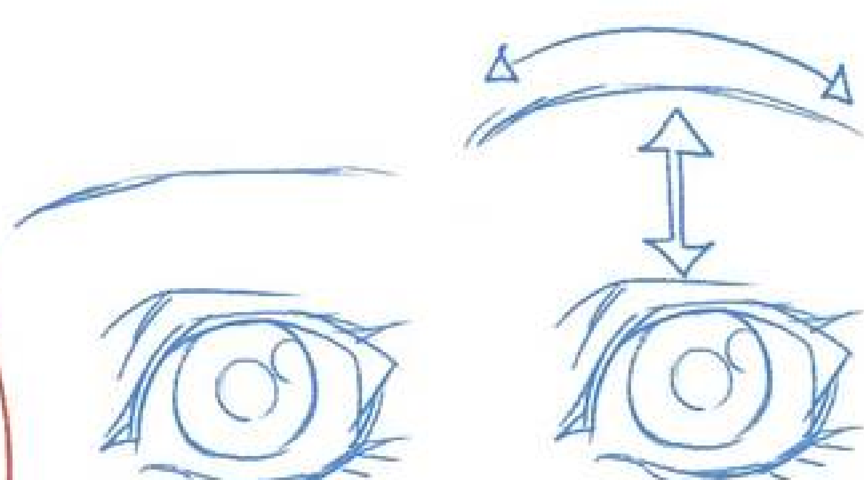
캐릭터의 얼굴형을 먼저 그려줍니다





이목구비와 머리카락을 추가로 그립니다





눈과 눈썹의 간격을 띄우고
눈썹을 곡선으로 만들어 줍니다





사선으로 코 부분에 홍조 띈 느낌을 잡아주면 부끄러운 듯한
느낌을 줍니다 눈동자를 줄이면 놀라면서 부끄러운 형태가 됩니다



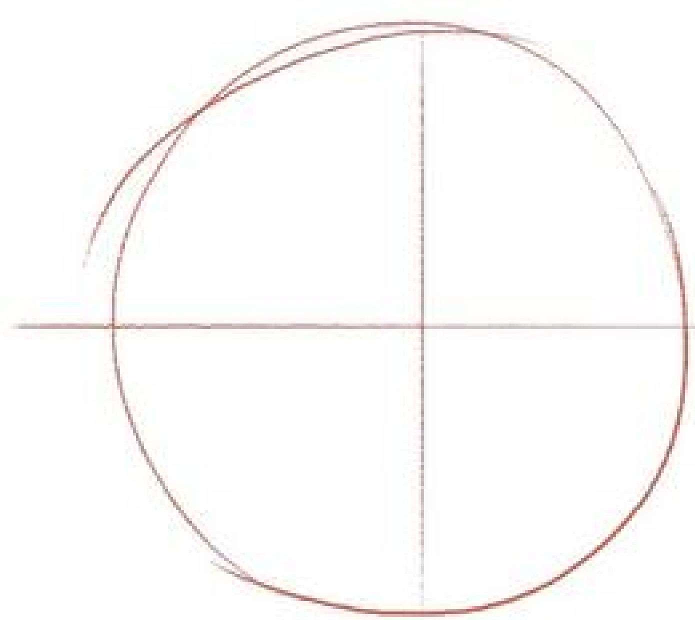


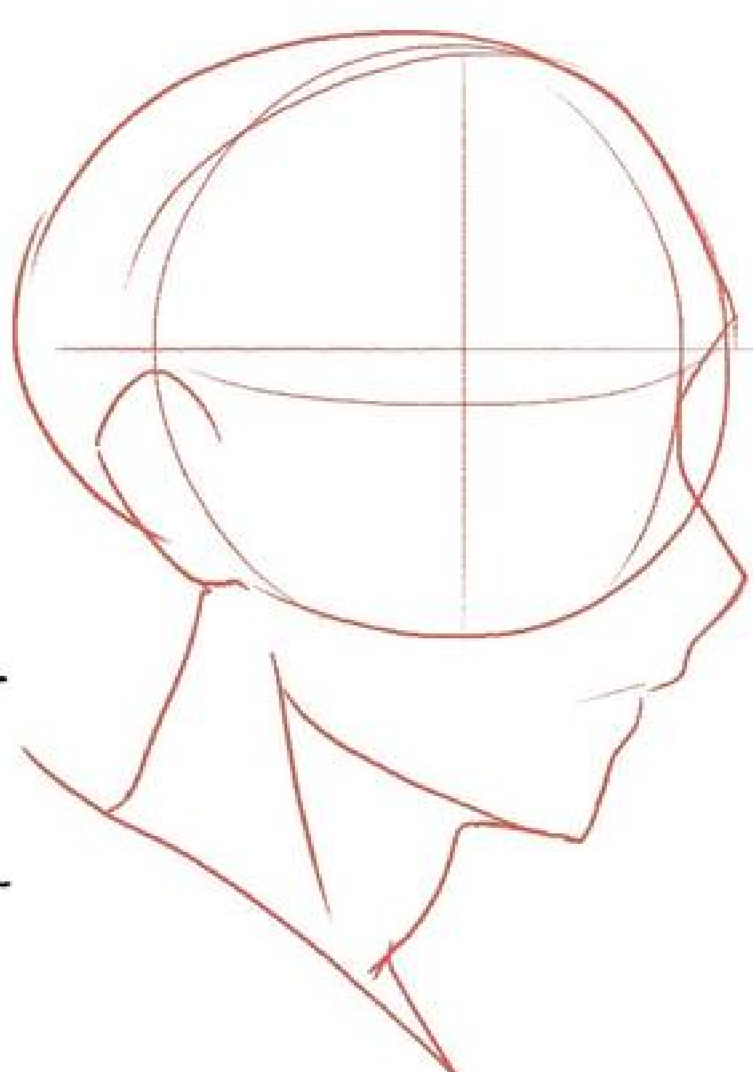
상대방을 안 보고 다른 곳을 바라보는
느낌도 상황에 따라 재미있는 표현이 됩니다





웃는 표정 역시 다른 느낌으로 부끄러운 상황 표현을 보여줍니다
땀 표현과 입모양을 다르게 그리면 전혀 다른 느낌의 표현이 됩니다





위와 같은 방법으로 다른
각도에서의 얼굴형을 그려봅니다





평범한 일반 눈이 아닌 눈꺼풀을 반쯤 감기게
그리고 시선은 아래로 향하게 그려줍니다



머리카락 흐름을 만들어 그립니다



가려지는 부분은 지워주며 정리합니다



핵심인 홍조 표현을 하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





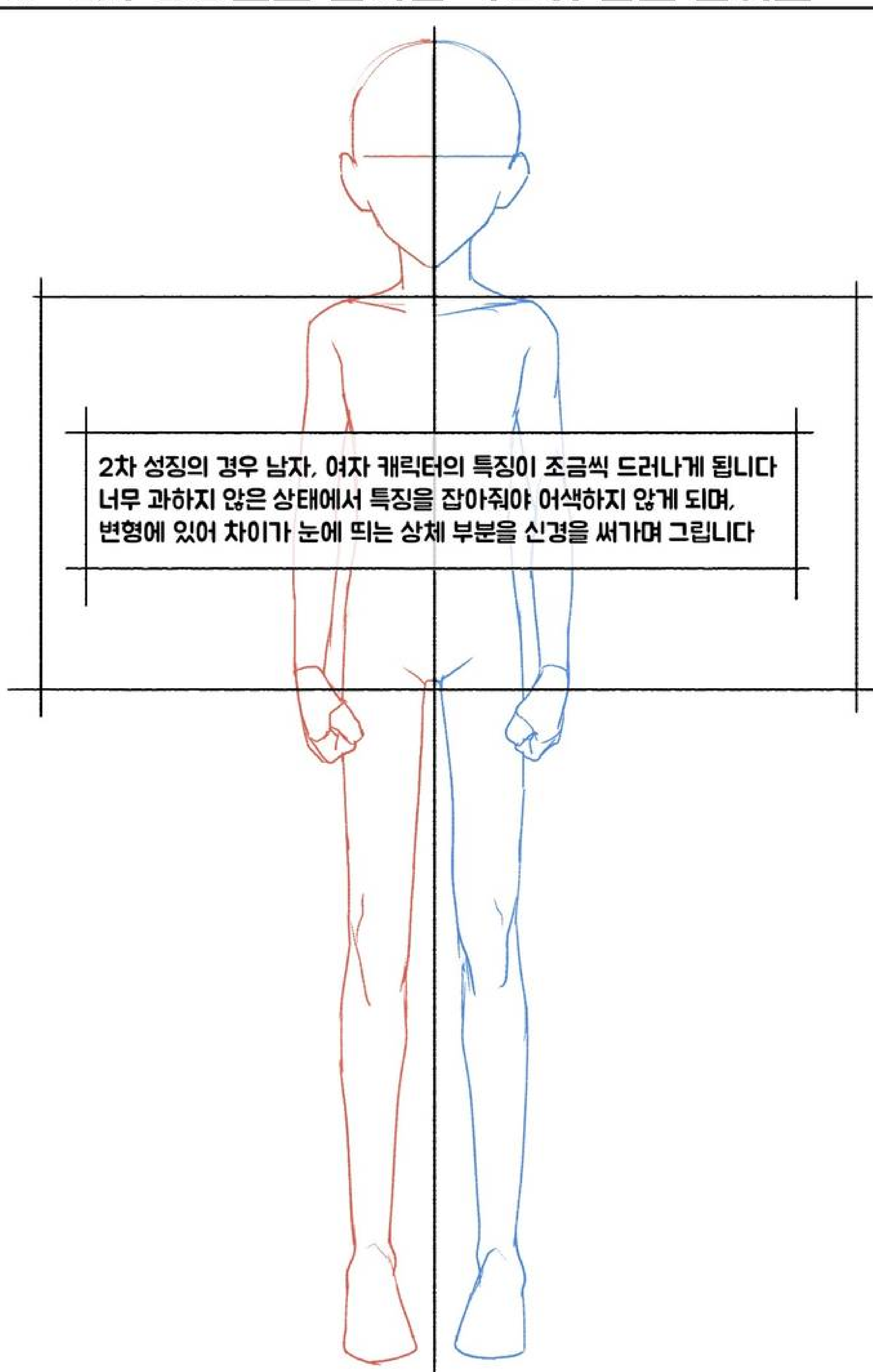


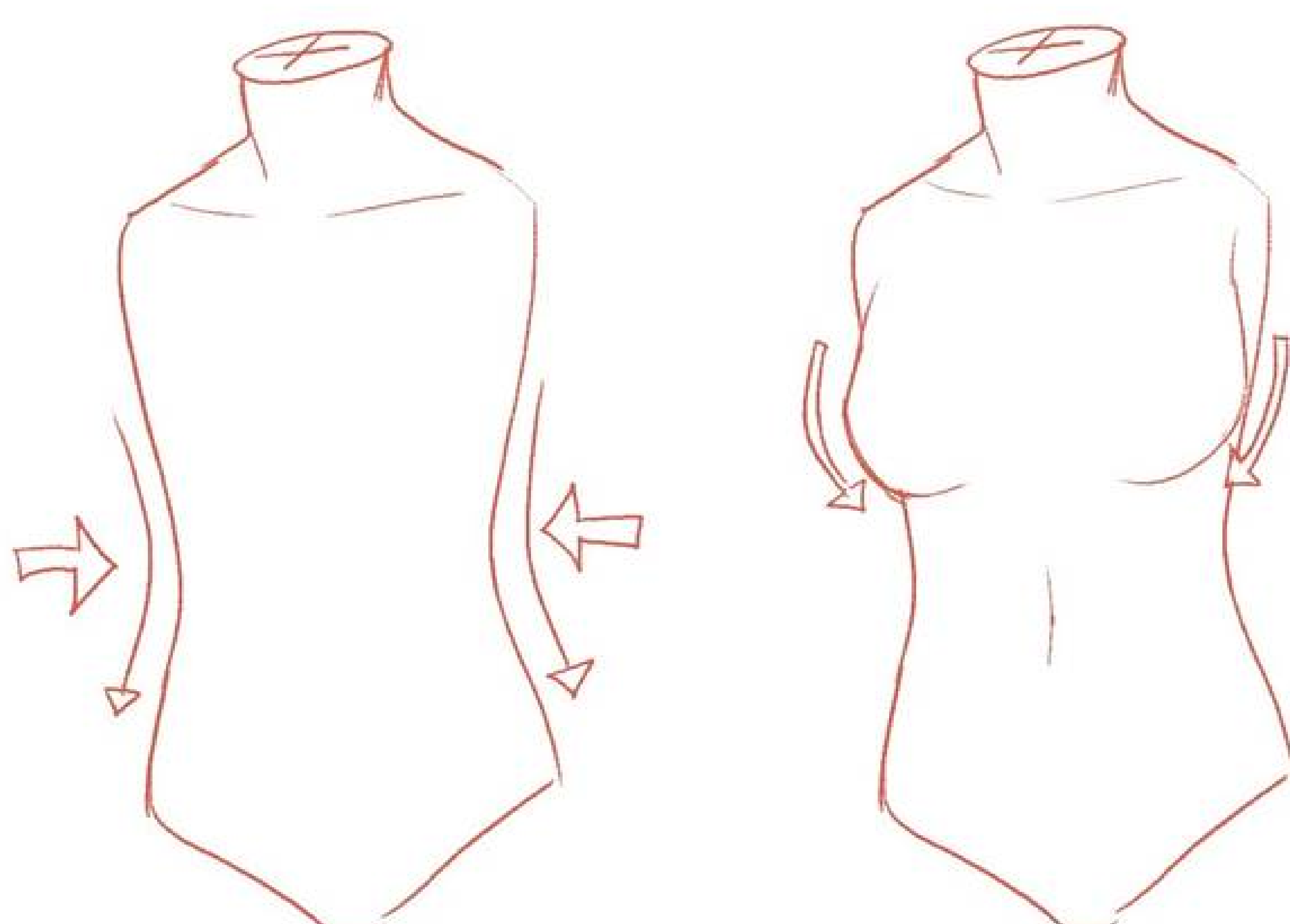




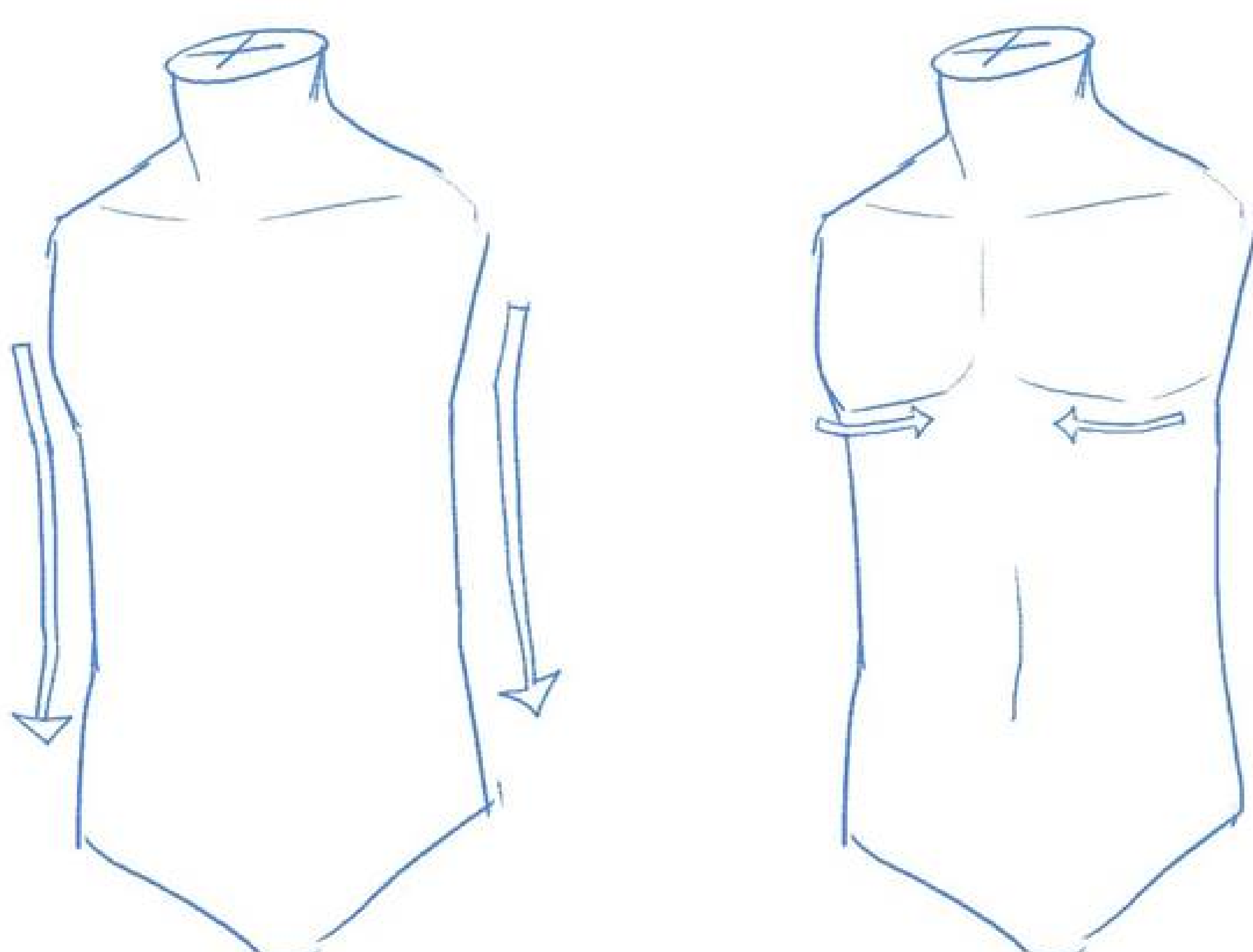
key point

▌Q : 2차 성징으로 변하는 특징이 알고 싶어요

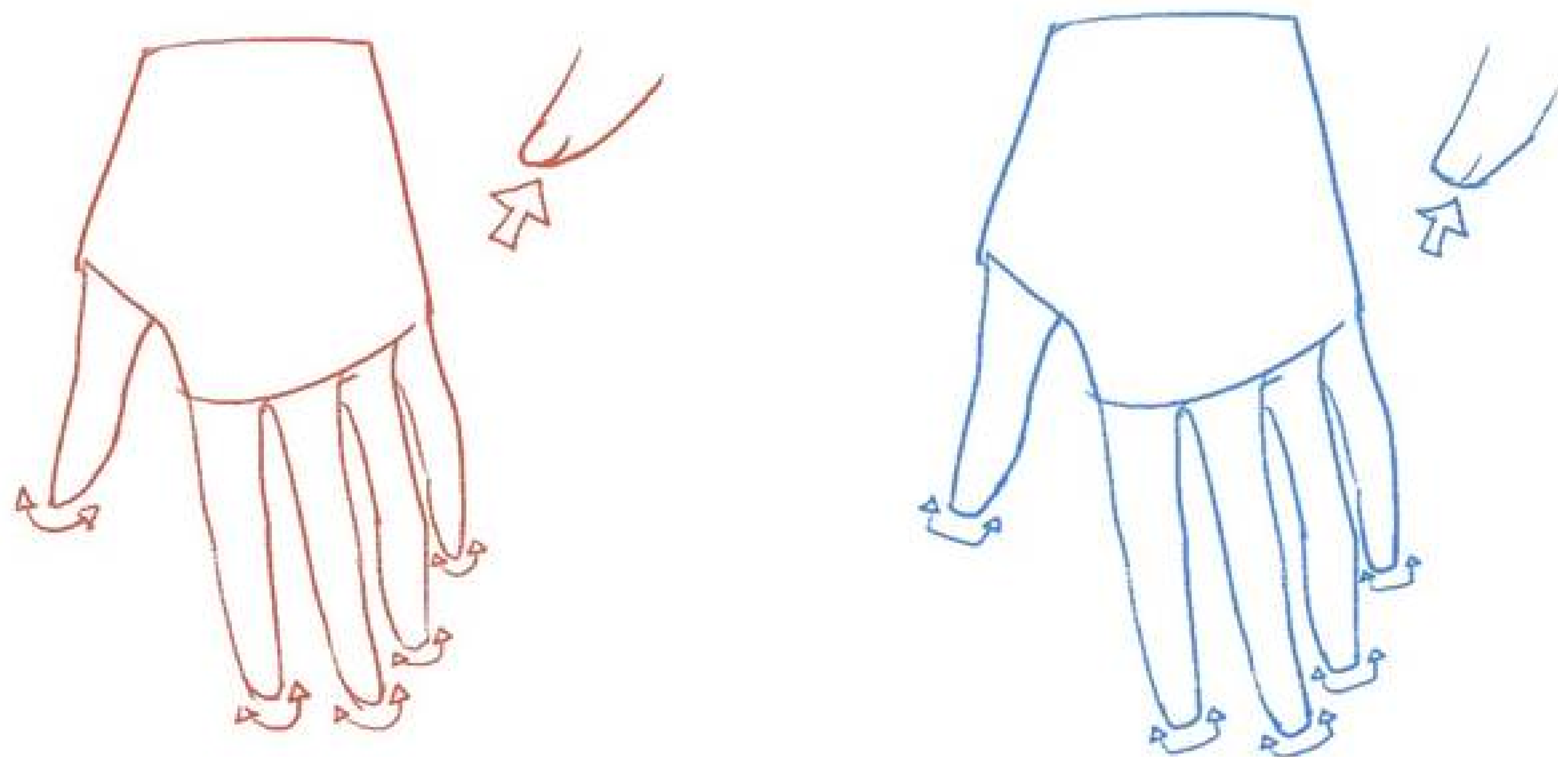




여자 상체의 경우 허리가 들어가고 가슴이 조금 나오게 됩니다



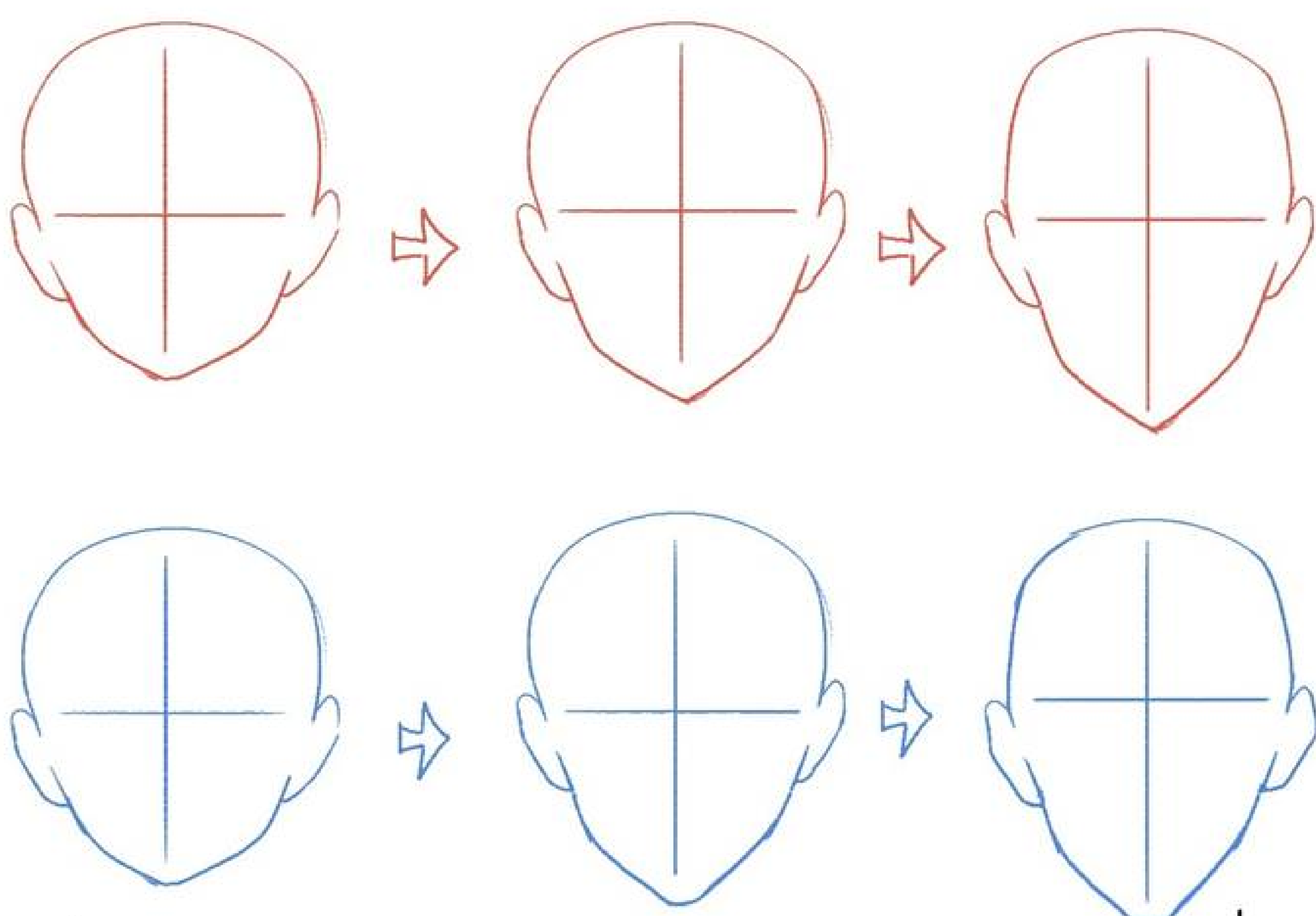
남자 상체의 경우 일직선이 안되게 가슴, 허리, 골반으로 라인을 꺾으며 잡아줍니다



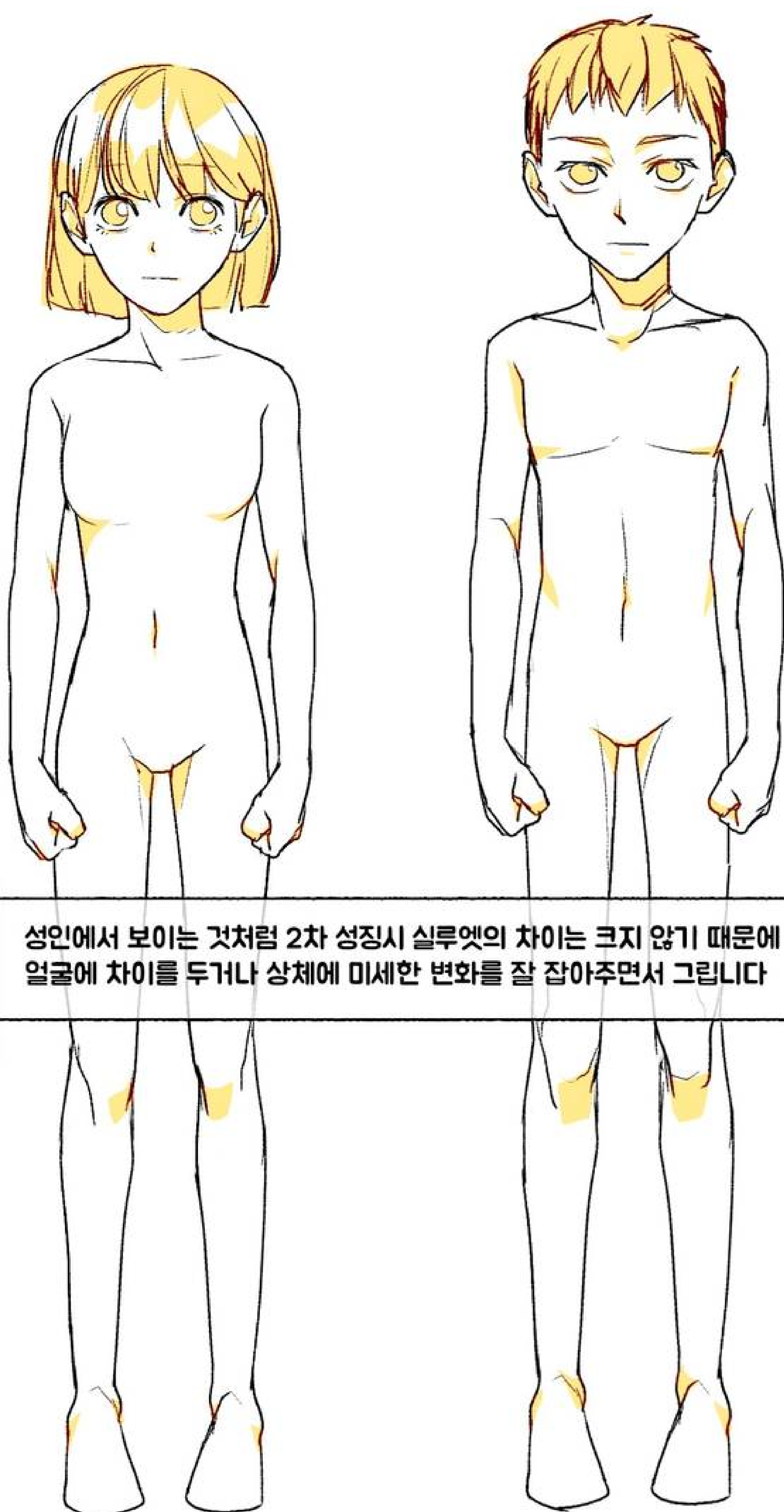
성별의 차이를 만들기 위해 손가락 끝부분 같은 작은 부분도 신경 써서 그립니다



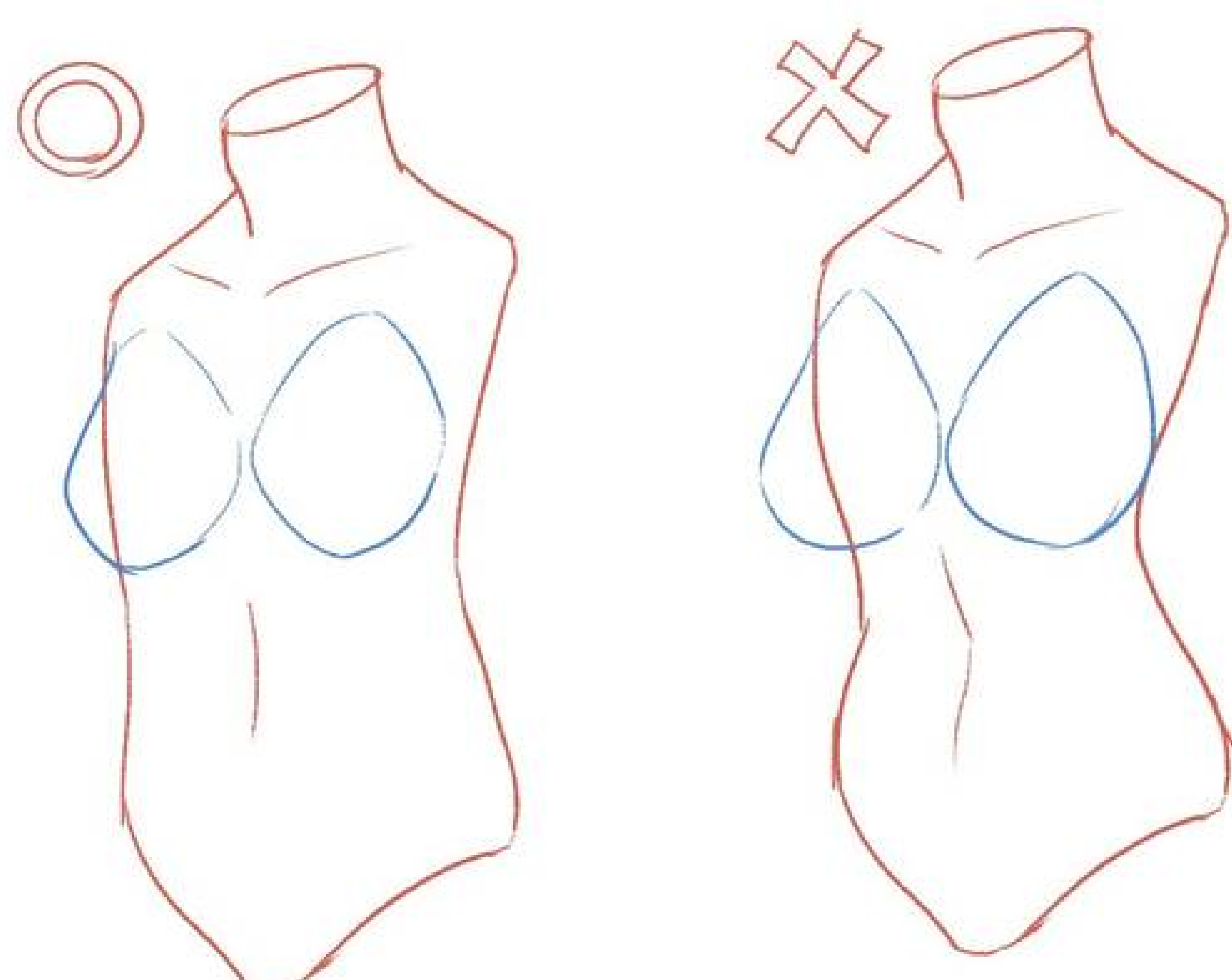
눈의 크기는 비슷하지만 눈썹과 눈매의 흐름을 달리 주어 그리면 좋습니다



얼굴형의 경우도 2차 성징을 가운데라고 하면 단계별로 차이를 만들어
줘야 그리고자 하는 캐릭터의 성별 및 나이, 특징이 드러나게 됩니다



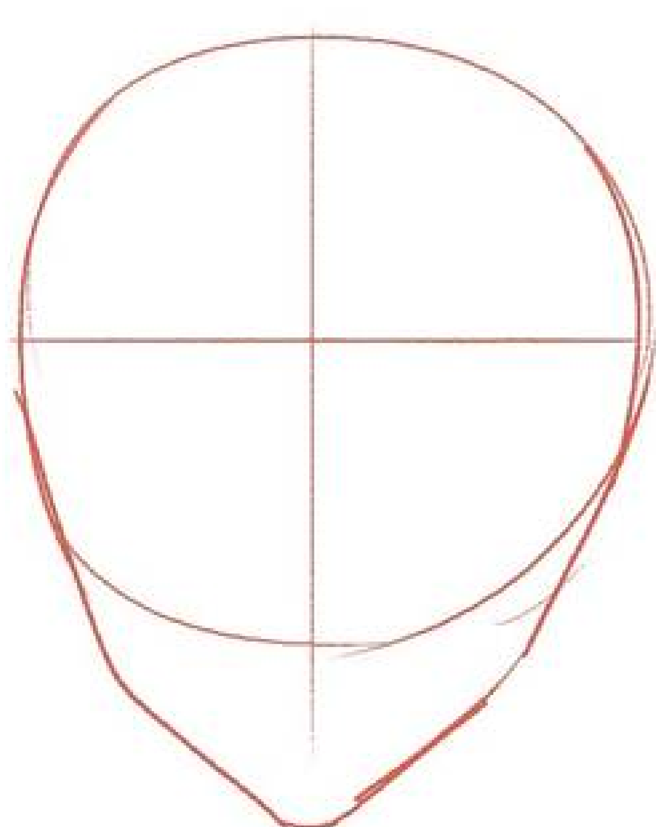
타코작가의 알아두면 좋다!!

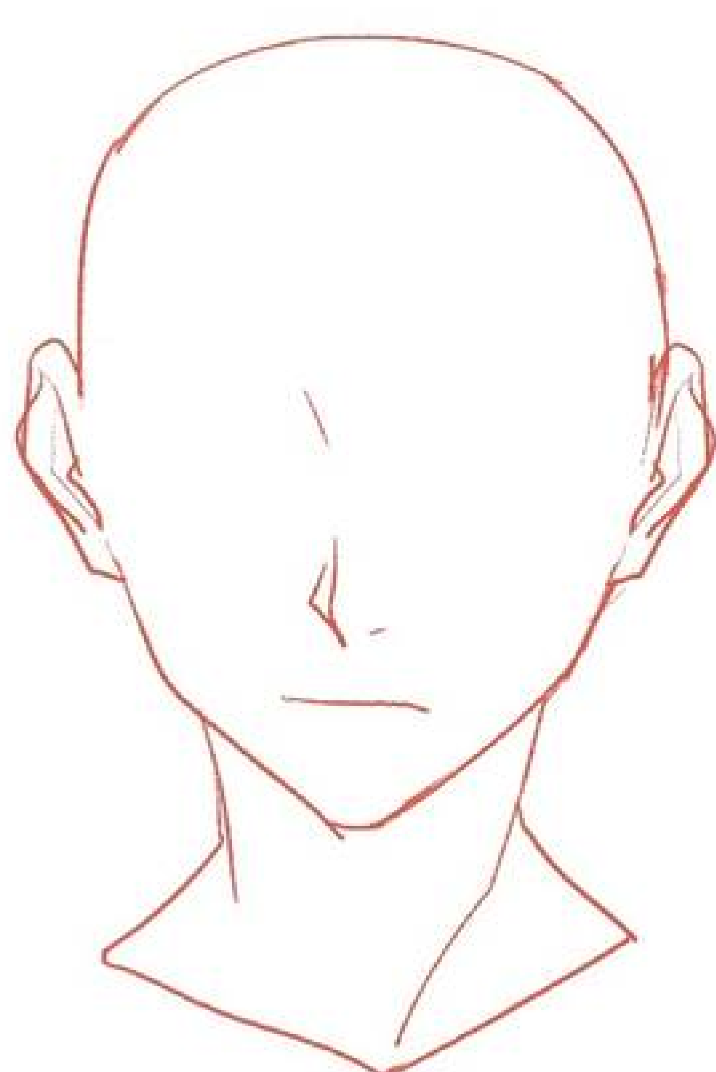




key point

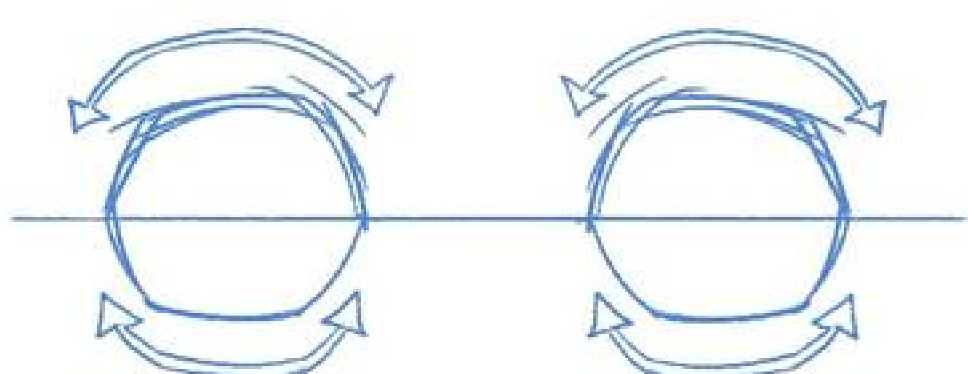
▌Q : 크고 사나운 눈을 그리고 싶어요





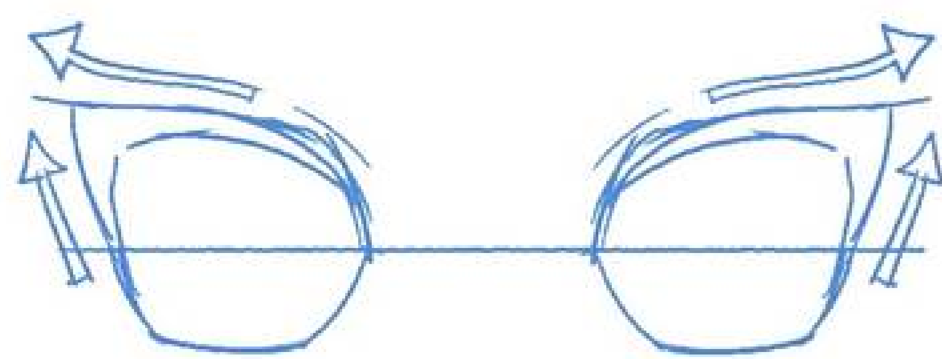
눈을 그리기 전 얼굴형을 먼저 그려줍니다





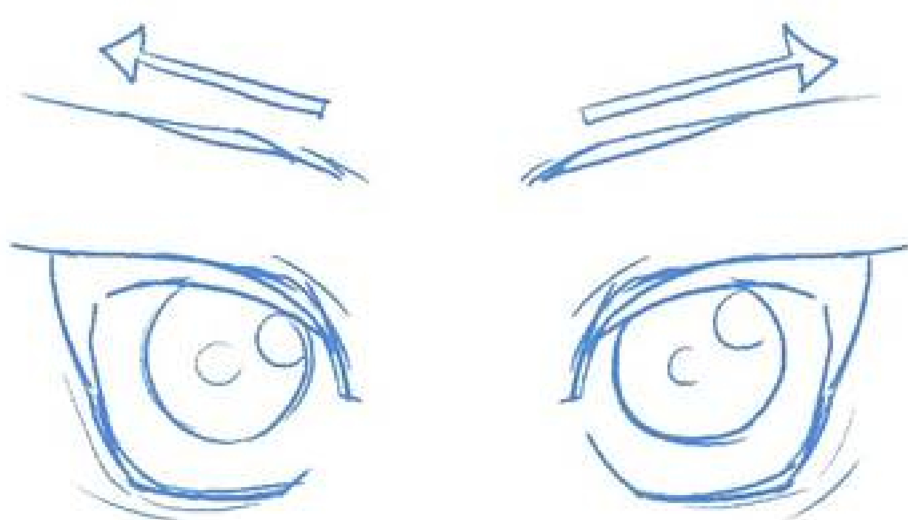
큰 눈의 형태이므로 위, 아래 곡선을
만들어 동그랗고 크게 그려줍니다





기준선보다 위로 향하게 눈매 라인을 올립니다
눈매가 위로 향하면 사나워 보이게 됩니다



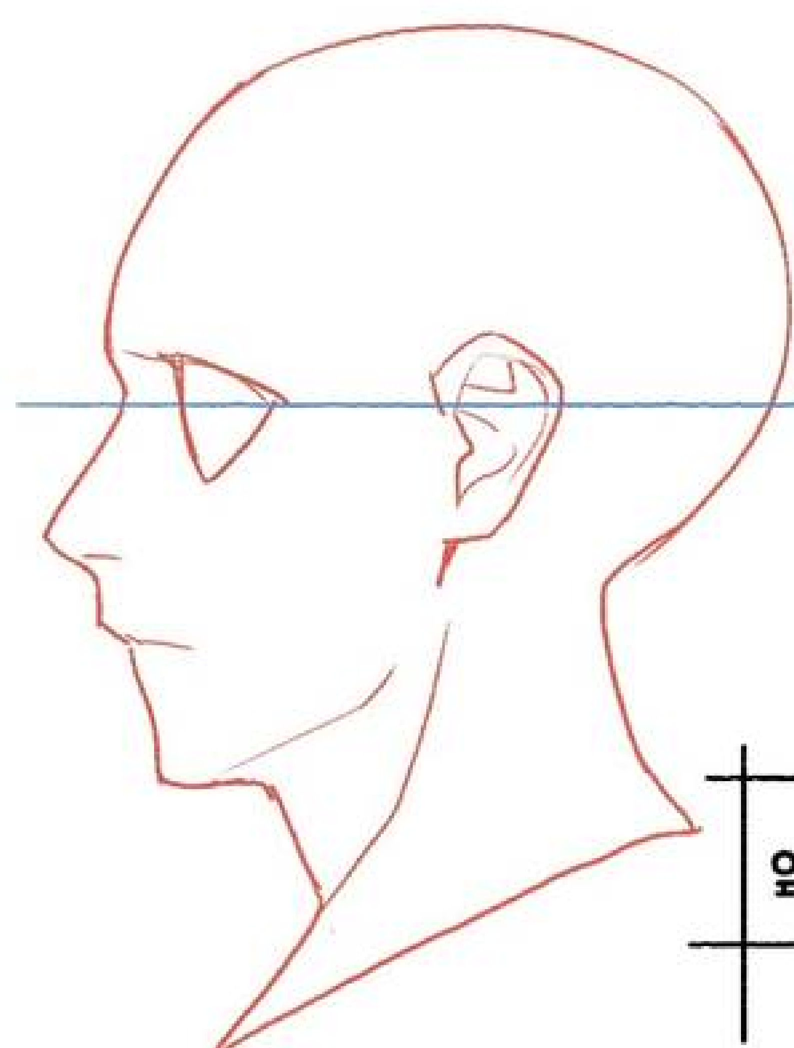


눈썹도 평행이 아닌 올려 그리면 좋습니다

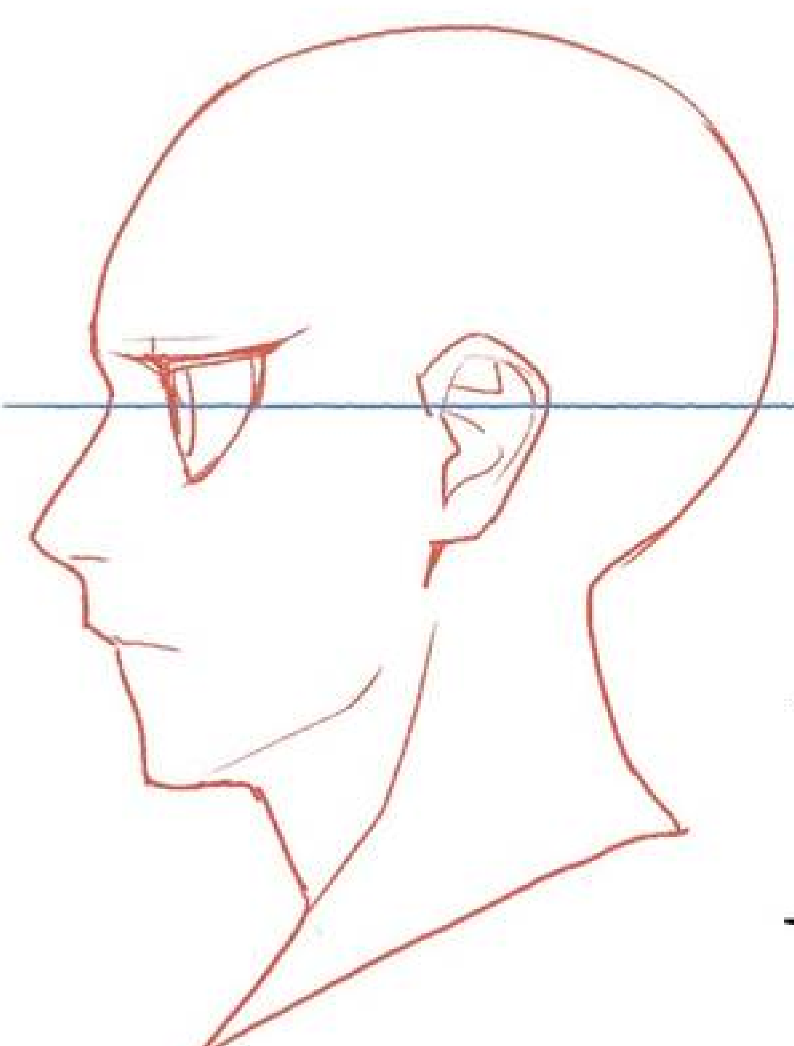




머리카락을 추가해서 그려주고 마무리합니다



옆모습의 경우 역시 눈의 면적을 크게 그립니다



정면과 같은 방법으로 기준선보다
위로 향하게 눈매를 올려 그립니다

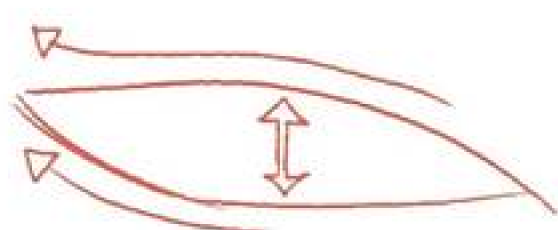


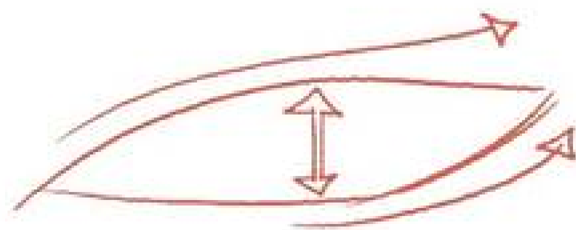
눈썹도 올려주고 머리카락을 추가합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







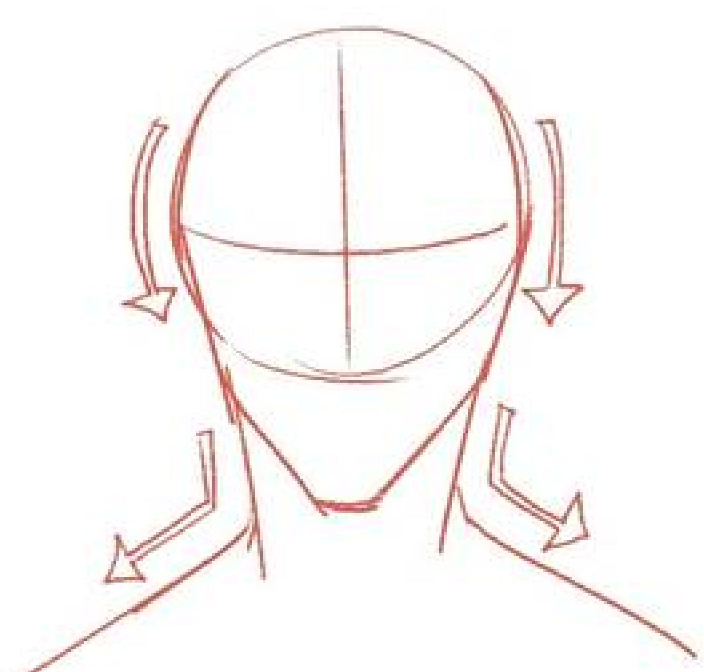


작은 눈의 경우 눈의 면적을
좁게 그리고 눈매 라인은
마찬가지로 끝을 올려 그립니다

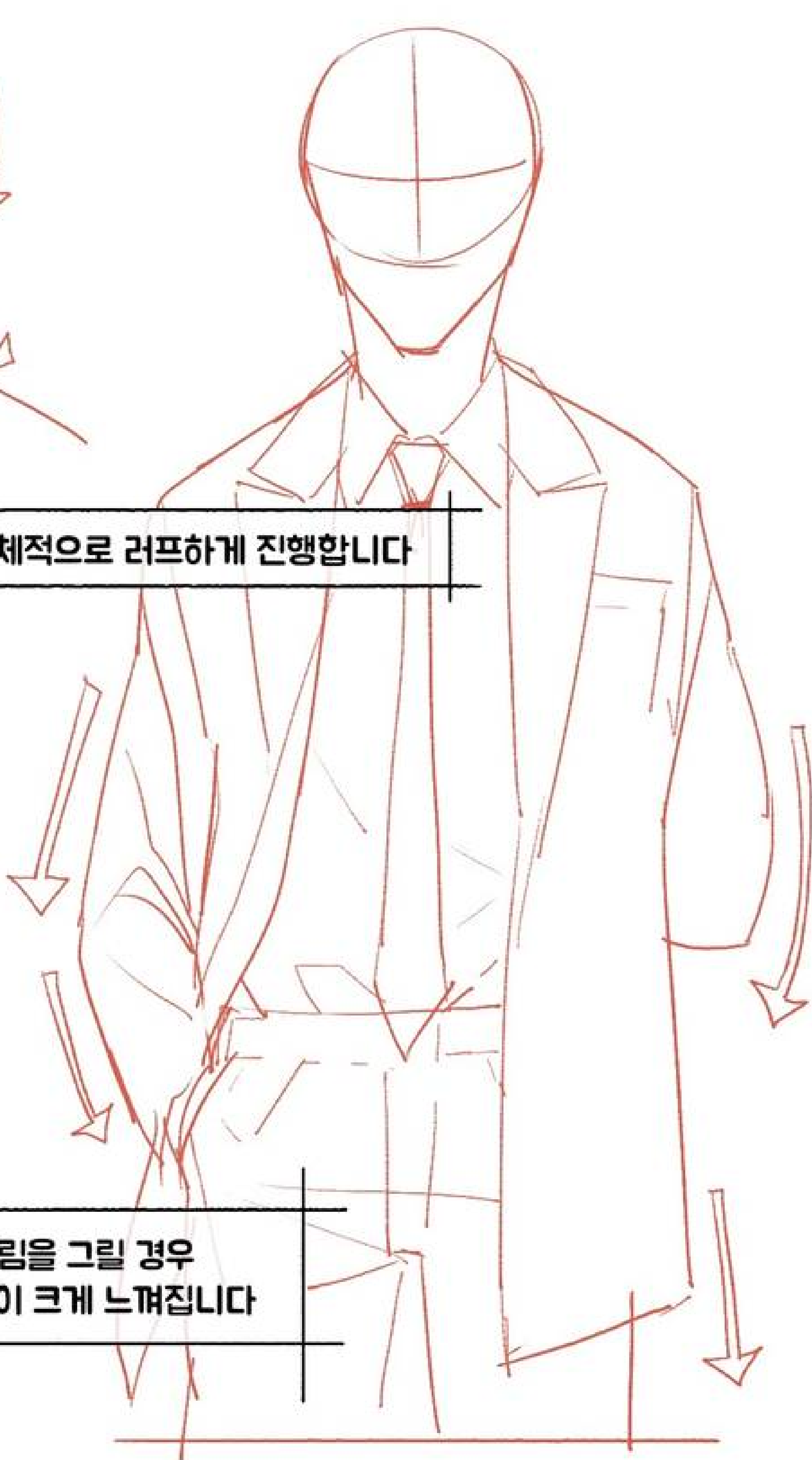


key point

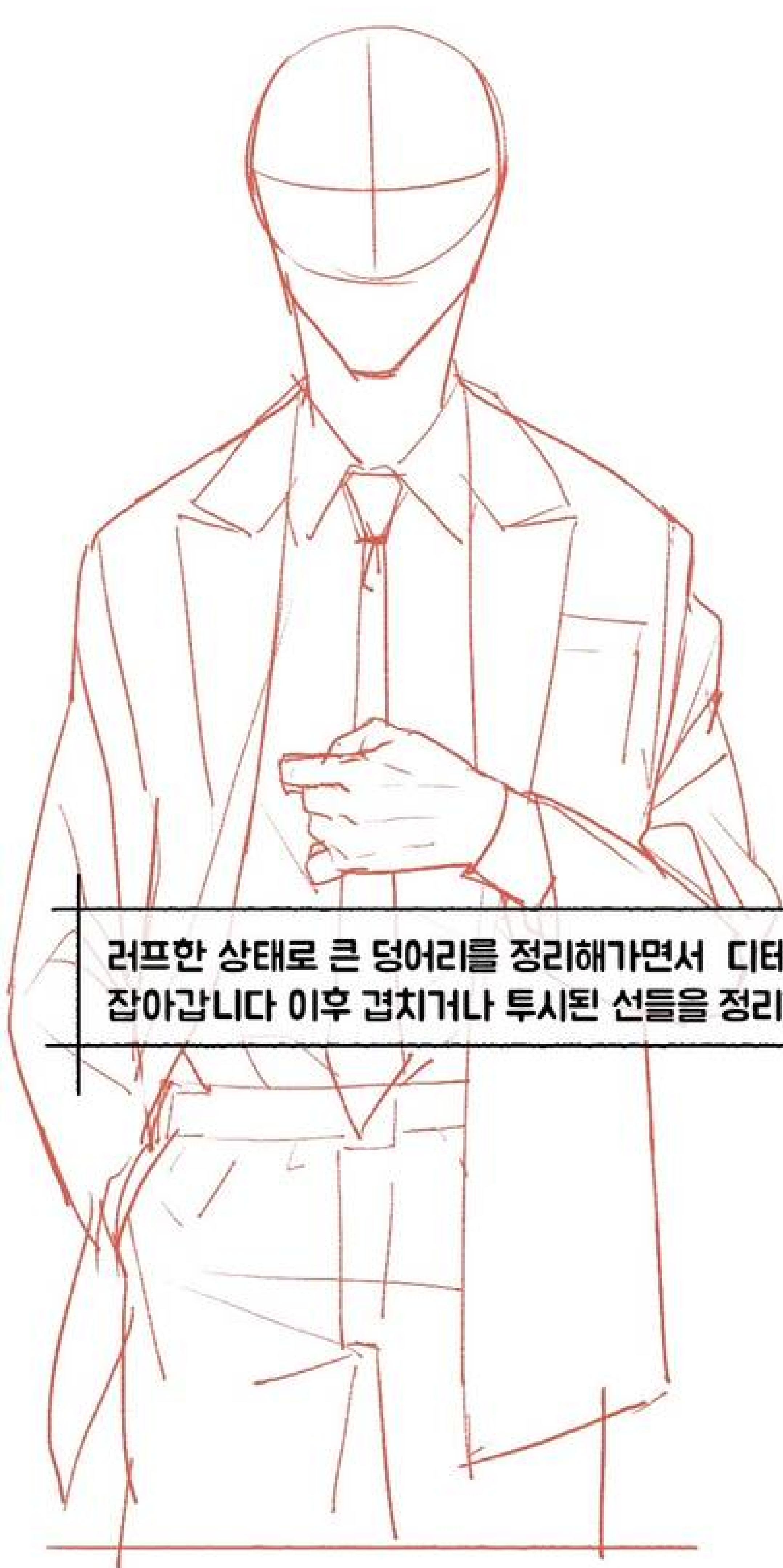
Q : 선을 깔끔하게 정리하는 법을 알려주세요

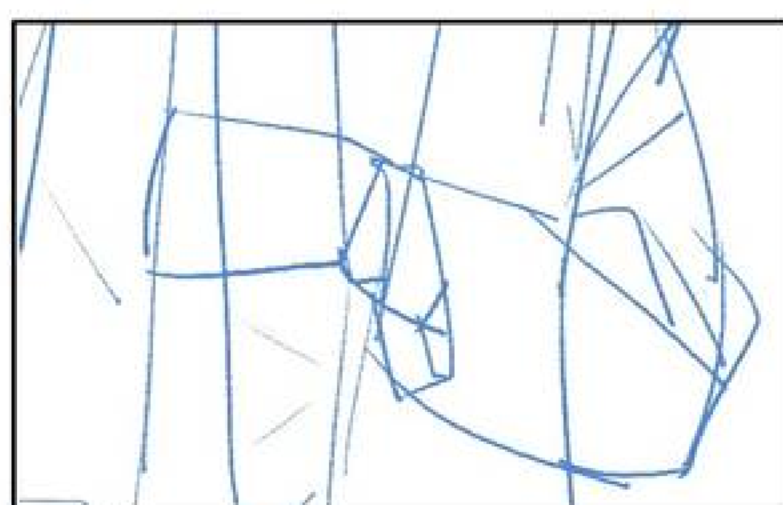


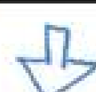
그리고자 하는 캐릭터를 전체적으로 러프하게 진행합니다



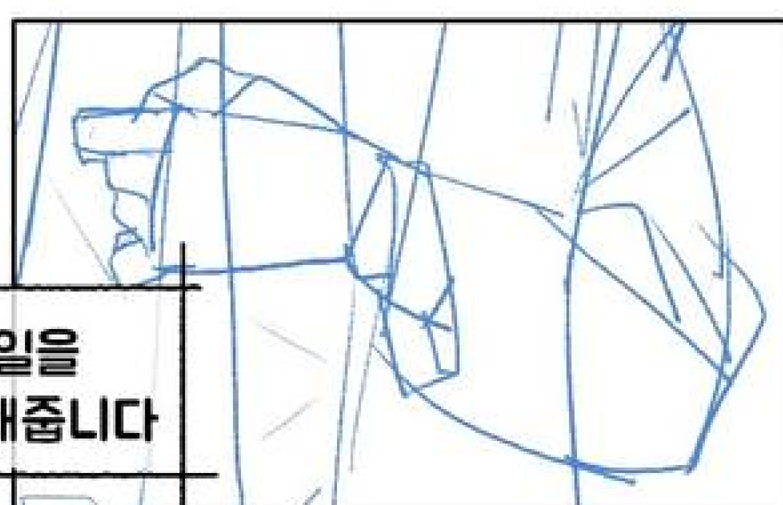
처음부터 깔끔한 선으로 그림을 그릴 경우
수정도 힘들며 그리는 부담이 크게 느껴집니다







러프한 상태로 큰 덩어리를 정리해가면서 디테일을
잡아갑니다 이후 겹치거나 투시된 선들을 정리해줍니다







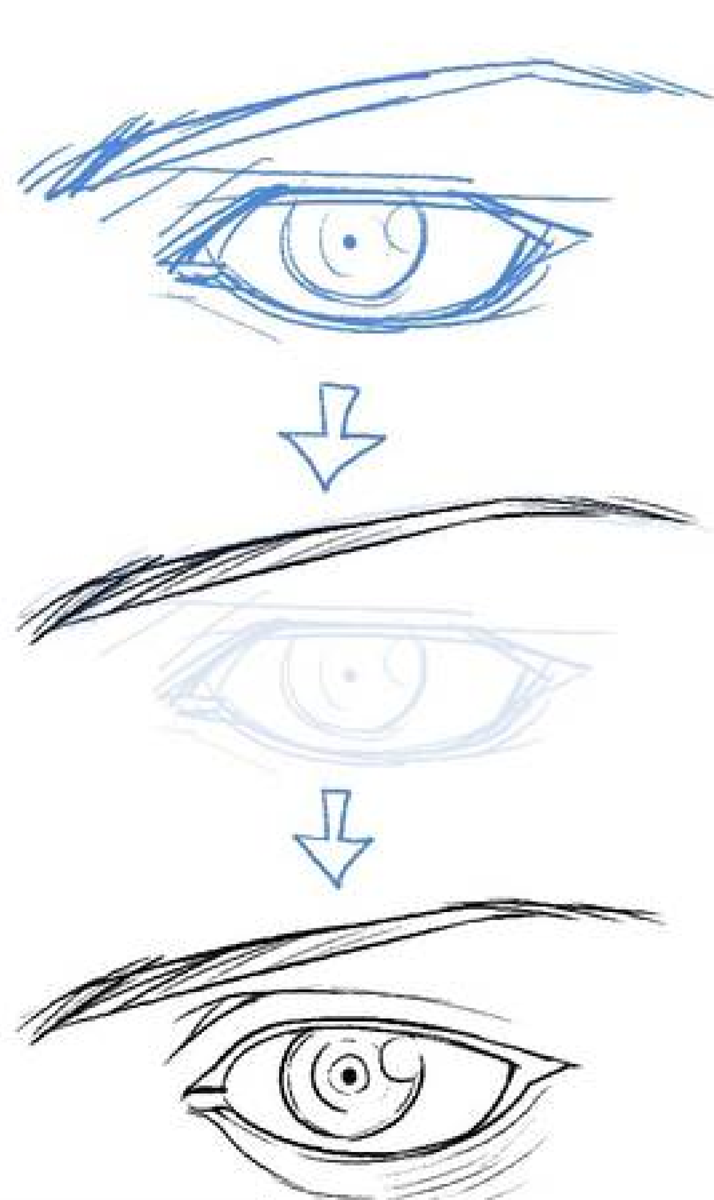


얼굴 이목구비를 그려주고
옷 디자인 디테일을 표현할
부분을 찾아내서 그림의
퀄리티를 올려주도록 합니다



옷 주름이라던가 그림의 틀린 부분,
어색한 부분을 확인하고 수정을 합니다





그림의 전체적인 느낌이 나왔다면 opacity(불투명도)
수치를 낮춰 선을 그어가며 깔끔하게 형태를 만들어 나갑니다

opacity - 포토샵 레이어 수치를 말합니다



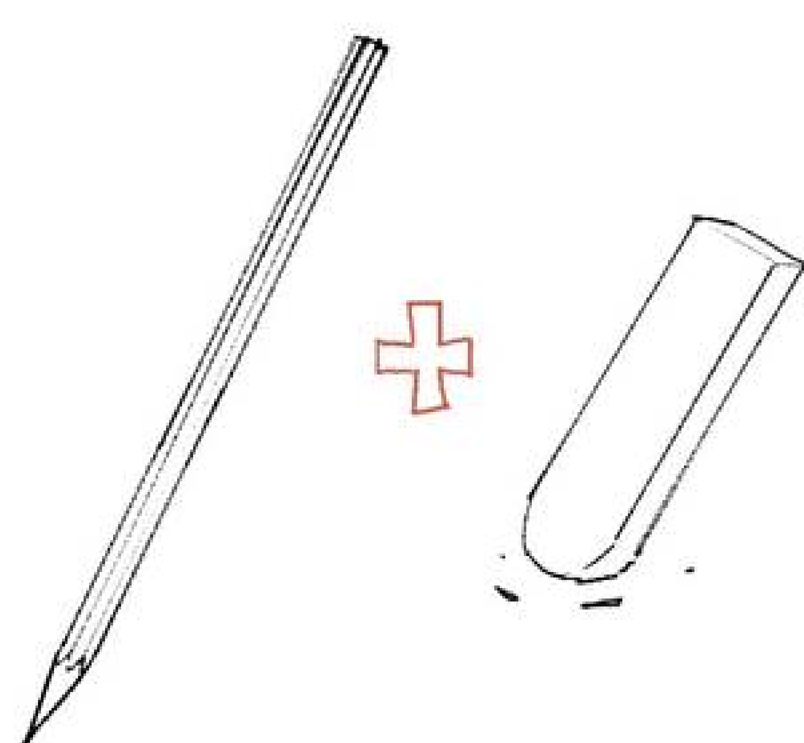


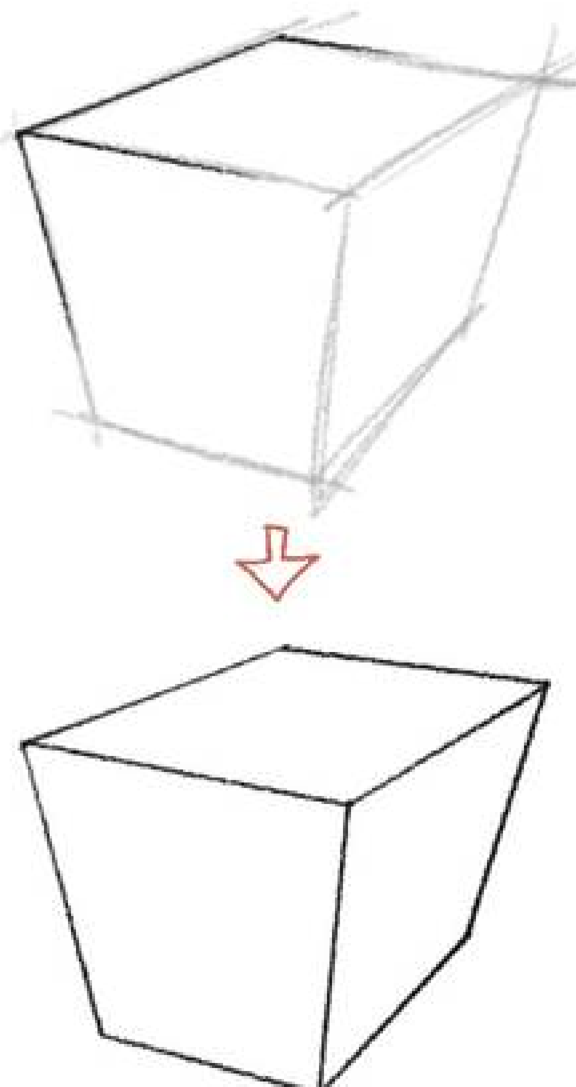
위에서 아래로 러프한 밑 그림을
바탕으로 선을 깔끔하게 그어나갑니다



선을 정리하면 이후 러프한 밑 그림은
지워주고 깔끔한 선만 남기도록 합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



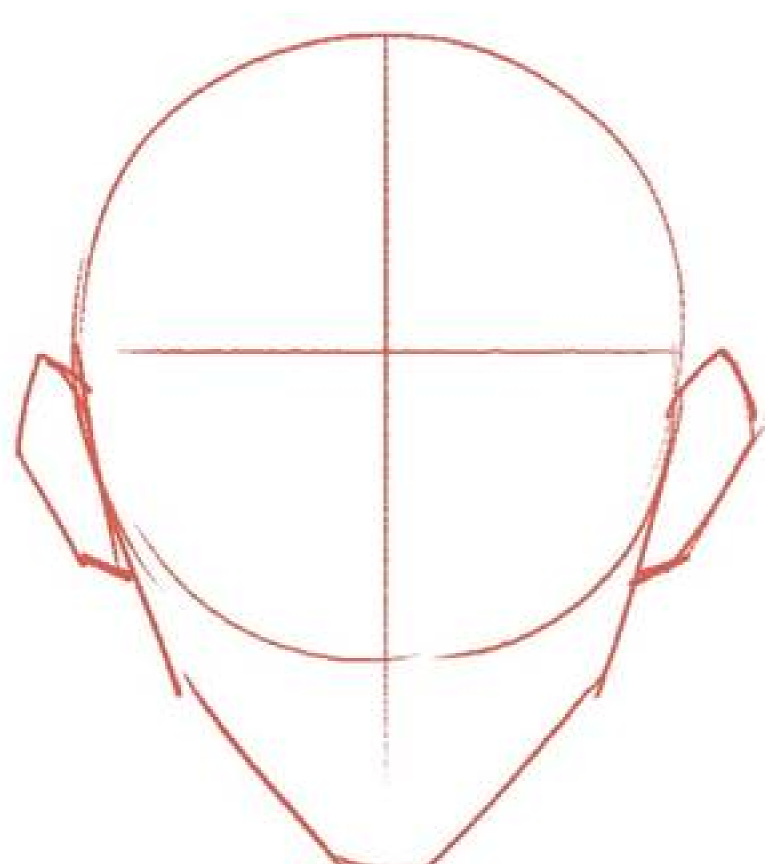


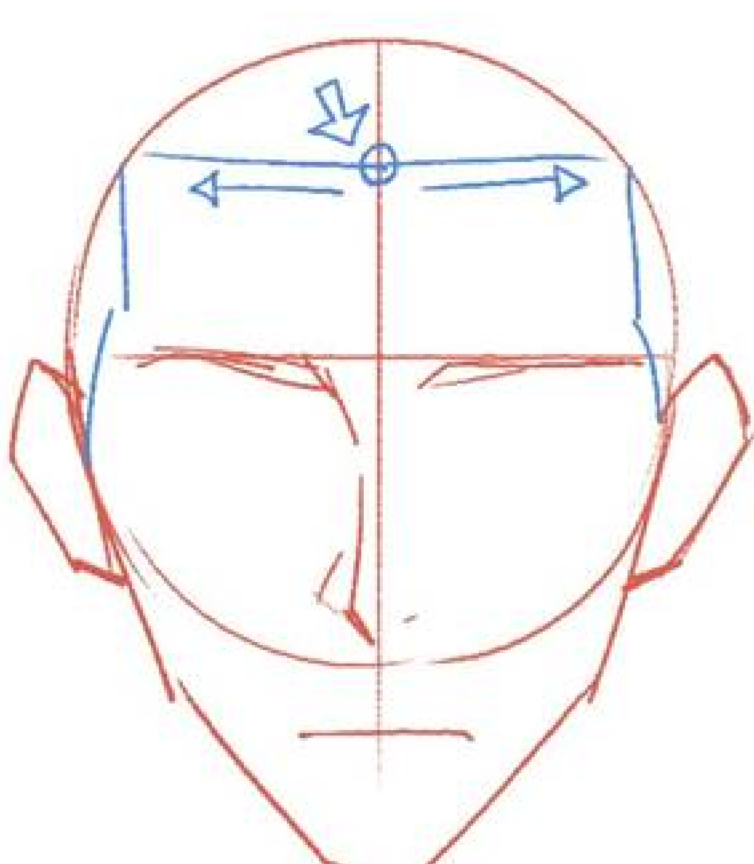
컴퓨터 작업이 아닐 경우
연필, 샤프 등을 이용해서 연하게
밑 그림을 그려주고 그 위에
깔끔한 선으로 정리하면서 지우개로
러프한 선을 지우도록 합니다



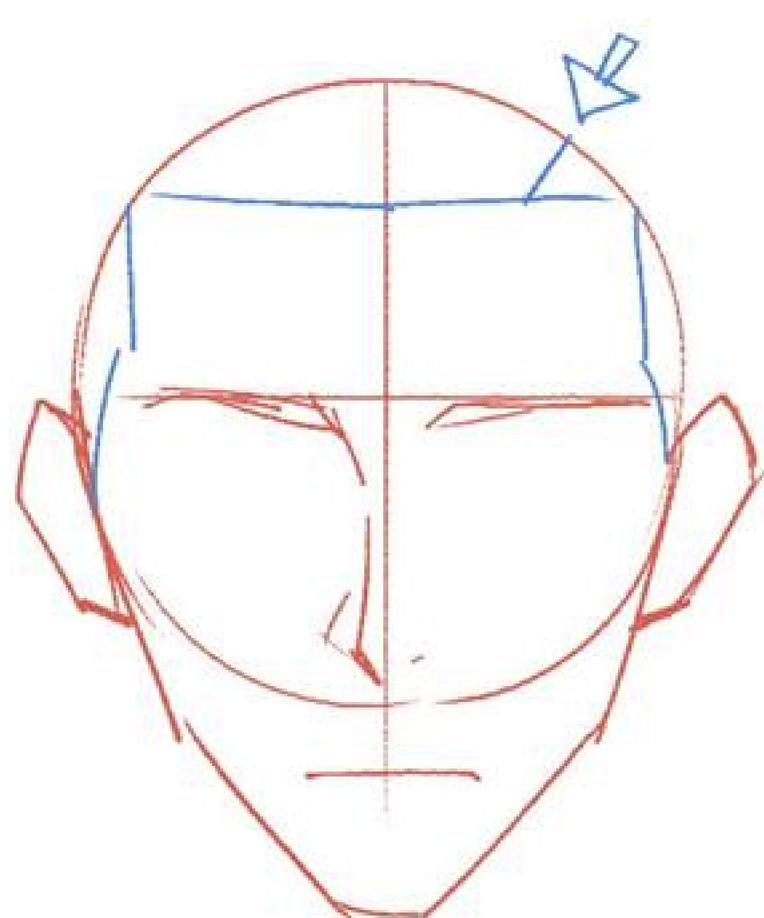
key point

Q : 8:2 가르마 머리를 그리고 싶어요

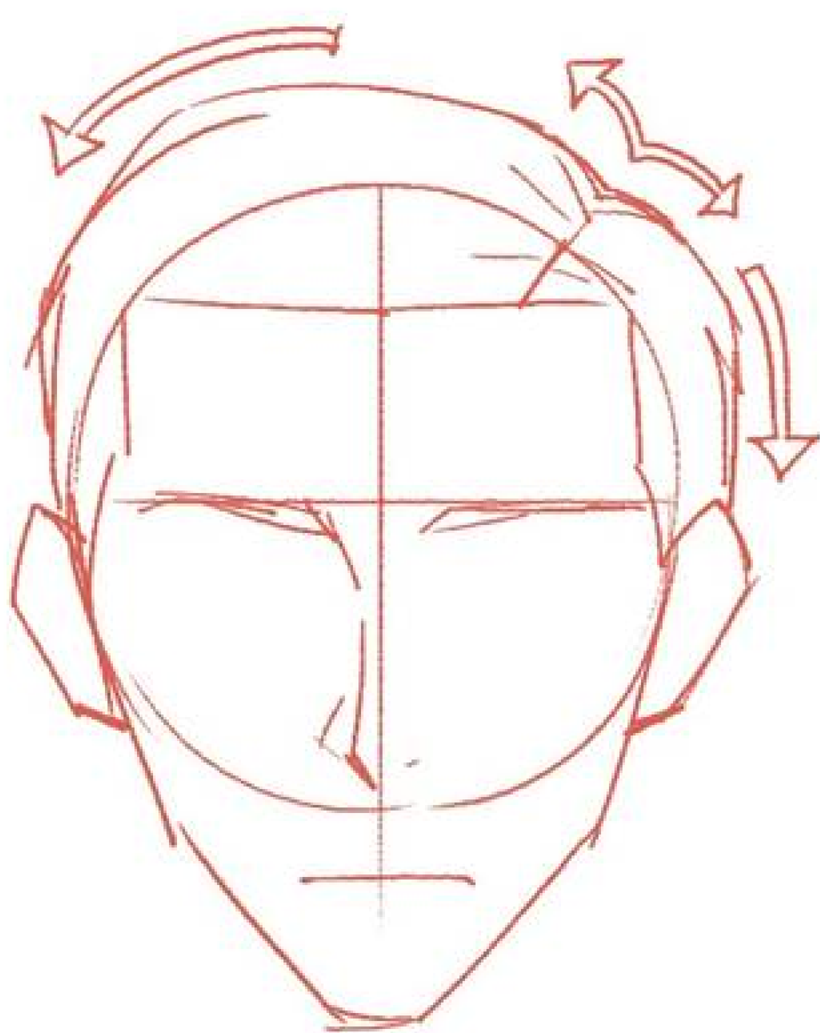




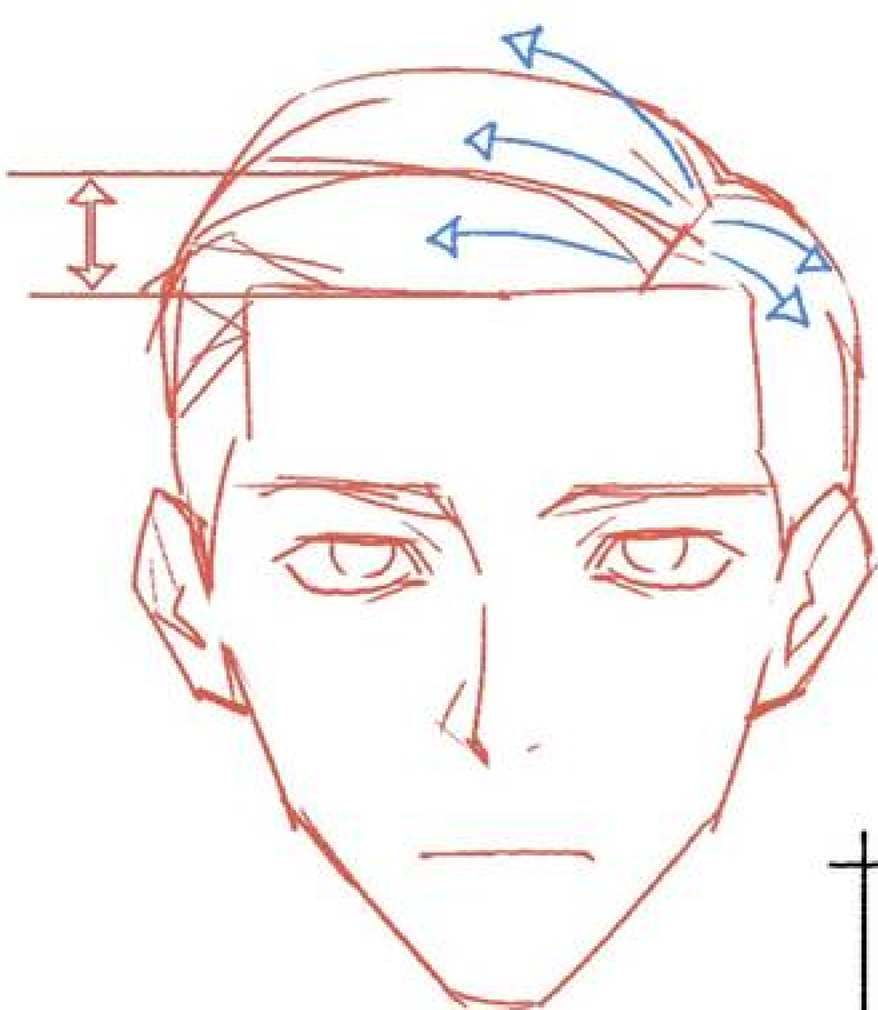
얼굴형을 그리고 중심에 맞춰 이마 라인을 그려줍니다



이마 라인에 8:2 비율로 나눠
선을 그어 가르마를 표시합니다

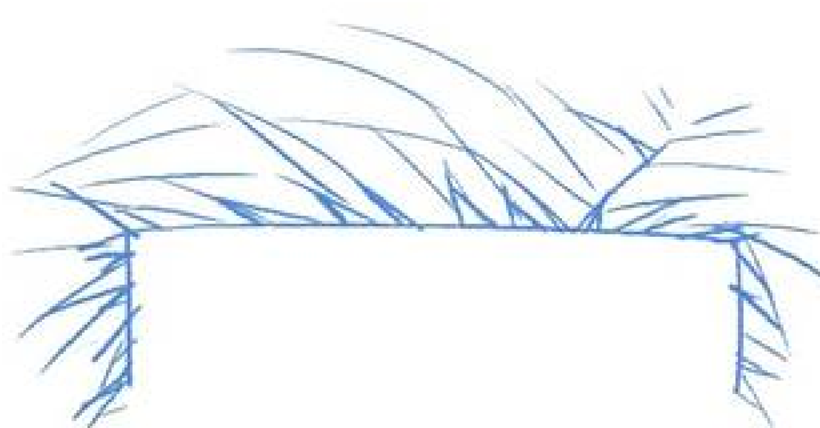


나눈 가르마를 기준으로
좌, 우로 머리카락의 볼륨을
살려 전체 흐름을 만들며 그립니다





올라간 앞머리 길이를 고려하며 가르마를
기준으로 안쪽 면 흐름까지 그려줍니다

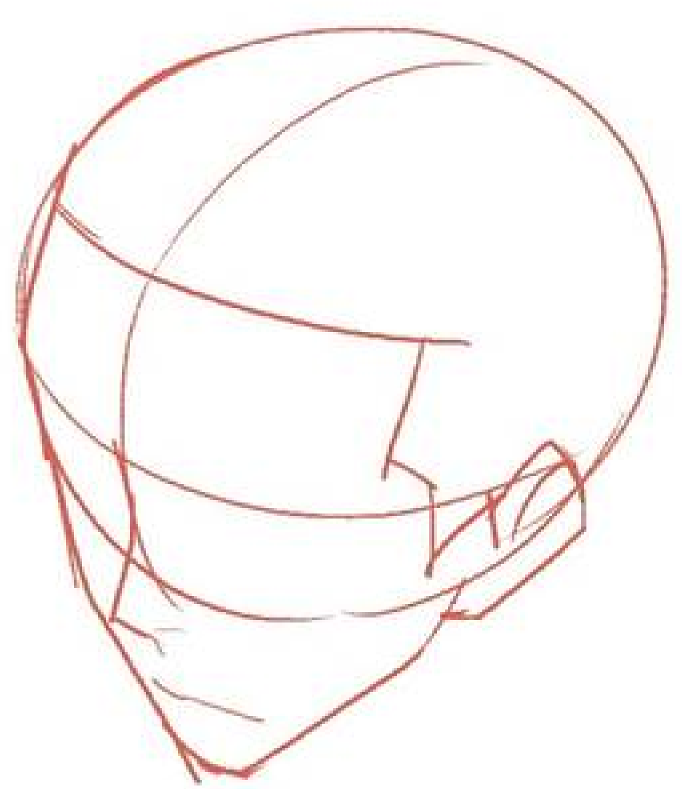


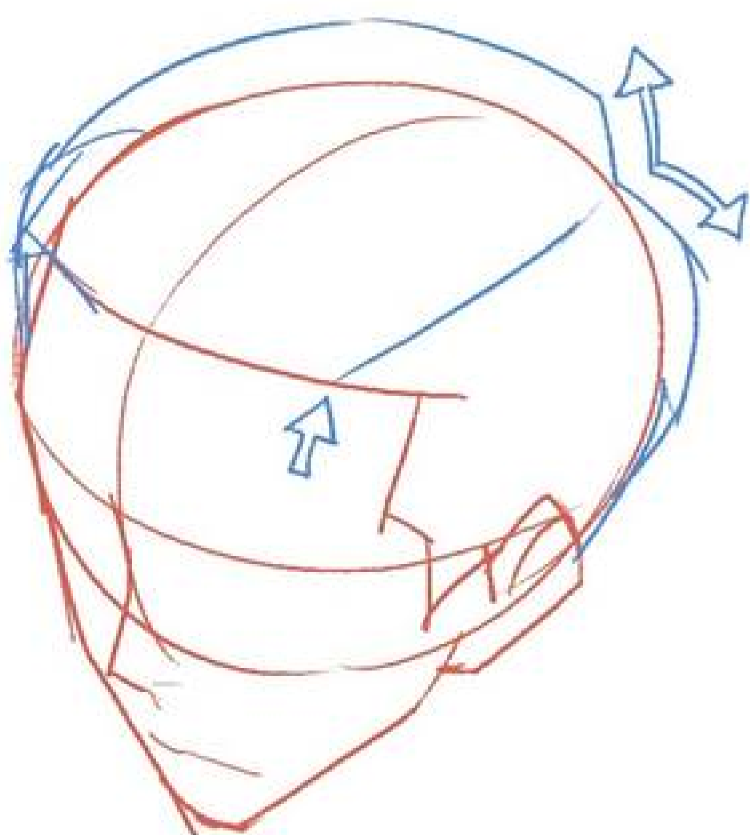


일직선으로 기준선을 잡은 이마 라인은
자연스럽게 표현하며 디테일을 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다



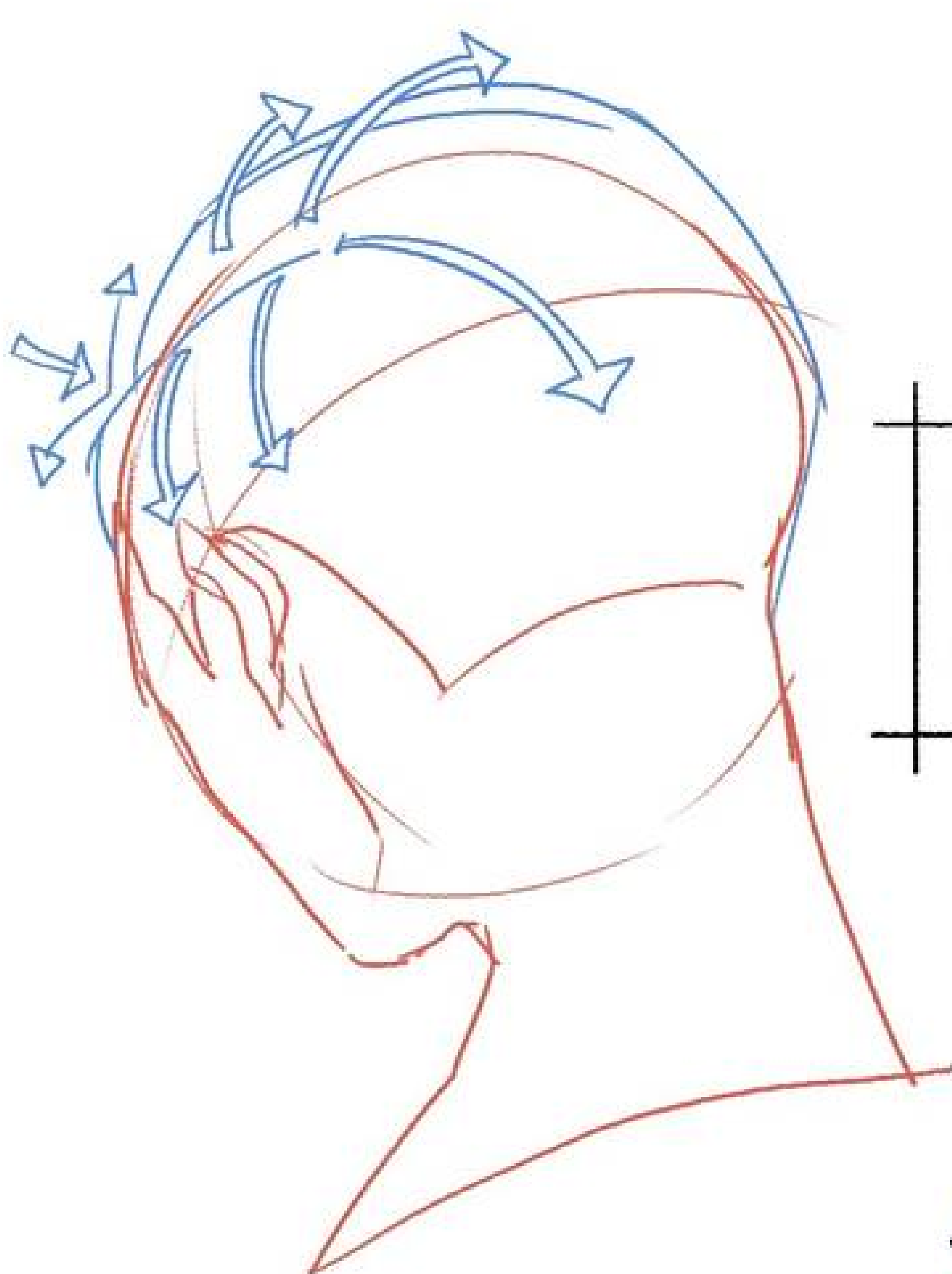


다른 각도일 경우 이마의 중심을 고려해 8:2 위치를 확인하고 가르마 선을 그어줍니다





앞머리 길이를 고려하며 정리합니다

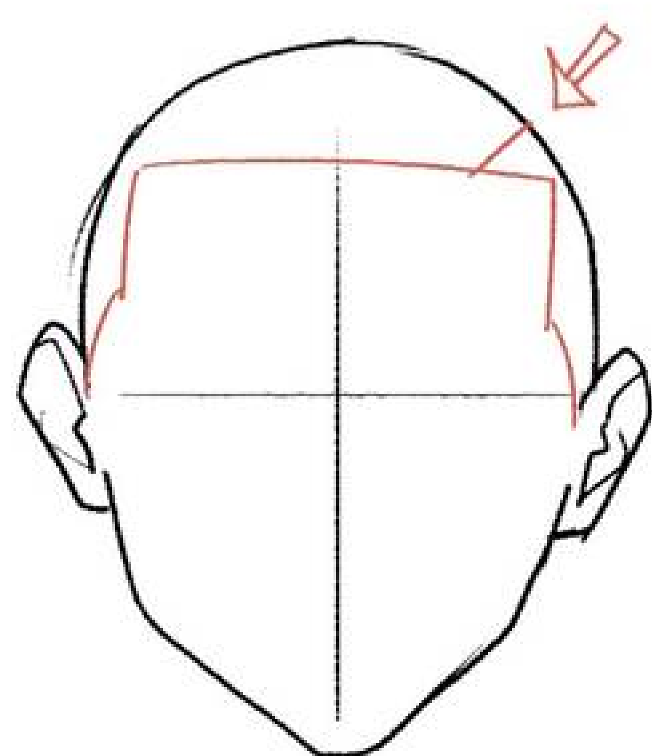


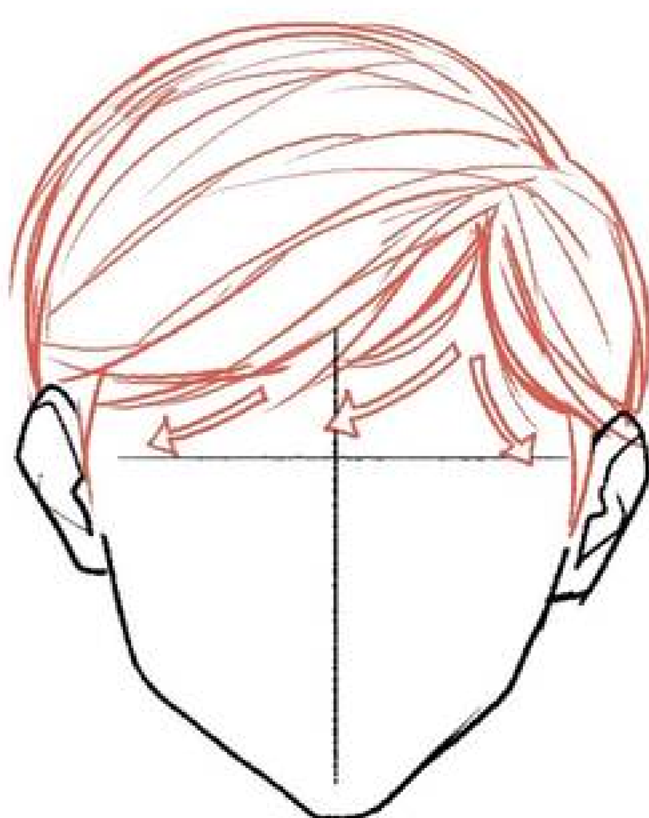
어느 각도라도 머리의 중심을 기준으로
간격을 떨어뜨려 가르마의 축을 만들고
두상에 맞게 머리카락의 결을 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

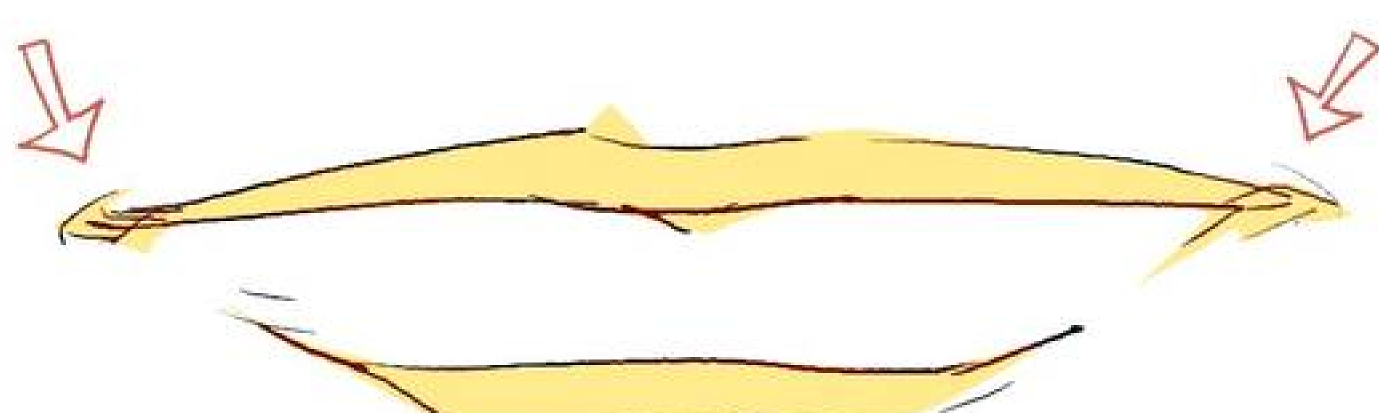






key point

Q : 감정에 따른 입모양을 알고 싶어요



다양한 입모양이나 감정에 따라 변하는 입모양의
경우 양쪽 입꼬리의 위치 변화가 중요합니다



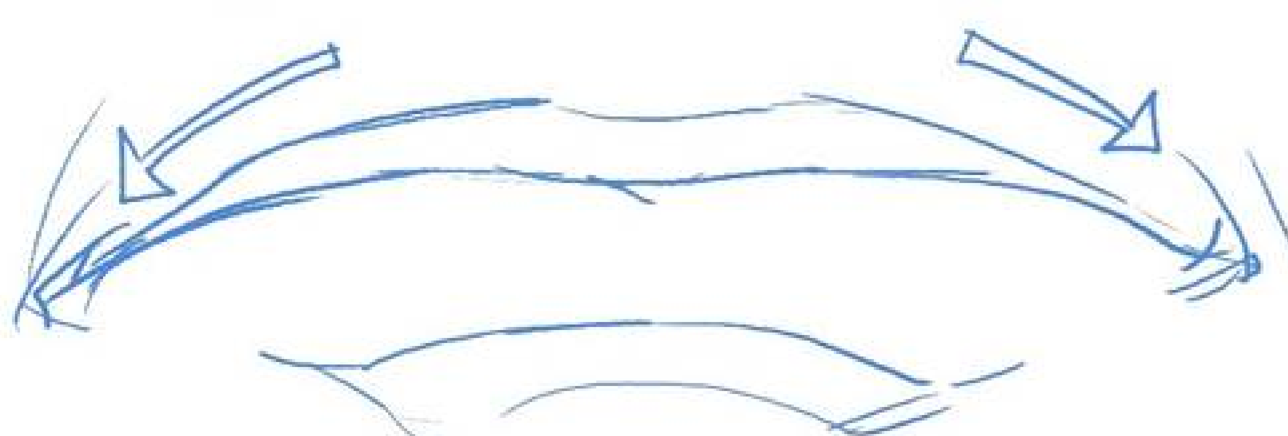




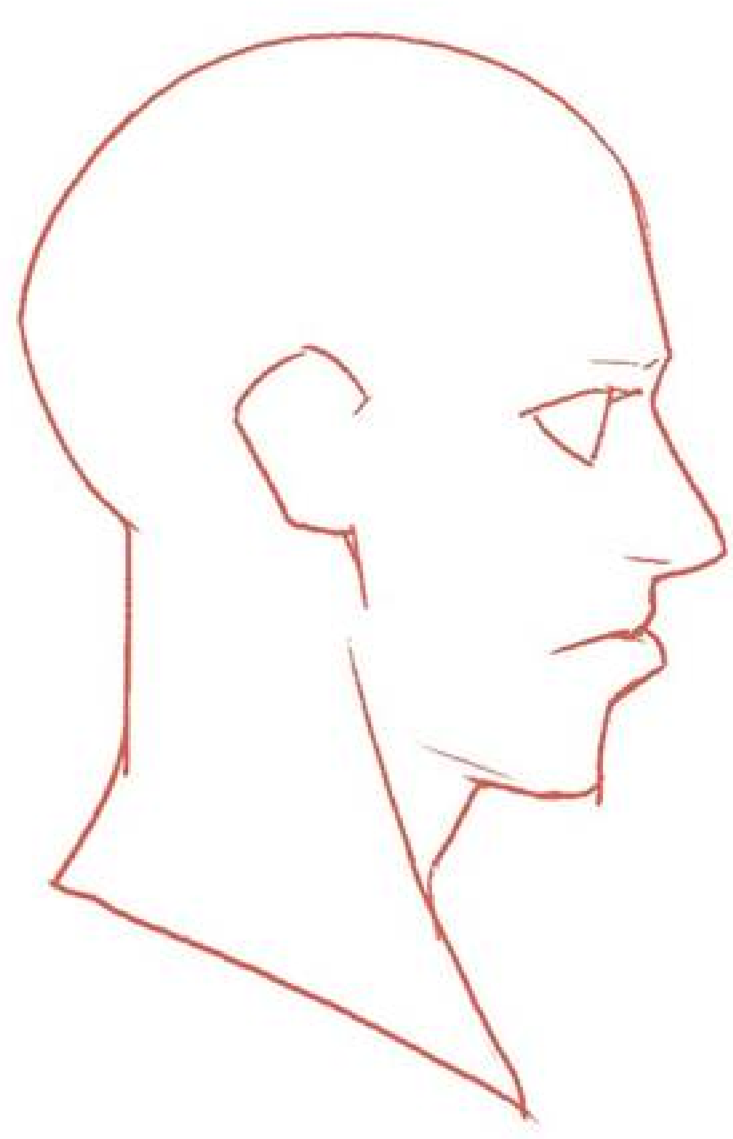
기분이 좋아 웃을 때 양쪽 입꼬리를 올려서 그리며
입을 벌릴 경우 감정이 더 크게 느껴지게 됩니다

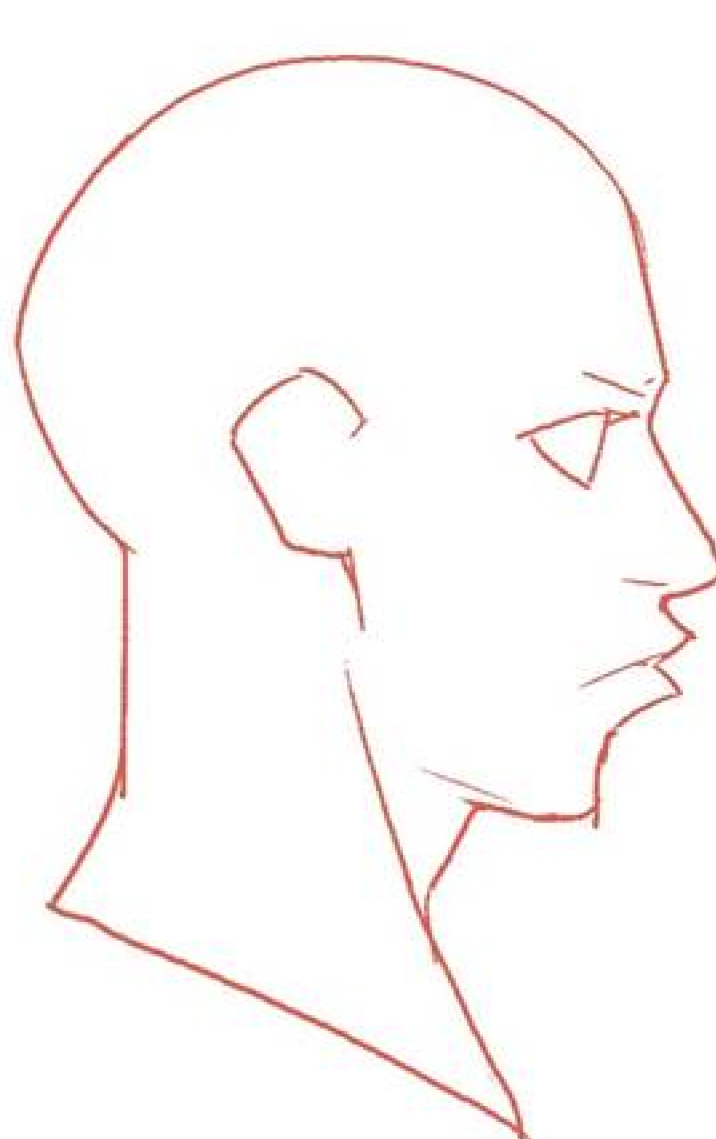


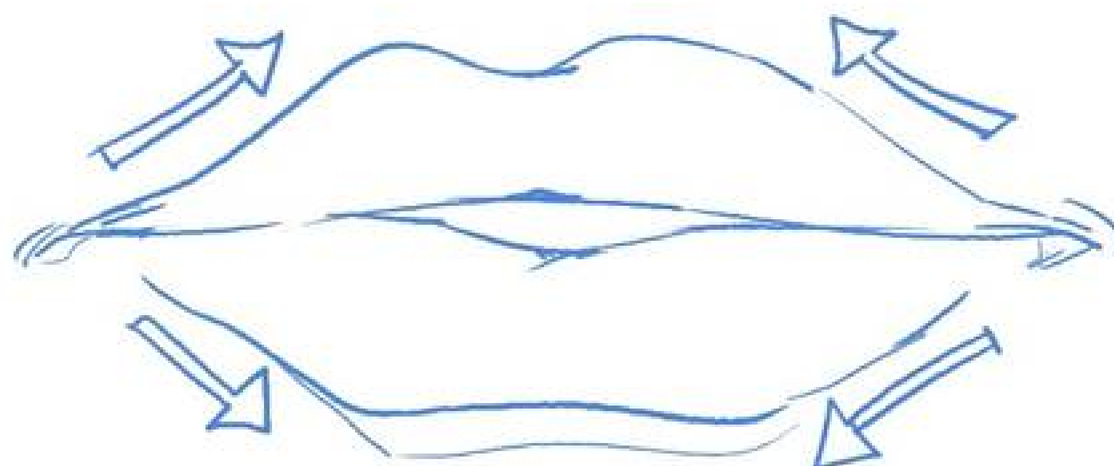




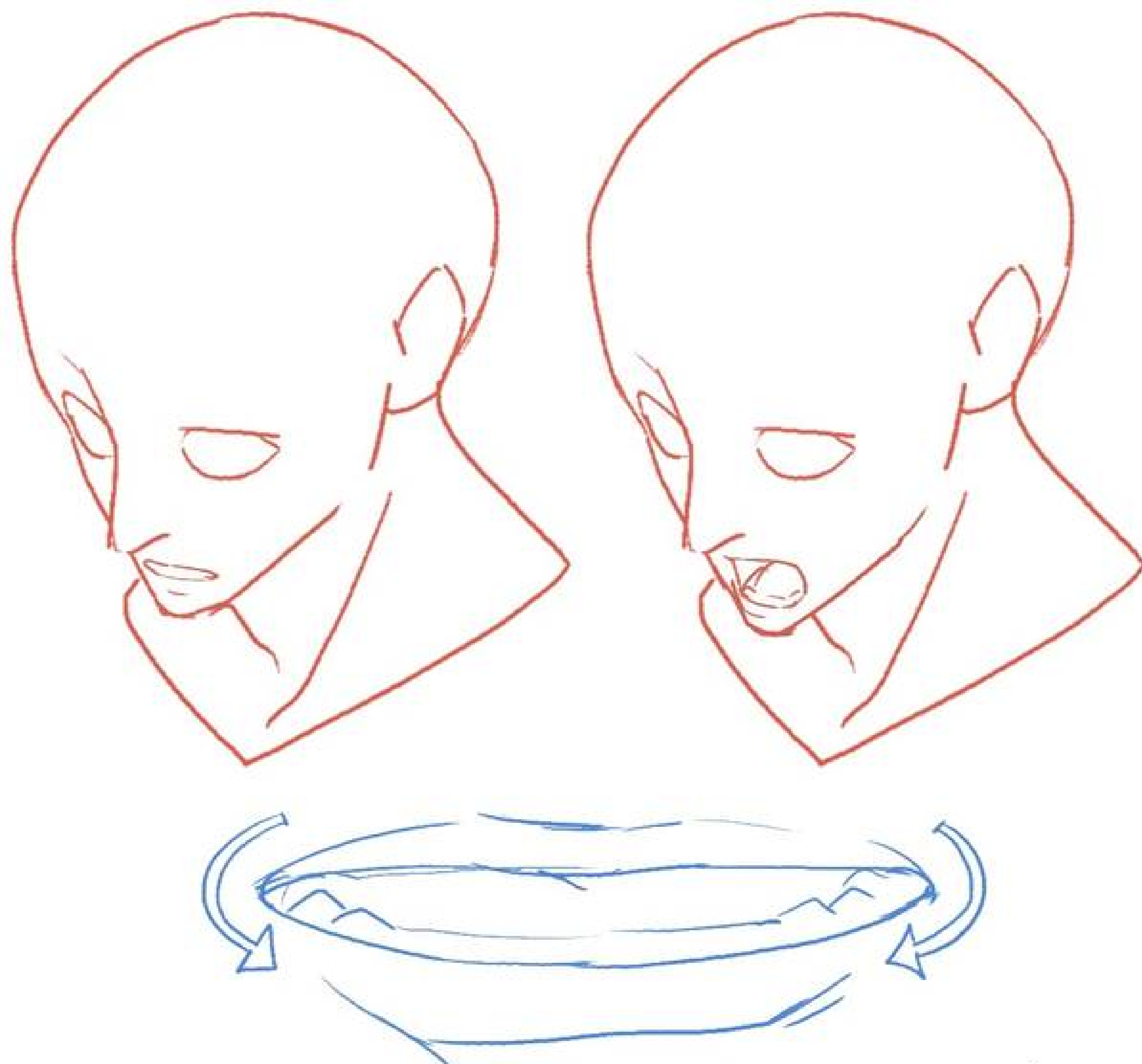
화나거나 짜증 난 입모양으로 양쪽 입꼬리를 내려서 그리며
입을 벌려 치아를 보여주면 감정이 더 크게 느껴지게 됩니다







뾰로통해서 입술을 내밀면 양쪽 입꼬리가 안으로 밀리며 입술의 라인이
선명해지고 위, 아래 입술을 다 내밀 경우 감정이 더 크게 느껴지게 됩니다



놀란 입모양으로 입꼬리가 동그랗게 벌어지고 입이
크게 벌어지면 감정이 더 크게 느껴지게 됩니다



캐릭터의 입모양을 기본으로 그립니다



입꼬리의 변화로 감정이 드러납니다



입을 벌려 상황에 맞춰서 캐릭터의
감정선을 크게 보여줍니다

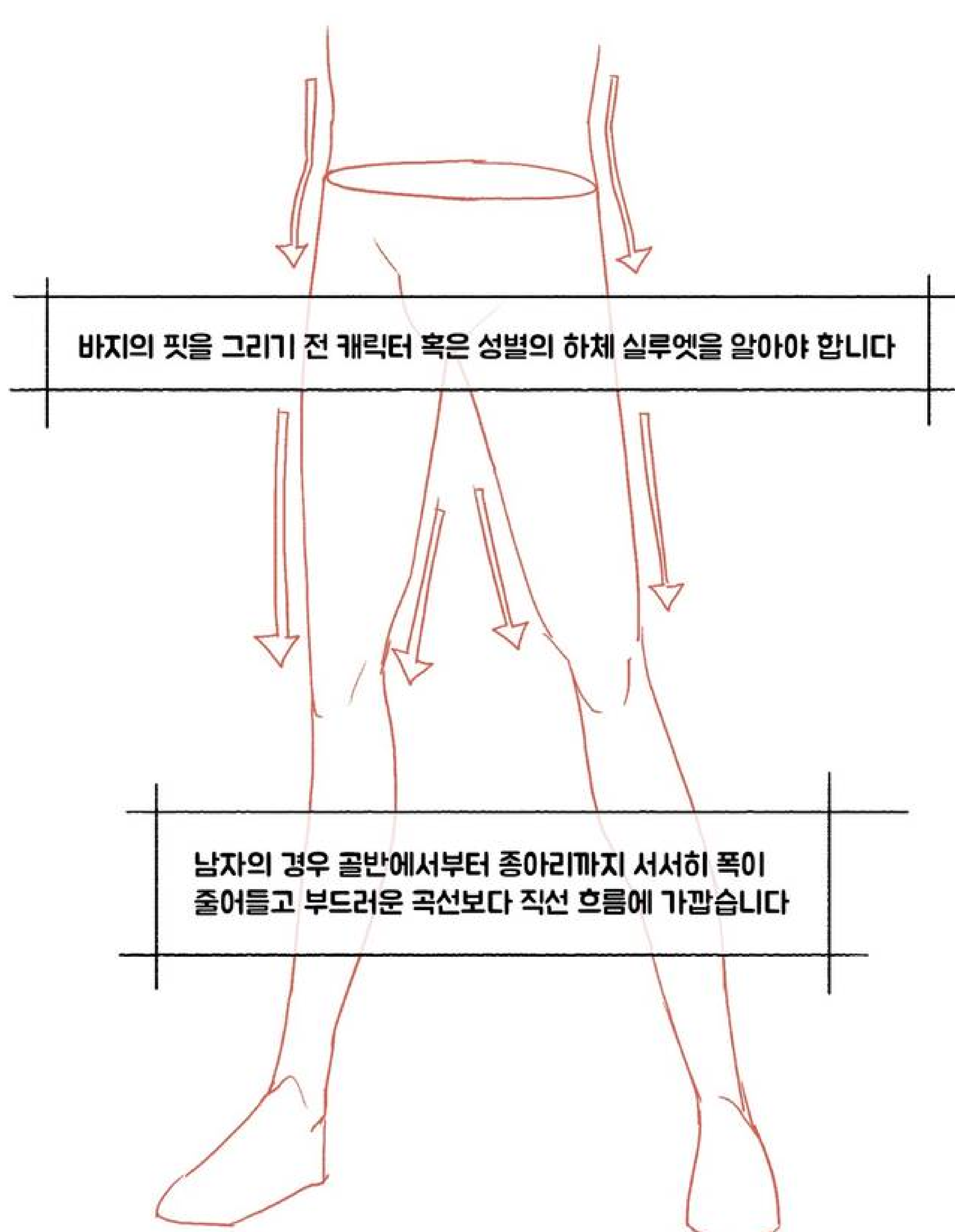
타코작가의 알아두면 좋다!!

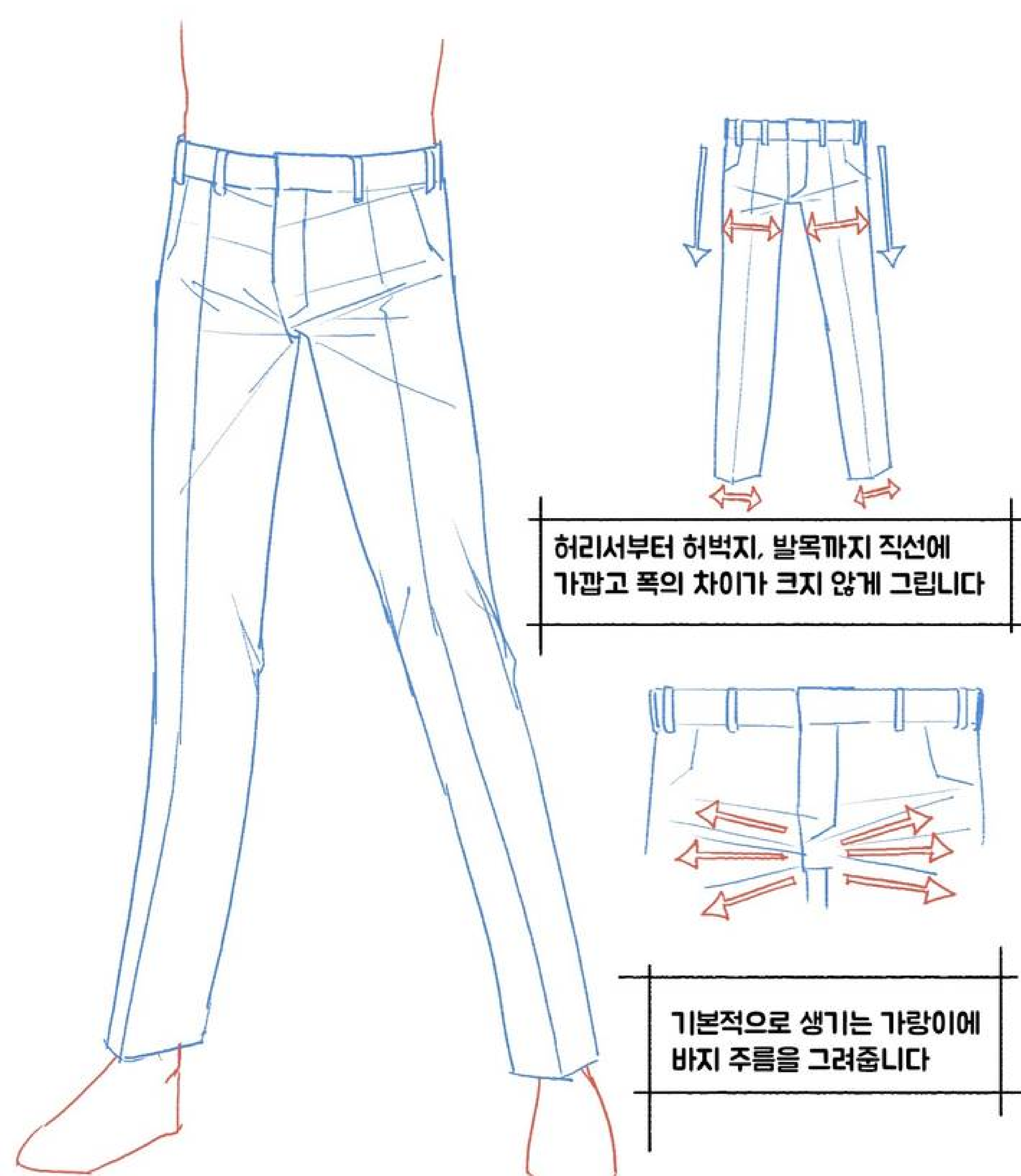
입모양 형태에 표현 방식에
차이가 있을 수 있지만
입꼬리의 방향을 만들어 주는
것에는 변함이 없습니다

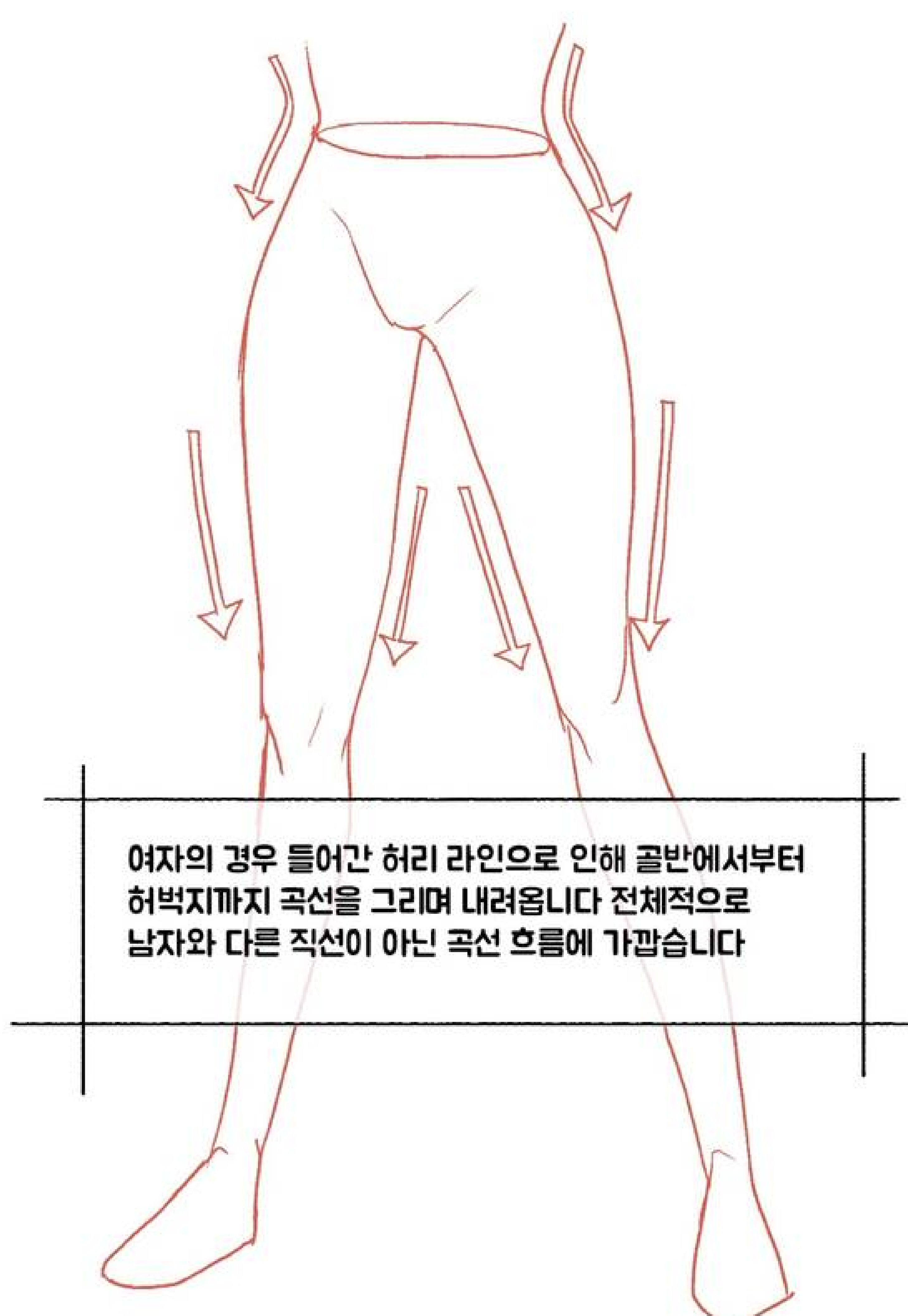


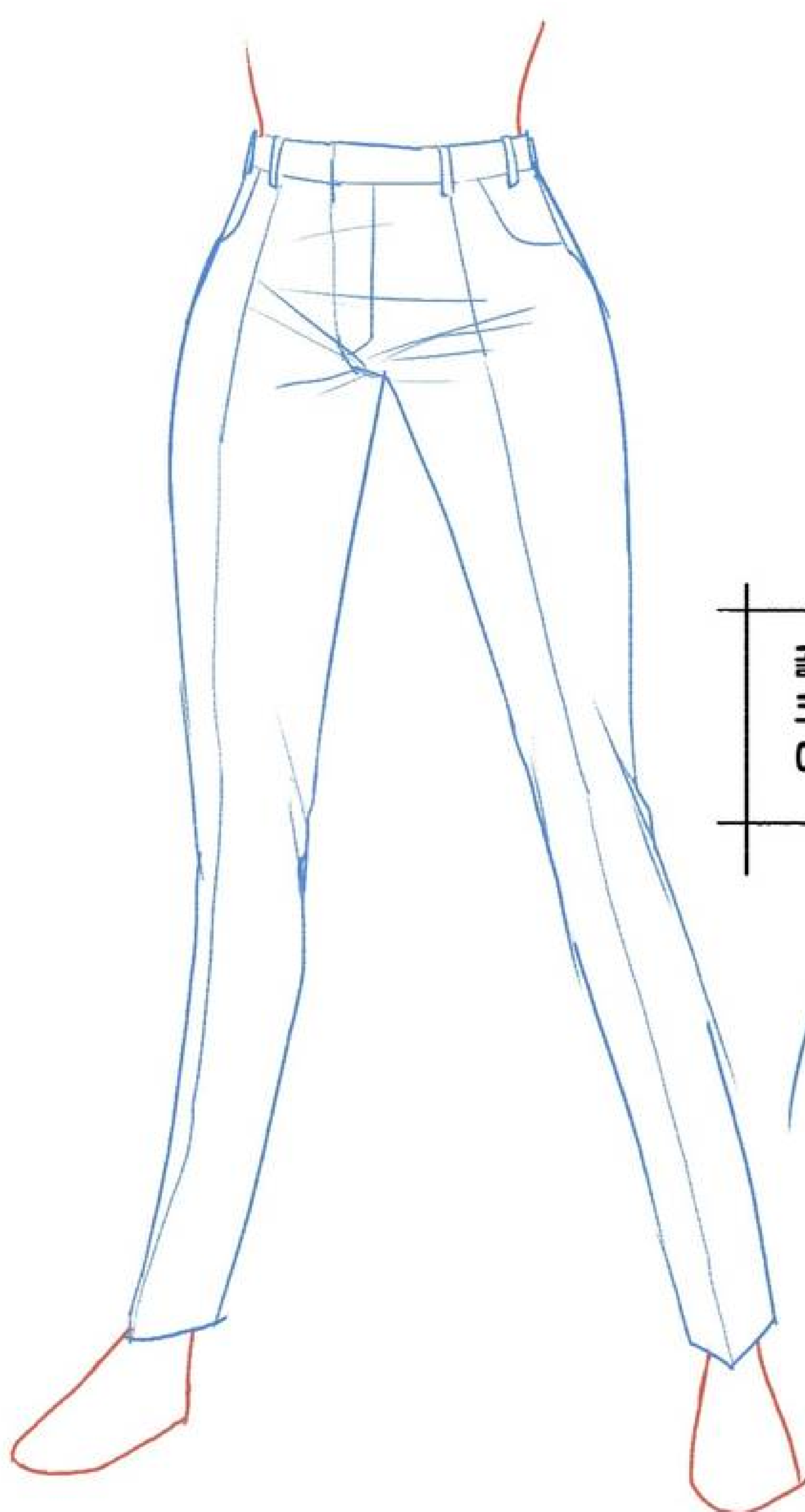
key point

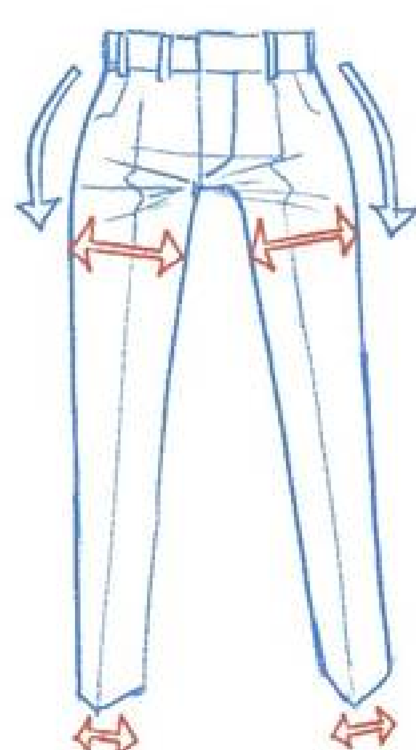
Q : 남자, 여자 바지 핏 차이가 궁금해요



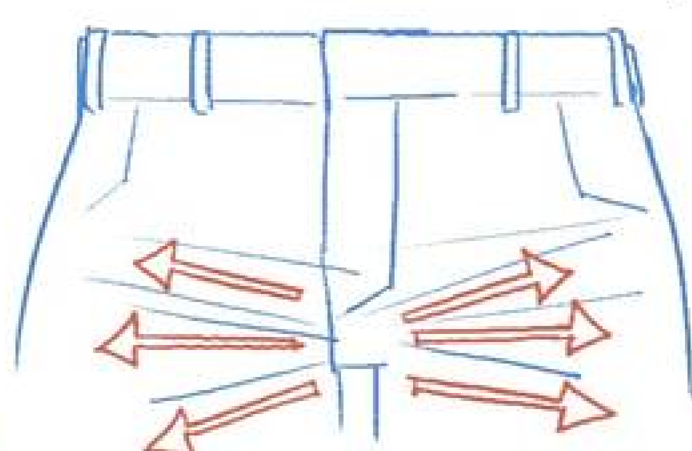




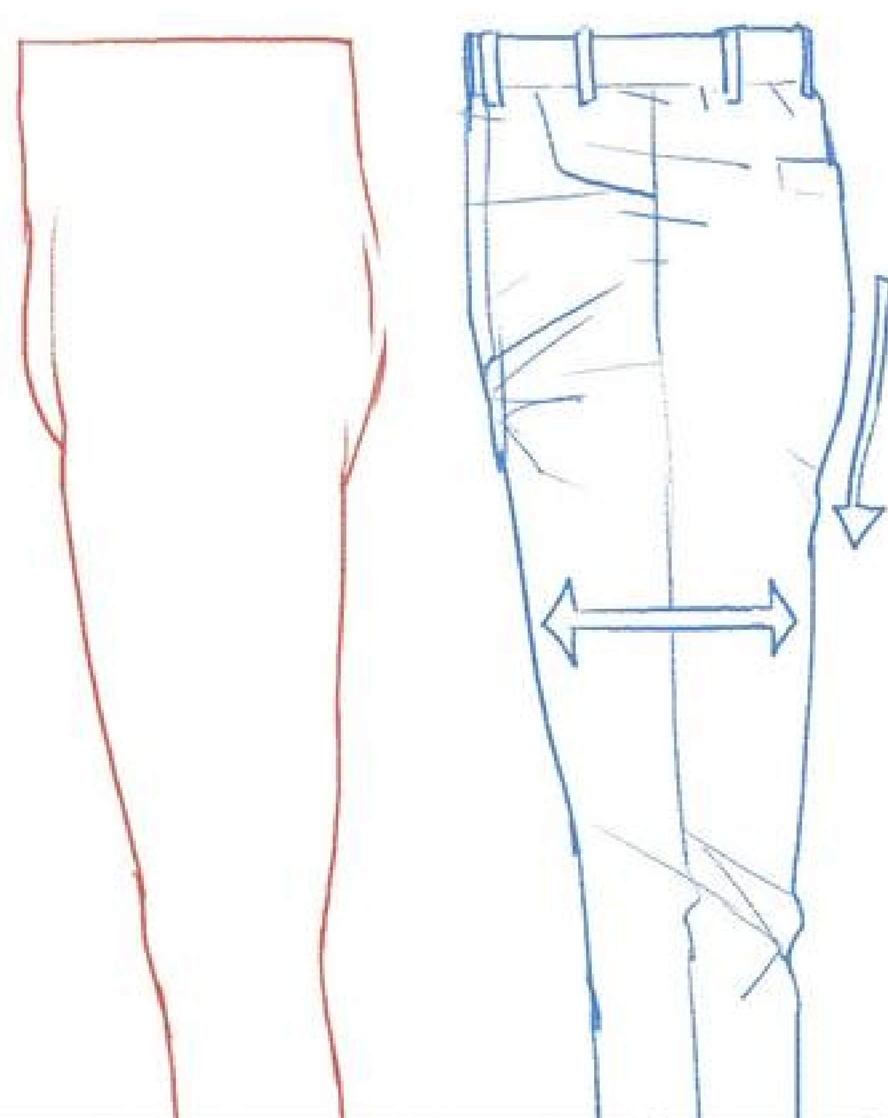


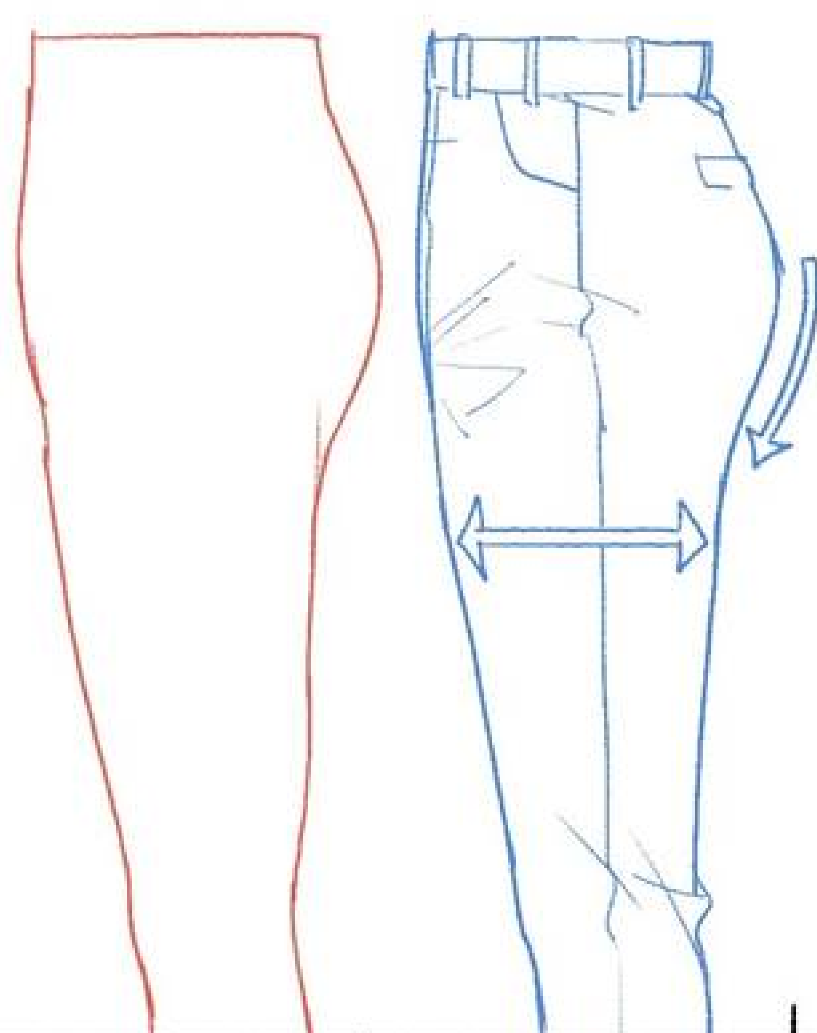


골반 쪽을 부드러운 곡선으로
크게 그려주고 발목을 좁혀
여성스러운 핏을 만듭니다

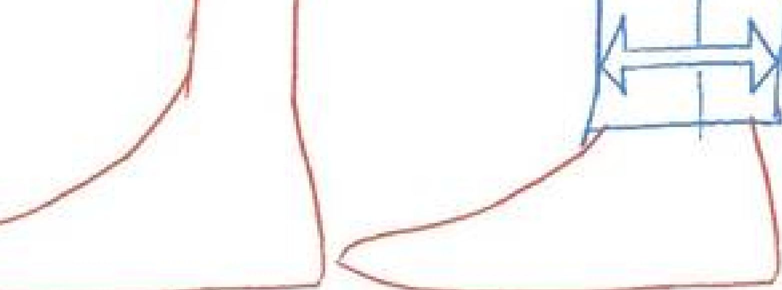


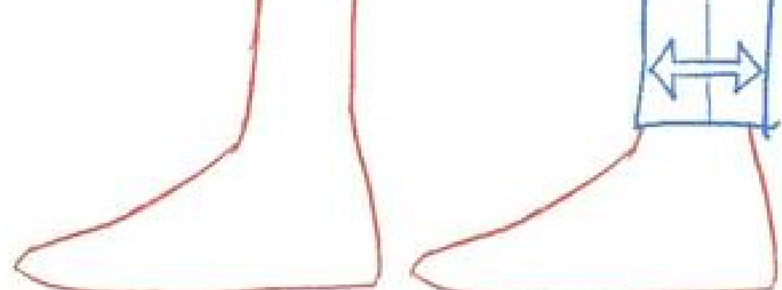
남자와 같이 기본적으로
생기는 가랑이에
바지 주름을 그려줍니다



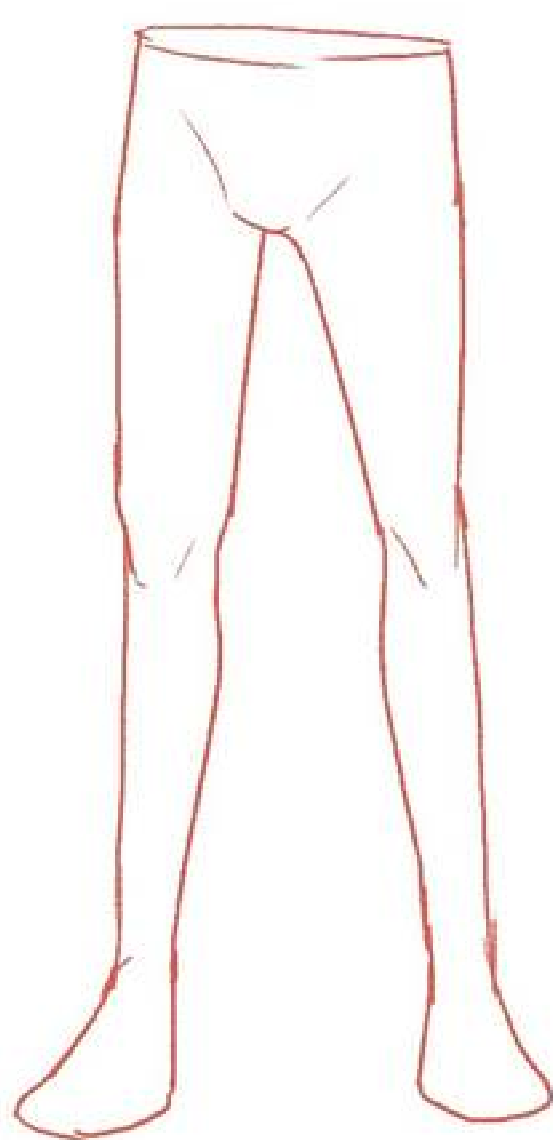


옆모습의 경우 위와 같은 느낌으로 남자와 여자의 차이를 두면서 바지 핏을 살려줍니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

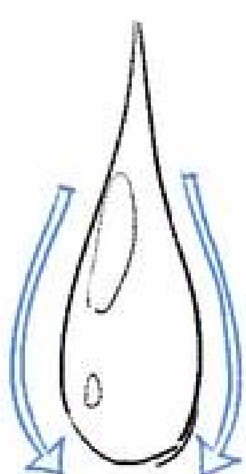
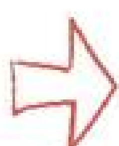
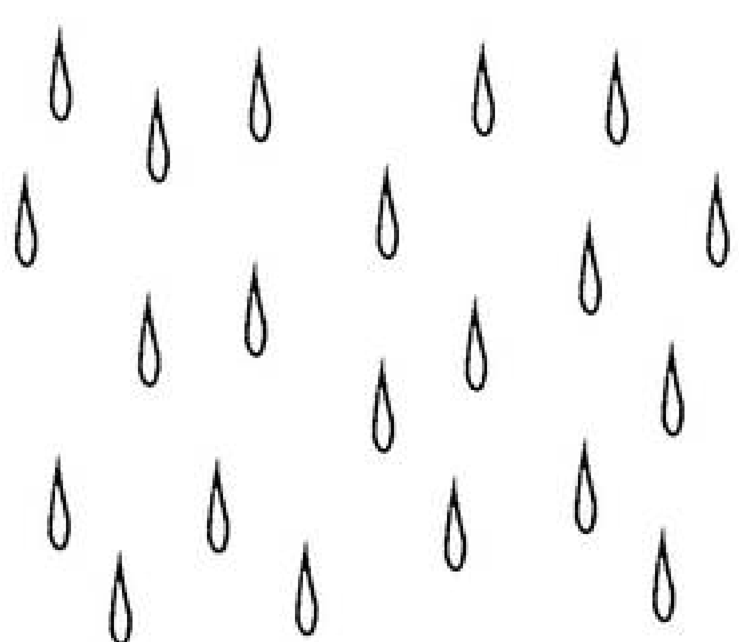




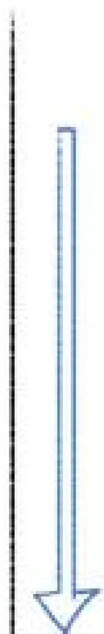
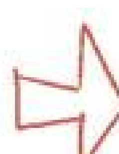
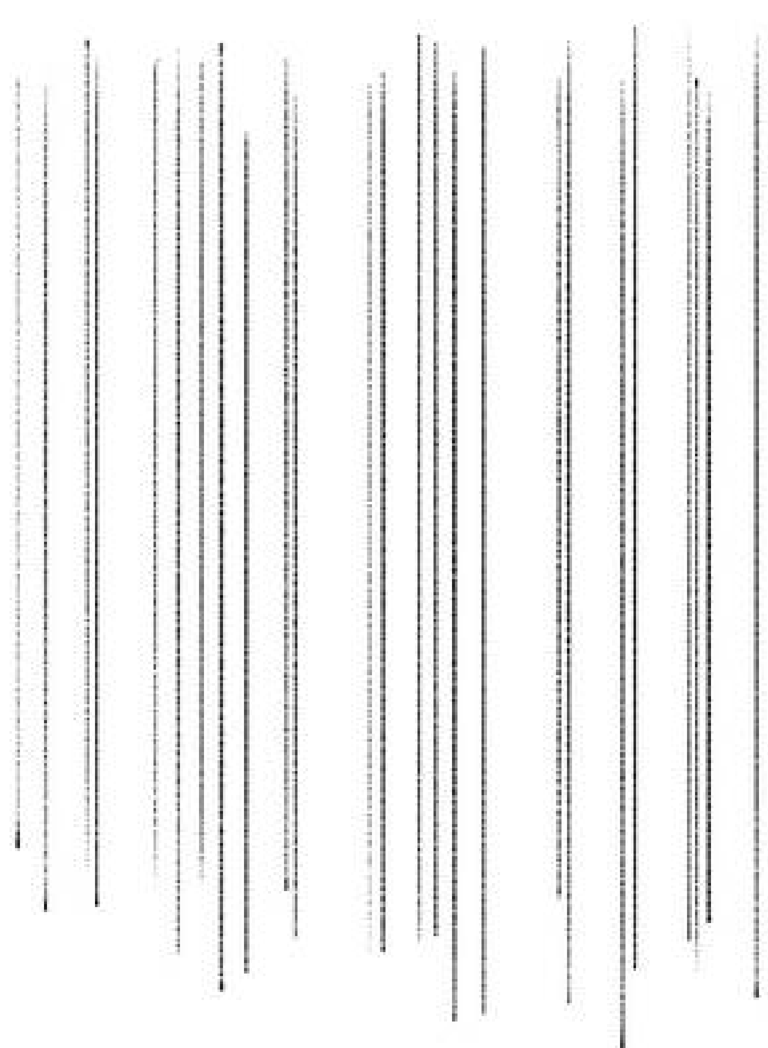


key point

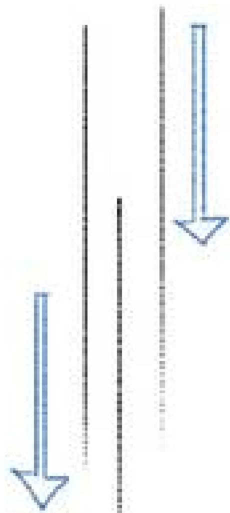
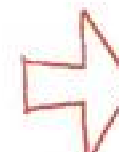
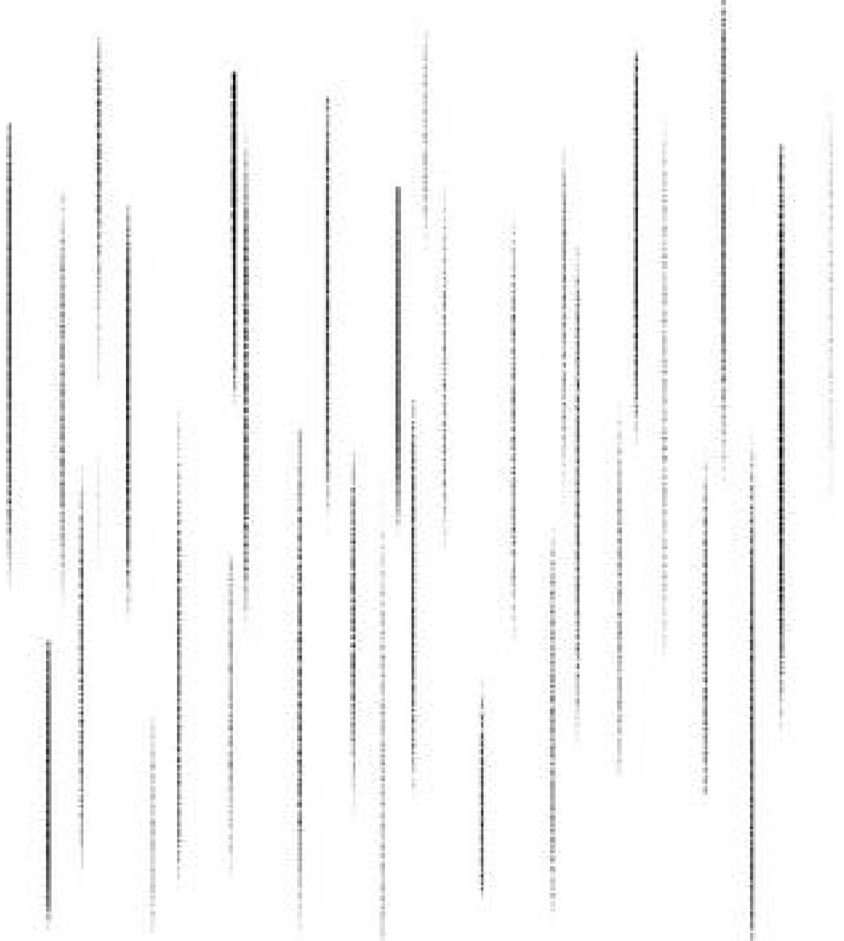
Q : 빗줄기 표현이 어색하게 보여요

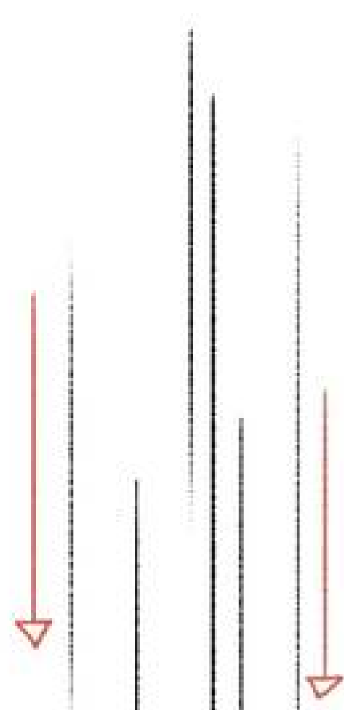
기호적인 물방울 형태를 빗물처럼 표현할 경우 어색해 보일 수가 있습니다
(동화적인 느낌으로 작업 시 때에 따라 느낌 있는 연출이 되기도 합니다)

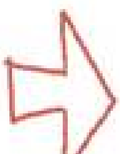
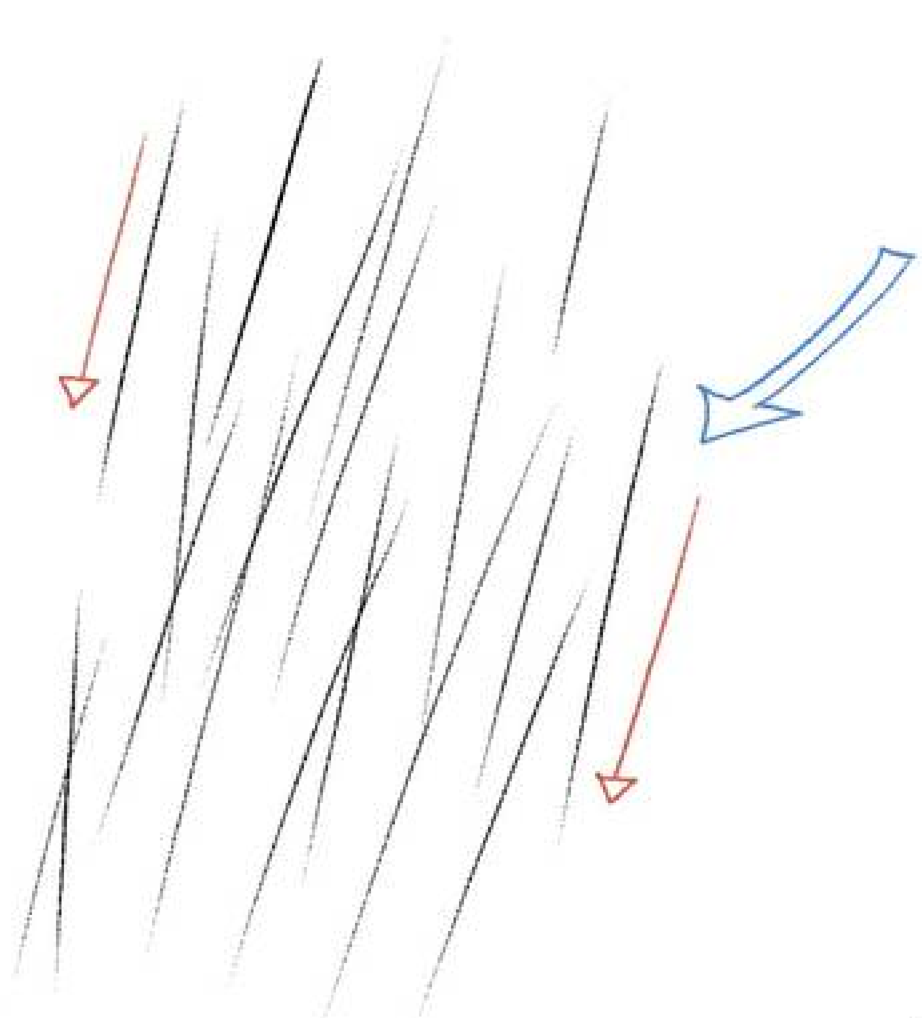




비를 선으로 표현하는 것이 옳지만 선의 길이가 길 경우 속도감을 내기
위한 효과 선으로 보일 수가 있기 때문에 일정하고 긴 선은 부적합합니다

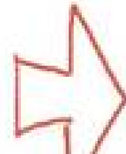




길이가 조금씩 다른 중간 선 길이로 표현하는 것이 빗줄기 표현으로 좋습니다

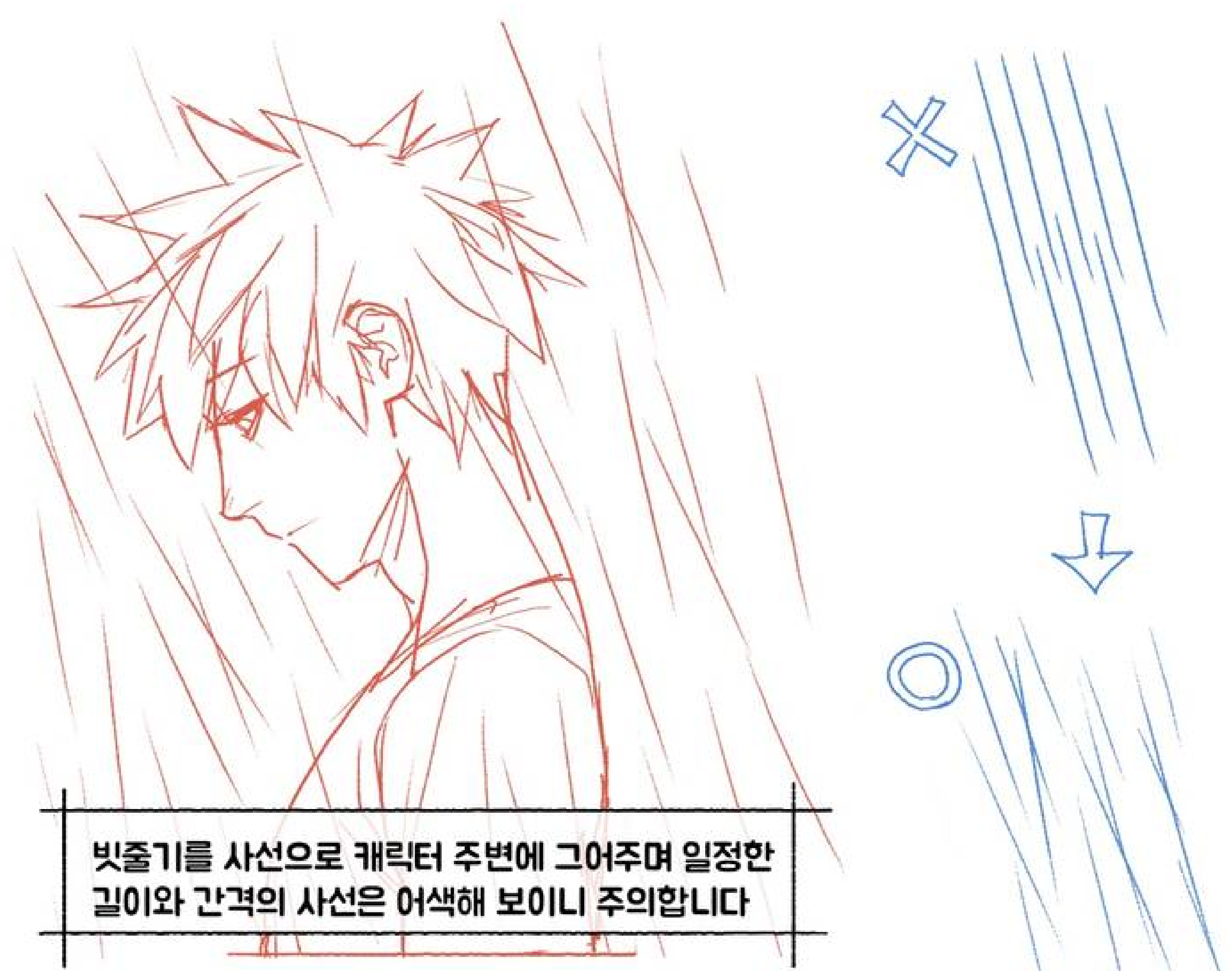


바람의 방향까지 고려하고 선을 비스듬히 기울여 사선으로 그려줍니다


비가 오는 표현을 적용하기 위해 생각해둔 컷의 캐릭터를 그려줍니다







31화 젖은 머리카락, 51화 젖은 옷 표현 참고하면 좋습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



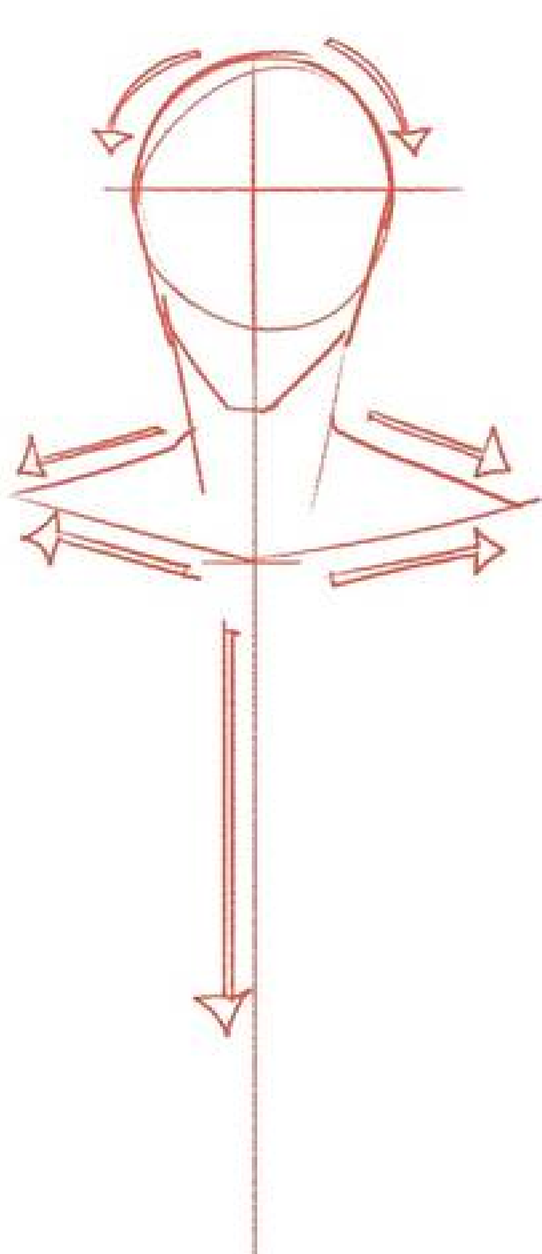


비 오는 날의 배경을 어둡게
표현할 경우 빗줄기의 선은
하얗게 바꿔 선을 그어줍니다

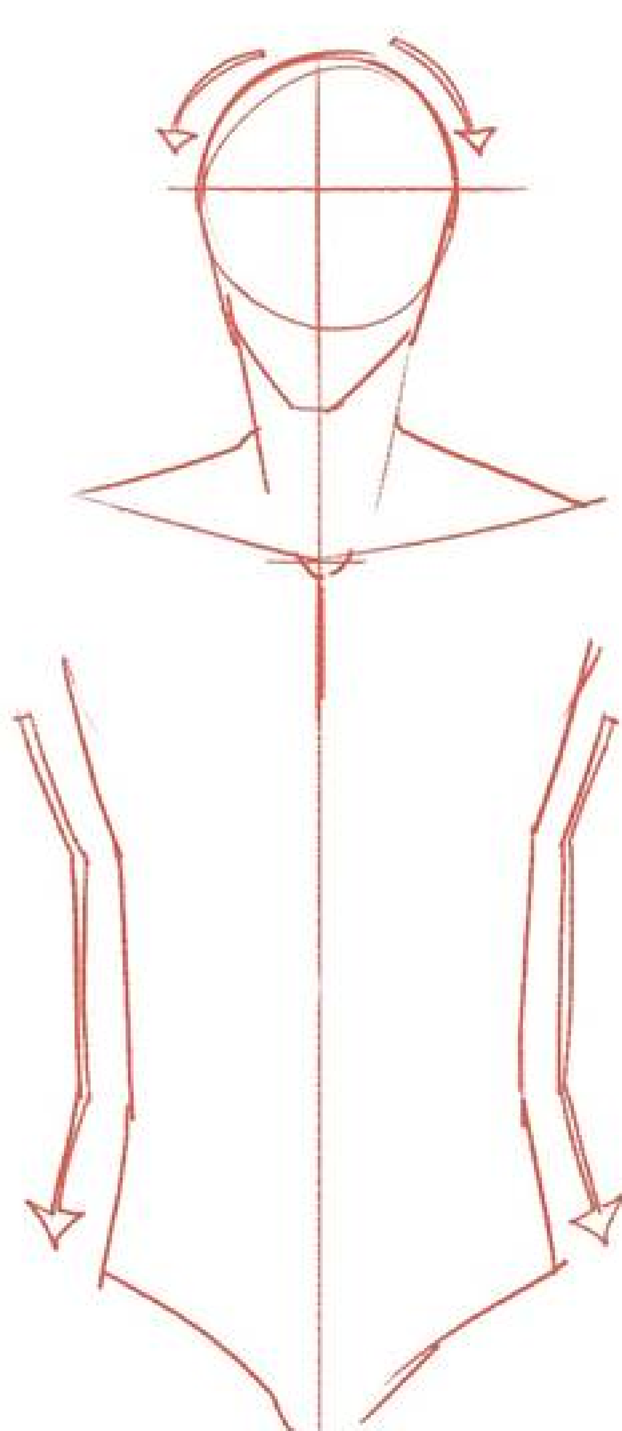


key point

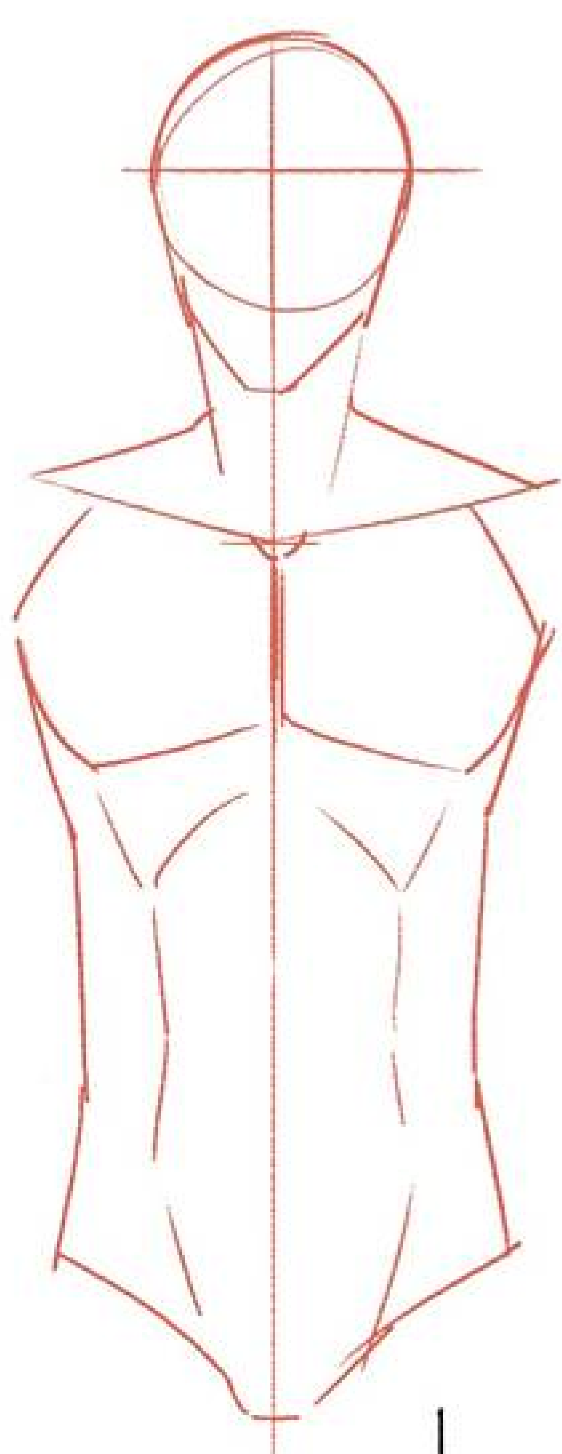
Q : 남자 몸 정면을 잘 그리고 싶어요

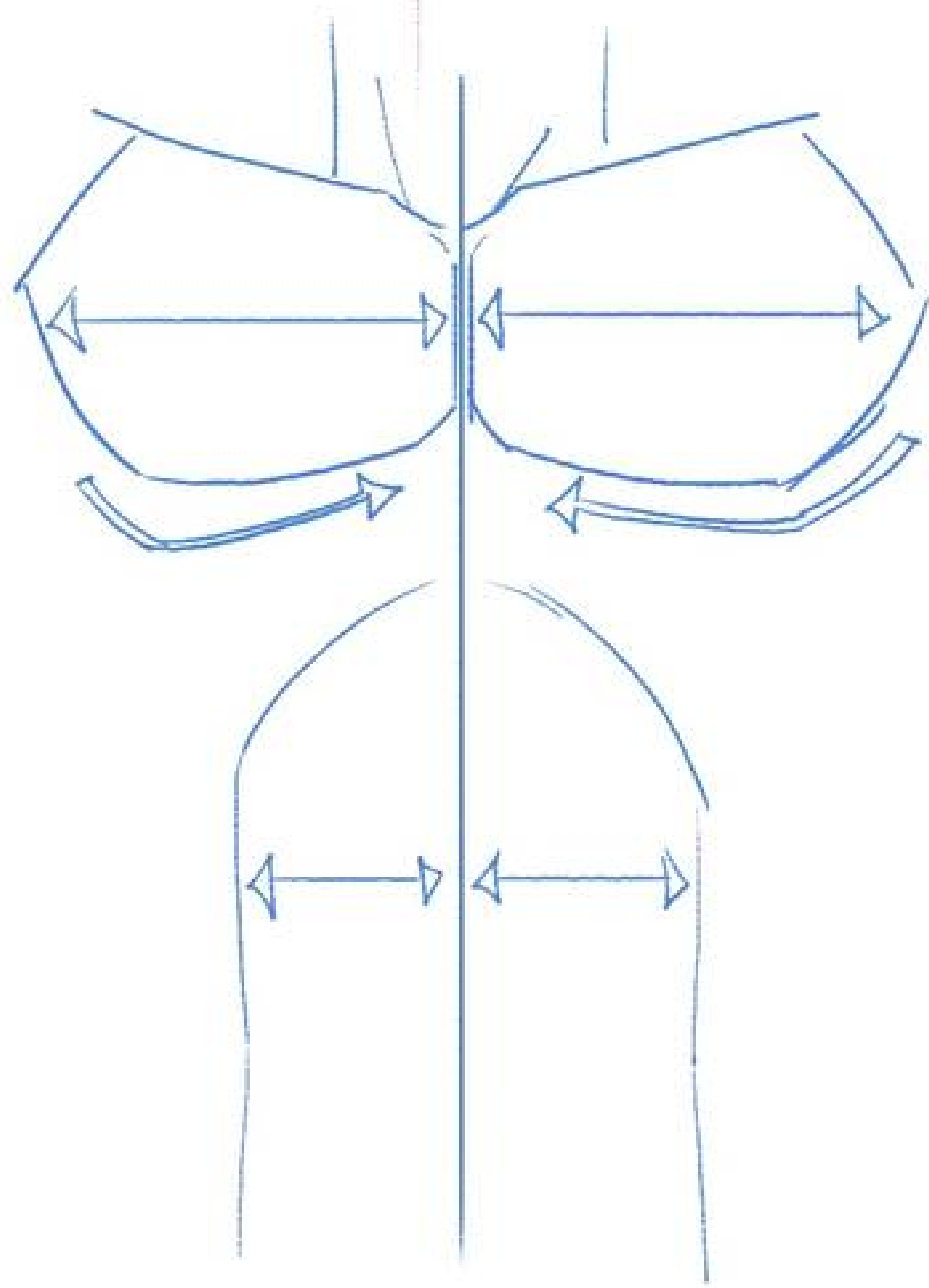


정면 몸의 기준이 될 중심선을 긋고
얼굴서부터 그려 나갑니다

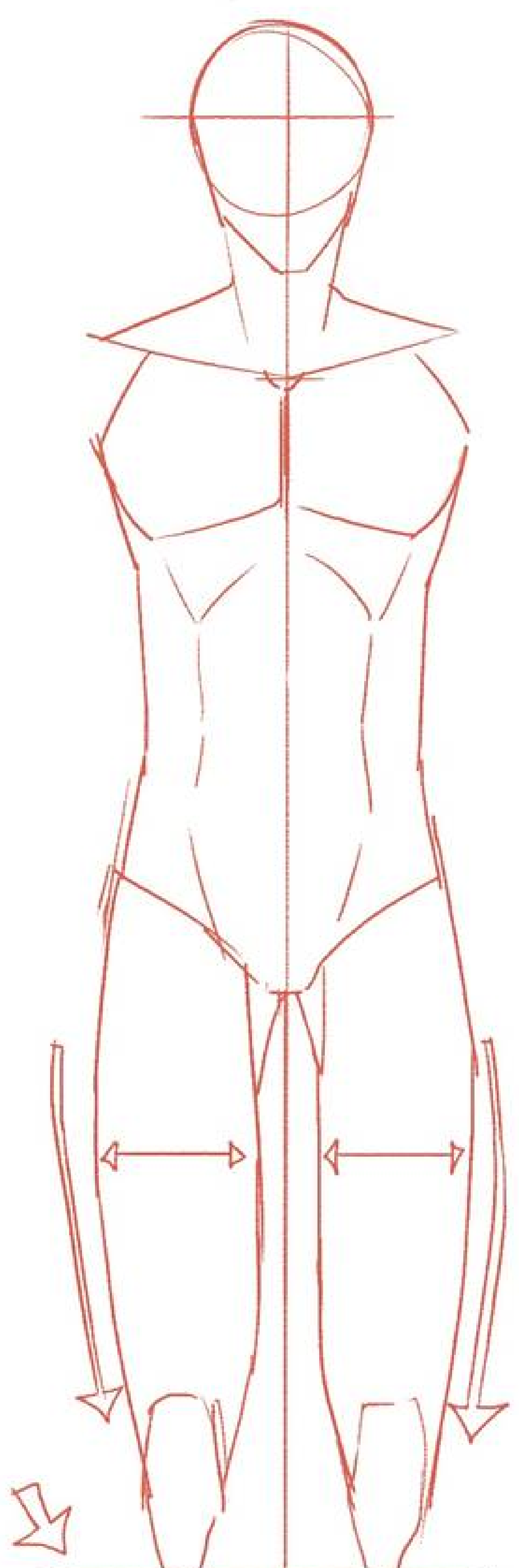


가슴, 허리, 골반 순으로
굴곡을 만들어 주고 좌, 우
대칭을 신경 쓰며 길이 및
부피감을 같게 그립니다

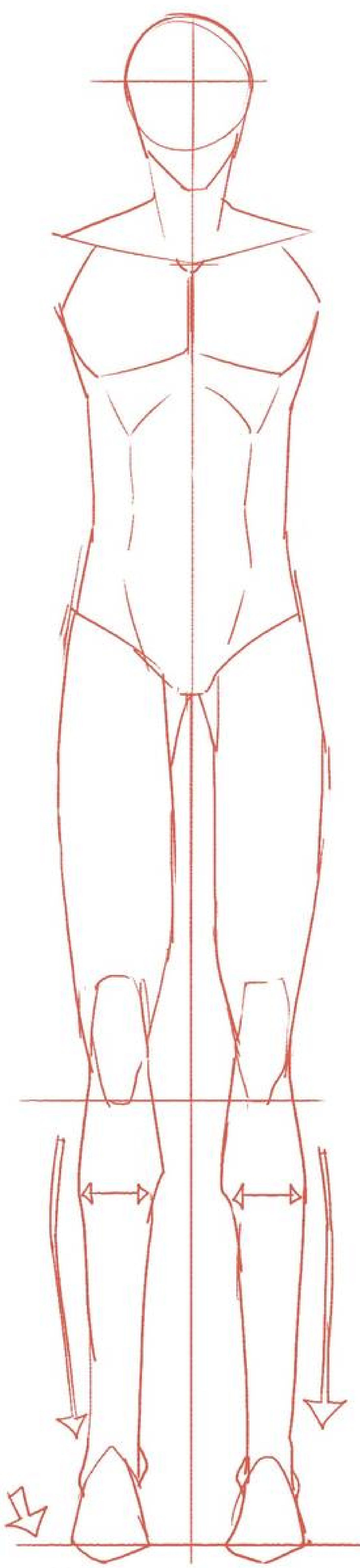




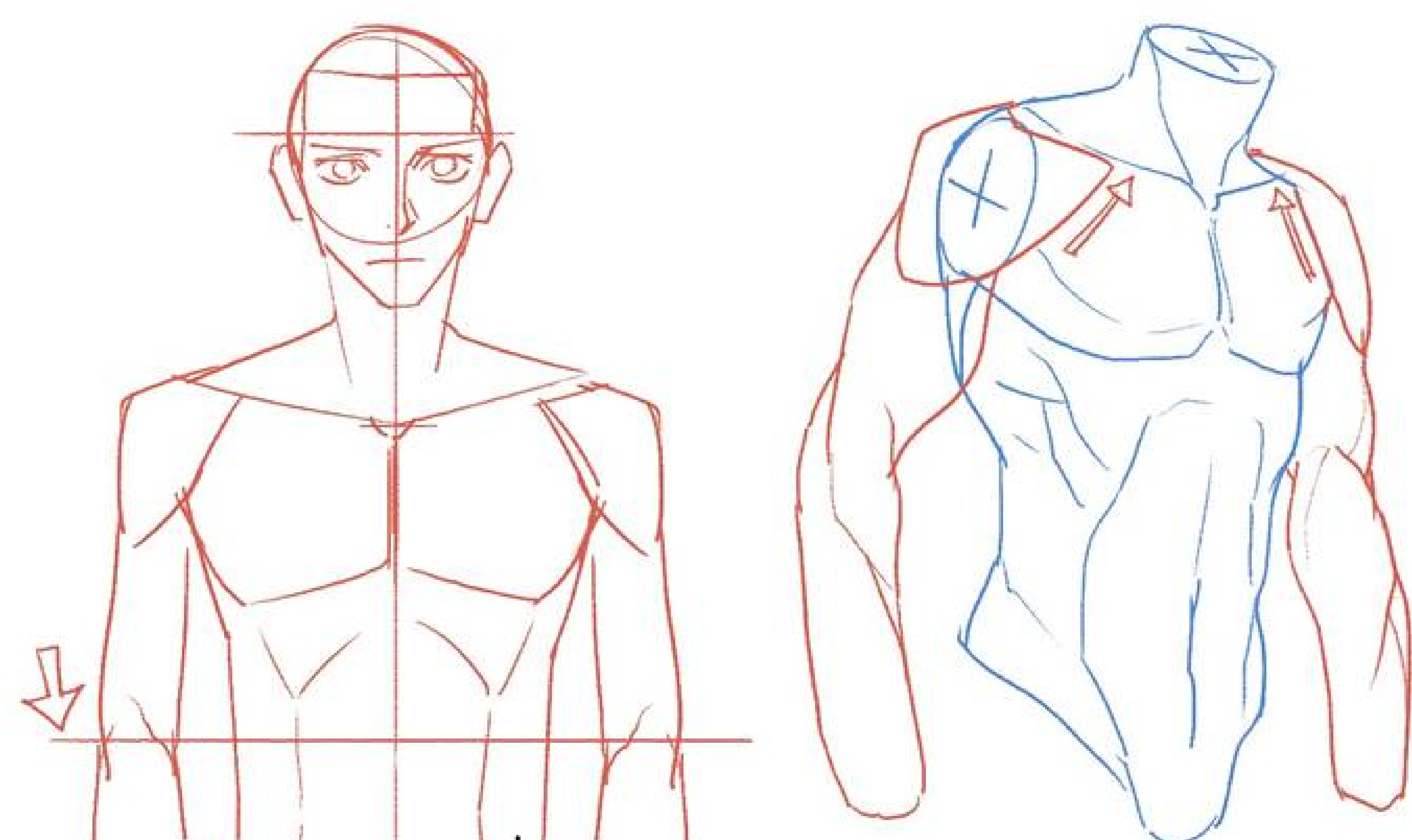
상체 실루엣을 잡고 가슴 라인과 복근 라인을 그려줍니다
역시 정면의 몸이기 때문에 대칭을 신경 써야 합니다



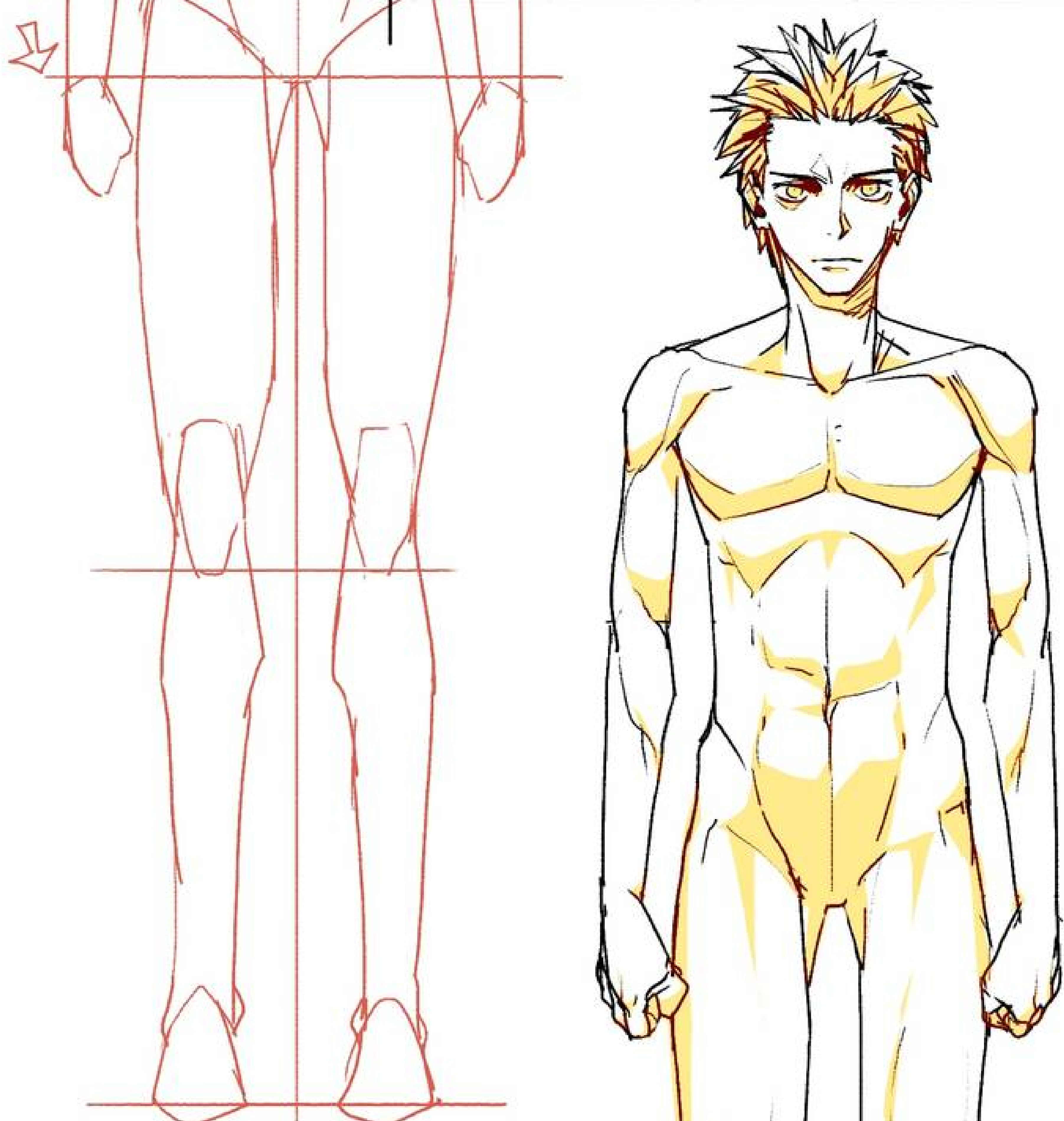
하체의 무릎 위치를
만들어 가랑이서부터
허벅지를 그려줍니다



발 끝부분의 길이 맞춰 그리고 허벅지에서 종아리, 발까지 서서히 두께가 줄어듭니다

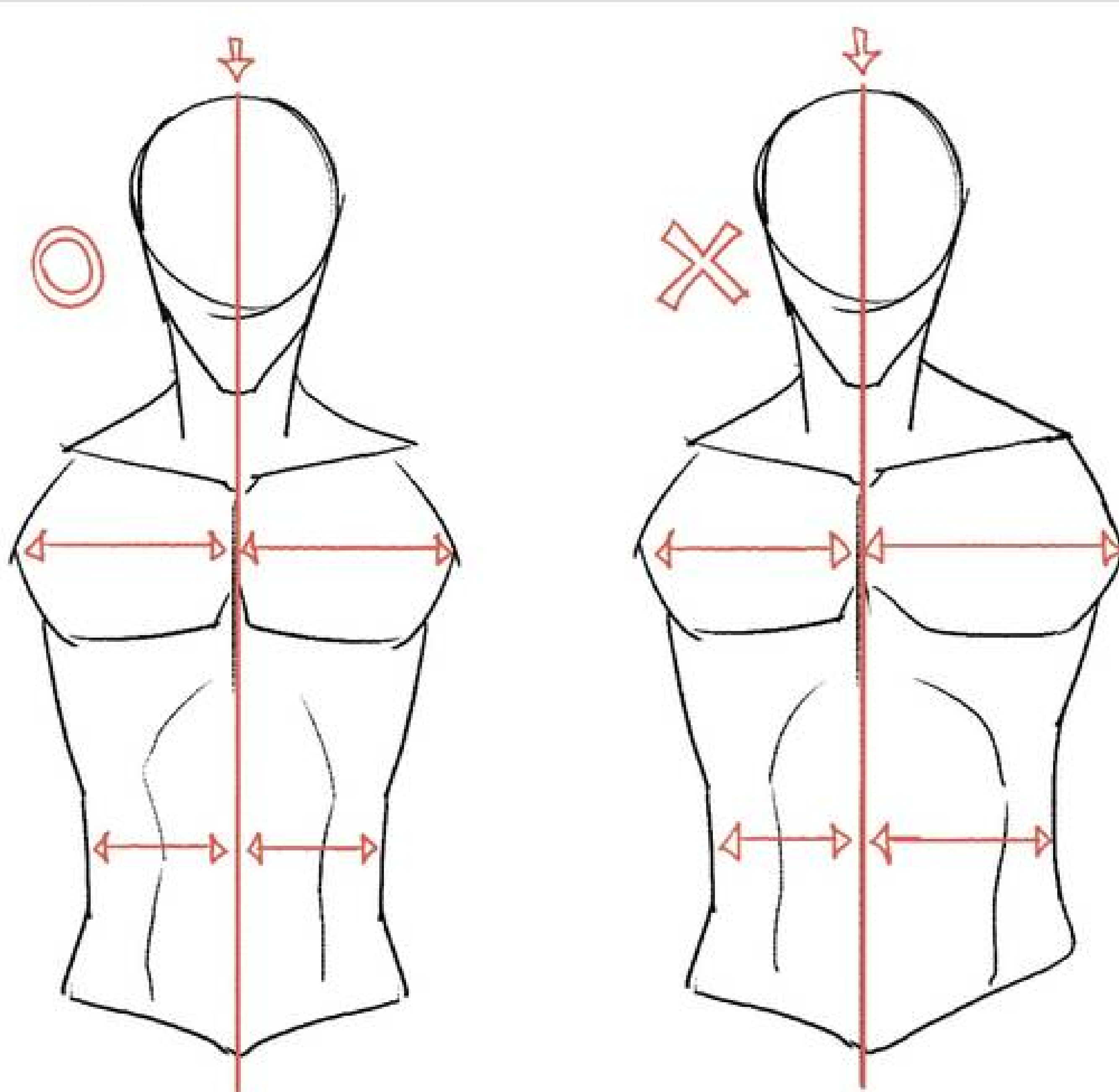


팔을 추가해 그립니다 중심선에 맞춰 길이를 맞춰주고
어깨 부분은 가슴 안쪽으로 붙게 그려줍니다



러프한 선을 기준으로 선을 정리하며 마무리합니다

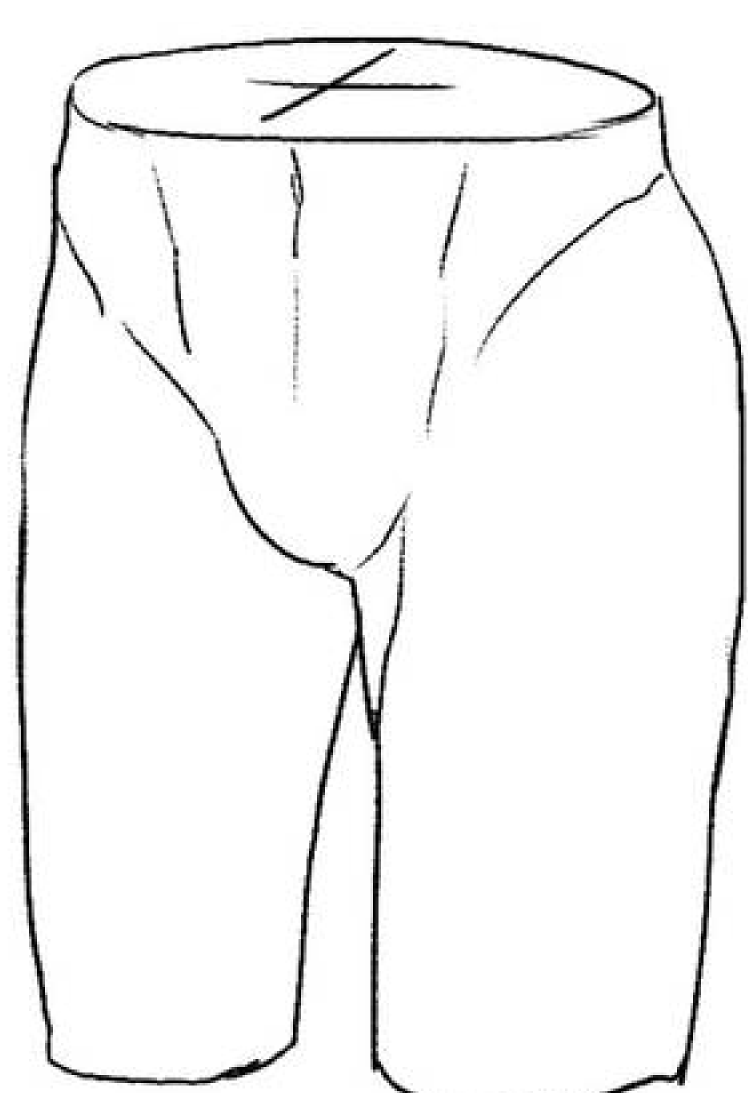
타코작가의 알아두면 좋다!!

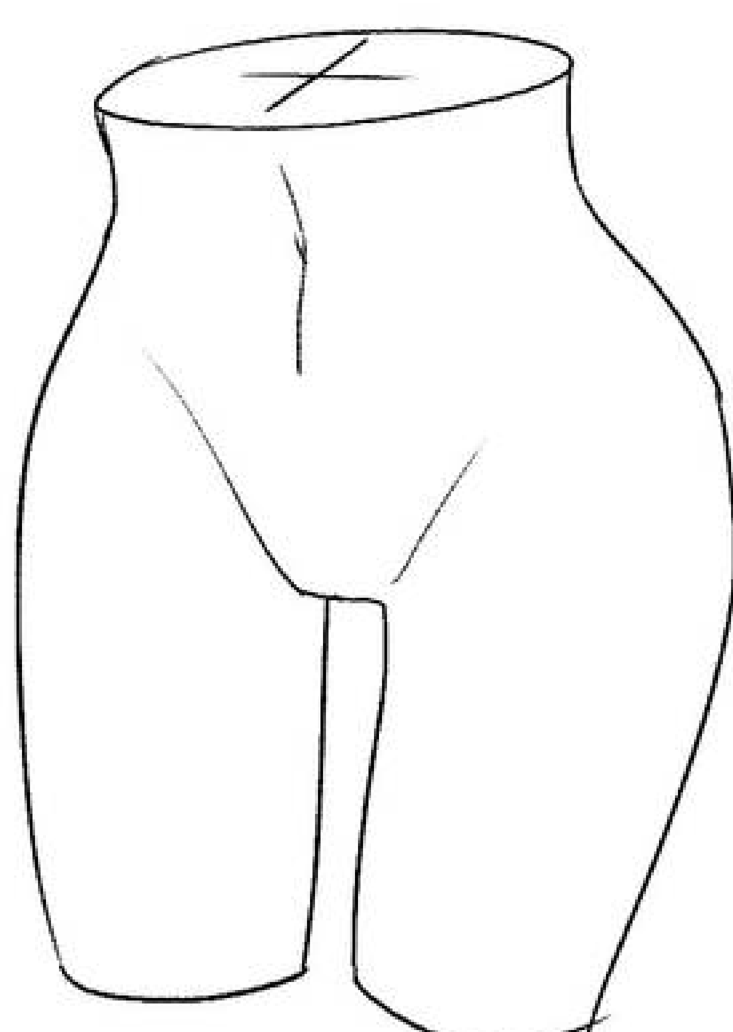


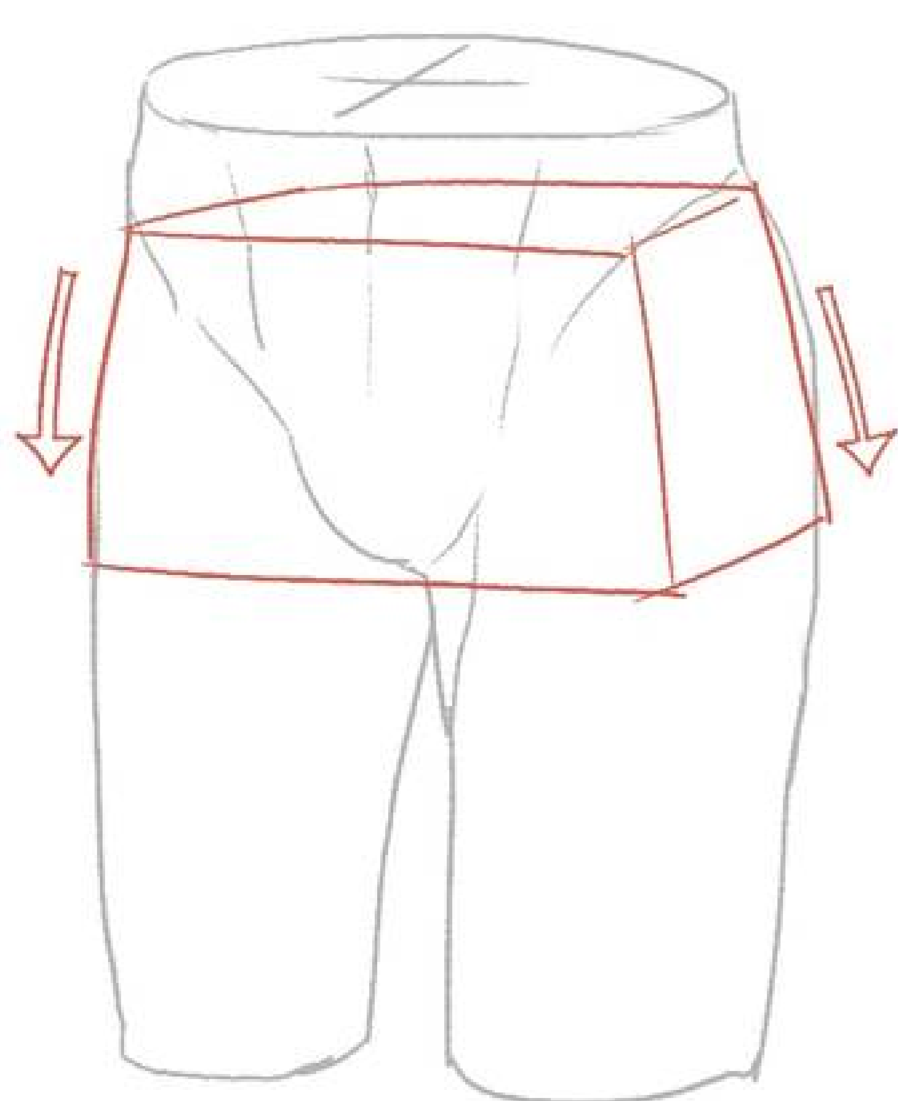
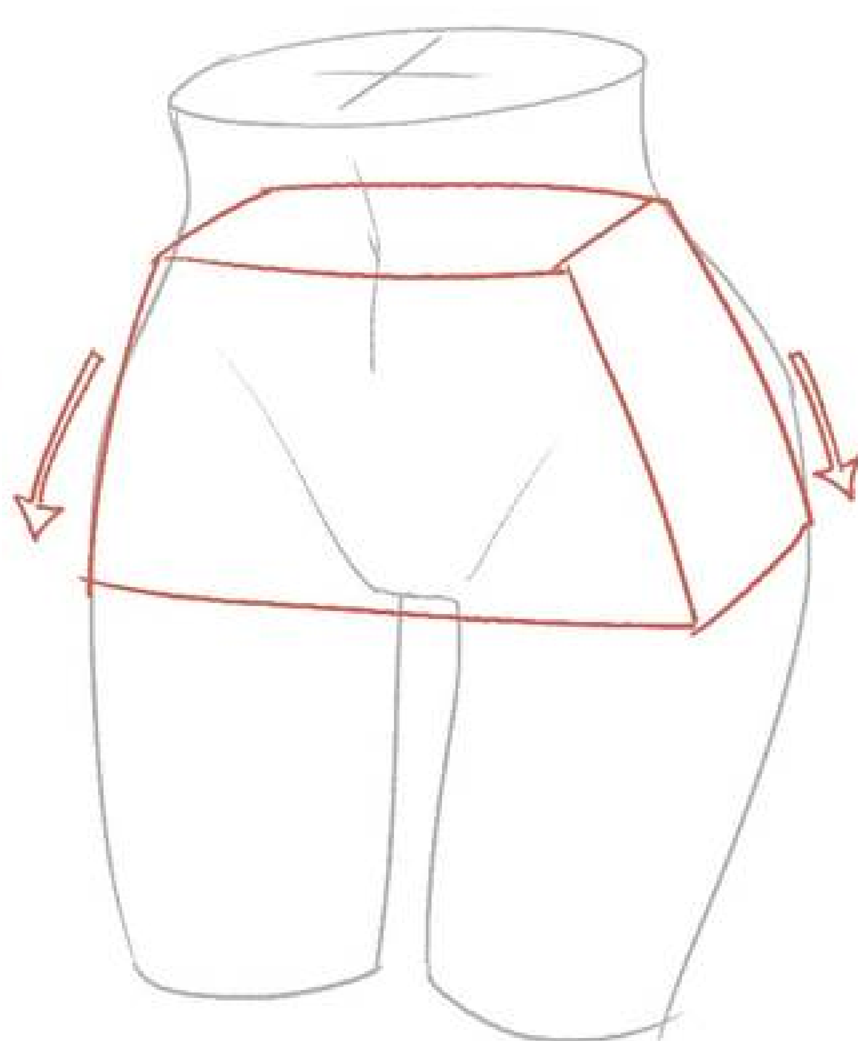


key point

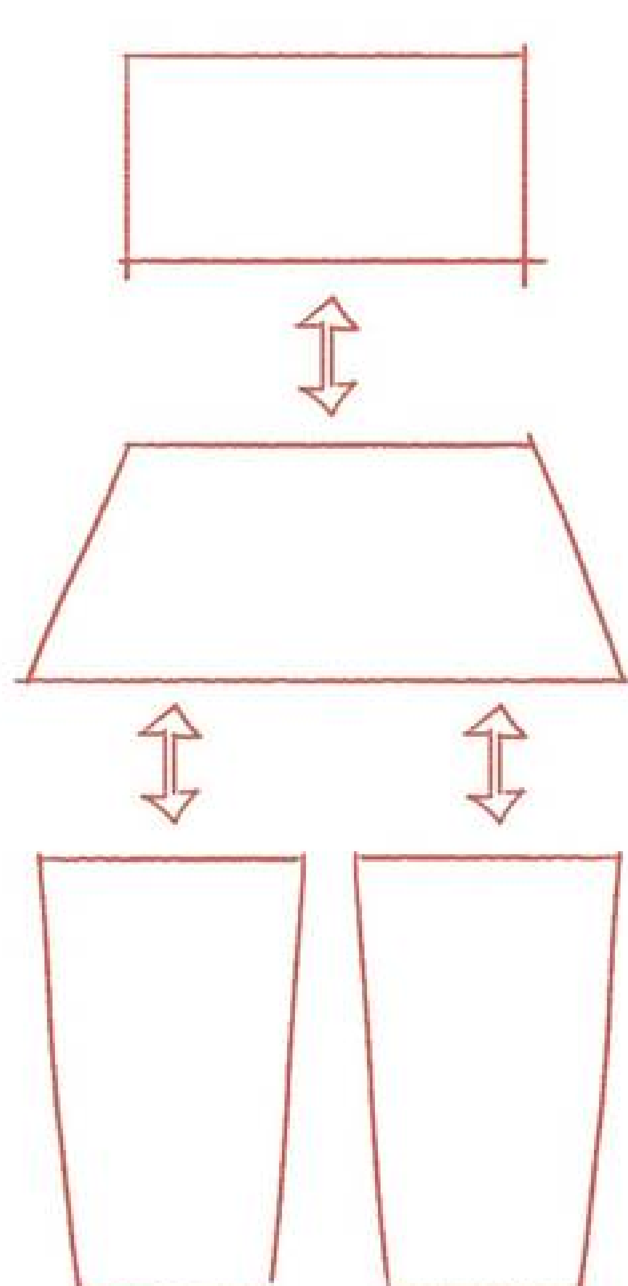
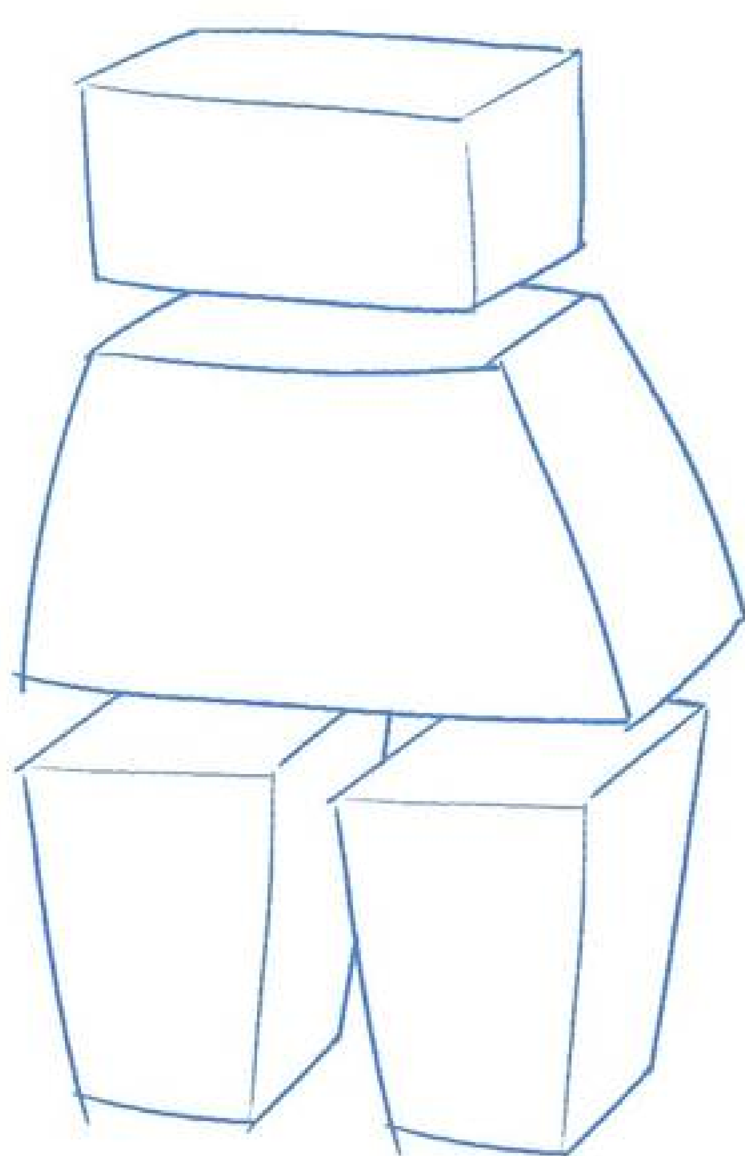
Q : 골반, 엉덩이 형태가 어려워요


남자 골반

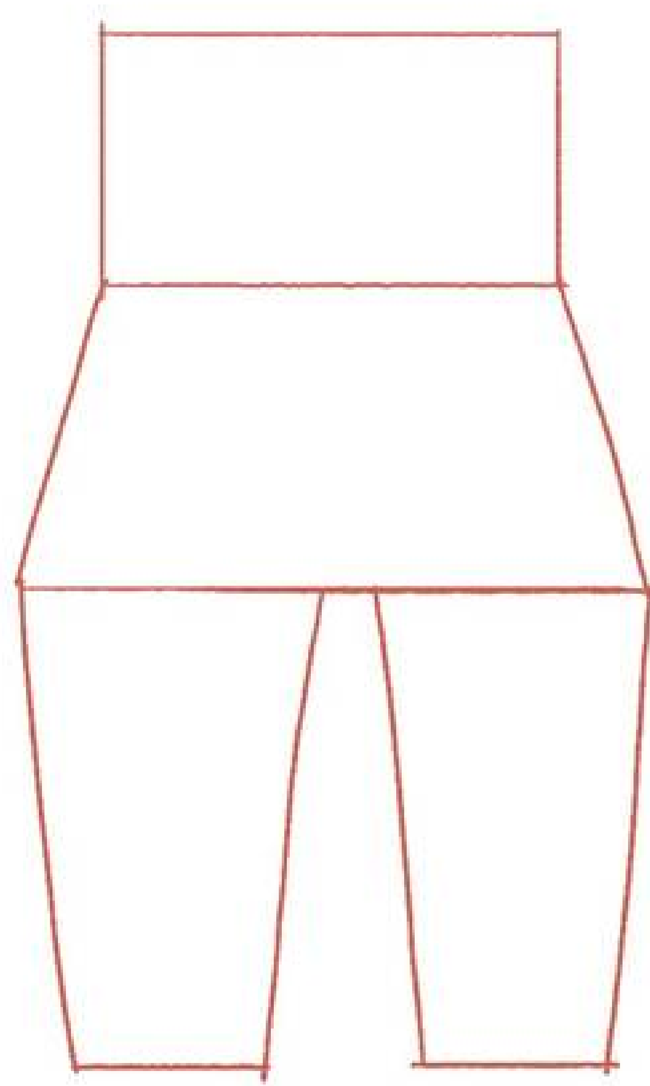
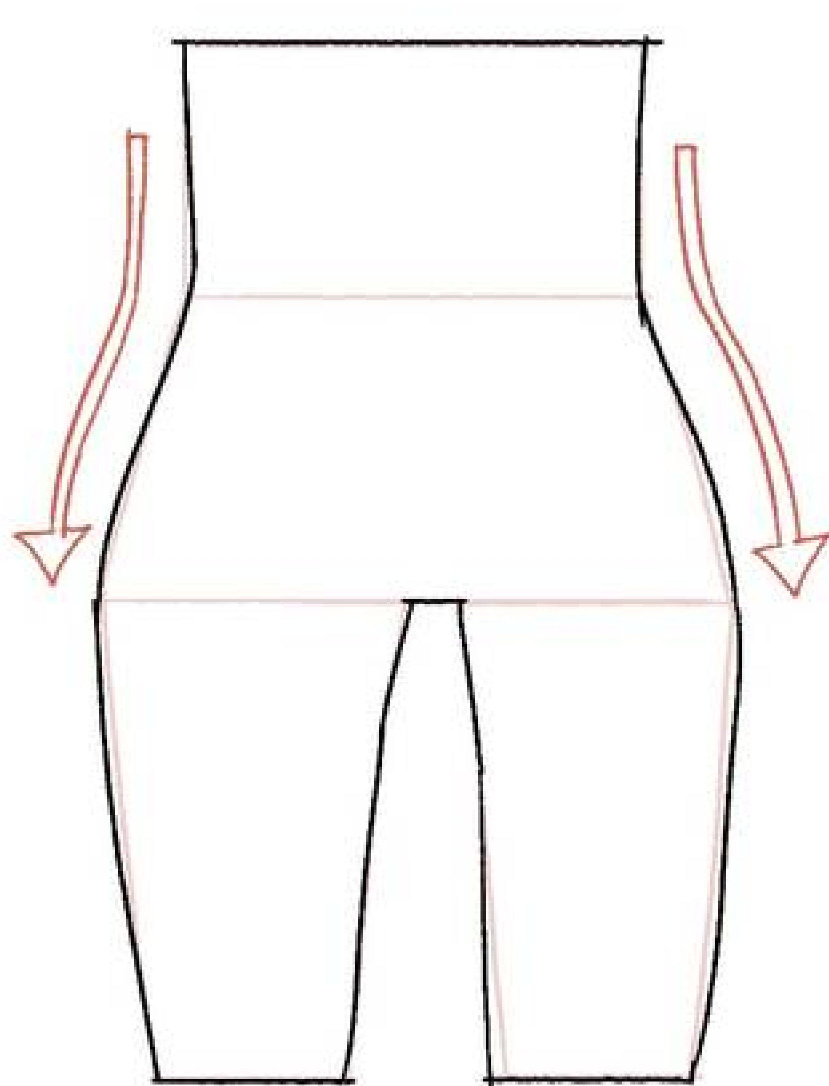

여자 골반

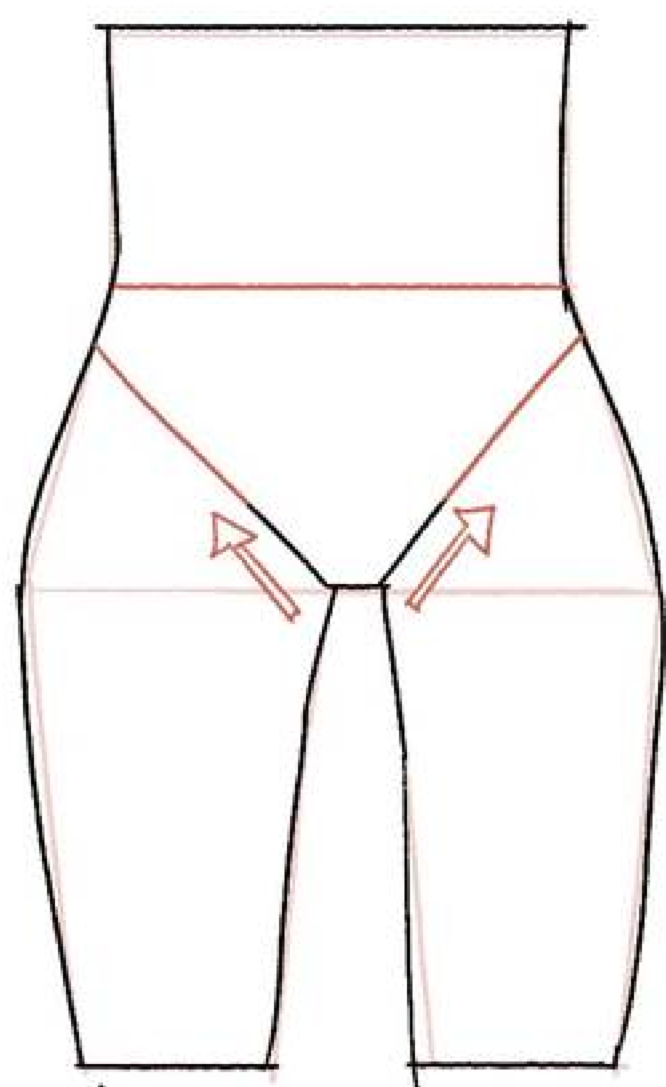
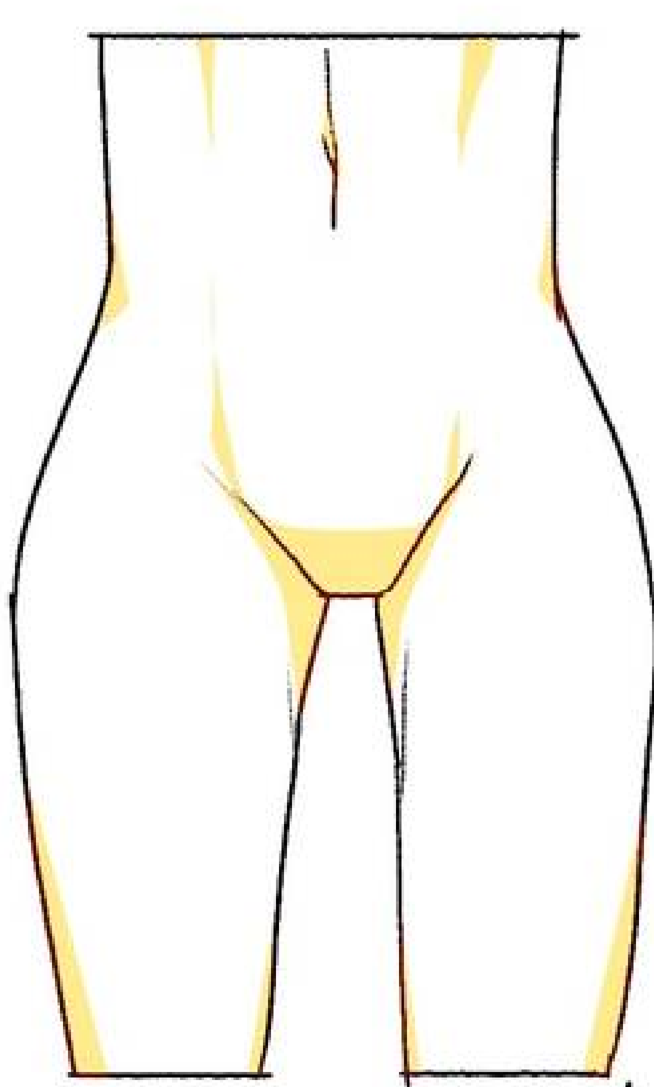
남자와 여자의 골반 차이는 허리에서 이어지는 경사의 각도가 다릅니다

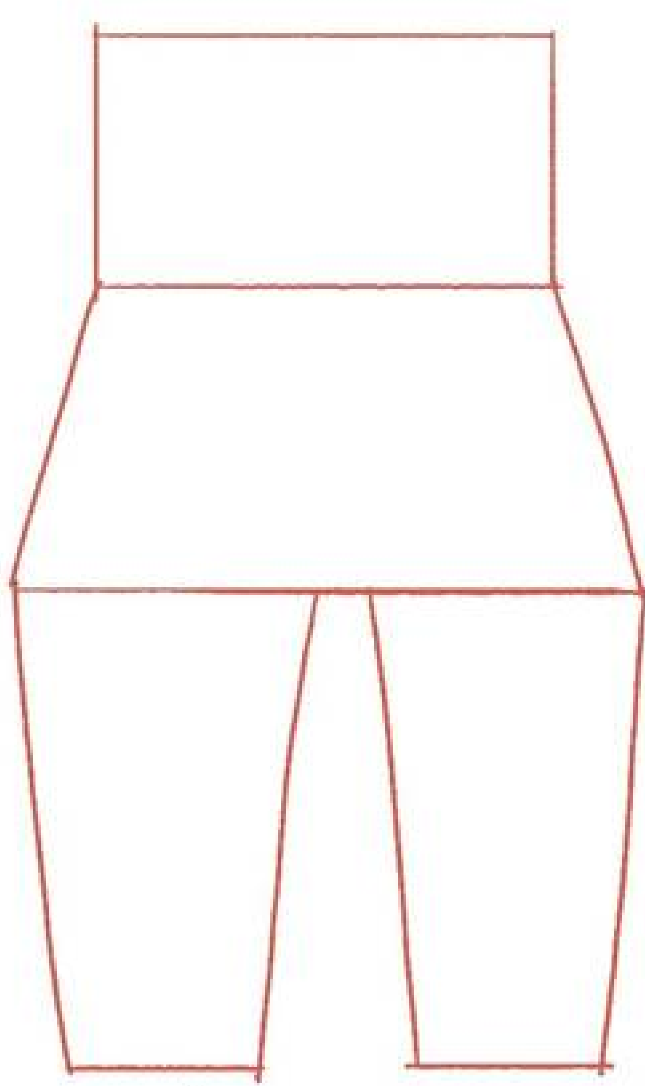
허리, 골반, 다리를 도형으로 인식하고 덩어리를
만들면 입체감 있는 형태를 그릴 수 있습니다

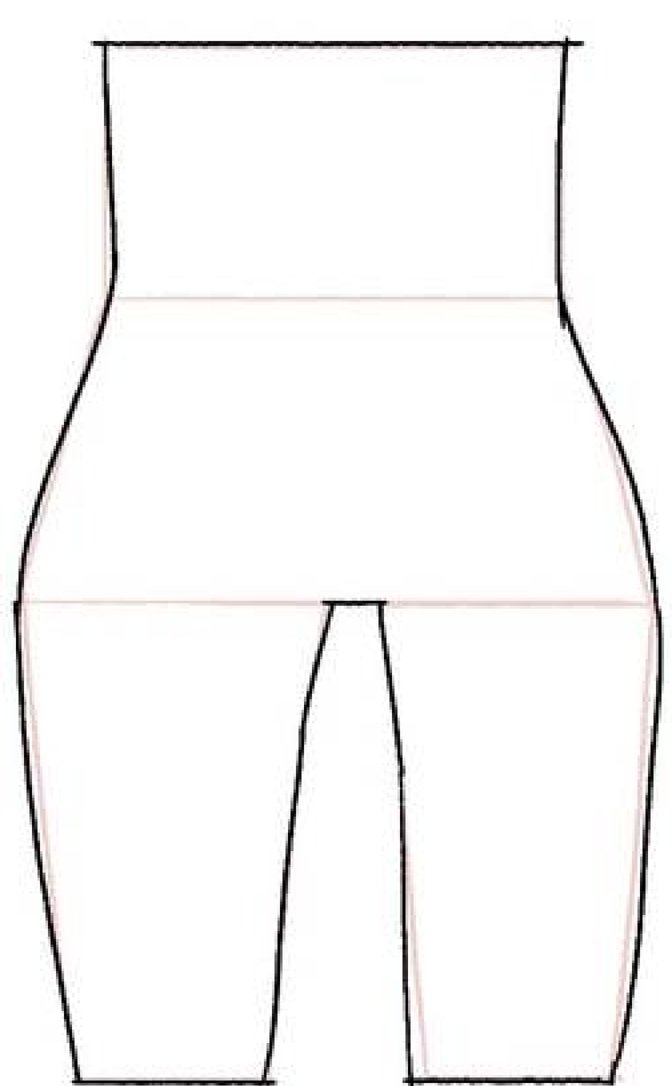



그리려는 성별과 캐릭터의 골반을 생각하고 도형을 이용해
큰 틀을 잡아 부드럽게 선의 흐름을 만들어 표현해줍니다

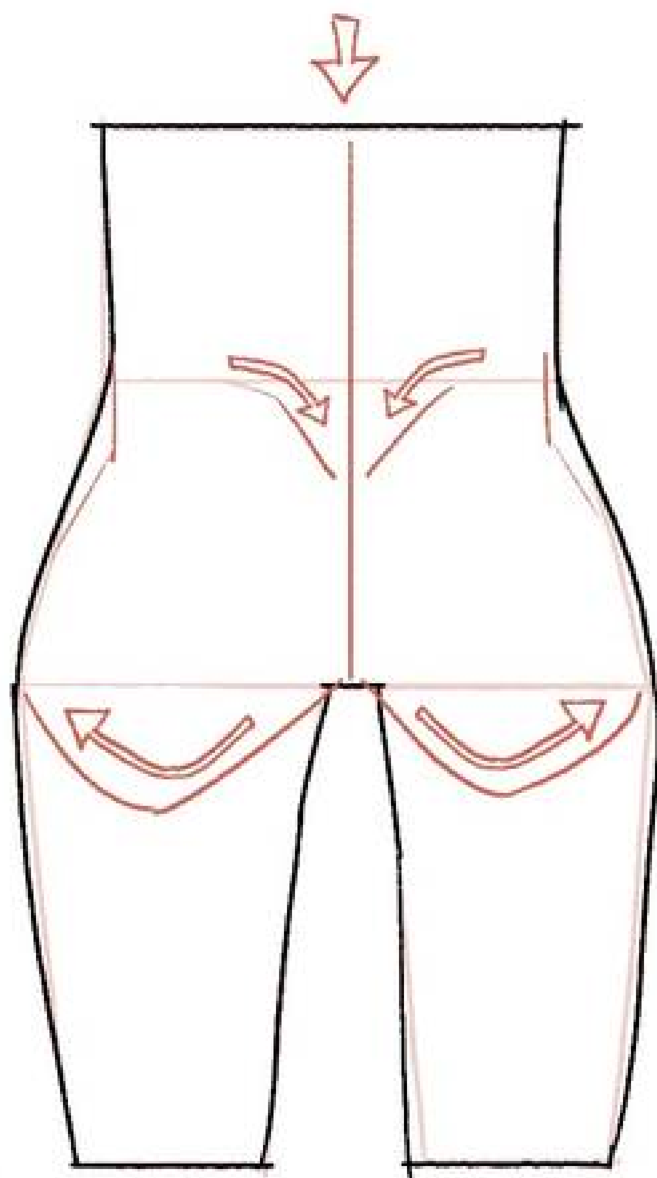



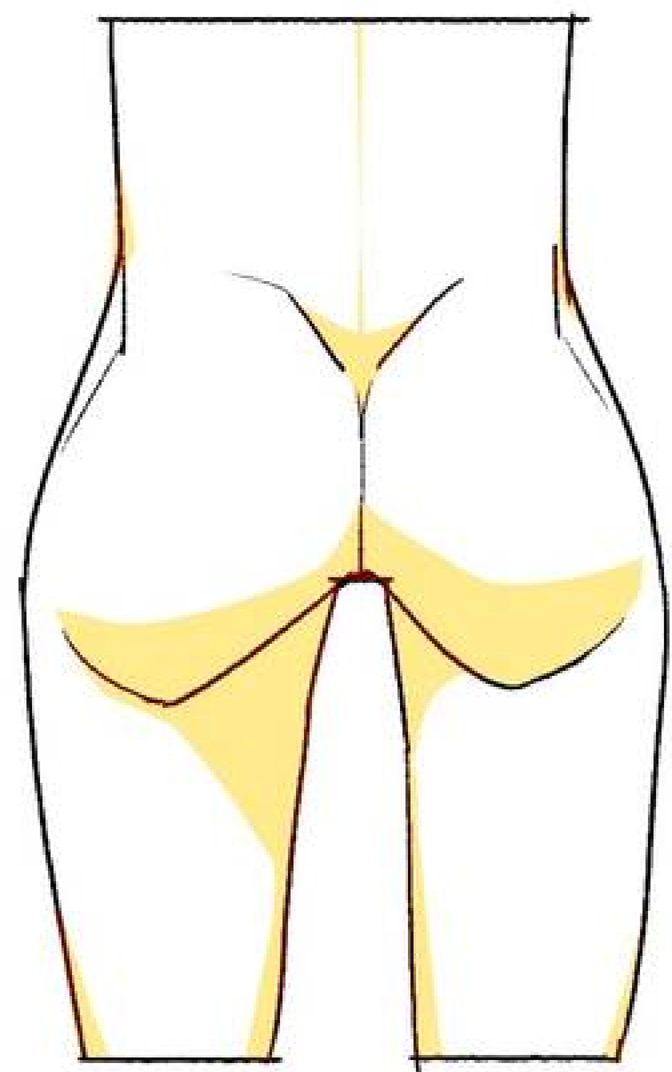
팬티 모양을 떠올리며 가랑에서 올라가는 선을 만들고 마무리합니다



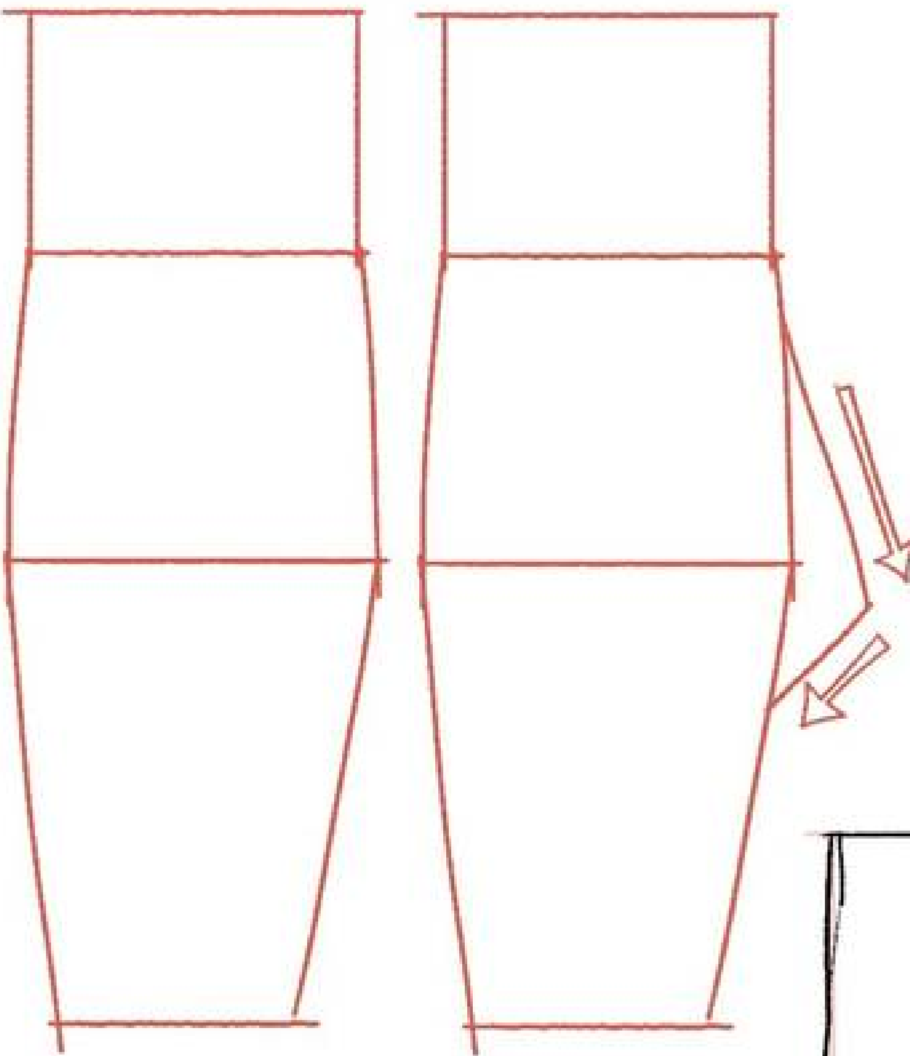


엉덩이의 경우 위 도형 형태와 같은 실루엣으로 그려줍니다

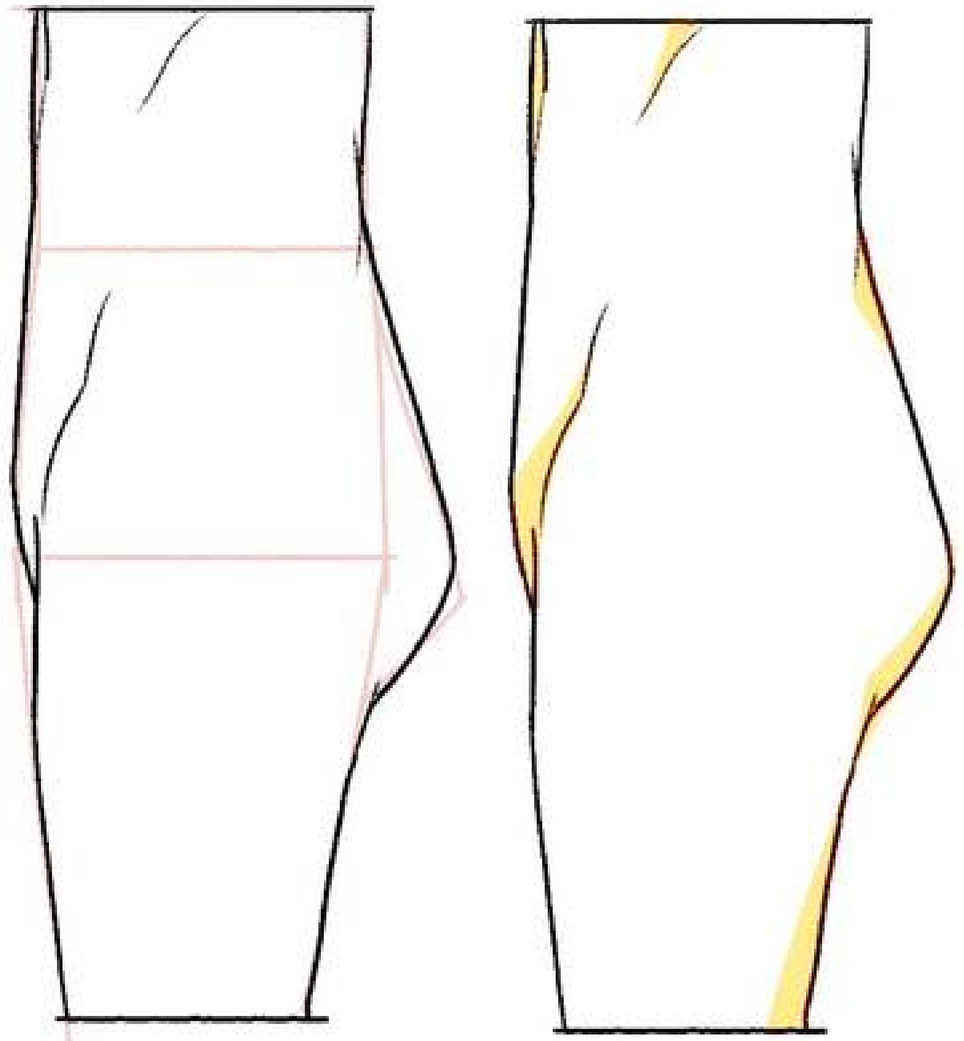




중심선을 기준으로 아래로 곡선을 만들어 엉덩이 라인을 만들어 마무리합니다

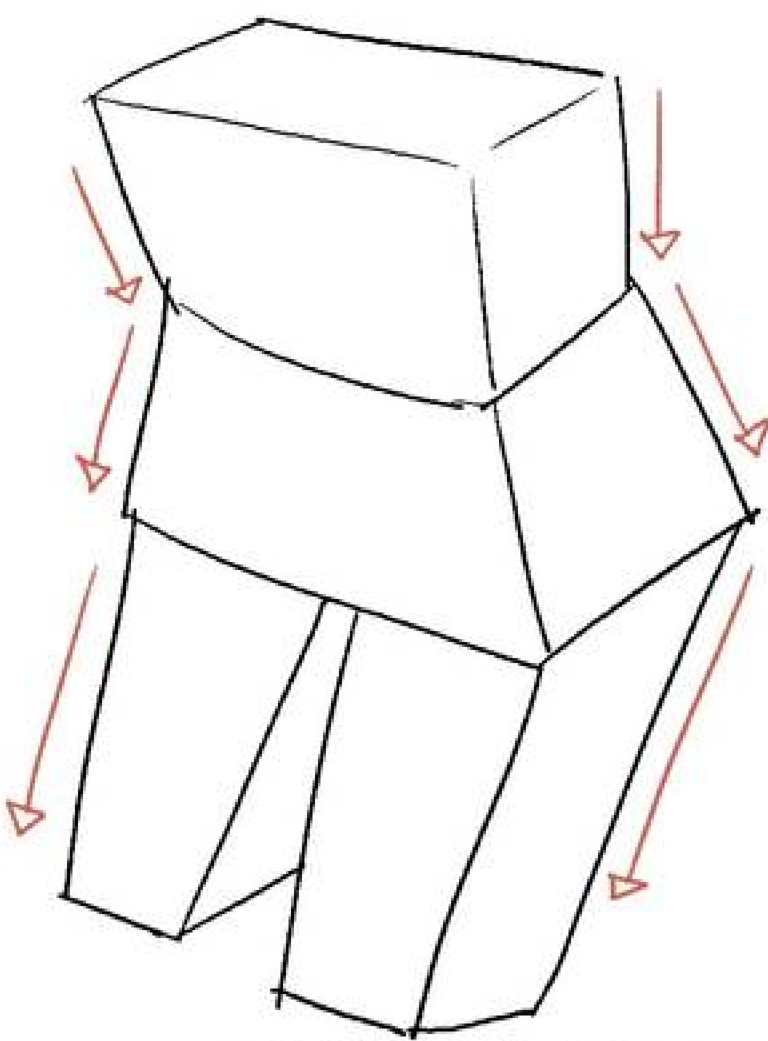


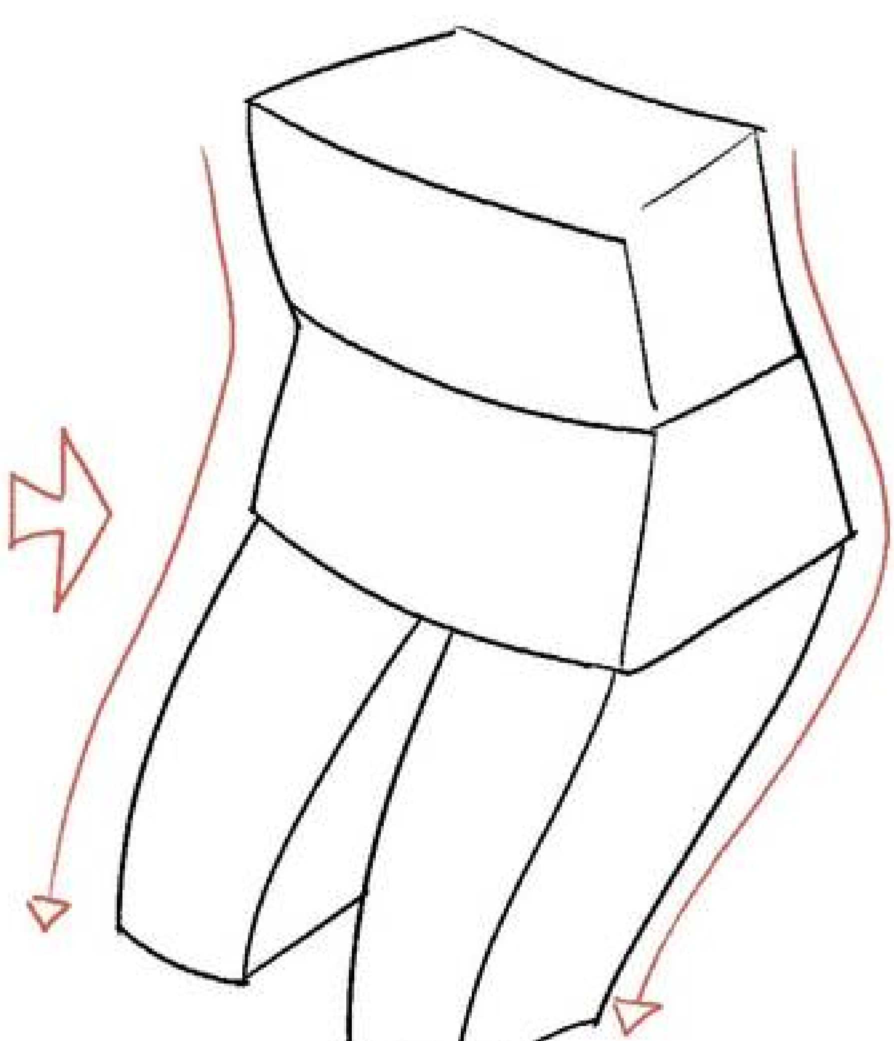
옆에서 볼 때 엉덩이는 골반보다
조금 더 밑에 위치합니다



선을 정리하며 마무리합니다

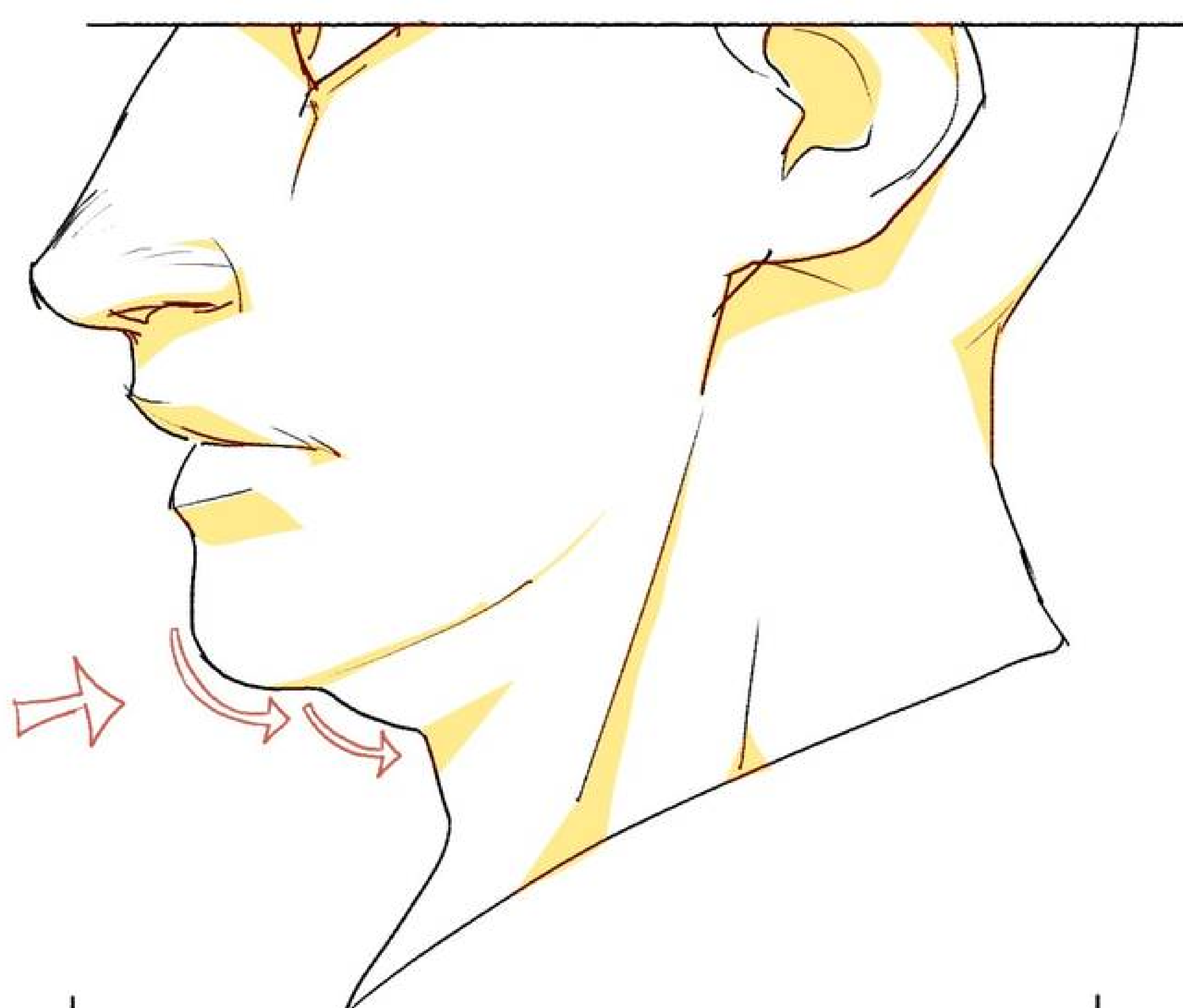
타코작가의 알아두면 좋다!!



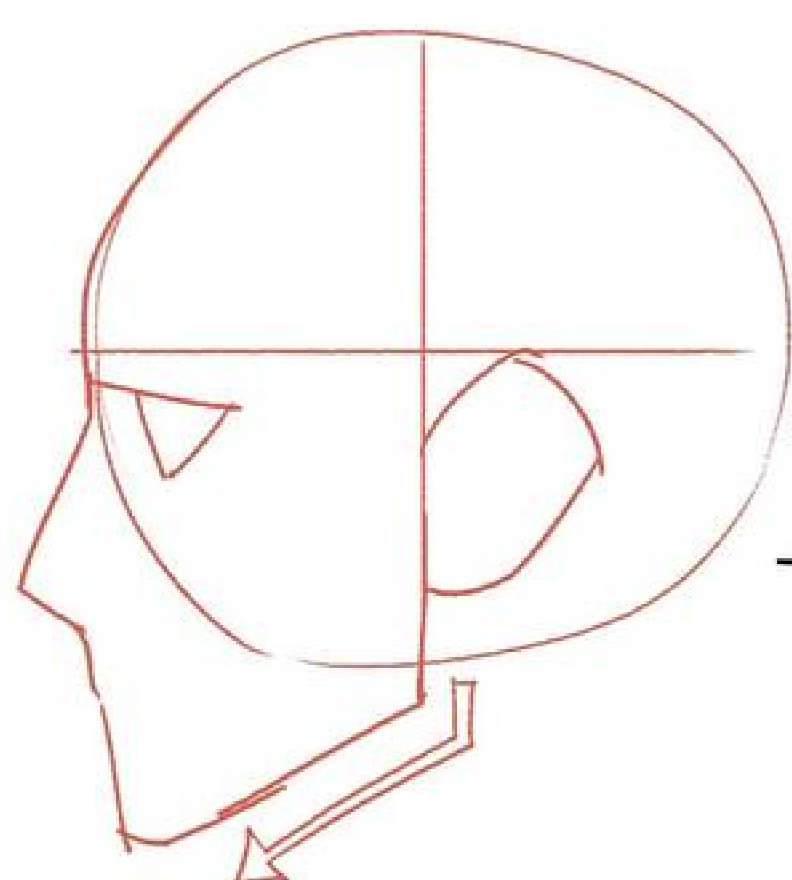




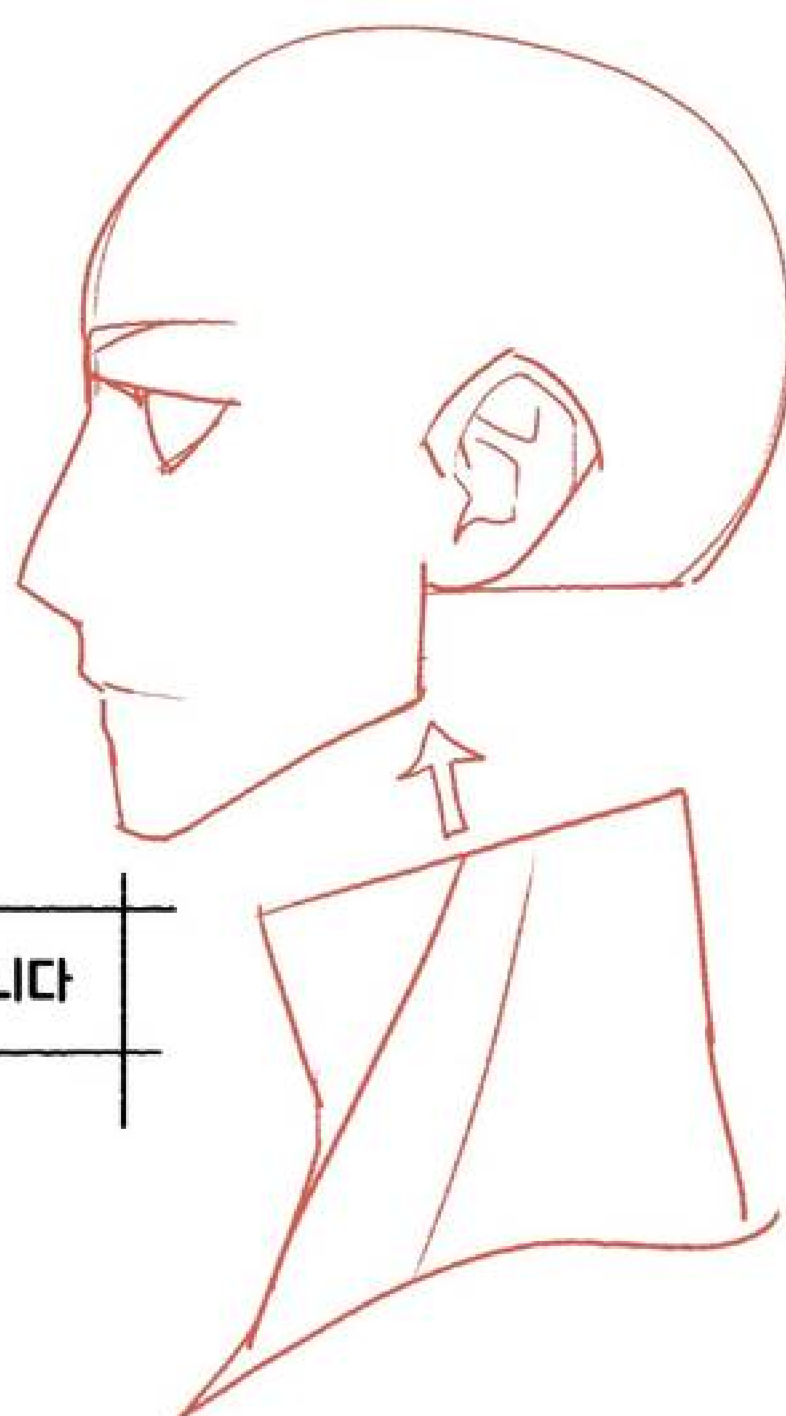
▌Q : 이중턱은 어떻게 그리나요



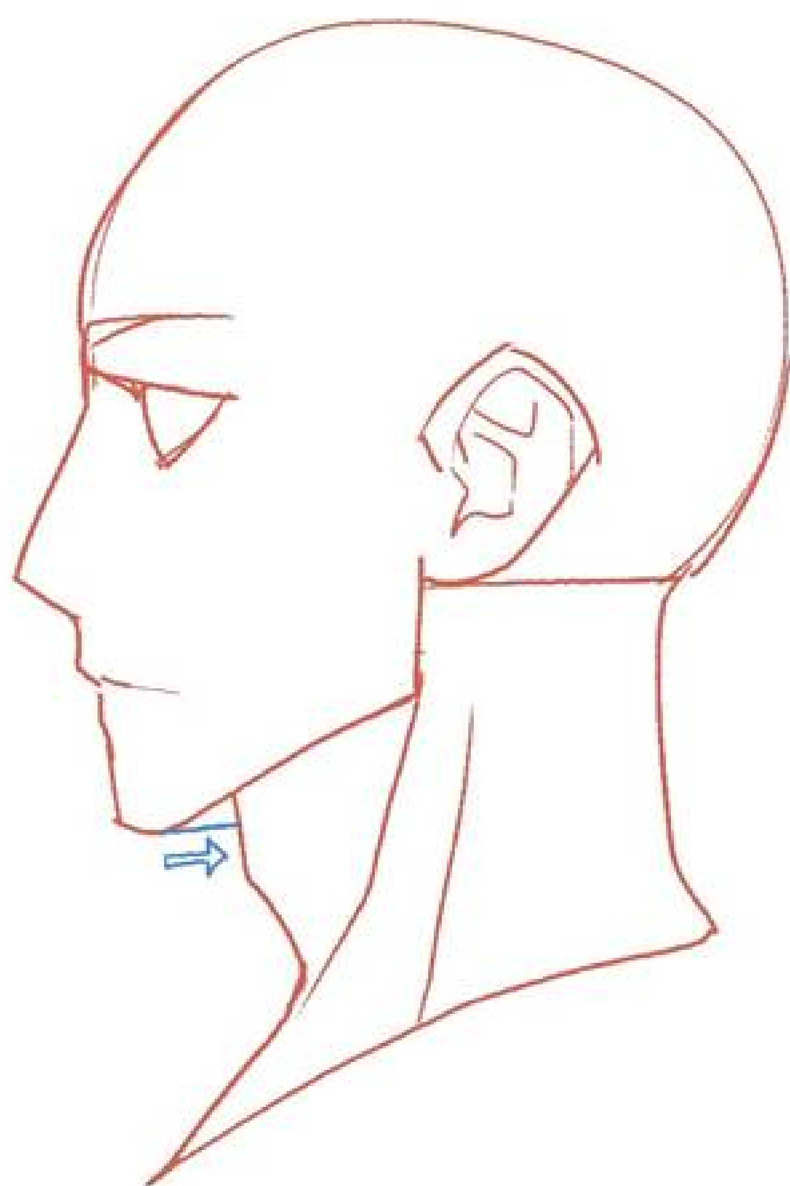
이중턱은 턱 밑의 살로 인해 턱 라인을 두개로 만들어 그려야 합니다

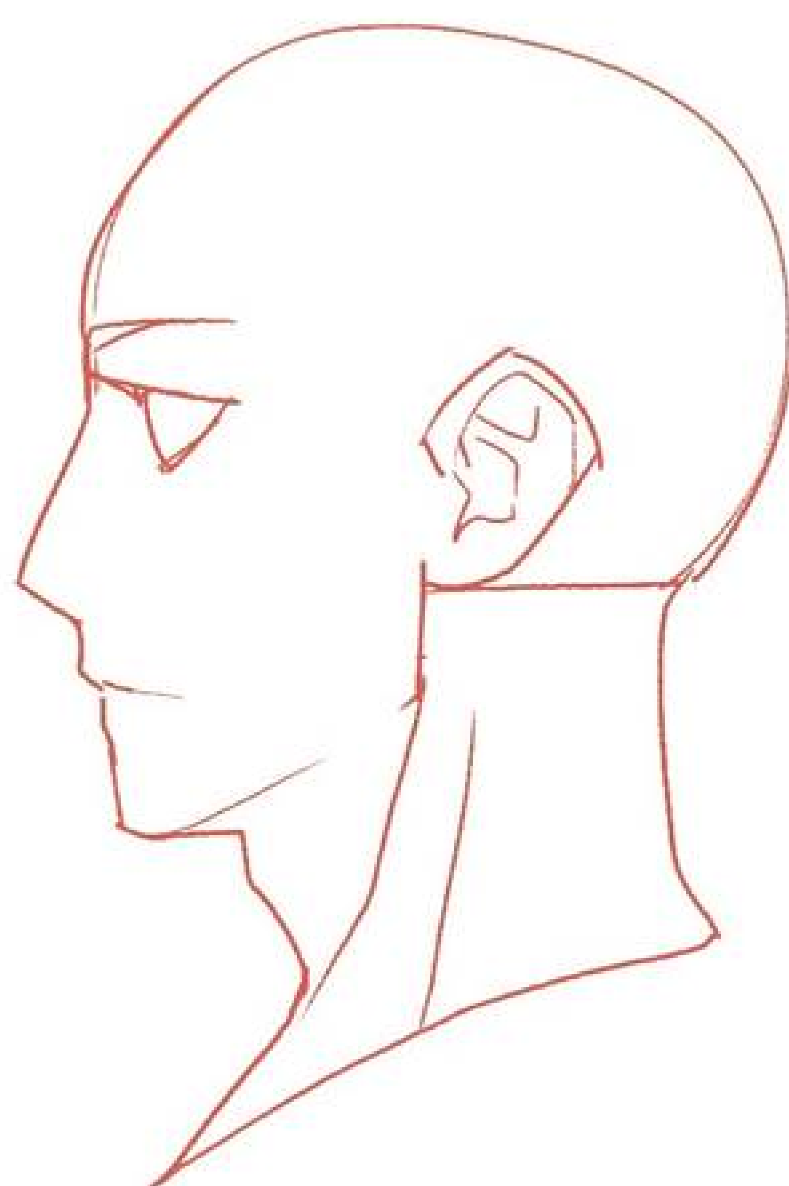


옆모습의 얼굴로 먼저 이중턱을 이해합니다

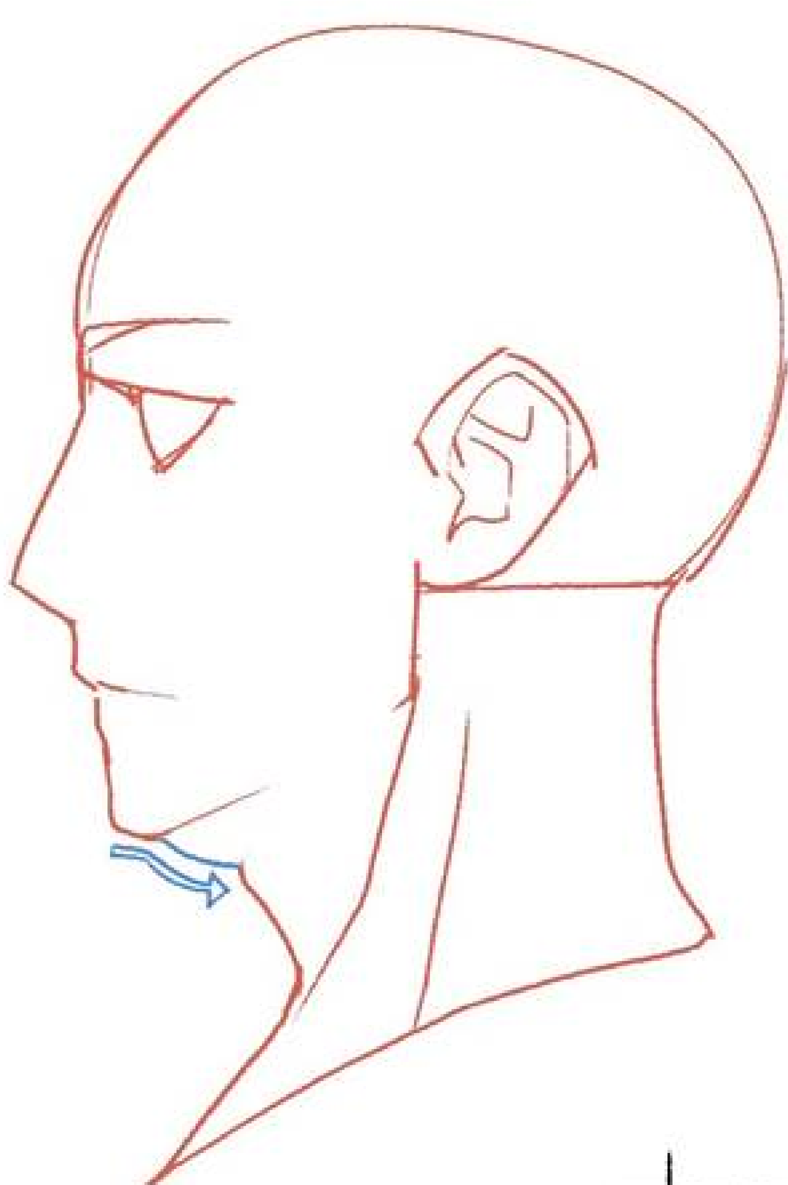


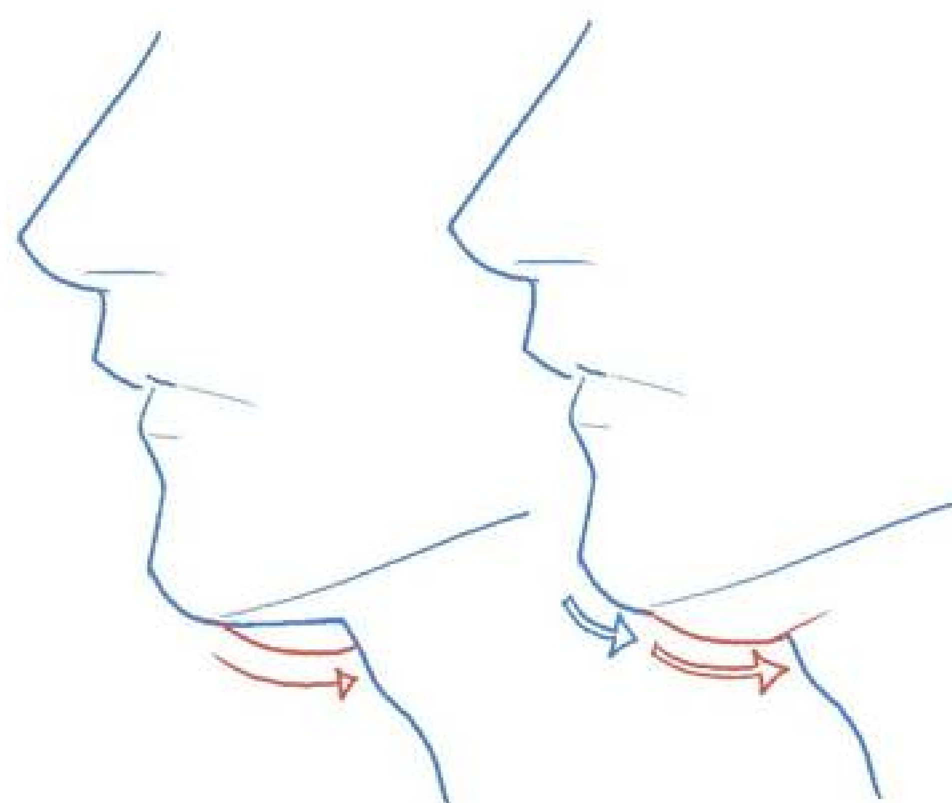
턱 라인과 뒤통수 라인에 붙을 목을 그립니다



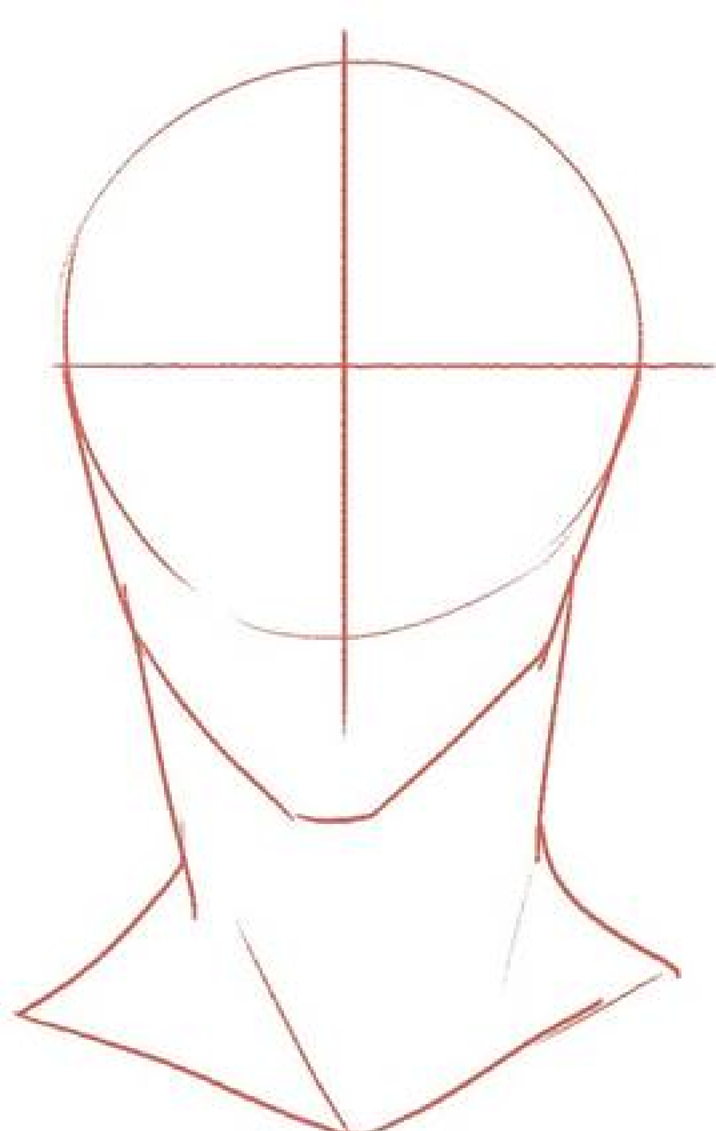


턱과 목이 이어질 수평 라인을 짧게 그어서 자연스러운 옆 라인을 만들어 줍니다

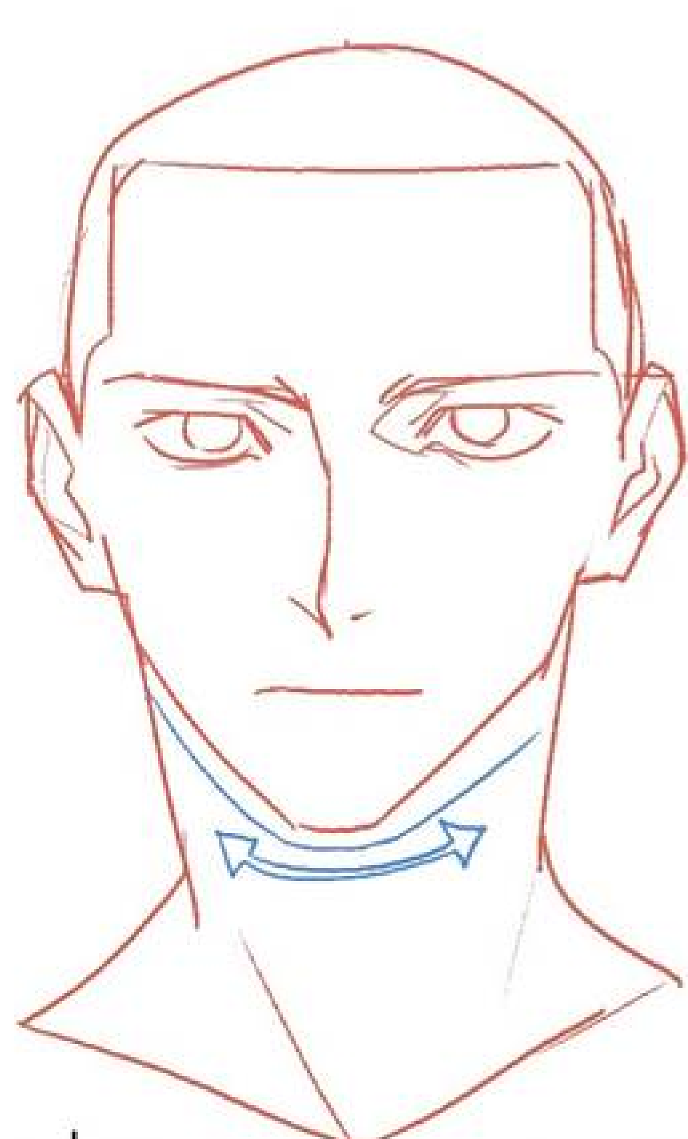
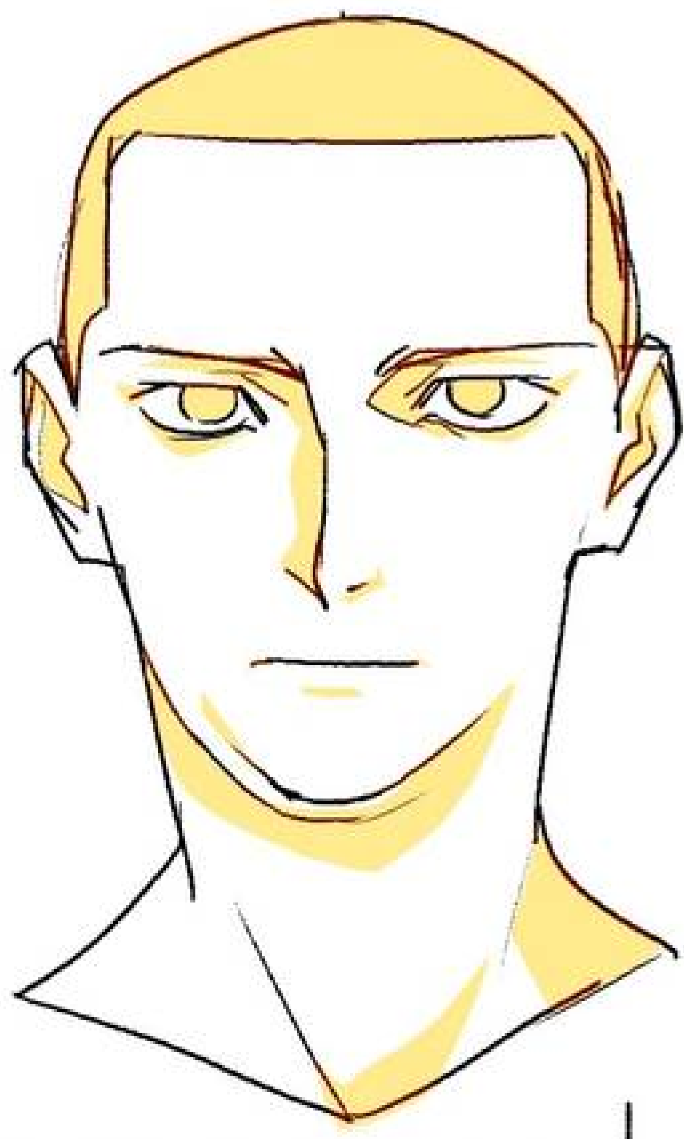




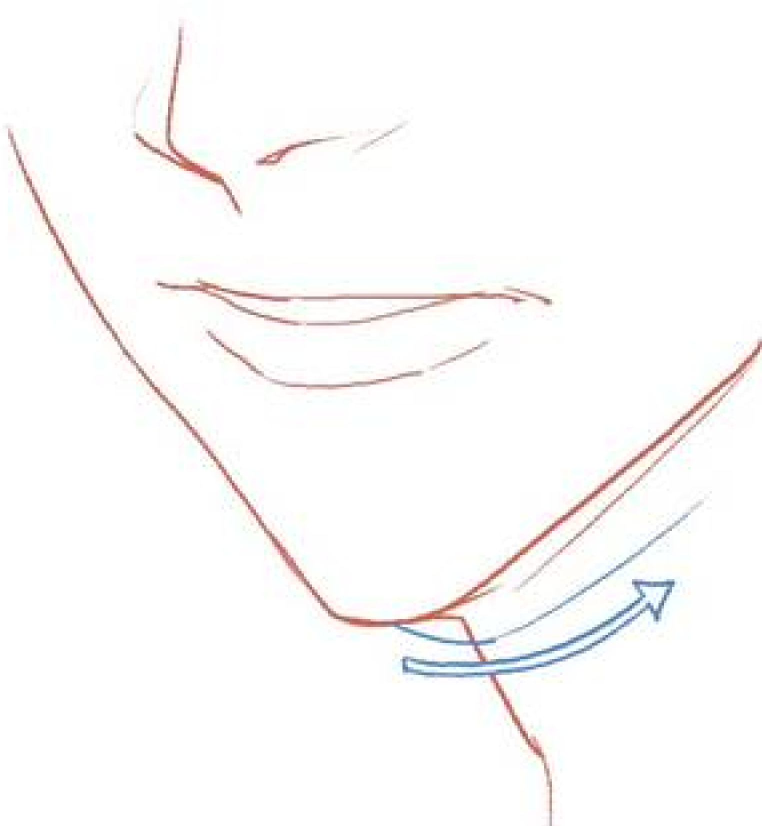
위에서 그린 턱 밑 짧은 수평 라인 위치에 수평 대신
볼록하게 라인을 만들면 이중 턱이 생기게 됩니다




정면 얼굴에도 이중턱을 만들어 봅니다

턱 밑에 라인을 하나 더 만들고 부분적으로 지워가며 정리합니다

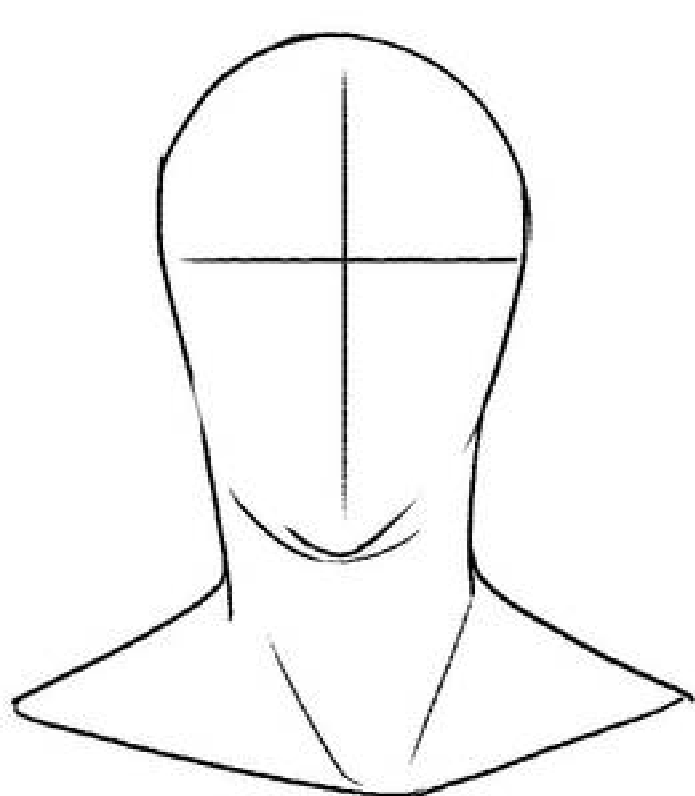
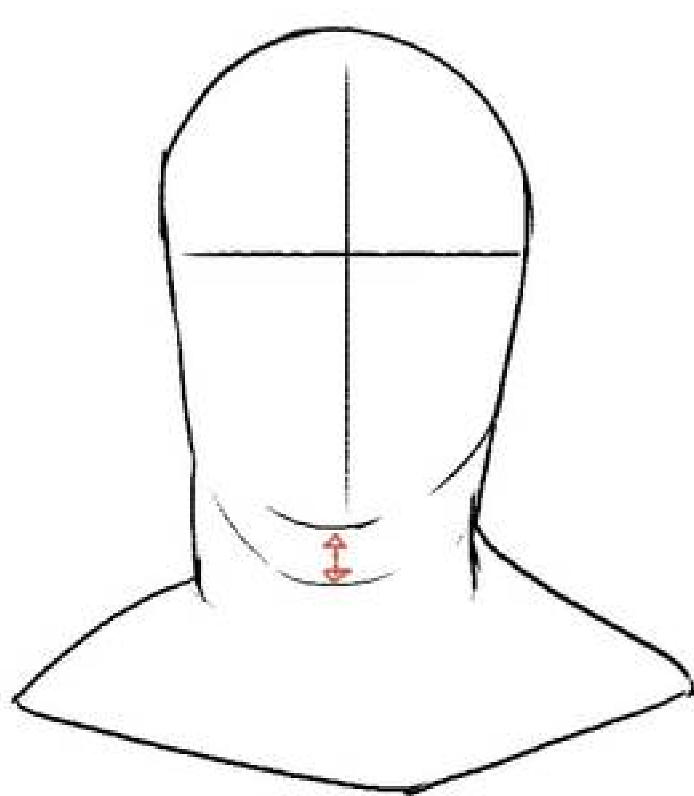



반 측면에서 보이는 턱 역시 기존 턱 라인
밑에 하나의 라인을 더 만들어 그리면 됩니다



이중턱 선을 정리하며 마무리합니다

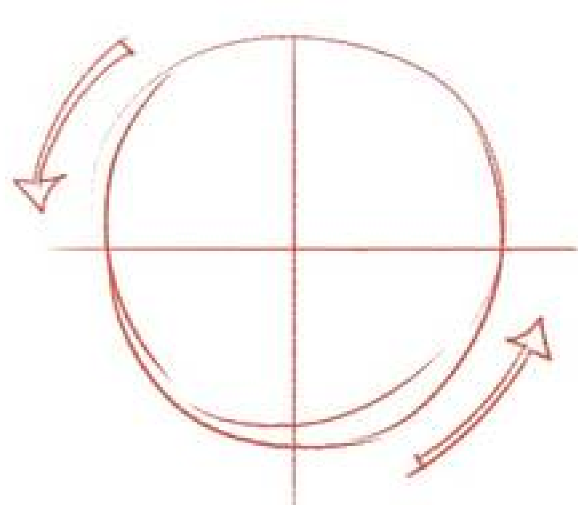
타코작가의 알아두면 좋다!!

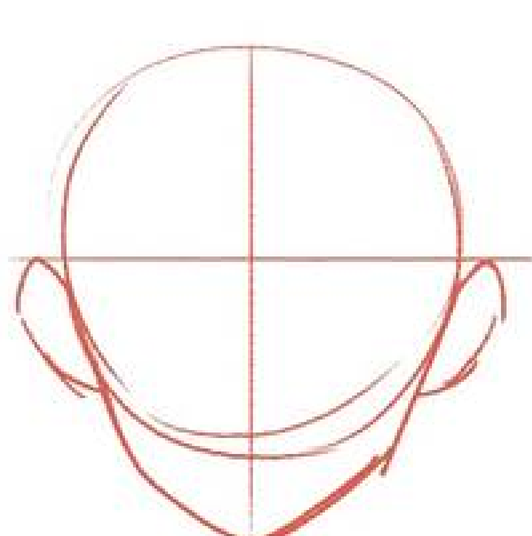


key point

Q : 초등학교 6학년 정도 인체 비율이 궁금해요

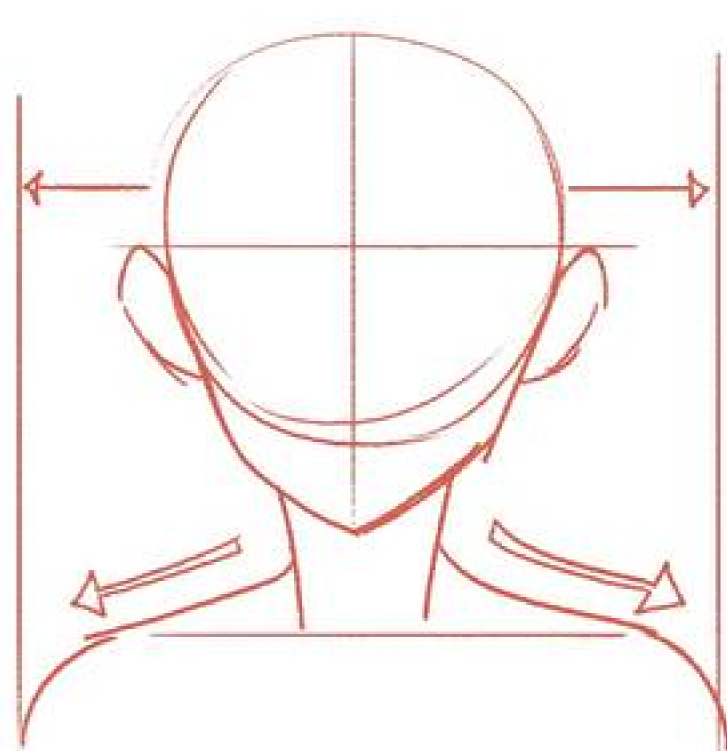


얼굴의 기본 틀인 구로 시작합니다

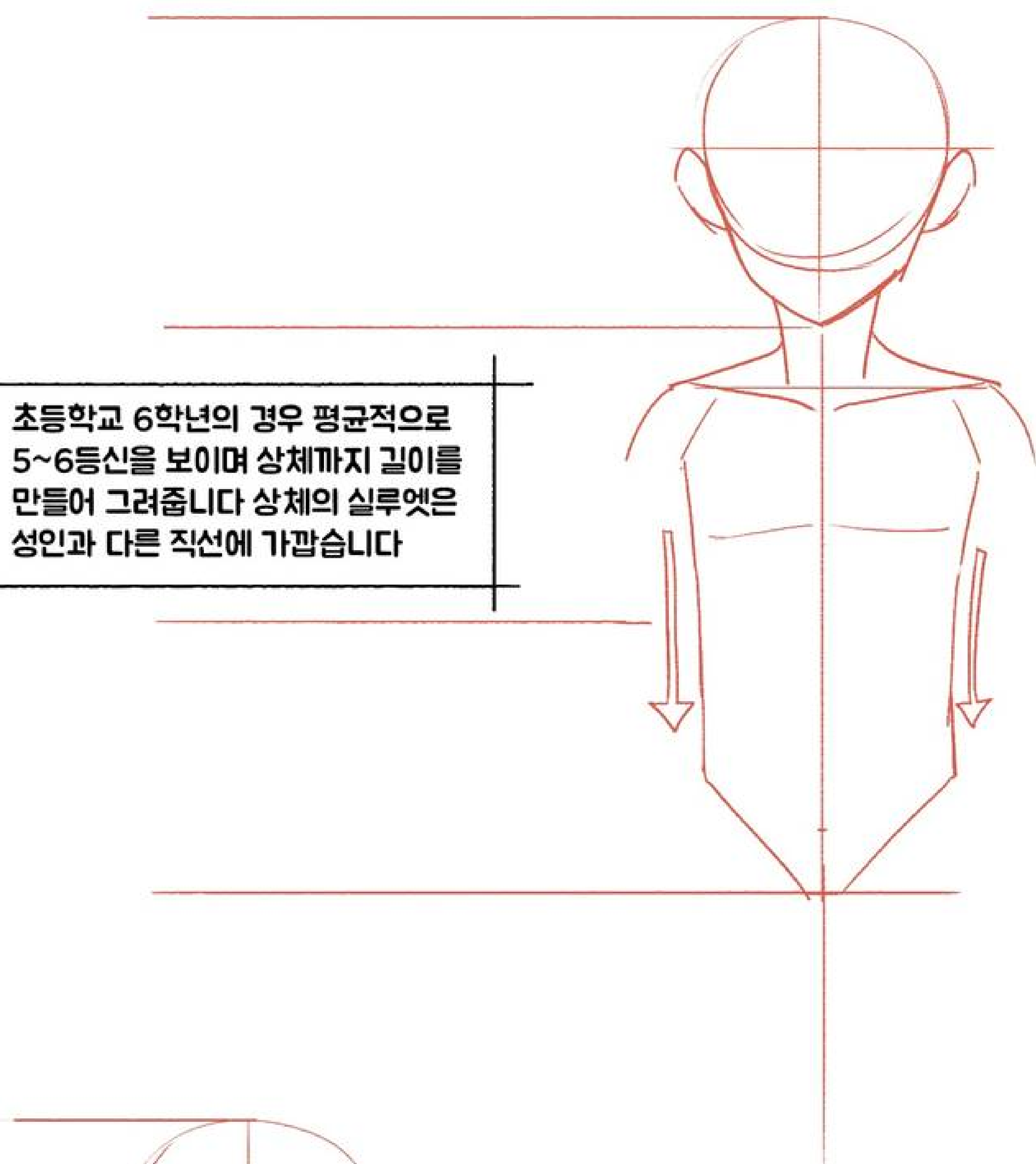




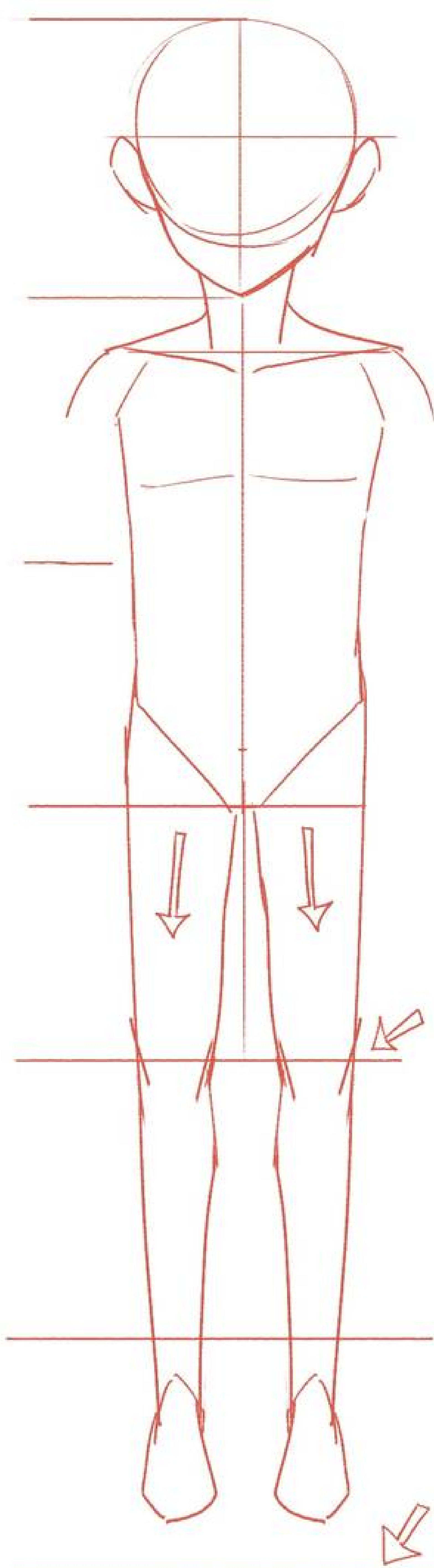
구를 바탕으로 턱 라인을 그려주며 턱의 경우 어린 나이의 얼굴형이므로 길지 않고 살짝 동그랗게 그려줍니다



가로 넓이인 어깨까지의 거리를 얼굴을 기준으로 조금 더 멀리 넓이를 잡습니다

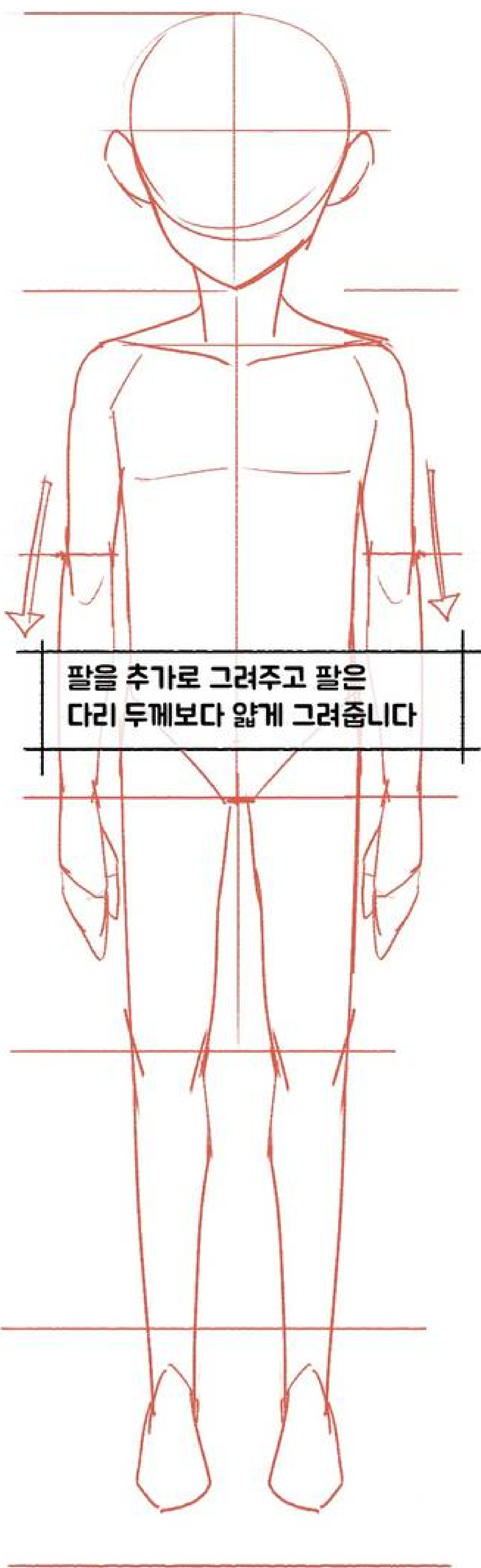


초등학교 6학년의 경우 평균적으로 5~6등신을 보이며 상체까지 길이를 만들어 그려줍니다 상체의 실루엣은 성인과 다른 직선에 가깝습니다



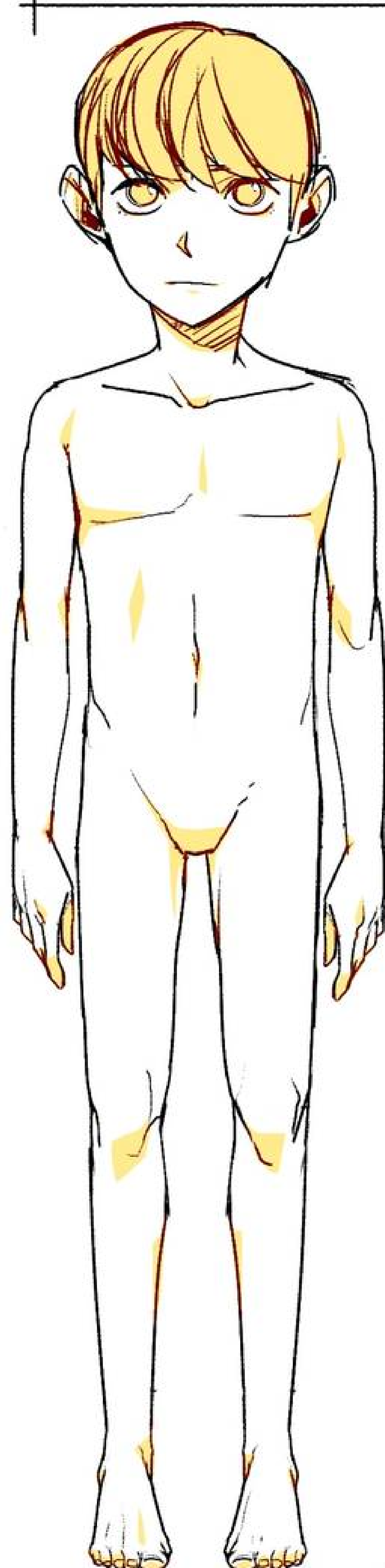
상체에 이어서 하체를 그려줍니다 하체의 경우 5~6등신 사이에 발을 그려줍니다 6등신에 발이 맞을 경우 상체 역시 조금 길어지는 것을 고려하며 그려야 합니다

허벅지 역시 성인이 아니므로 실루엣을 크게 강조하지 않는 흐름으로 그려줘야 어린아이 처럼 보이게 됩니다



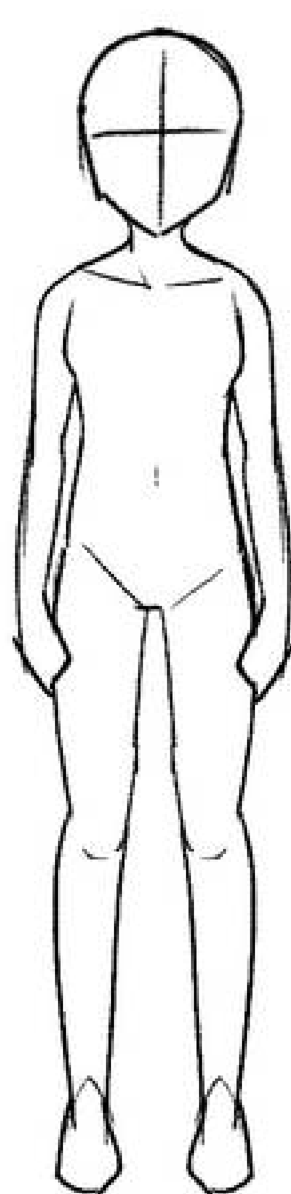


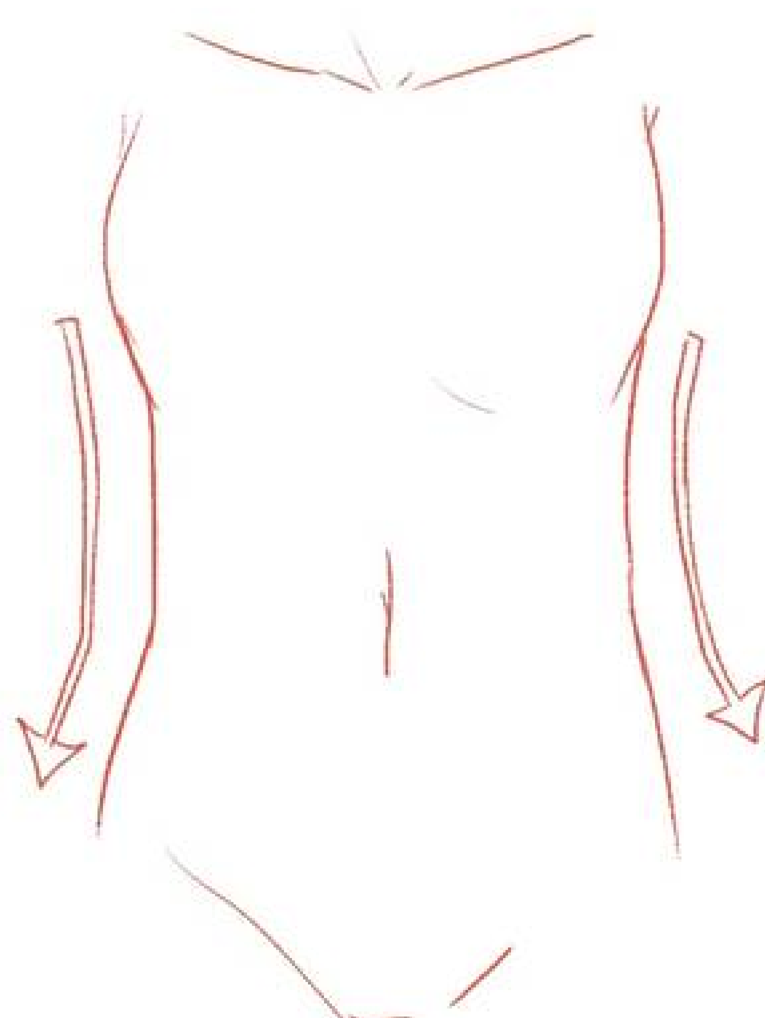
러프한 인체의 균형이 잡혔다면
부분적으로 묘사를 진행하여
그림의 퀄리티를 올려갑니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



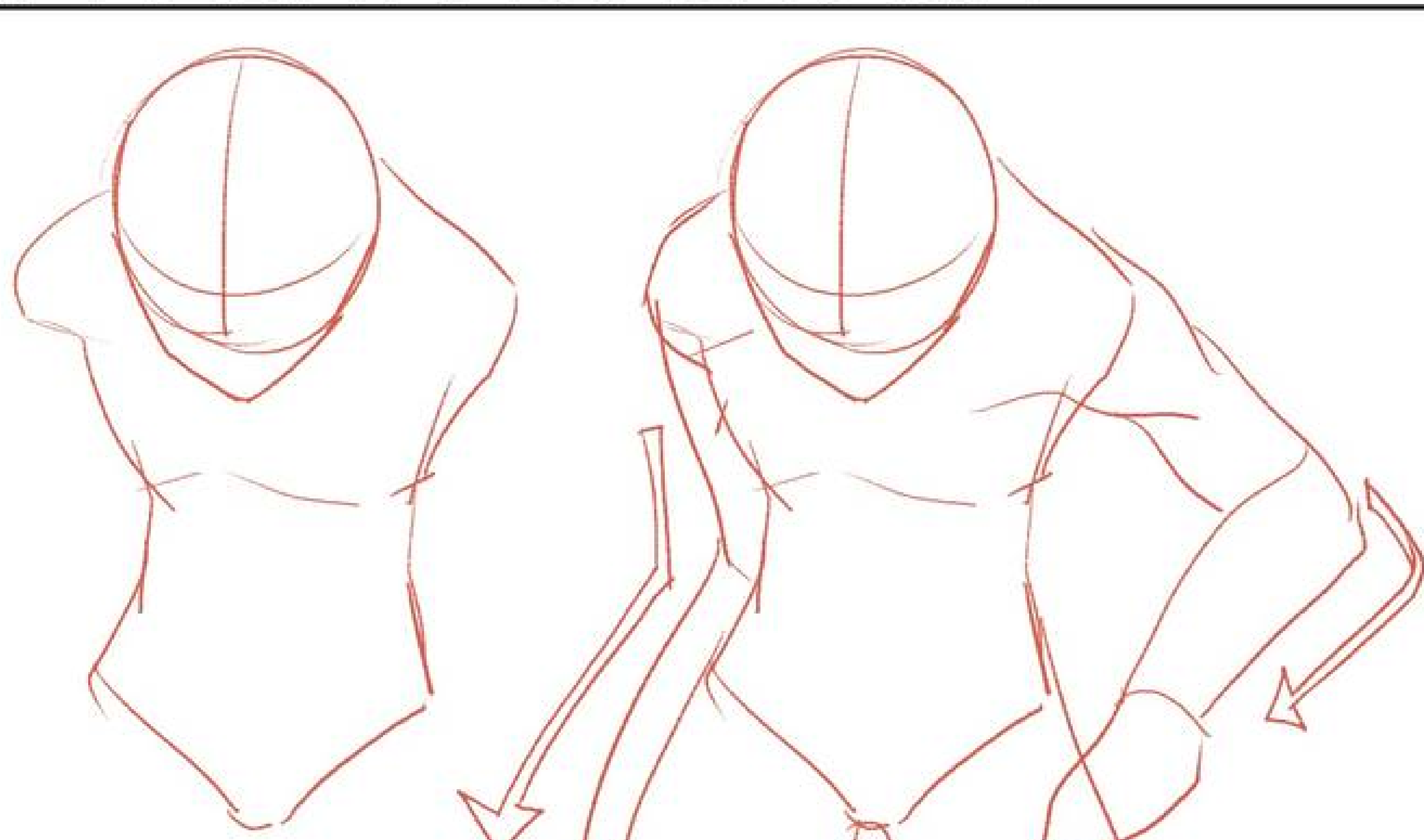


초등학교 6학년 여자의 경우
남자보다 조금 더 빠른 성장을
하기에 여자의 인체 특징을
아주 살짝 표현해주면 됩니다



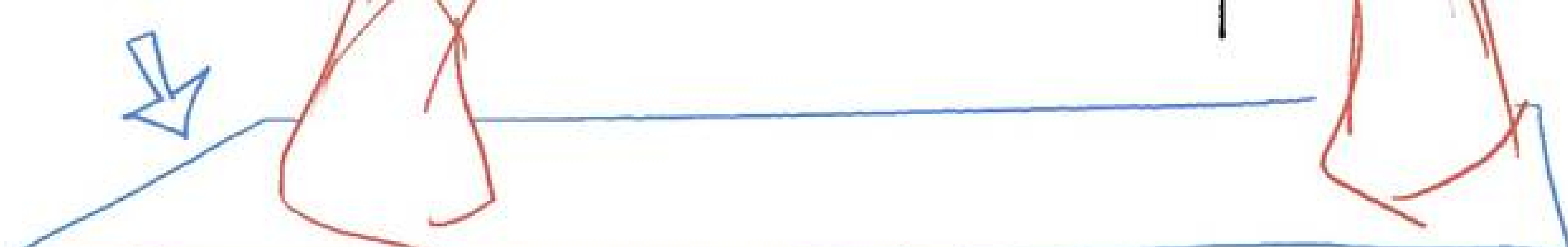
key point

Q : 흔들리는 표현 방법이 궁금해요



흔들리는 표현을 하기 위해 그리려는 캐릭터 인체 흐름을 먼저 만들어 그려줍니다

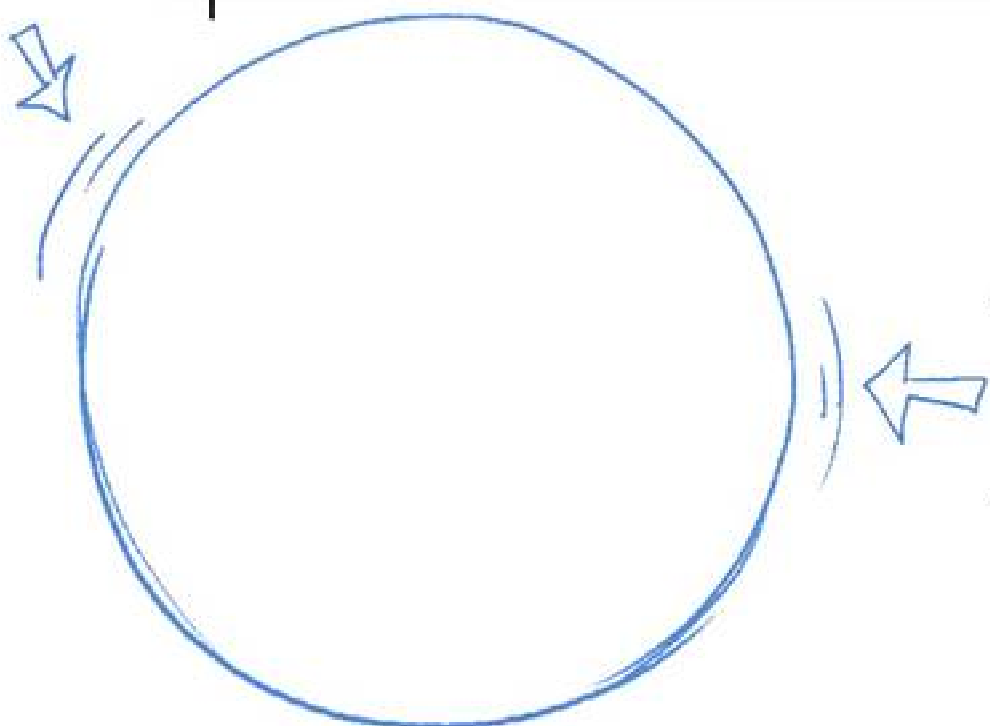
발이 닿는 곳은 지면의 형태와 투시를 고려하여 그려주면 좋습니다





러프하게 표현된 인체의 형태를 선을 정리하고 묘사를 통하여 정리해줍니다

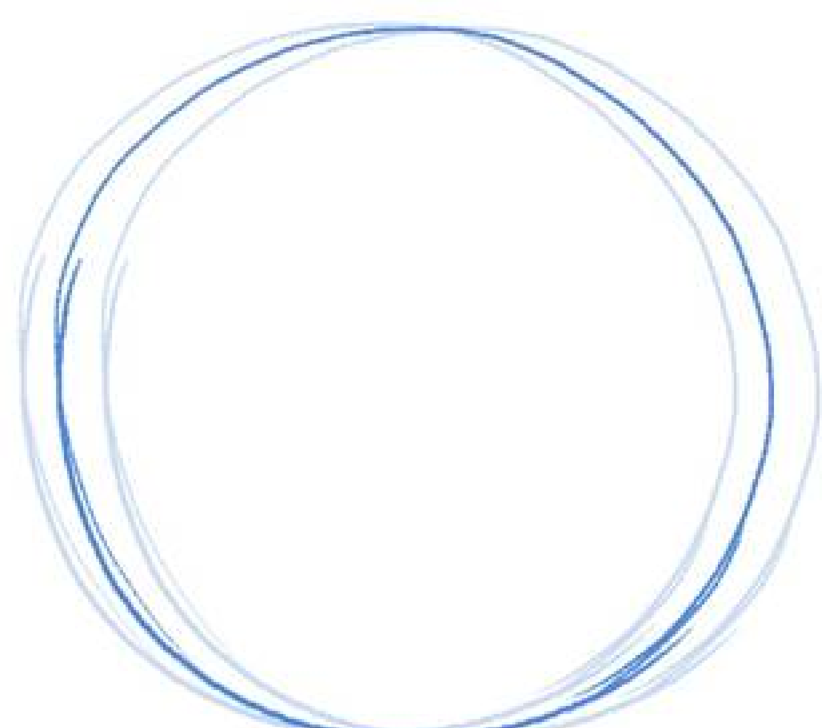
흔들리는 표현 방법을 크게 3가지 방법으로 나눠 그려봅니다



물체 양쪽에 효과선을 추가하여
가벼운 흔들림을 표현 합니다



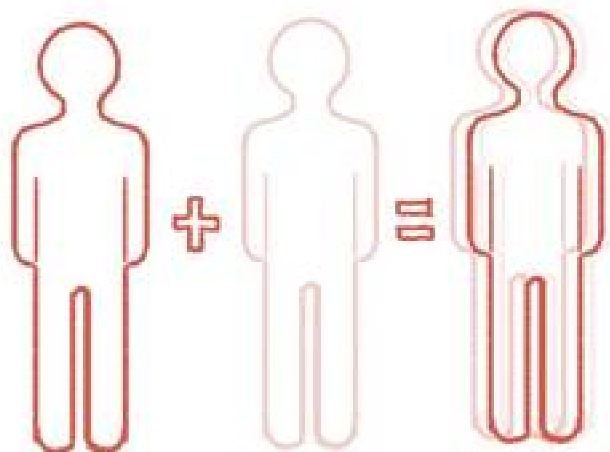
물체 외곽 라인에 짧은 선을 통해 흔들림을 표현합니다
선 방향에 따라 가로, 세로의 흔들림이 만들어집니다



물체와 같은 형태를 가진 옅은 선이
거리를 두고 좌, 우로 배치되면
흔들리는 느낌을 만들 수 있습니다

위의 방법 중 상황에 맞거나
표현하고자 하는 방식으로
캐릭터에 접목시켜 그려줍니다

외곽 라인에 좌우로 짧은 선을 만들어 정리합니다



같은 형태를 연하게 만들어서
캐릭터에 붙여 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







key point

Q : 악마 날개를 그리고 싶어요

날개를 형성하는 뼈의 형태를 그리기 위해 세 번의 획을 그어줍니다

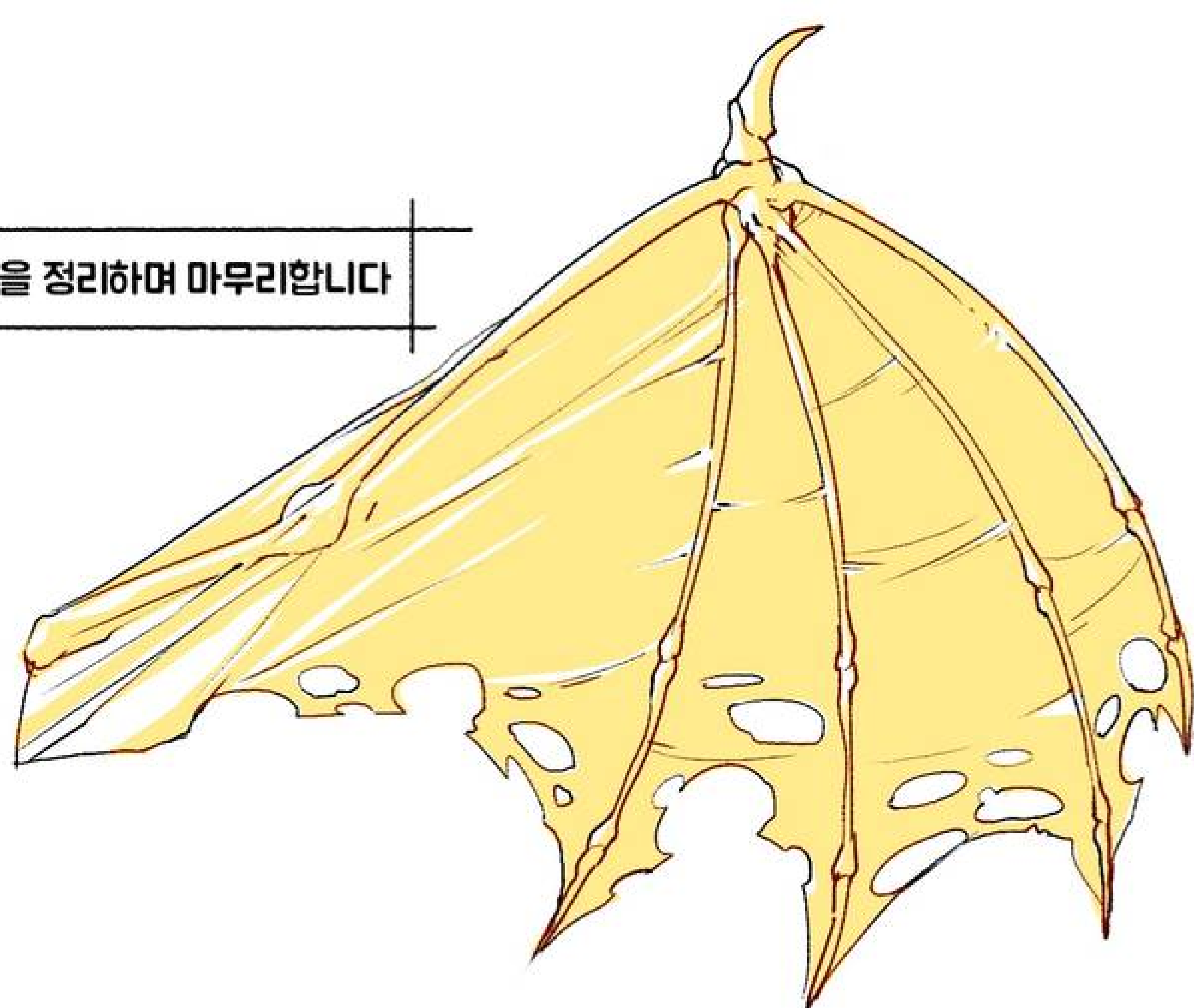
관절을 나눠 뼈의 두께를 만들어 주고 짧게 위로 솟은 모양을 추가합니다

세 개의 획을 관절 부분부터 흐름을 맞춰 내려줍니다

마찬가지로 두께와 마디를 만들어 줍니다

곡선을 그려가며 끝부분을 이어줍니다

판타지적인 요소로 날개 부분에
구멍을 만들어 분위기를 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다



윗부분의 뼈를 올려주면 날개를
펴는 듯한 느낌으로 그려집니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

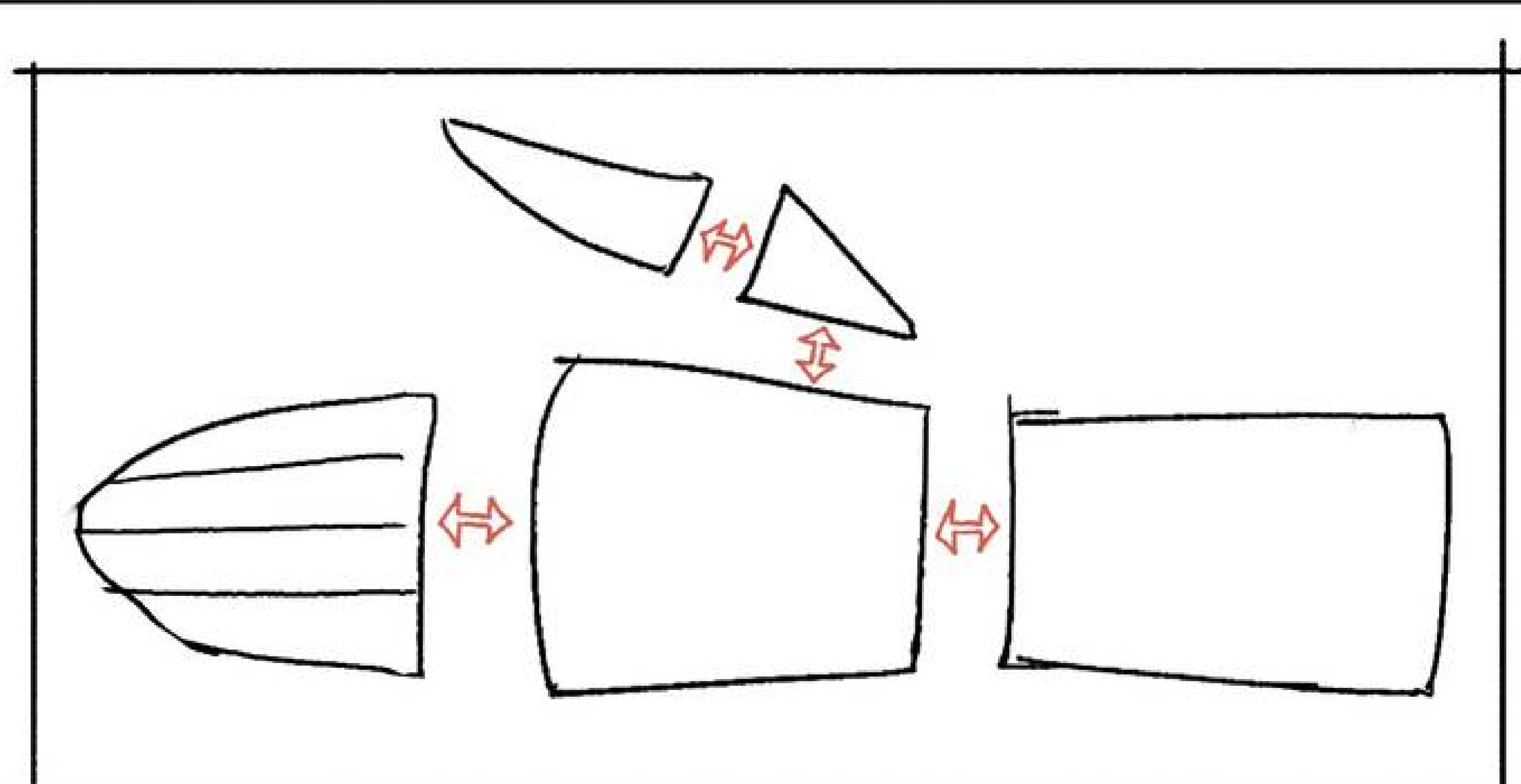


깃털 형태로 그리고 검게 칠하면
악마 날개로 보이기도 합니다
(53화 천사 날개 그리기 참조)

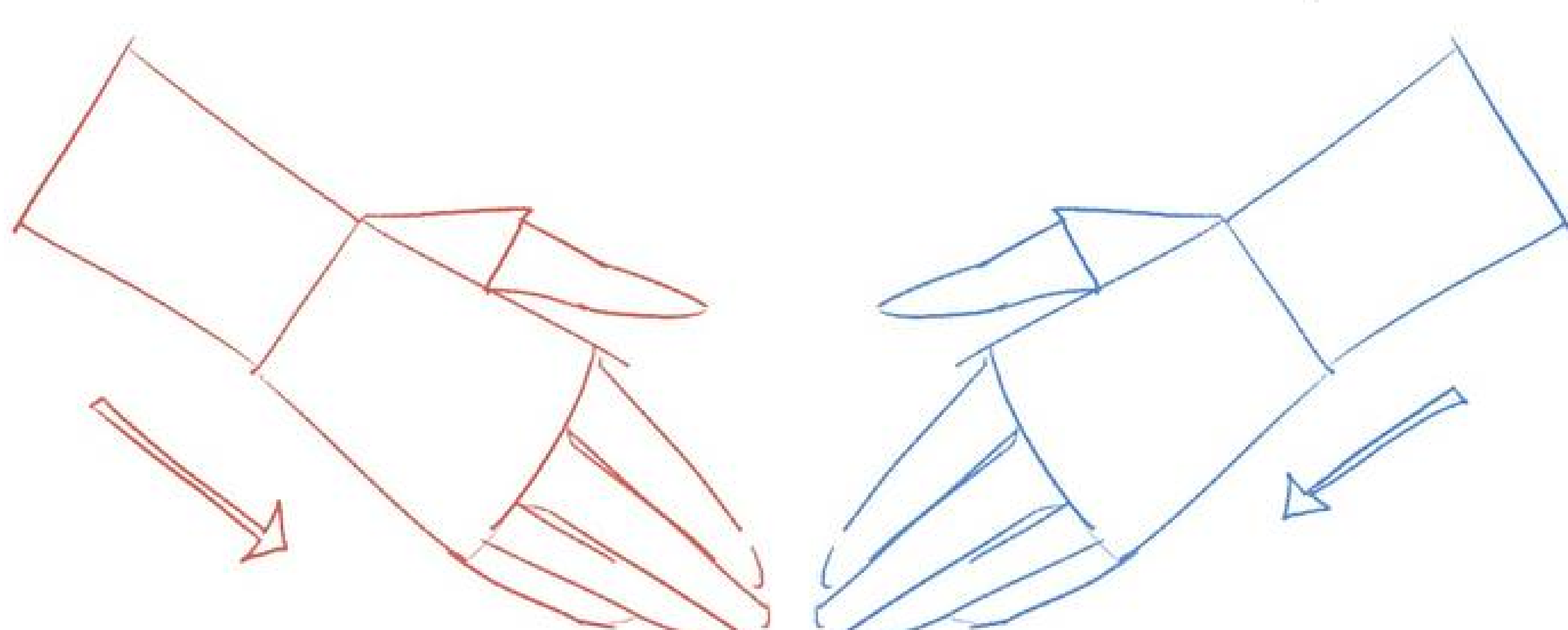


key point

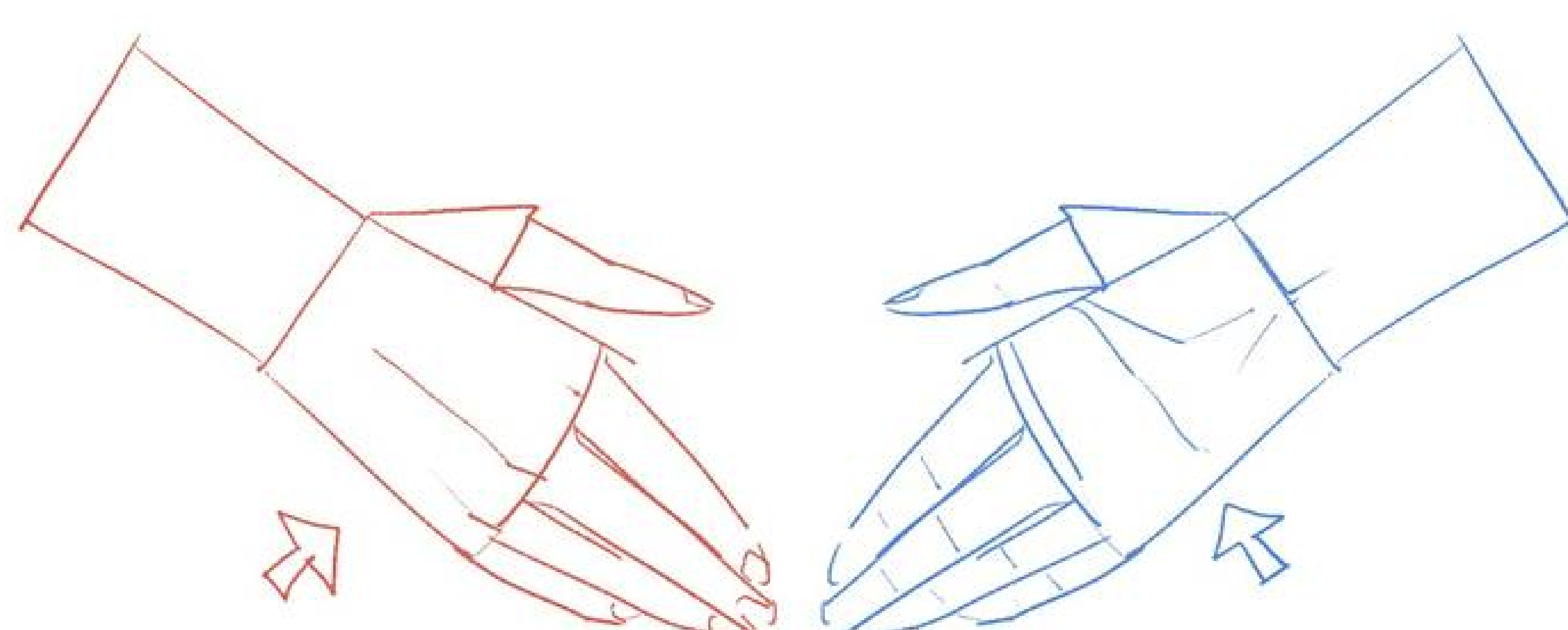
Q : 악수하는 손 모양이 어려워요



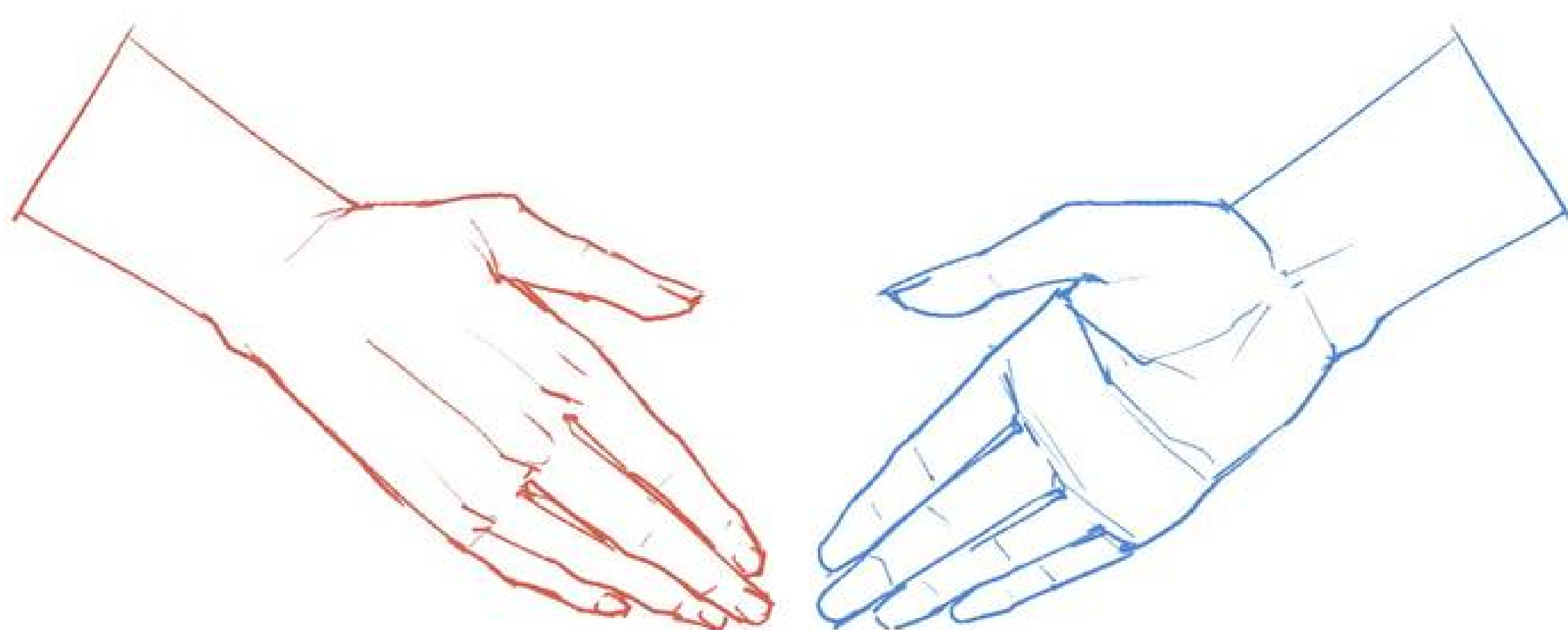
악수를 하는 손의 기본 형태를 먼저 생각하고 이해합니다



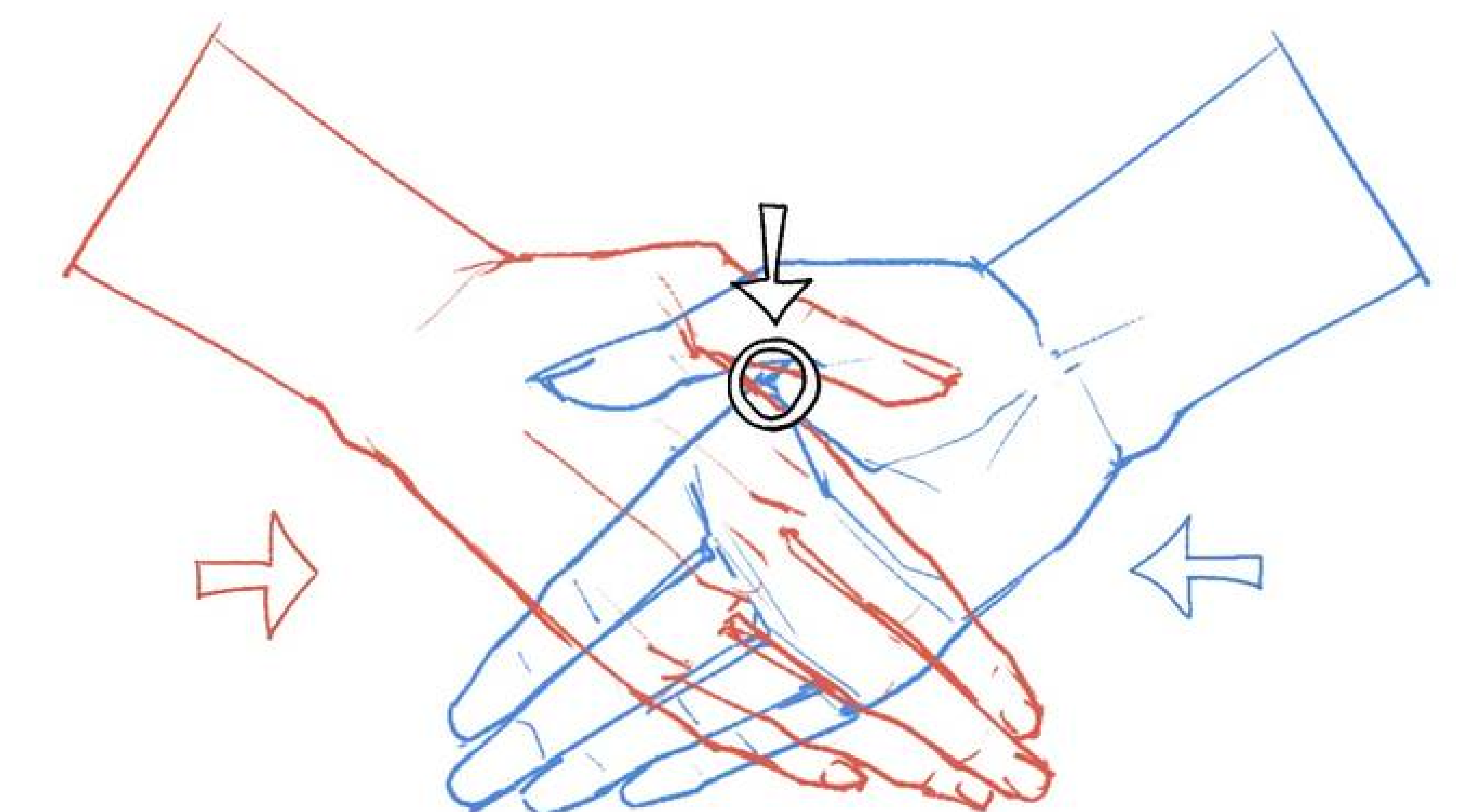
사선으로 기울어진 느낌으로 양쪽 손의 형태는 같습니다



우측은 손등으로 표현하고 좌측은 손바닥으로 표현하여 차이를 만들어 줍니다



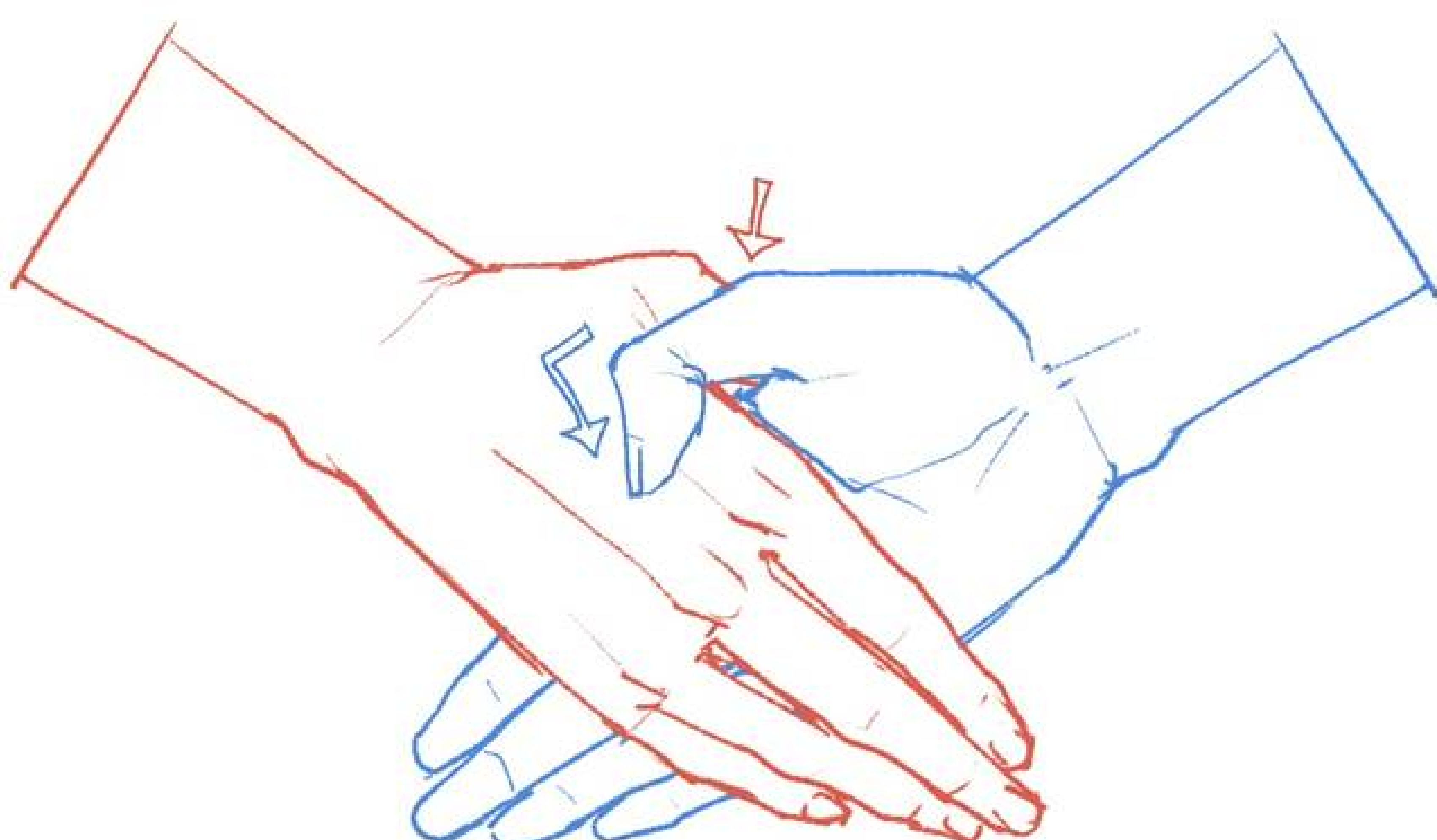
선을 정리하여 손등과 손바닥을 정리합니다



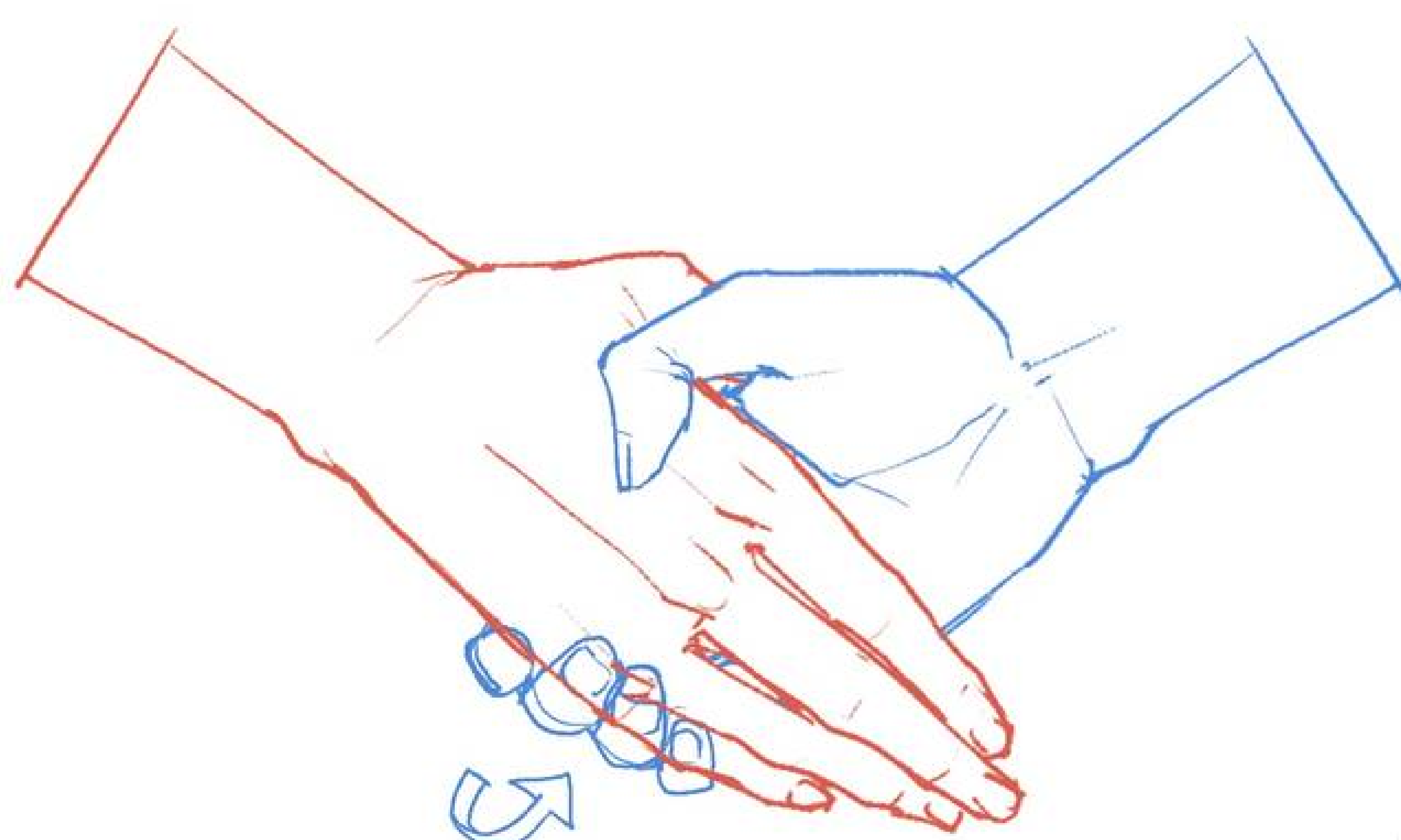
양손은 엄지손가락 부분까지 서로 교차하게 됩니다



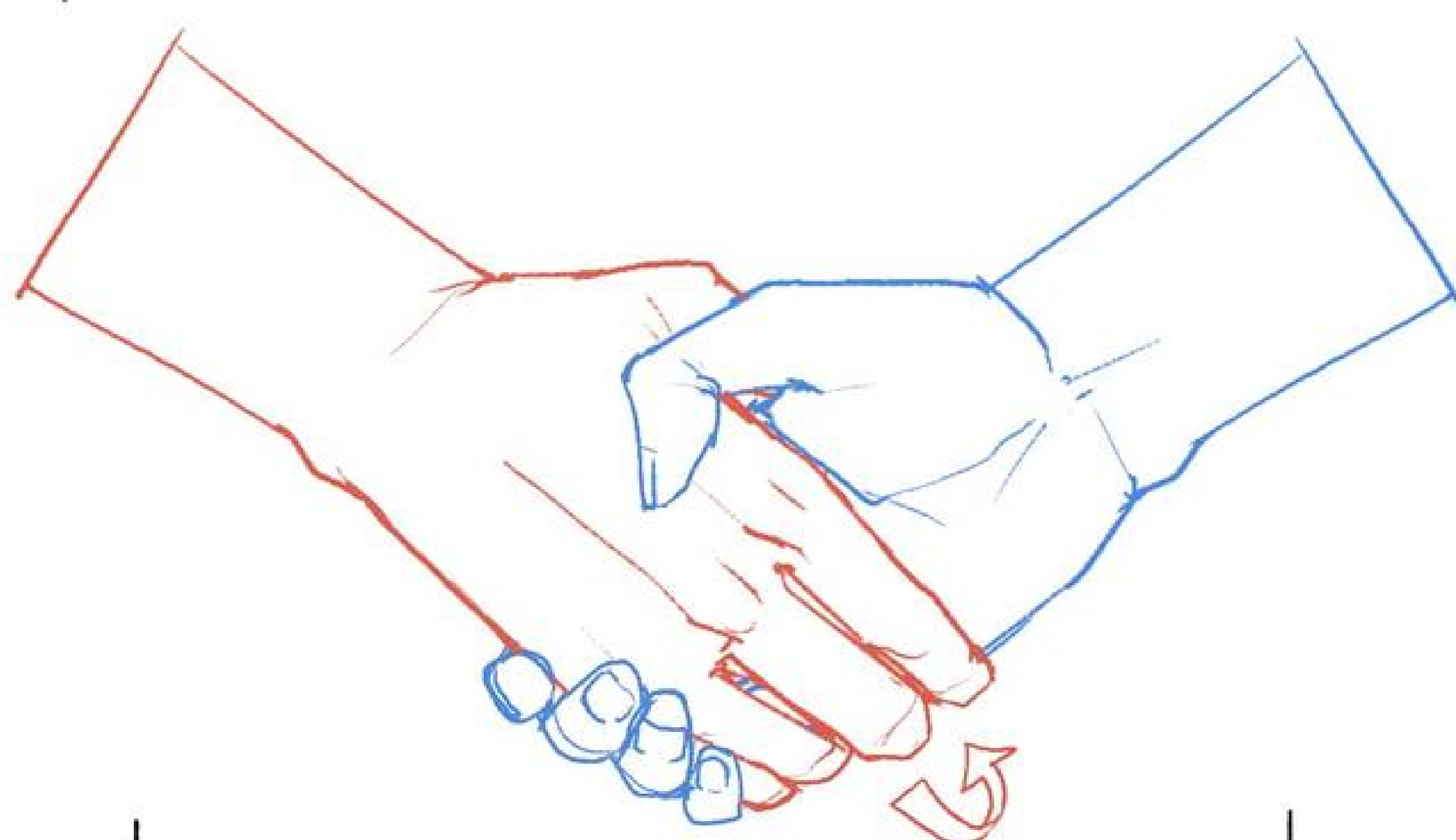
투시로 가려지는 부분은 지워줍니다



엄지손가락을 구부려 주고 반대쪽의 경우 가려지기 때문에 보이지 않습니다



손날을 감싸듯 손가락을 구부리며 가려진 손가락의 길이를 고려해 짧습니다



반대편도 마찬가지로 손날을 기준으로 손가락이 접히게 됩니다



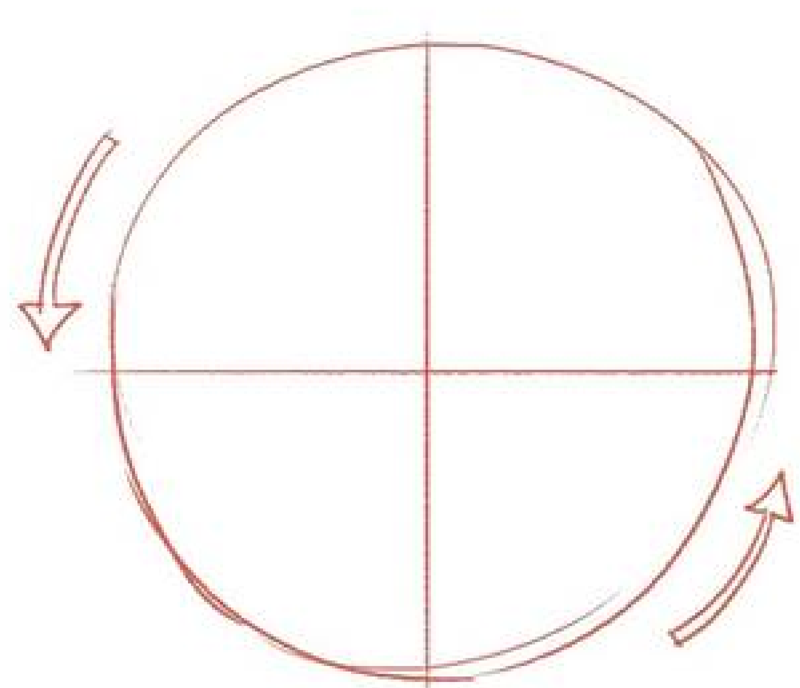
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

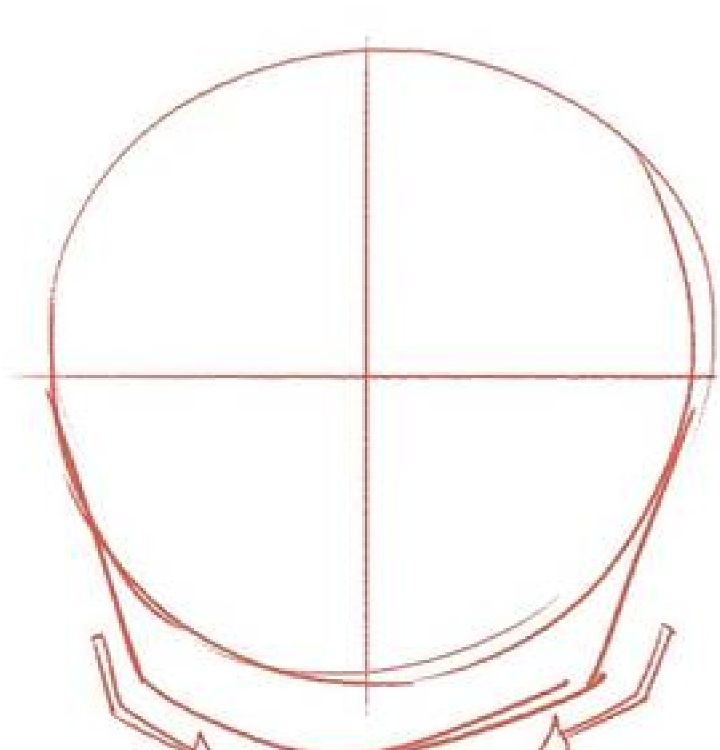




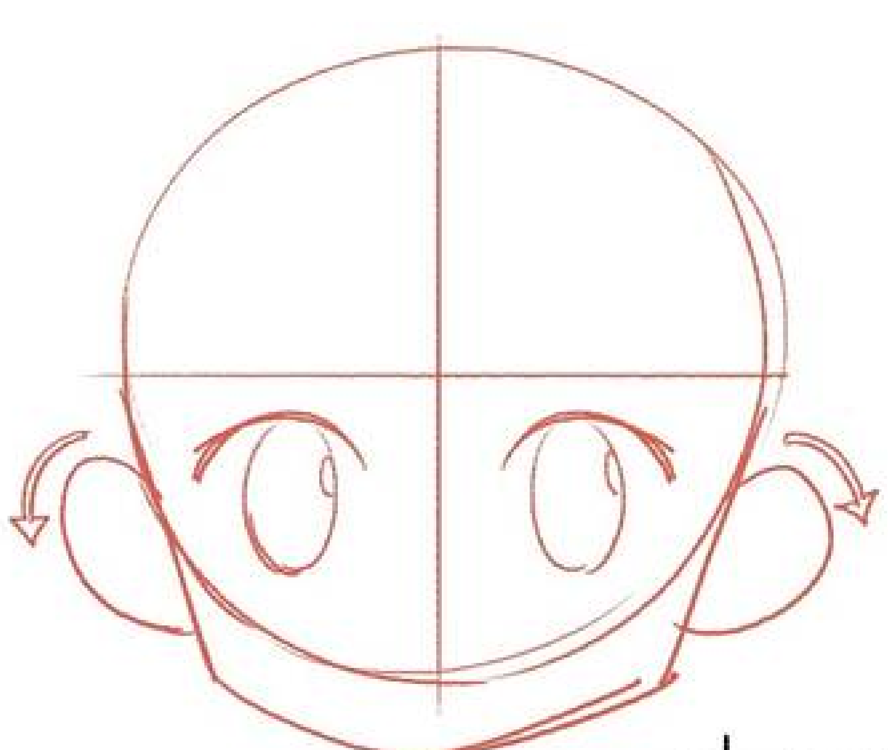
Q : SD 캐릭터 목은 어디에 그려야 하나요



SD 캐릭터를 그리는 기본 방식은
9화 내용을 참고 바랍니다



하관 길이를 낮게 그려 동글동글한
느낌을 주고 SD스러운 얼굴형으로
만들어 줍니다





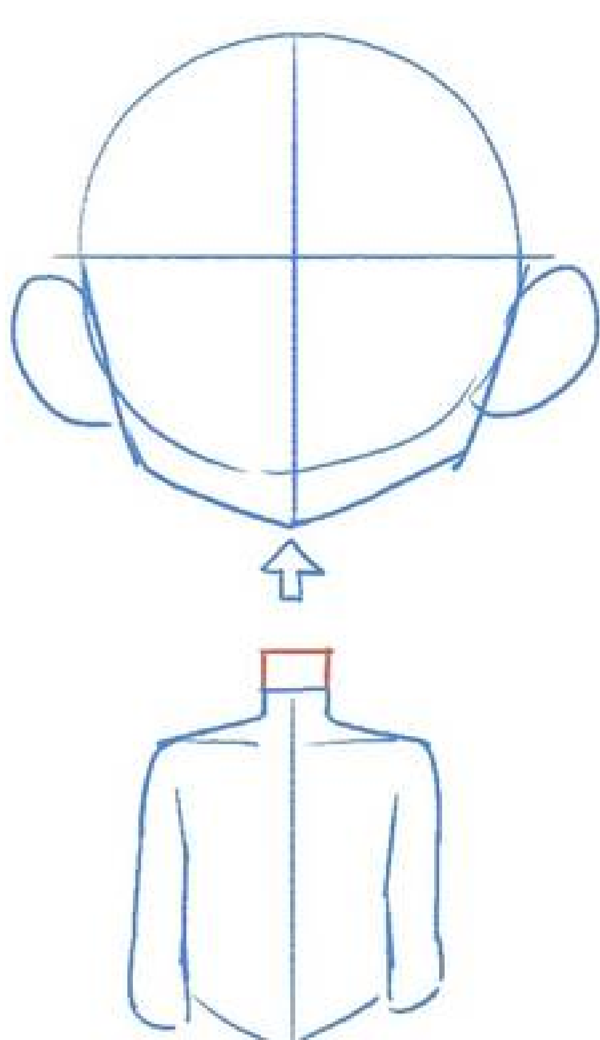
귀의 형태는 크고 동그랗게 그립니다 단순화된
형태이므로 귓바퀴 표현이 없어도 상관은 없습니다



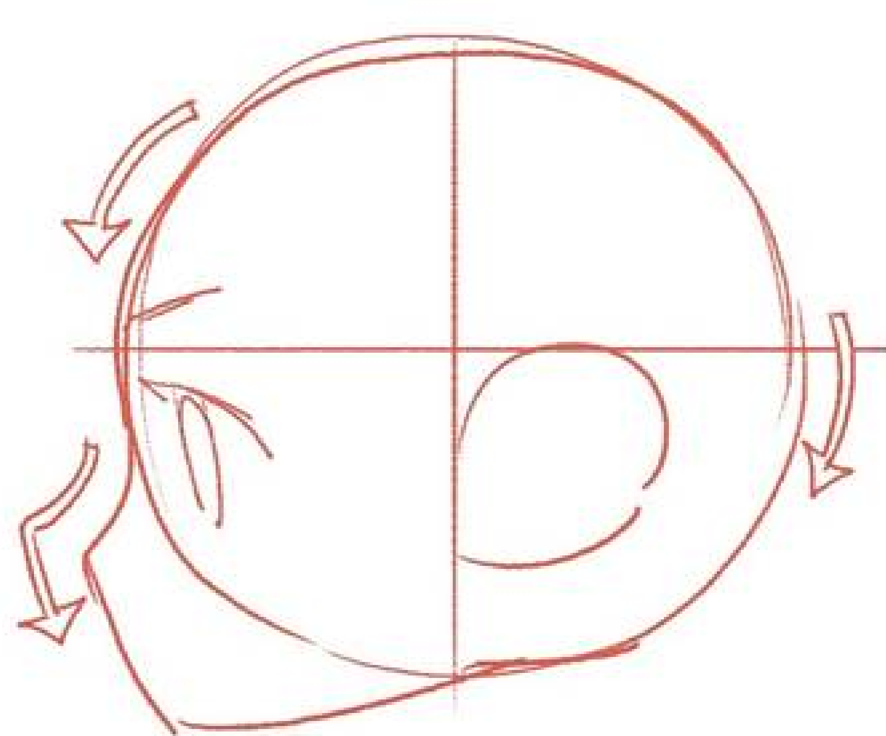


머리카락을 추가하고 얼굴을 마무리합니다

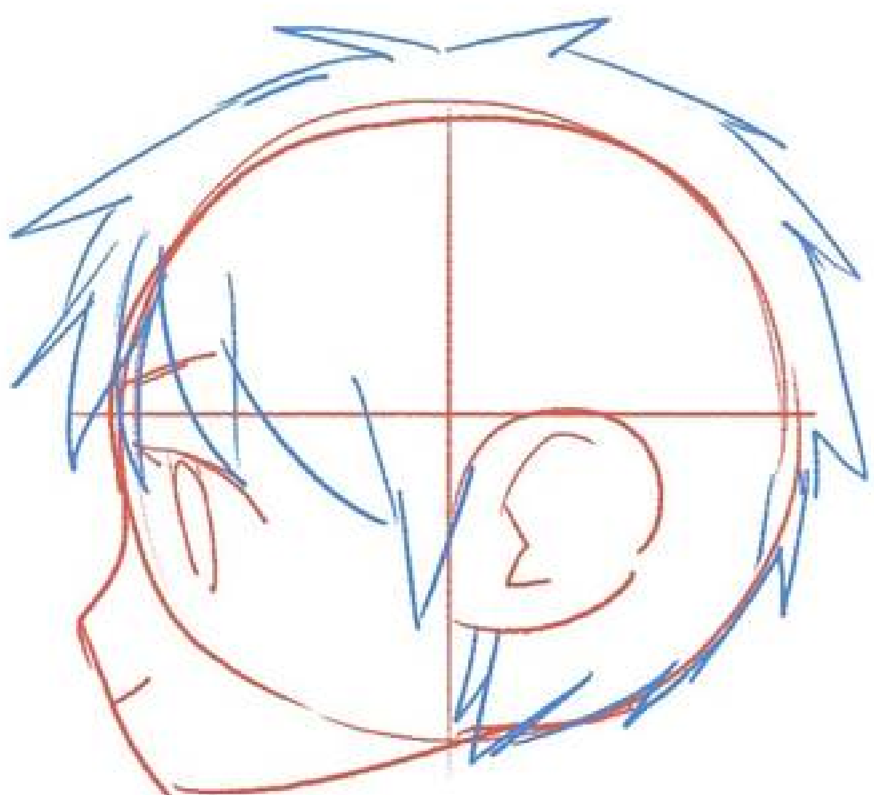




얼굴 중앙에 맞춰 목을 그려줍니다 목의 길이는 조립된 형태를 떠올리고
얼굴 안으로 깊숙하게 들어가므로 보이는 목의 길이는 상당히 짧습니다

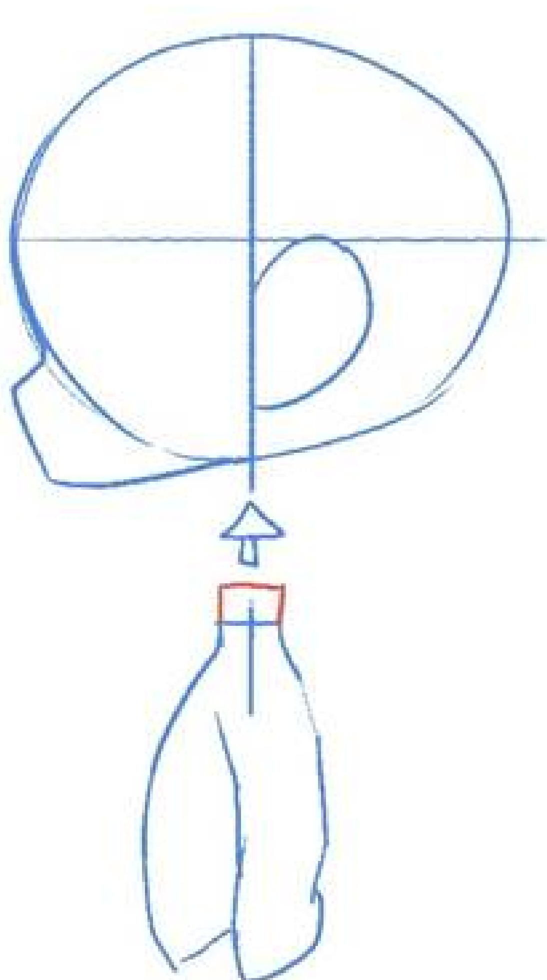


옆모습 SD 얼굴을 그려봅니다

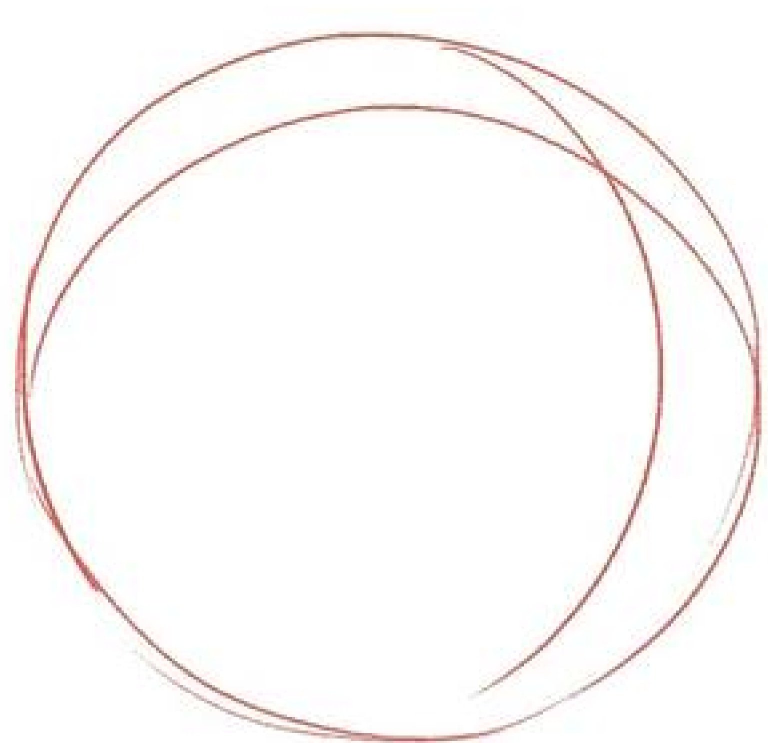


머리카락을 추가해 그립니다

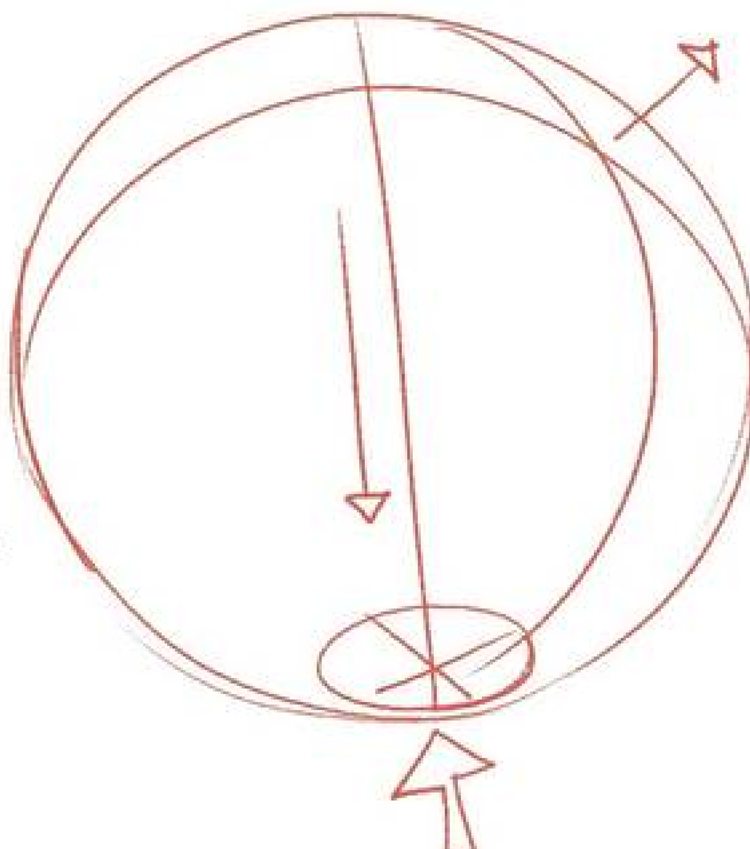




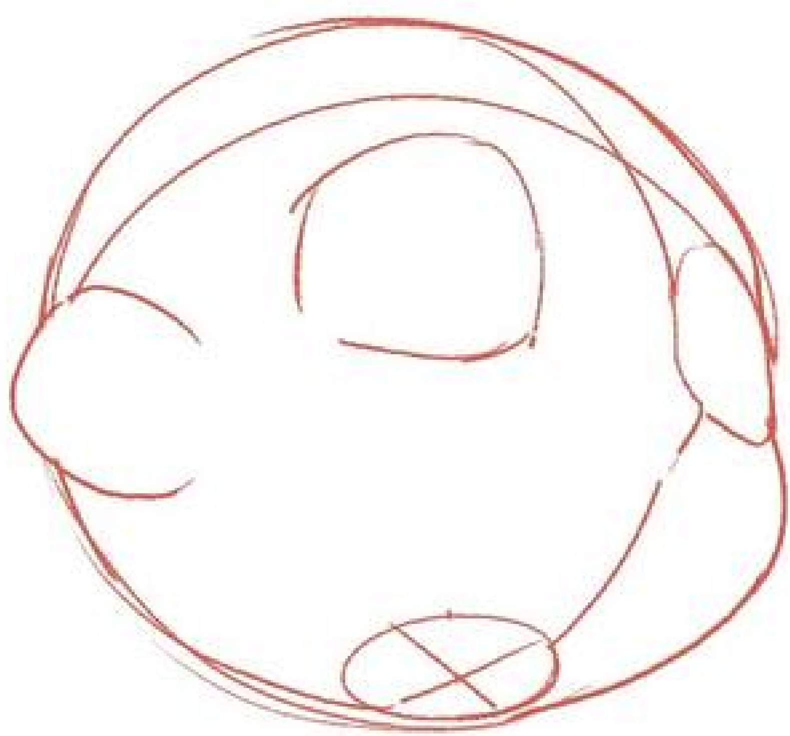
얼굴이 완성되면 중앙 위치를 찾아 목을 그려줍니다 정면과 마찬가지로 보이는 목은 짧게 그리는 게 어색하지 않습니다



다른 각도에서 보이는 얼굴형에서 이해를 해봅니다



캐릭터가 보고 있는 각도를 고려하여 얼굴의 중앙 부분을 찾고 목이 그려지는 위치를 그려줍니다

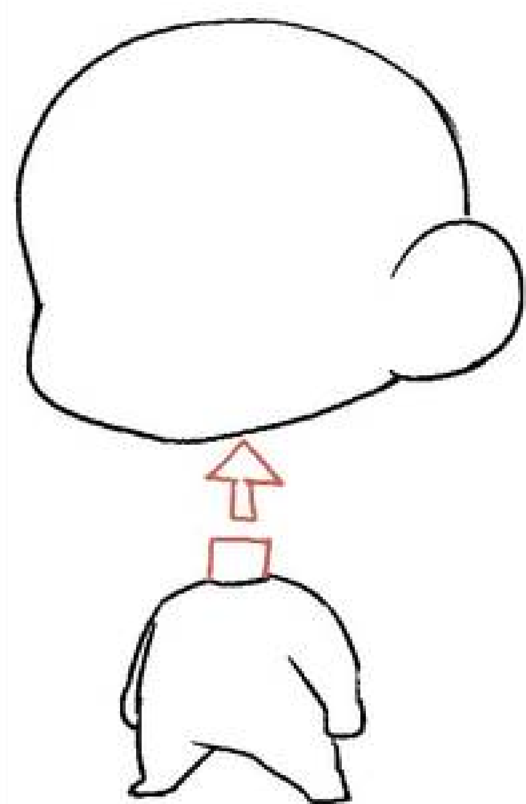


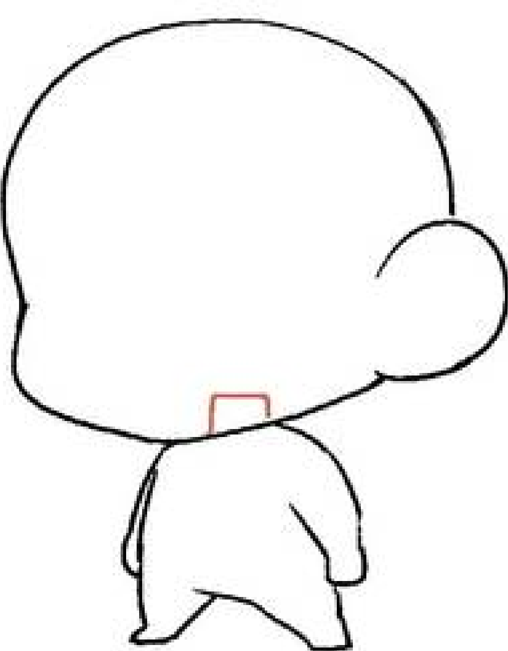
가이드라인을 기준으로 형태를 잡아갑니다

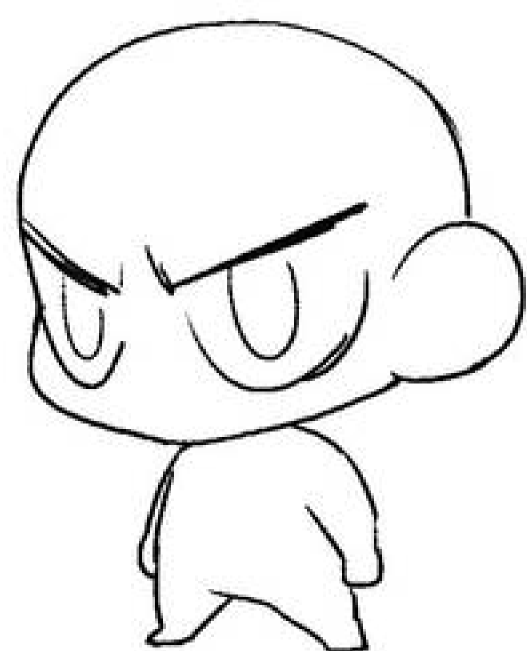


세부 묘사를 하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







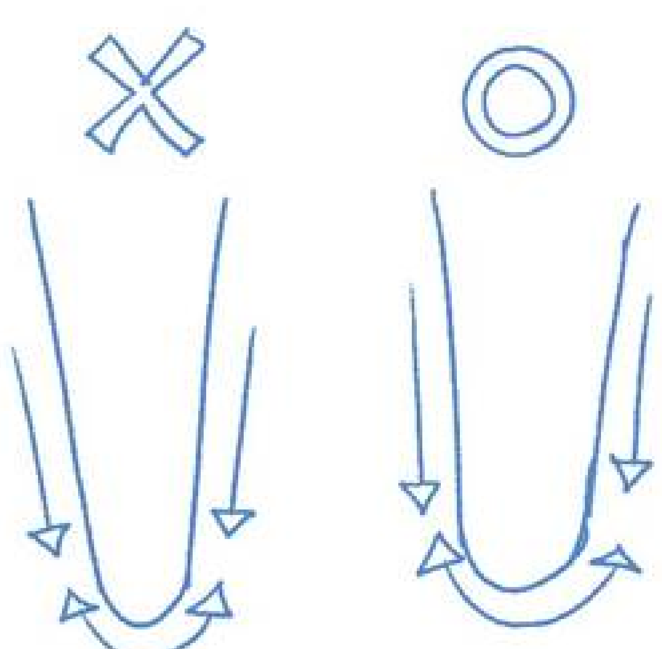


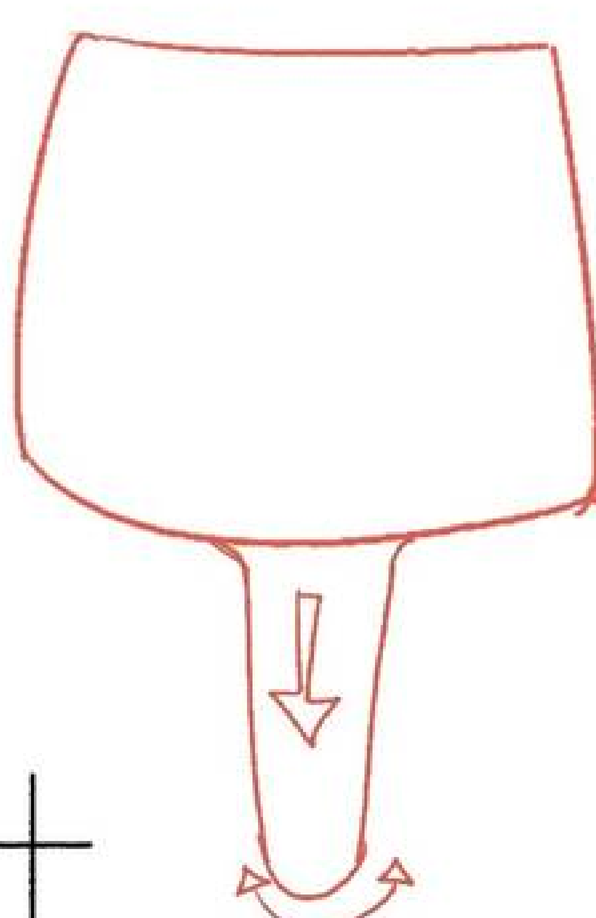
key point

Q : SD 캐릭터 손, 발은 어떻게 그리나요

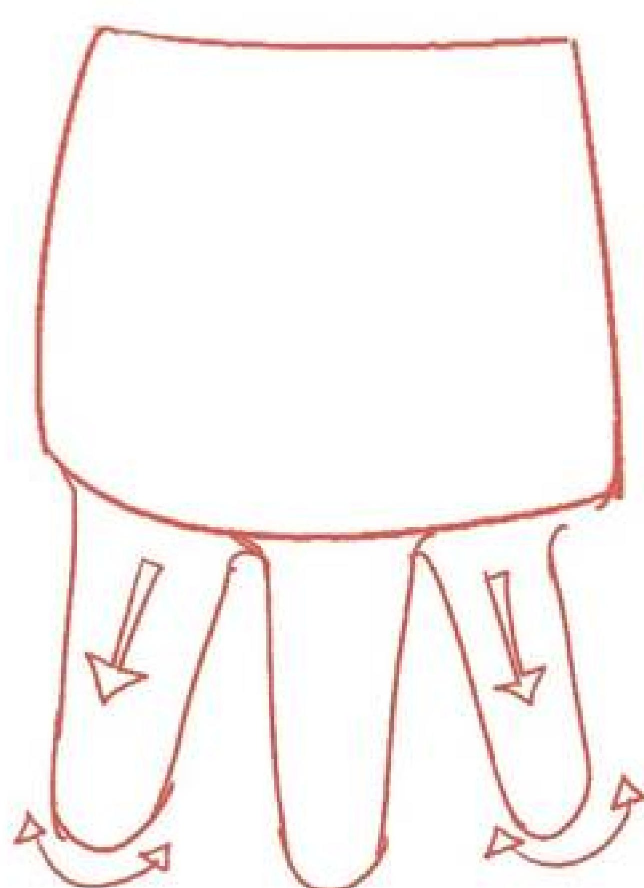


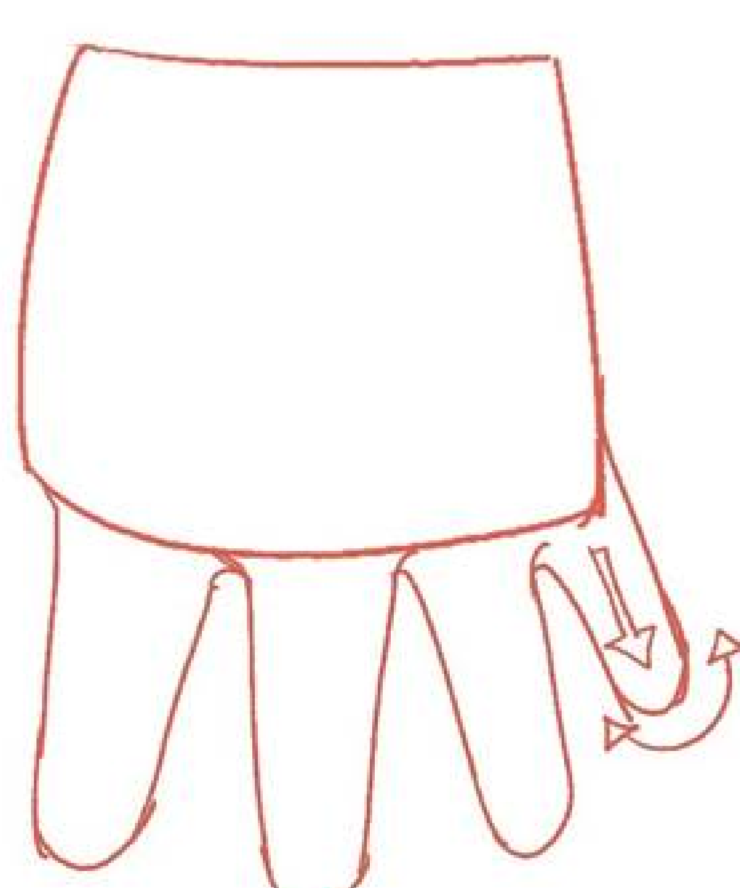
손가락이 나올 손등, 손바닥의
형태를 그려줍니다 네모 형태지만
동글동글한 느낌으로 만들어 줍니다



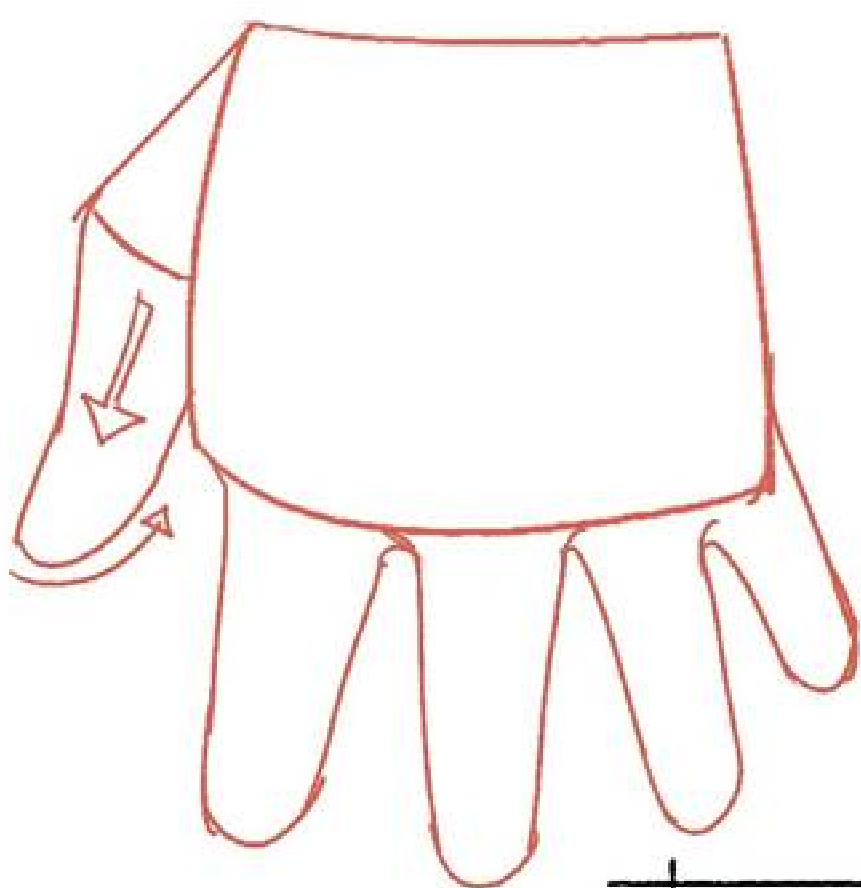


기준이 되는 중심의 중지 손가락을 그려주고
손가락 끝은 부드러운 곡선으로 표현합니다



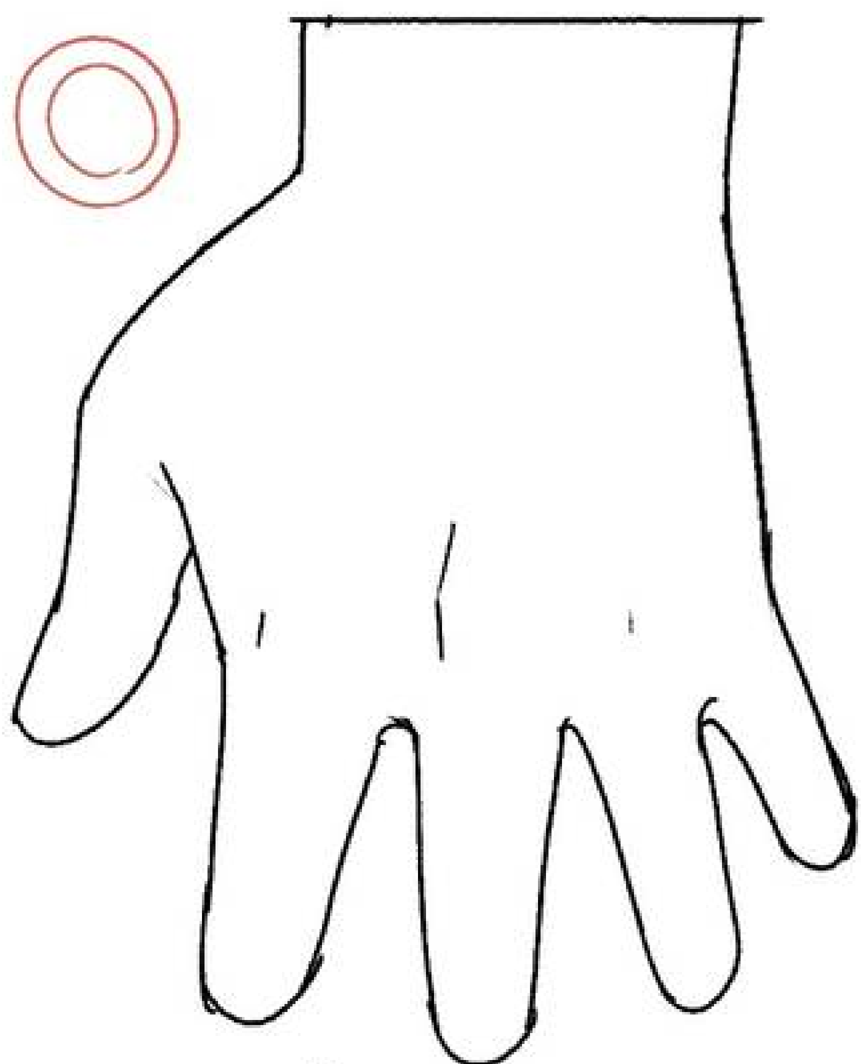


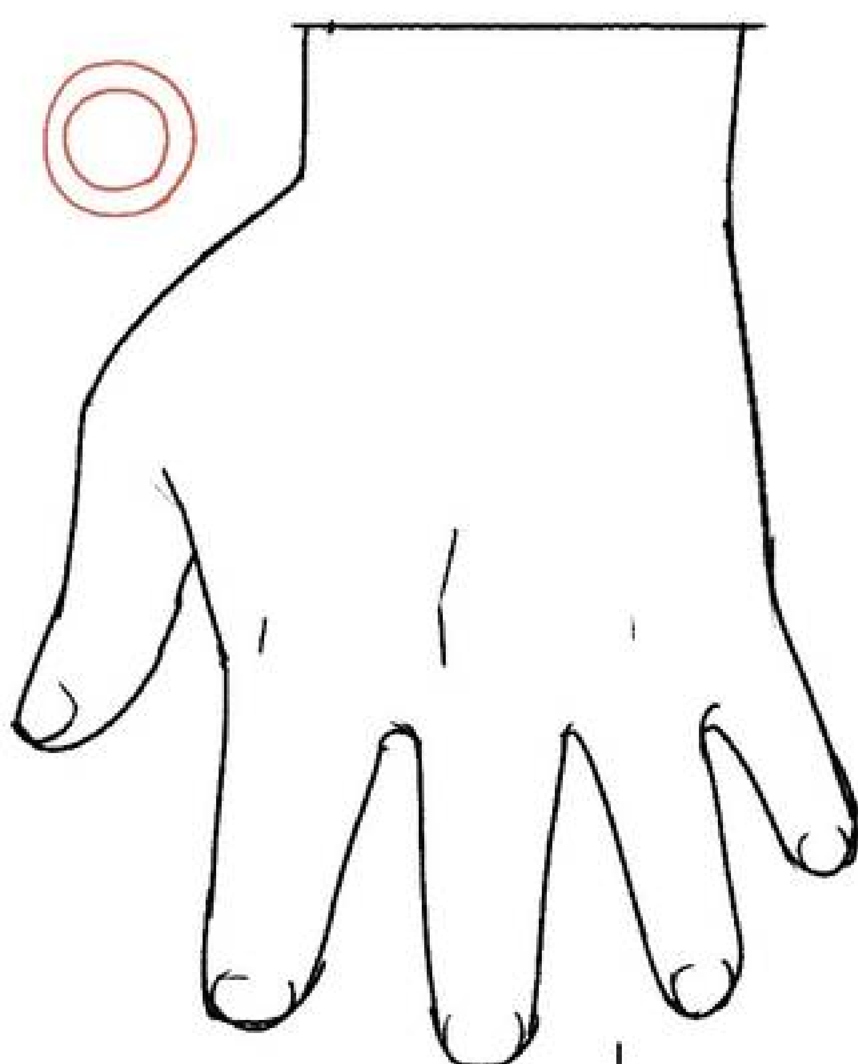
나머지 손가락 역시 길이의 차이를 고려하면서 그려줍니다



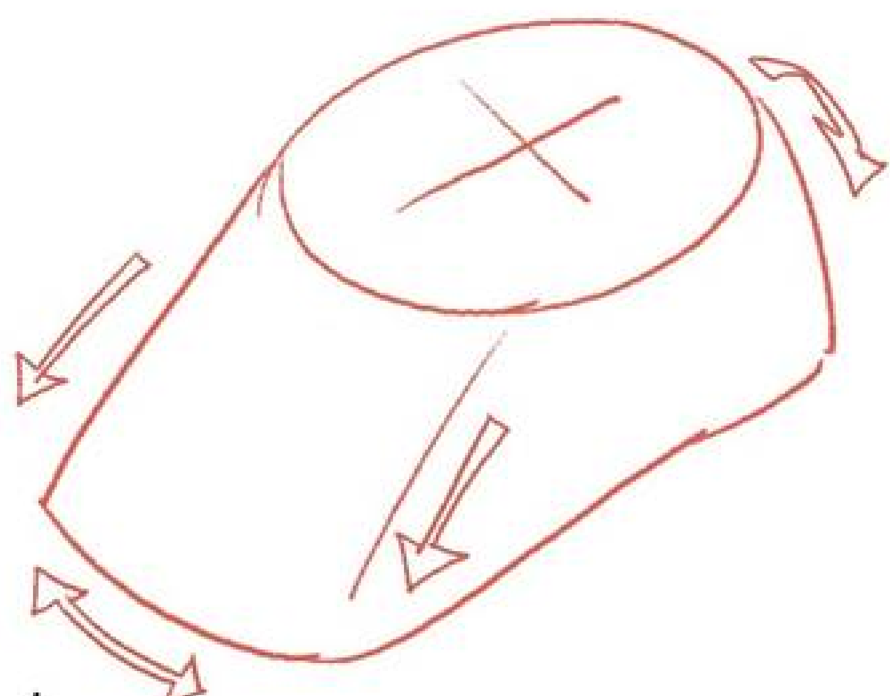


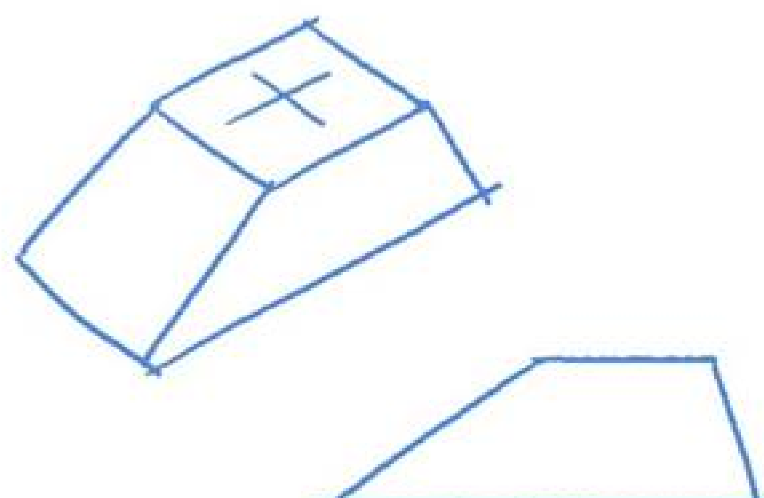
엄지손가락의 경우 네 손가락과 뻗는 각도가
다르기 때문에 손가락 끝을 표현할 때 주의합니다



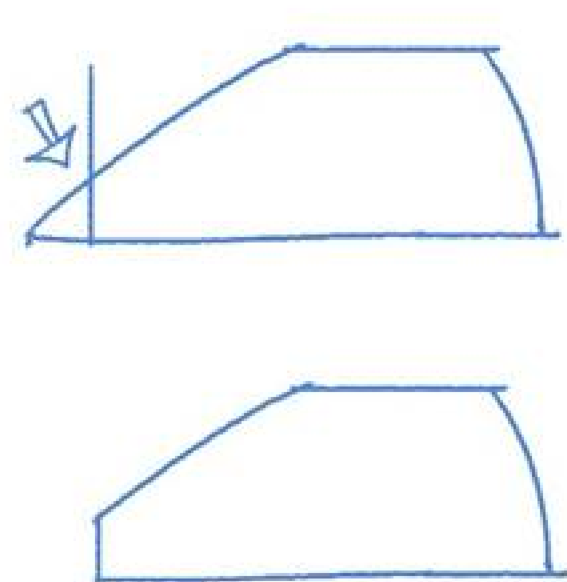


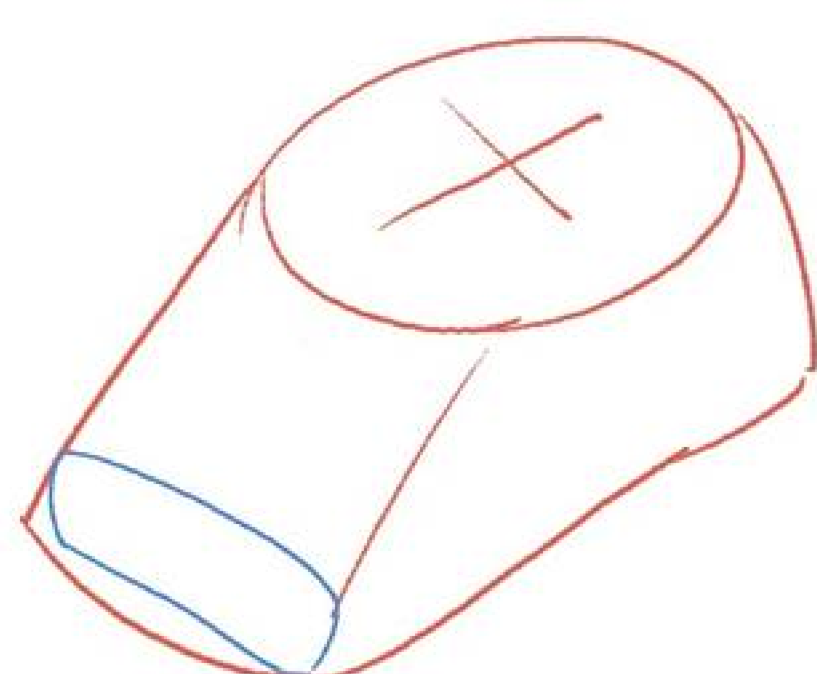
길이가 짧고 단순화된 SD 손의 형태이기 때문에
손톱의 표현은 취향에 따라서 하거나 안 해도 됩니다



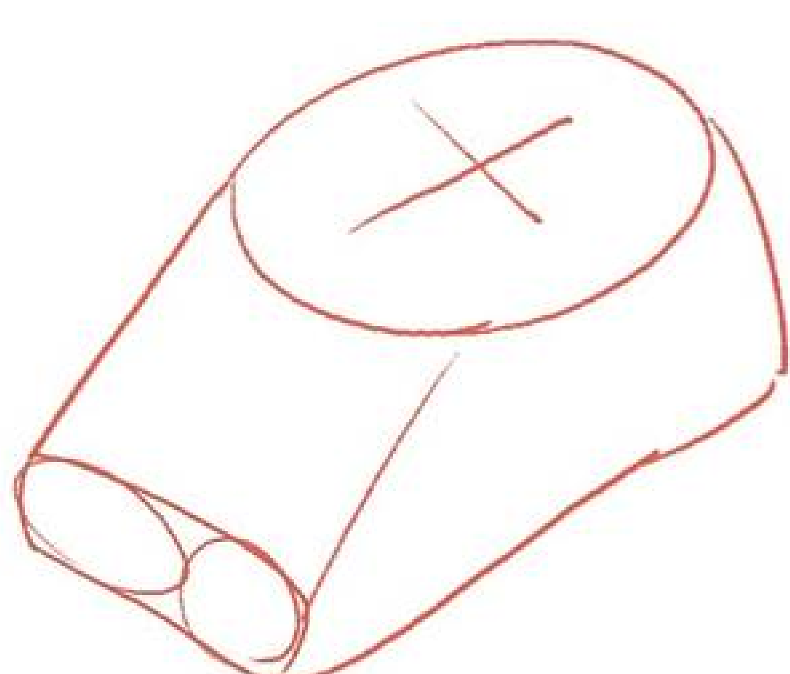


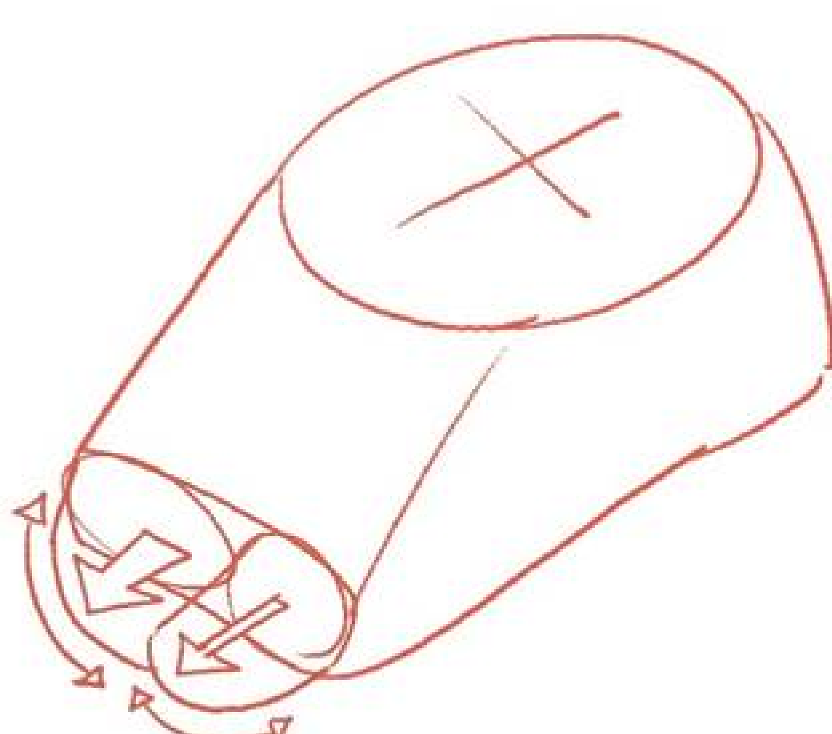
발의 경우 발목 부분이 폭이 넓고 발등을 짧게 표현해 귀여운 느낌을 살려줍니다



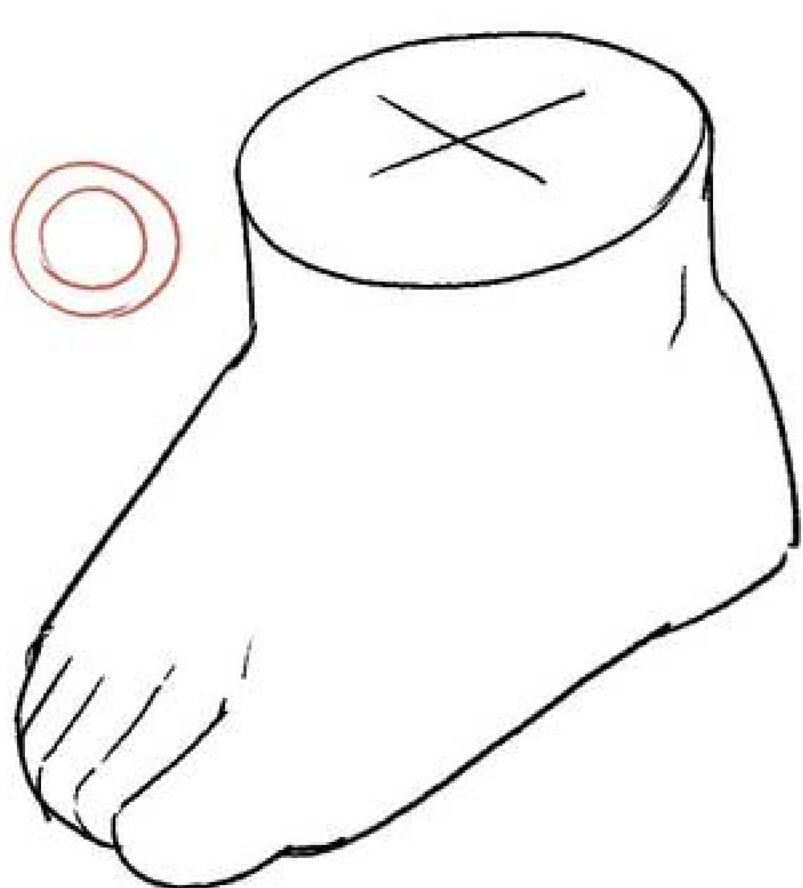


발가락이 나올 두께를 고려해 뾰족한 부분을 없애줍니다



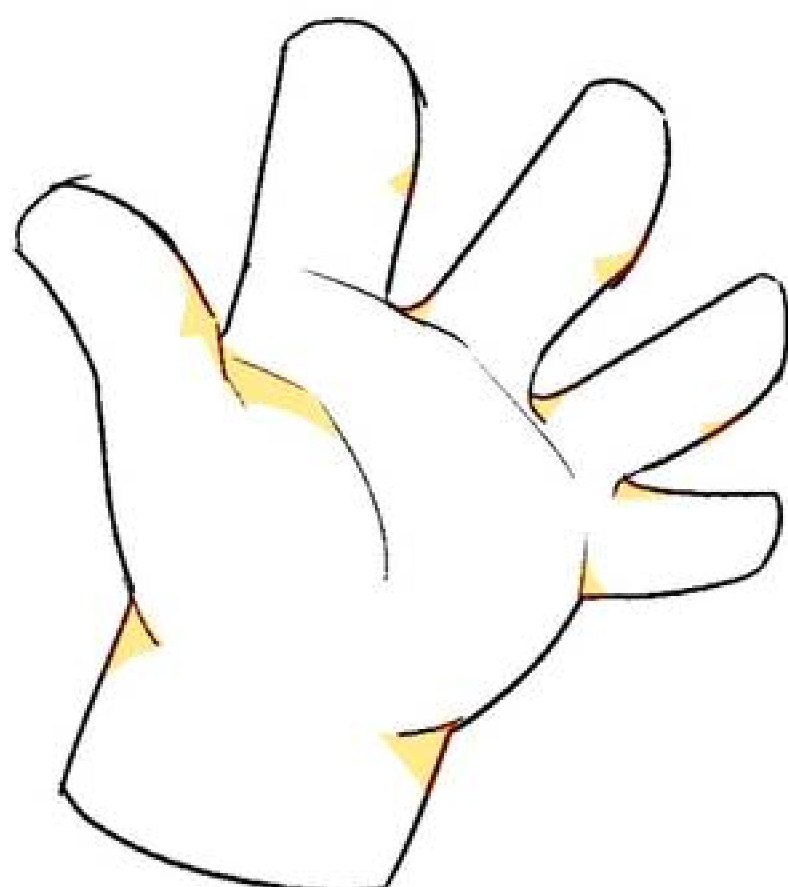


짧고 끝이 동그랗게 표현된 발가락을 만들어 줍니다





손가락과 마찬가지로 발톱의 표현은 취향에 따라 선택합니다



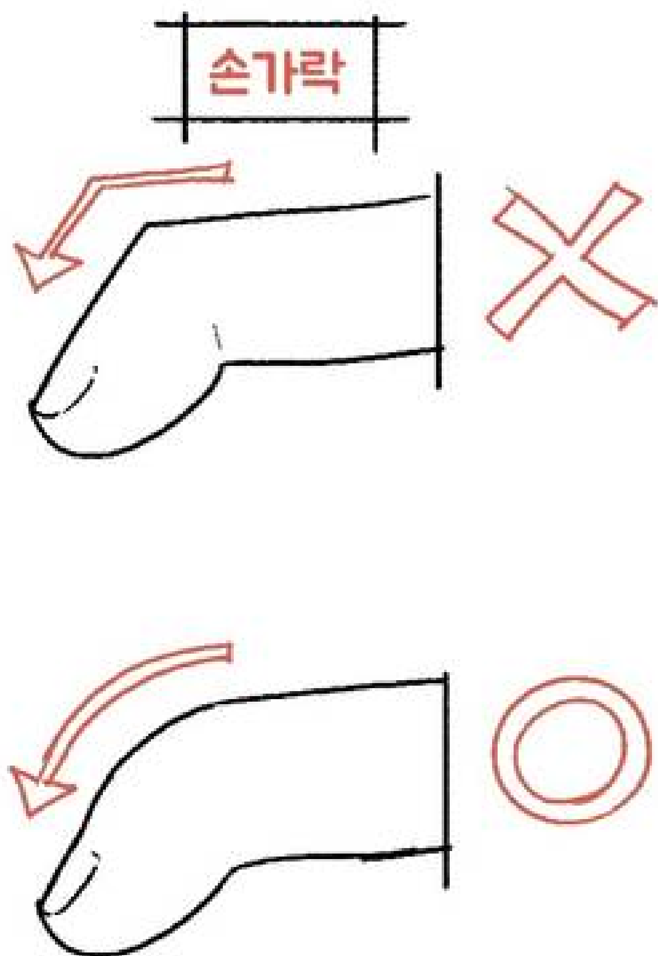


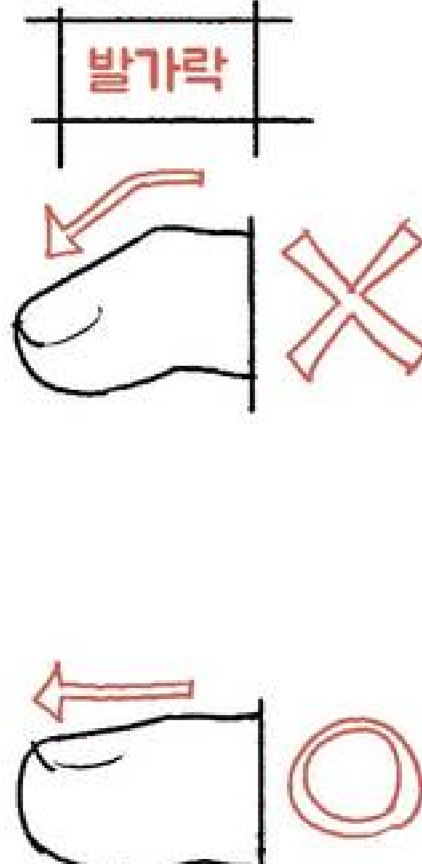
짧고 동글동글한 포인트를 살려 다른 각도의 SD 손과 발을 그립니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

손가락

발가락



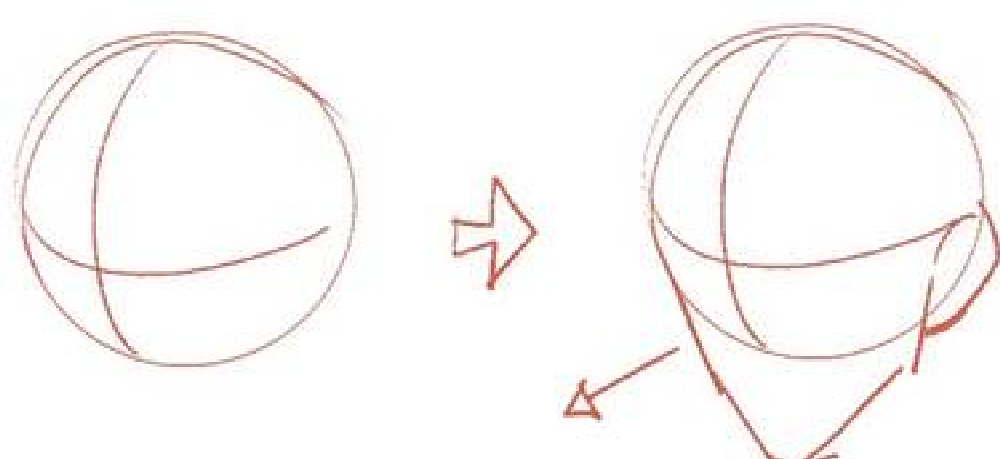


SD 손가락을 꺾어 그릴 때
부드럽게 꺾어야 자연스럽고
발가락의 경우엔 길이가
짧아서 마디를 굳이 꺾지
않아도 됩니다

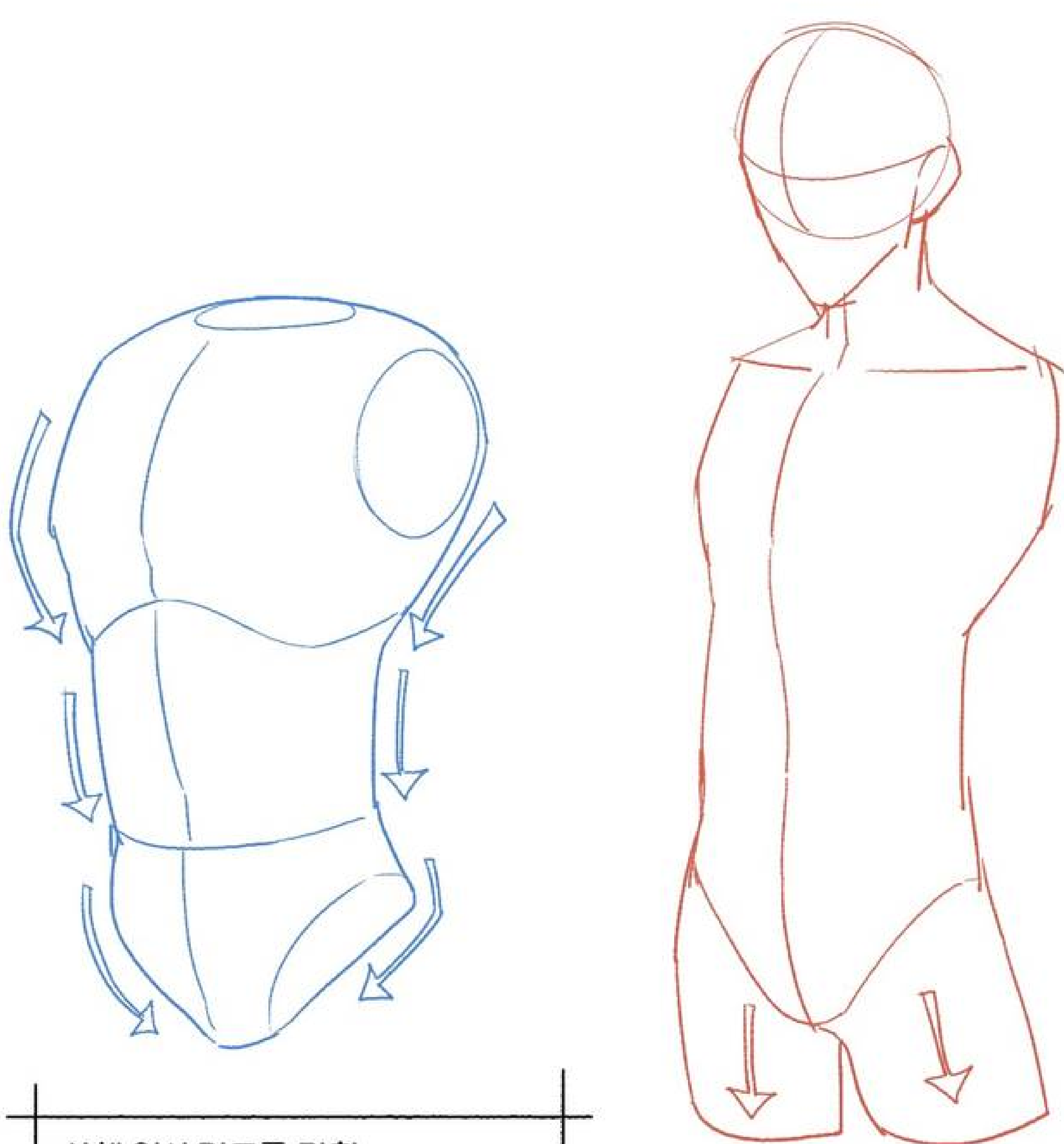


key point

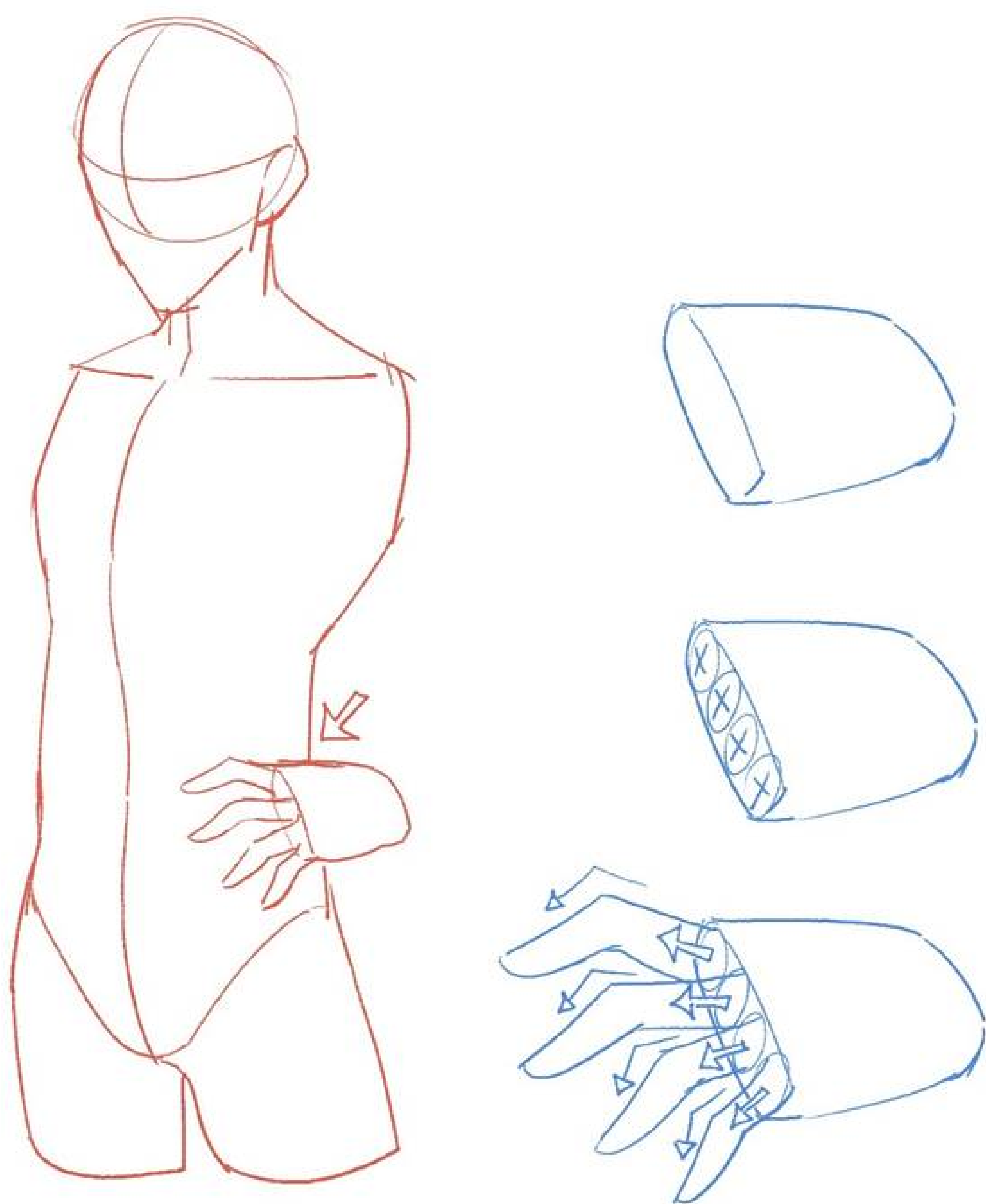
Q : 옆구리에 손 짚은 포즈 중 손이 어려워요



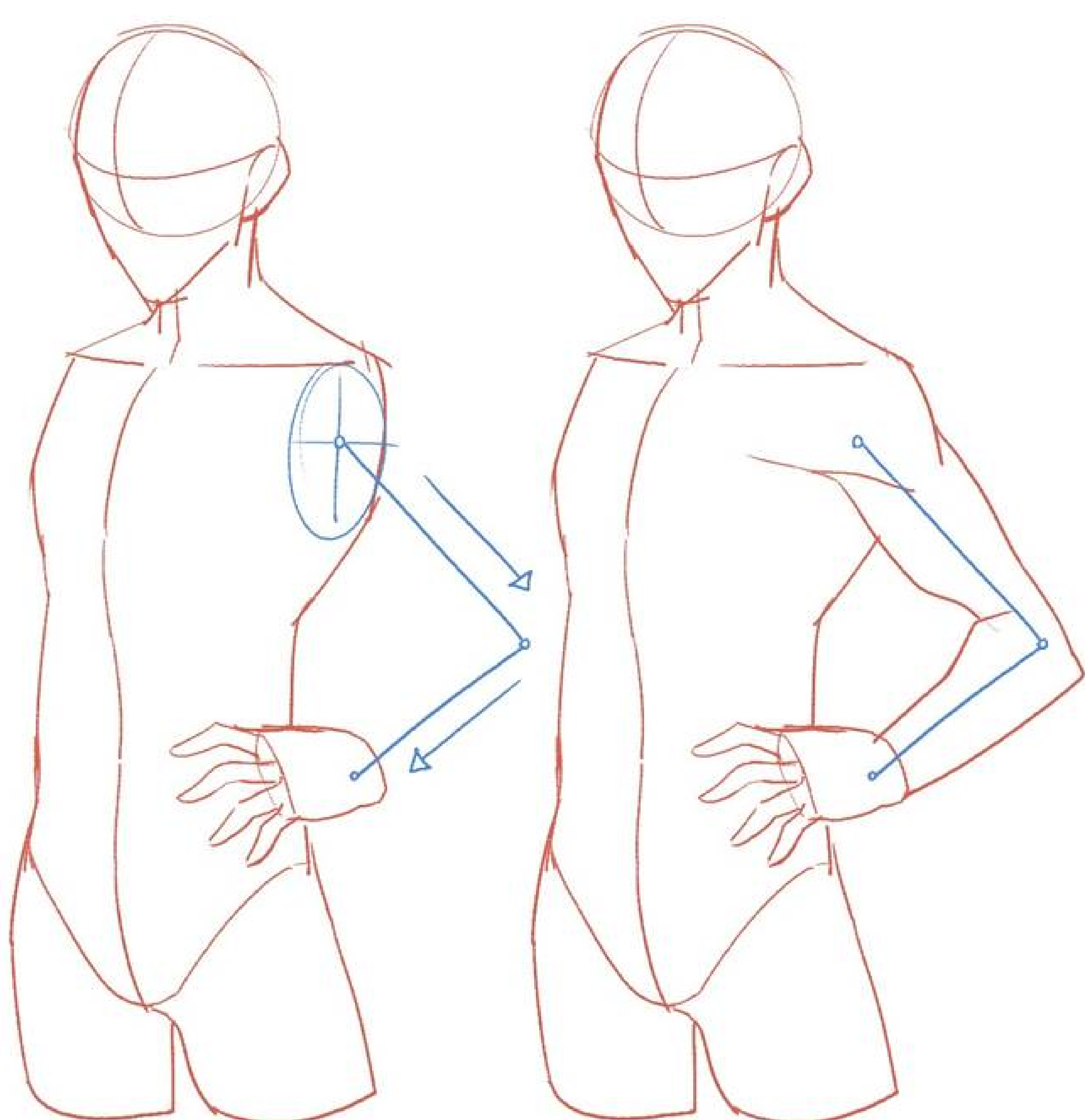
얼굴형을 바라보는 시점을 정하여 그려줍니다



상체 역시 각도를 맞춰
가슴, 배, 골반 순으로 표현해줍니다

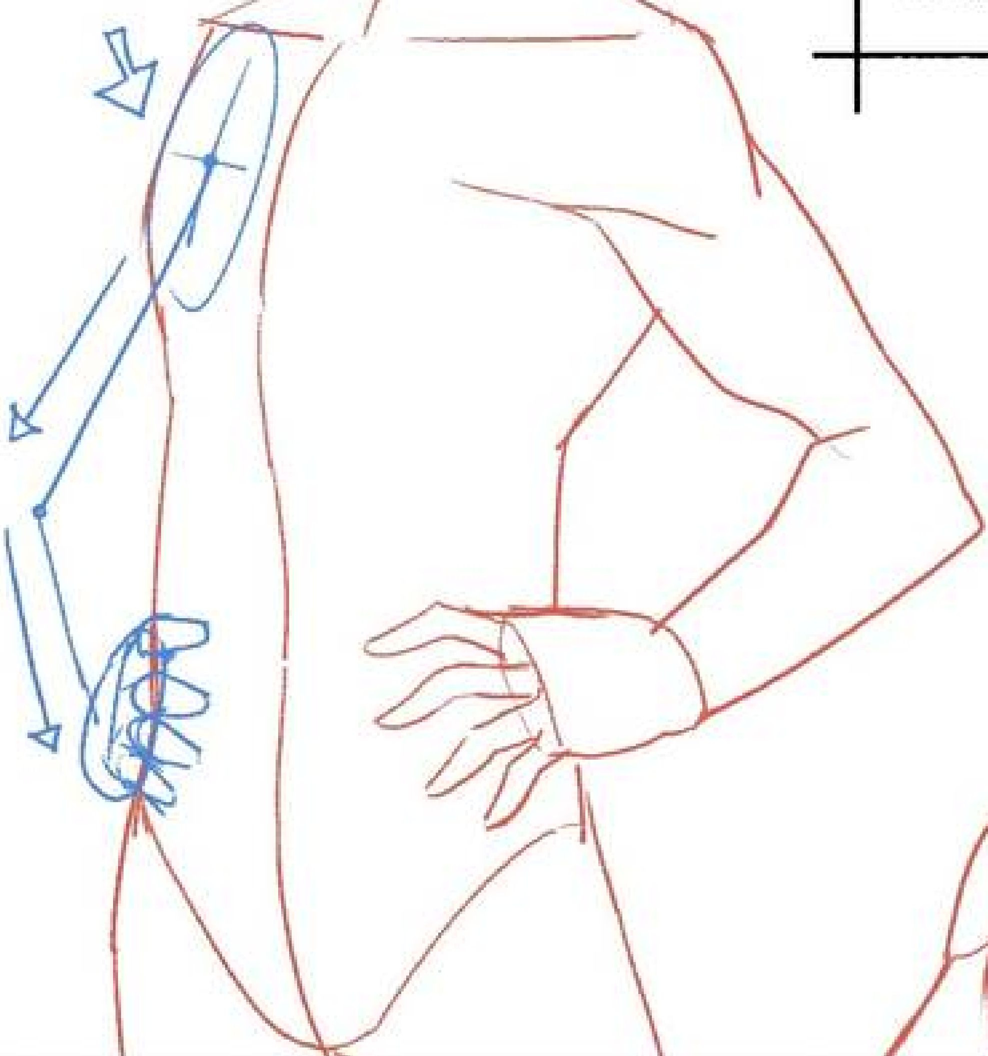


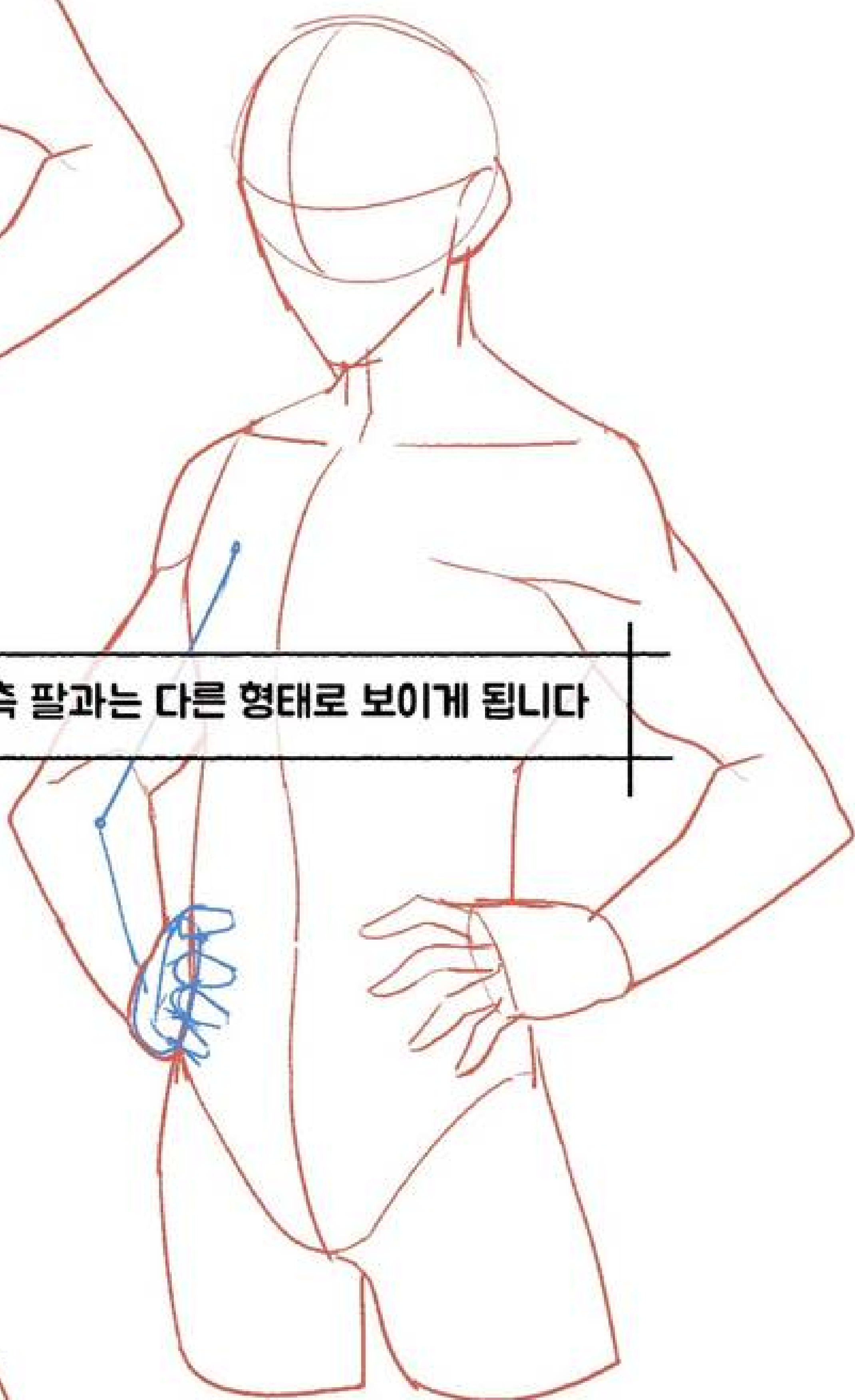
허리에 손을 먼저 그려주고 손등을 기준으로 손가락 순으로 그리는 게 좋습니다



어깨와 손목까지 위치를 맞춰 꺾이는 팔을 그려줍니다

반대편 팔 역시 마찬가지로
허리에 손을 먼저 그려주고 가려지는
어깨 부분을 고려하여 팔을 그립니다





상체의 각도로 손의 모양과 팔이 우측 팔과는 다른 형태로 보이게 됩니다



캐릭터 묘사를 해줍니다



옷을 추가하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

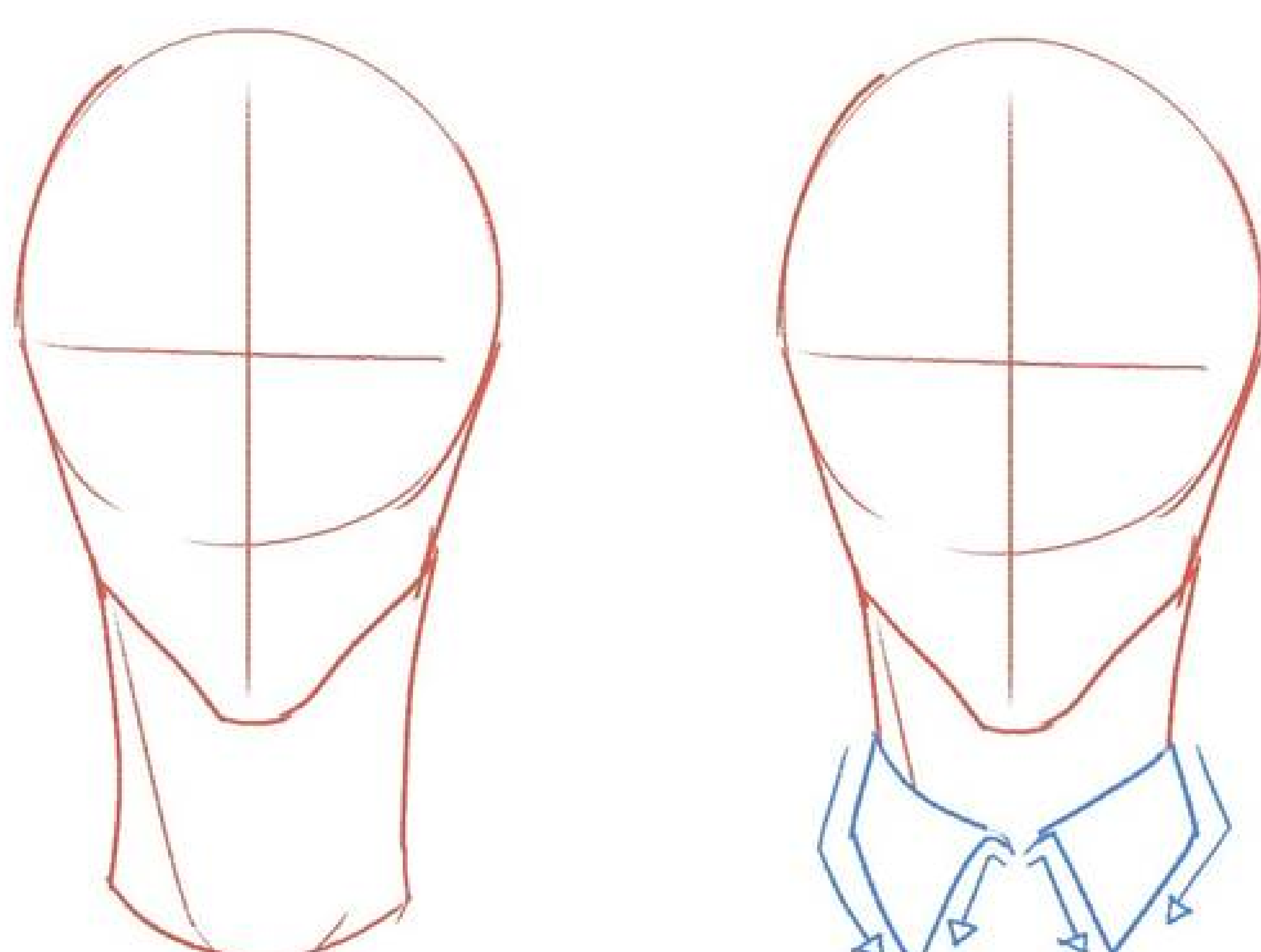




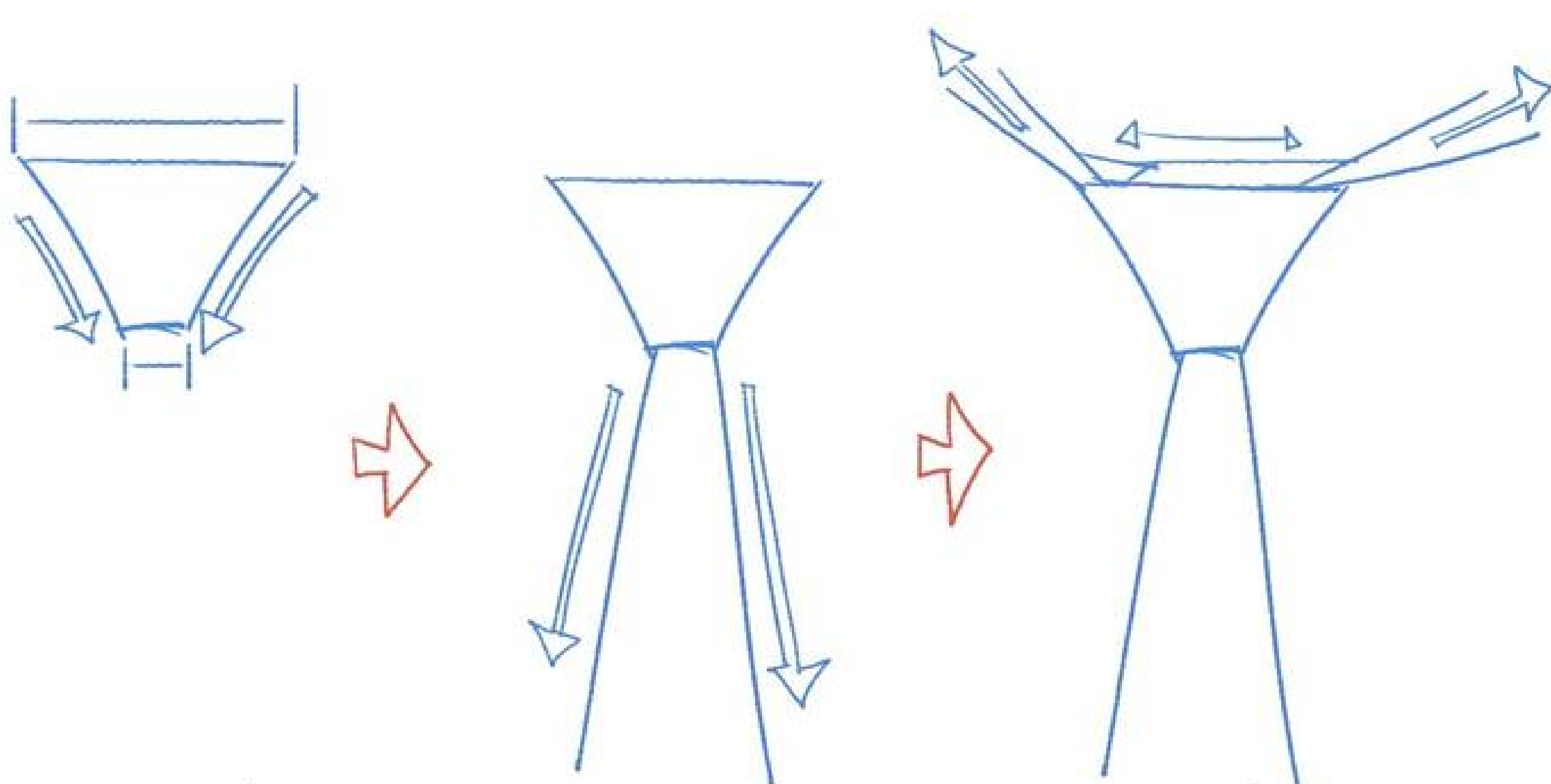


key point

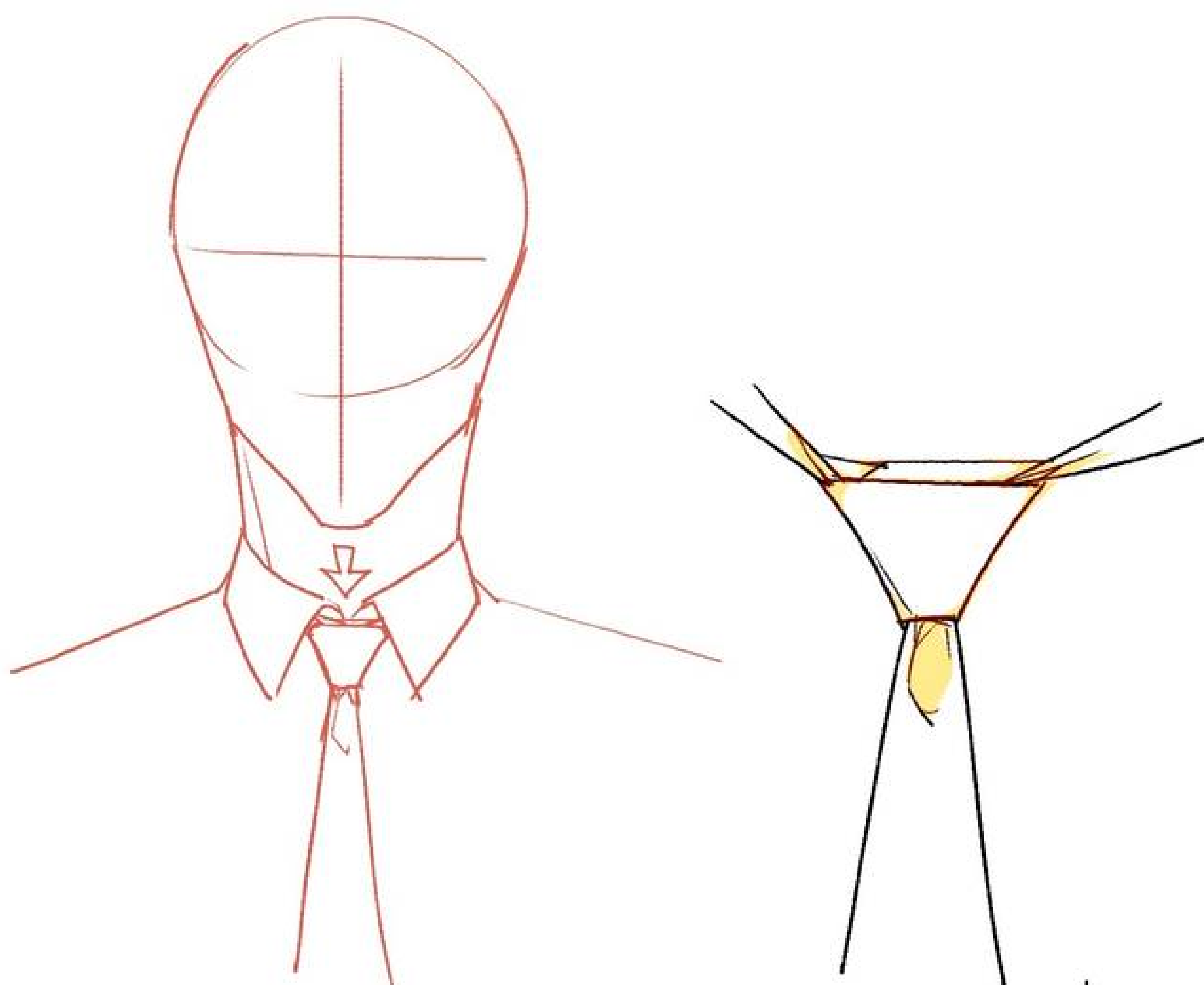
▌Q : 넥타이를 그리면 입체감이 없어 보여요



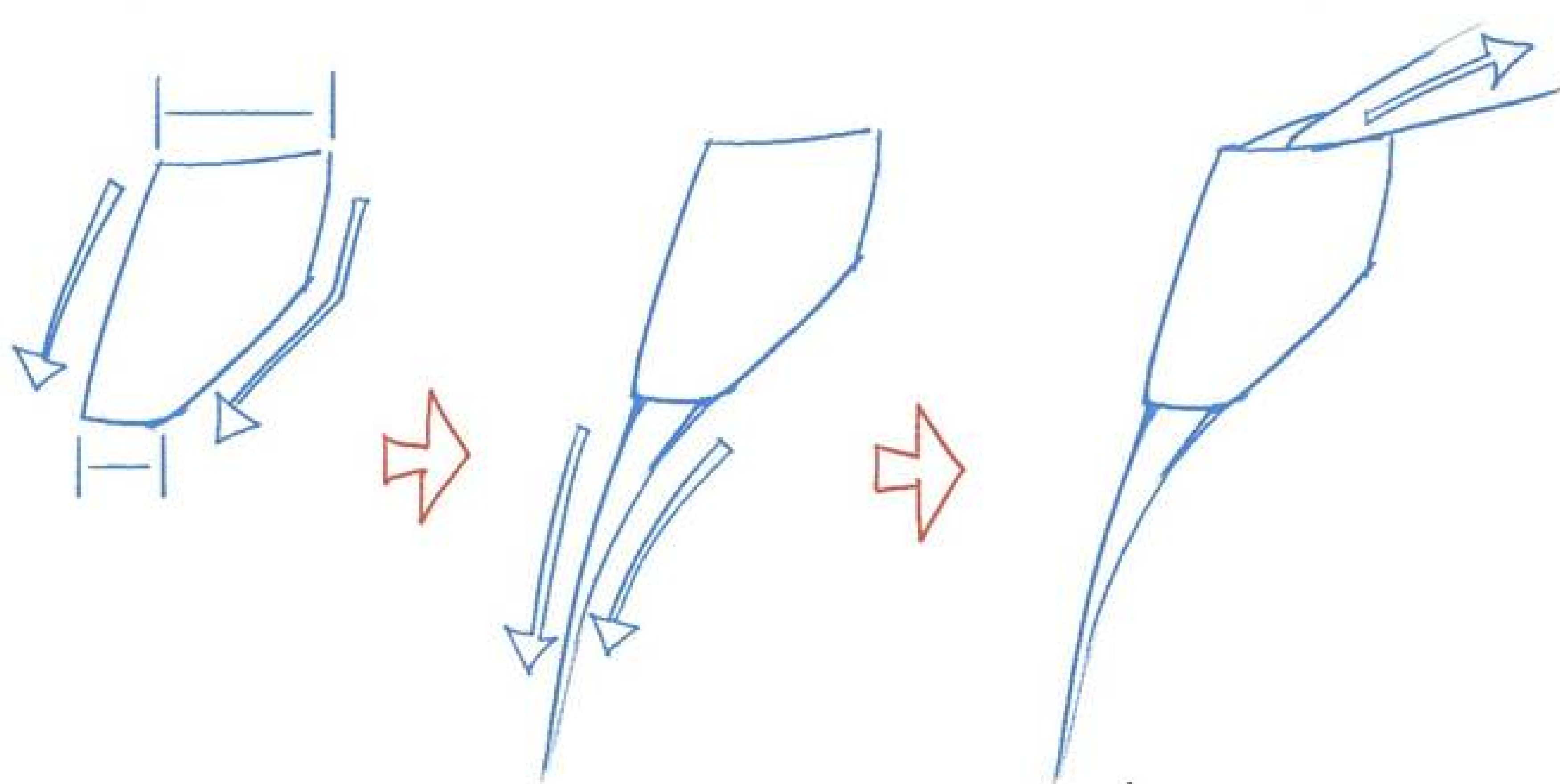
넥타이를 그리기 전 목을 감싸는 셔츠의 깃 형태를 먼저 알아둡니다



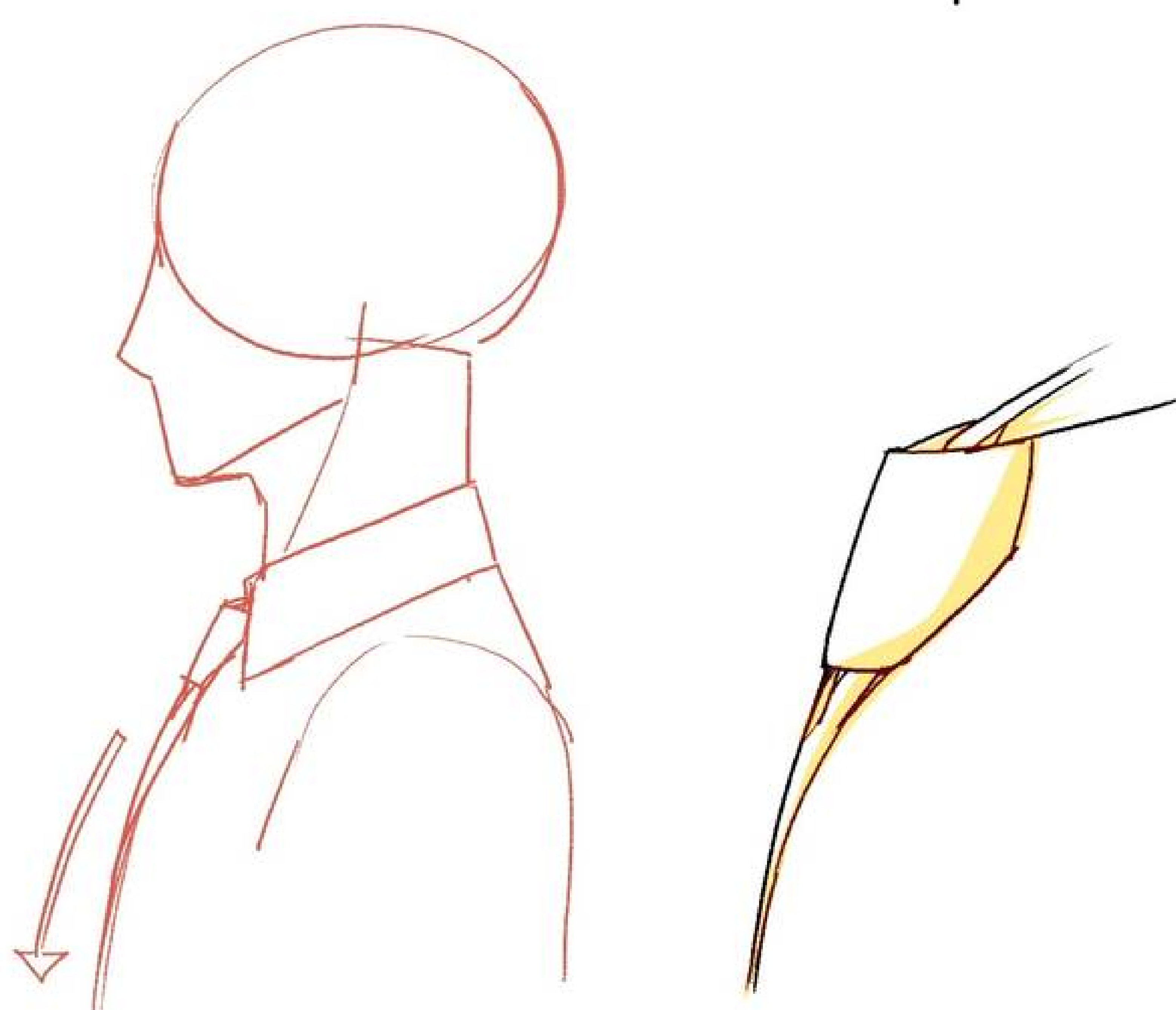
위와 같은 단계로 매듭으로 인해 넥타이는 아래로
향하고 목을 감싸 좌우로 뻗는 순서대로 그려줍니다



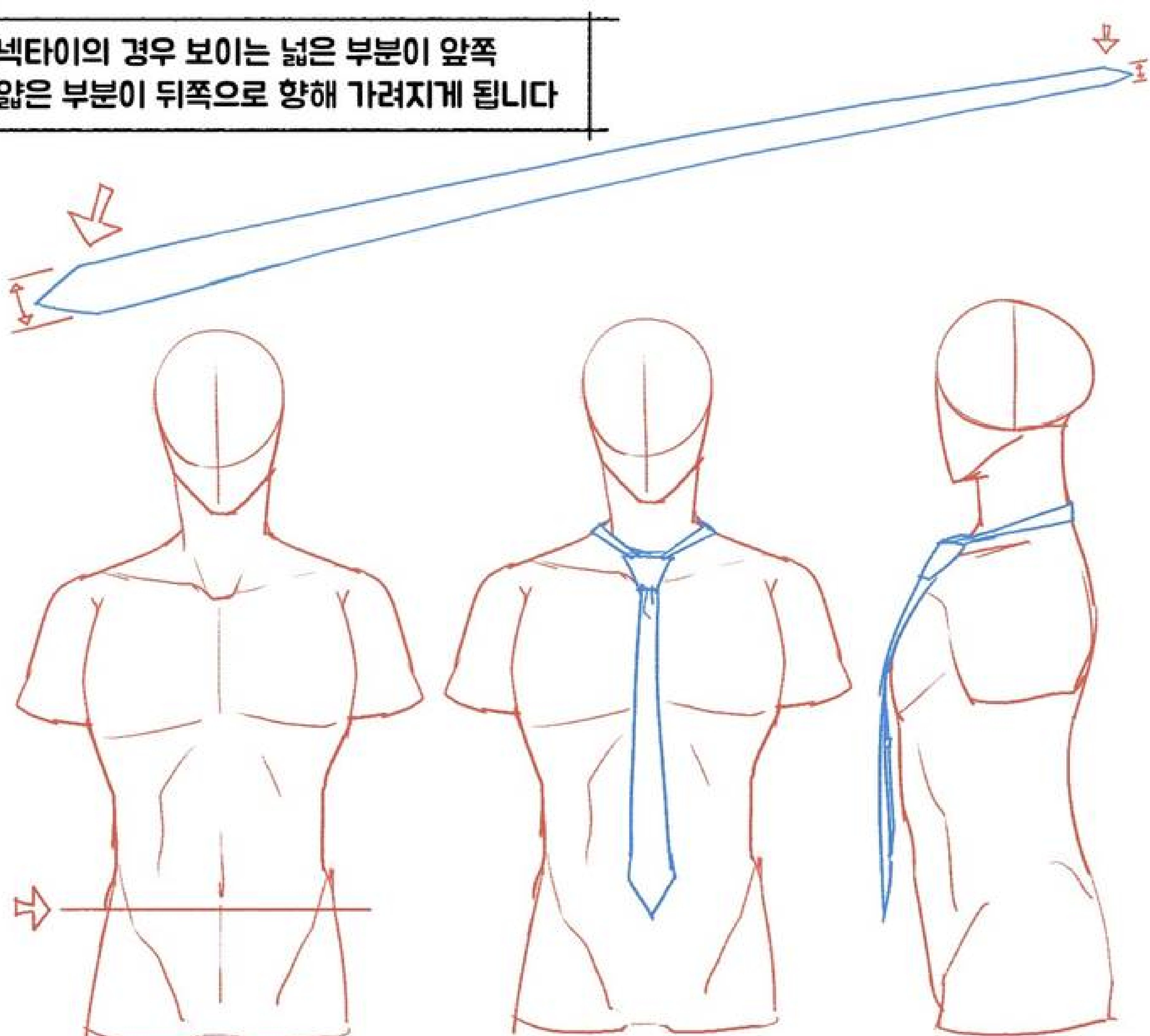
셔츠 깃 사이에 위치하며 중앙에 맞춰 줍니다 매듭으로 생긴
구김을 표현하면 넥타이의 입체감과 디테일이 올라갑니다



옆에서 본 넥타이의 형태를 그려봅니다



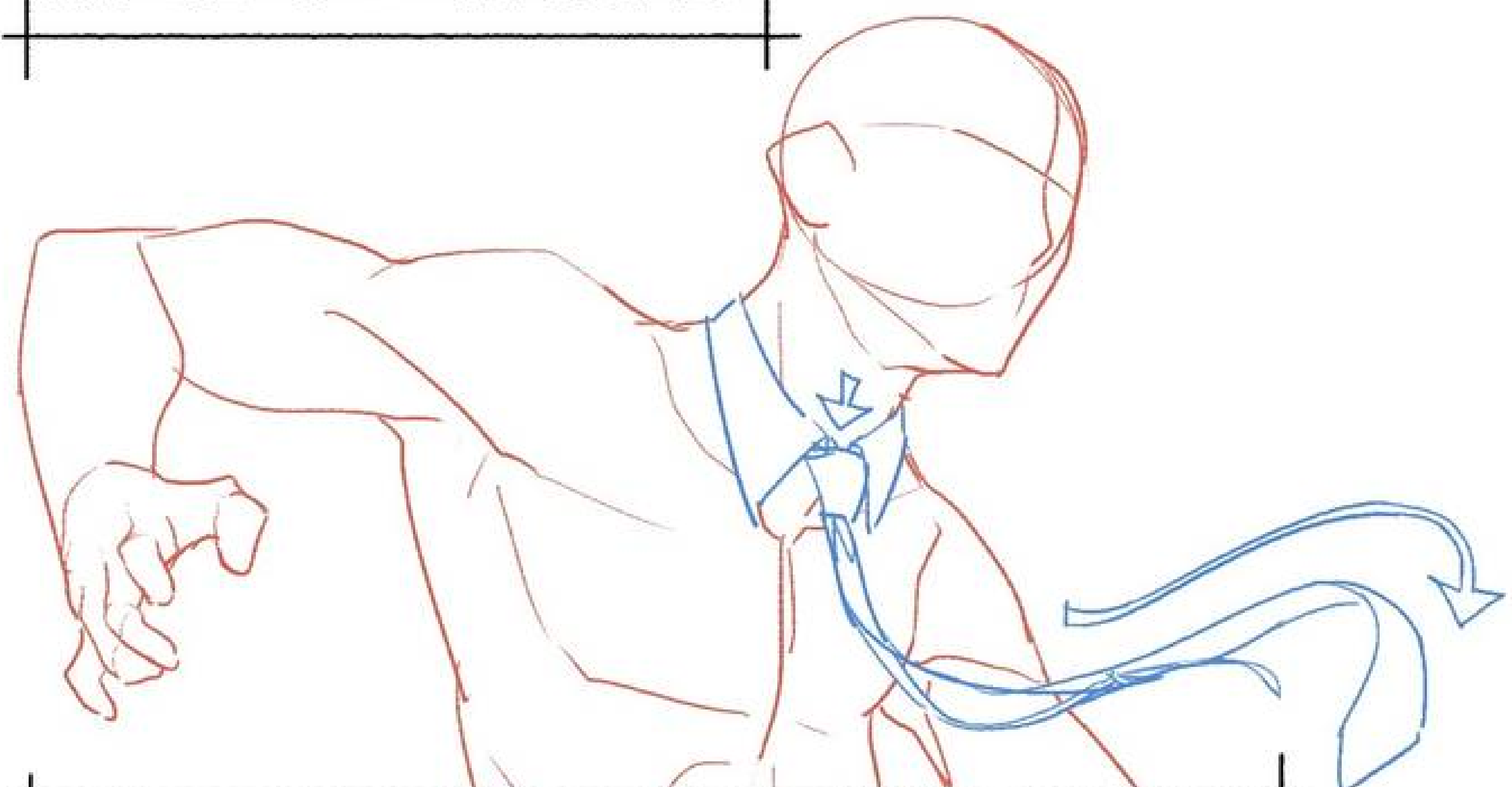
가슴 라인에 붙어 내려오며 옆면에서 보이는 형태로 부피감이 아래로 갈수록 얇아집니다



내려오는 길이는 배꼽보다 아래로 그려줍니다

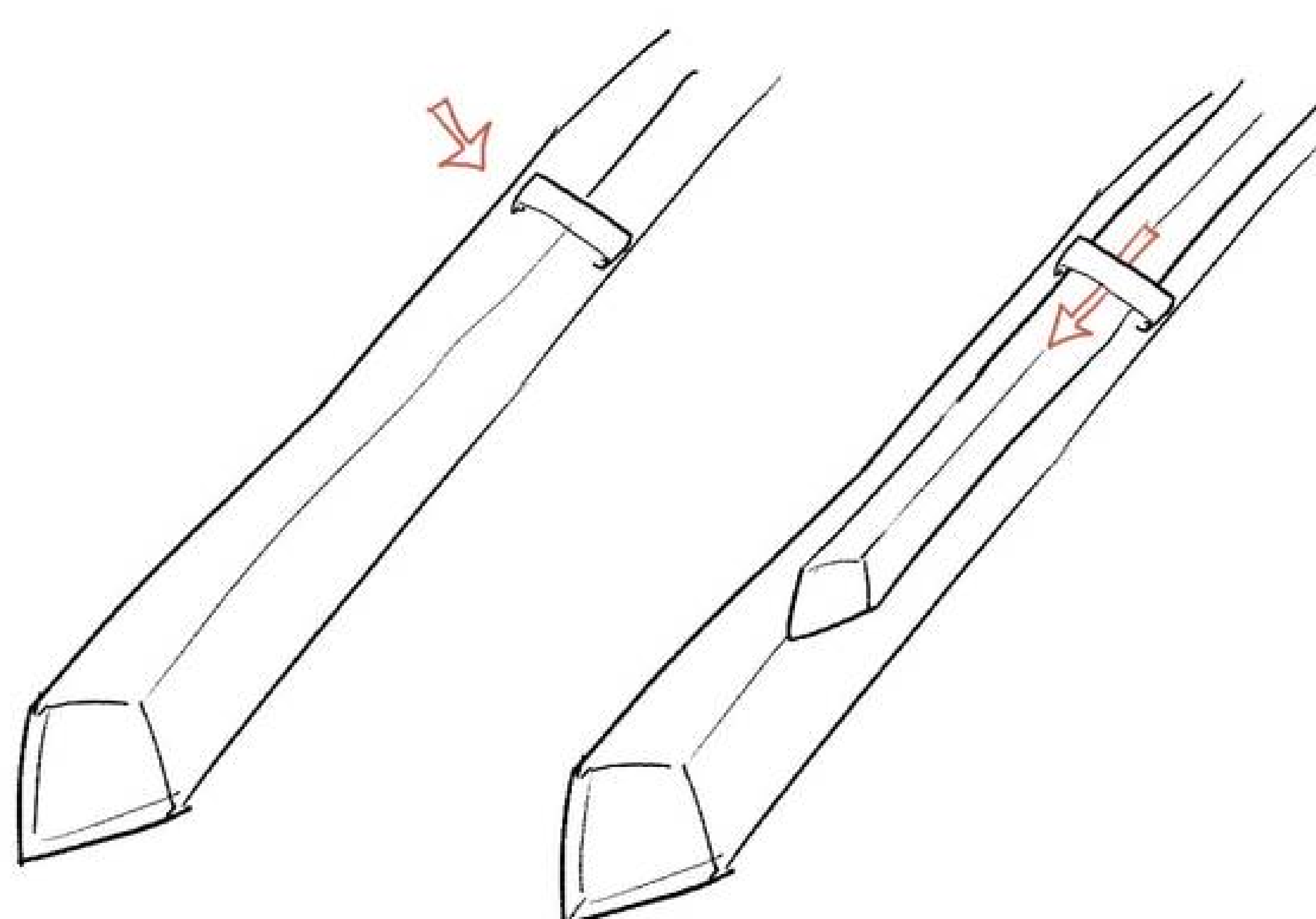


캐릭터가 역동적인 자세를 취할 경우
넥타이도 흐름을 만들어 줘야 입체적이고
자연스러운 느낌으로 그림이 완성됩니다



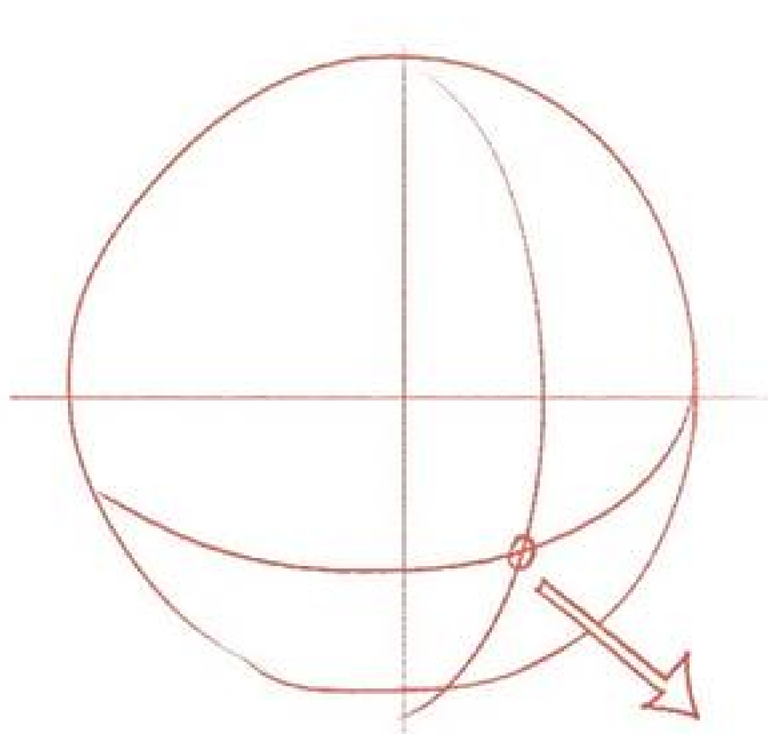
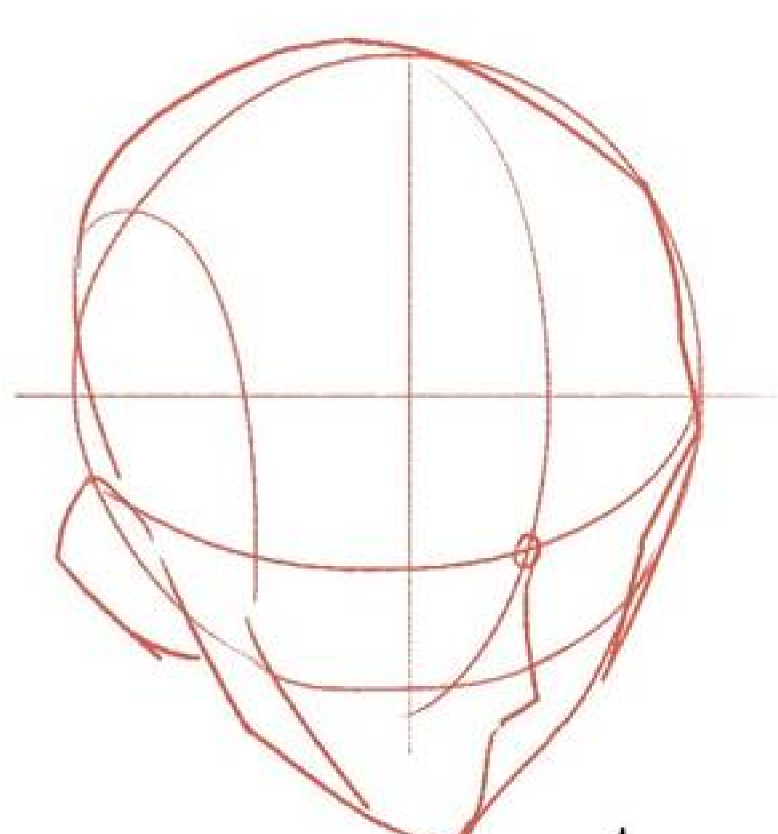
캐릭터 각도에 맞춰 깃 형태와 넥타이의 시작점이 위치를 잡아줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

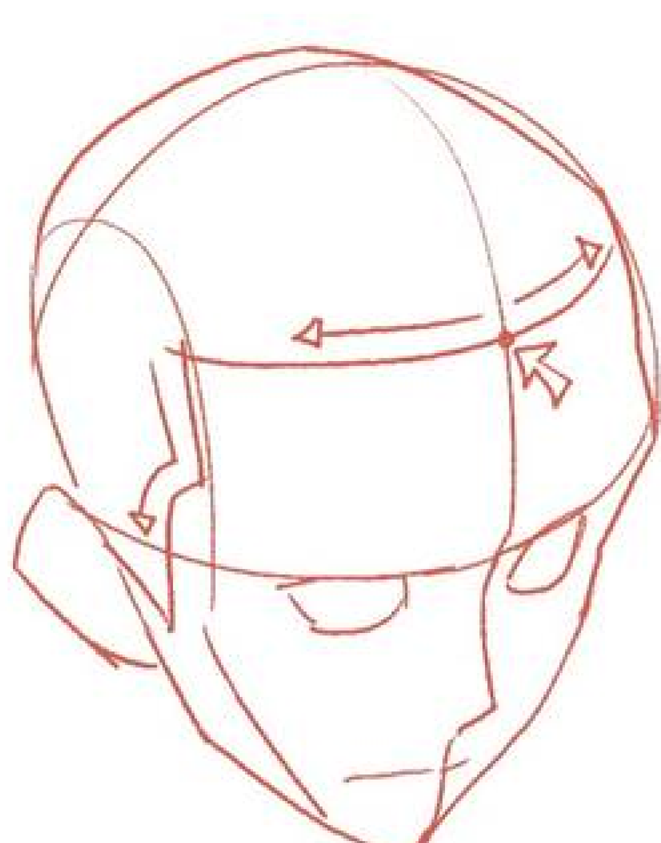
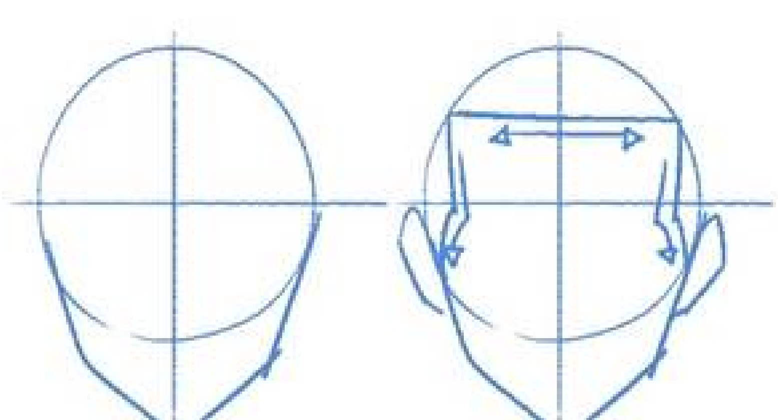




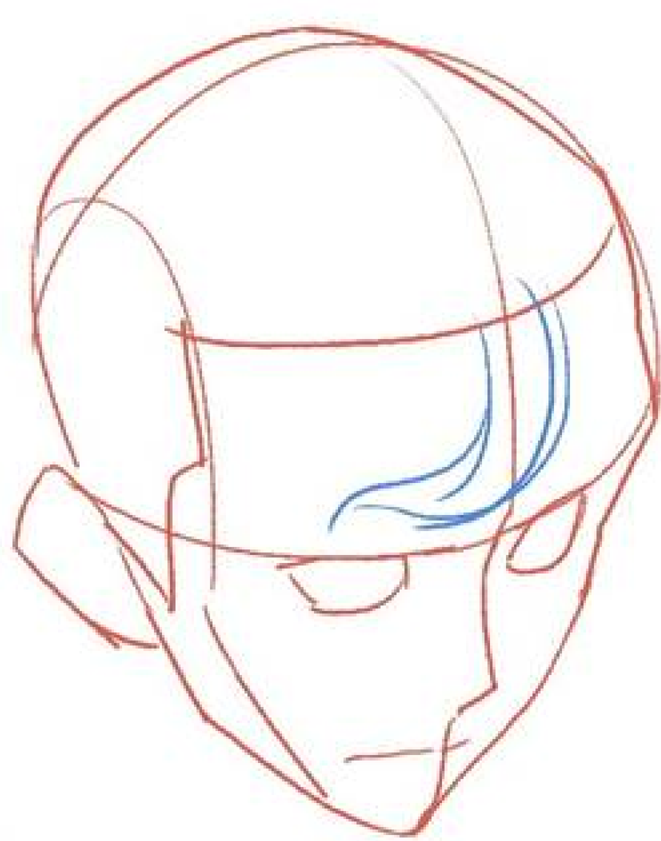
Q : 앞머리나 뒷머리만 웨이브를 주고 싶어요

먼저 얼굴이 바라보는 각도를 구를 이용하여 형태를 그려줍니다

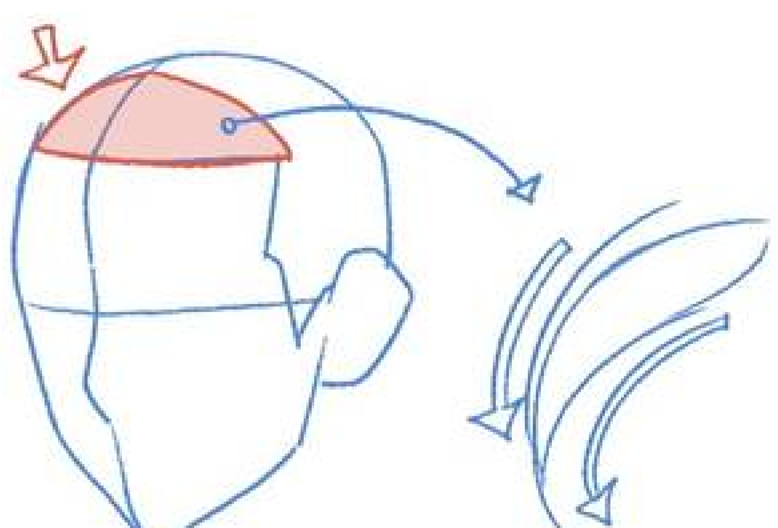



얼굴의 중심선을 각도에 맞춰 찾아주고 이마라인을 만들어 줍니다




앞머리만 웨이브를 만들 경우 이마라인에서 시작되는 앞 머리카락을 휘어줍니다

머리카락 웨이브를 그리는 추가 설명은 18화를 참고하시면 됩니다

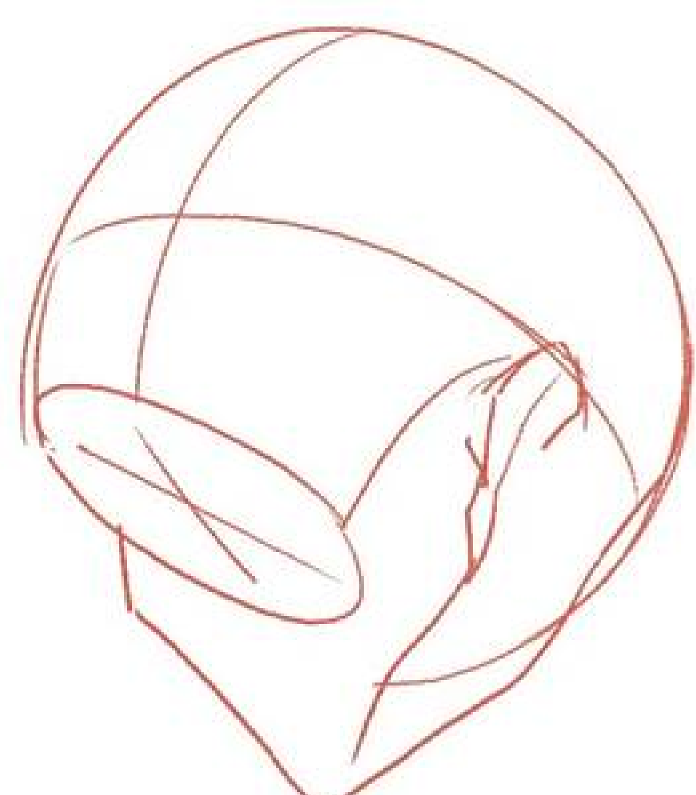
휘어질 앞머리의 영역을 고려하여 해당 부분까지만 웨이브를 만들어 그립니다

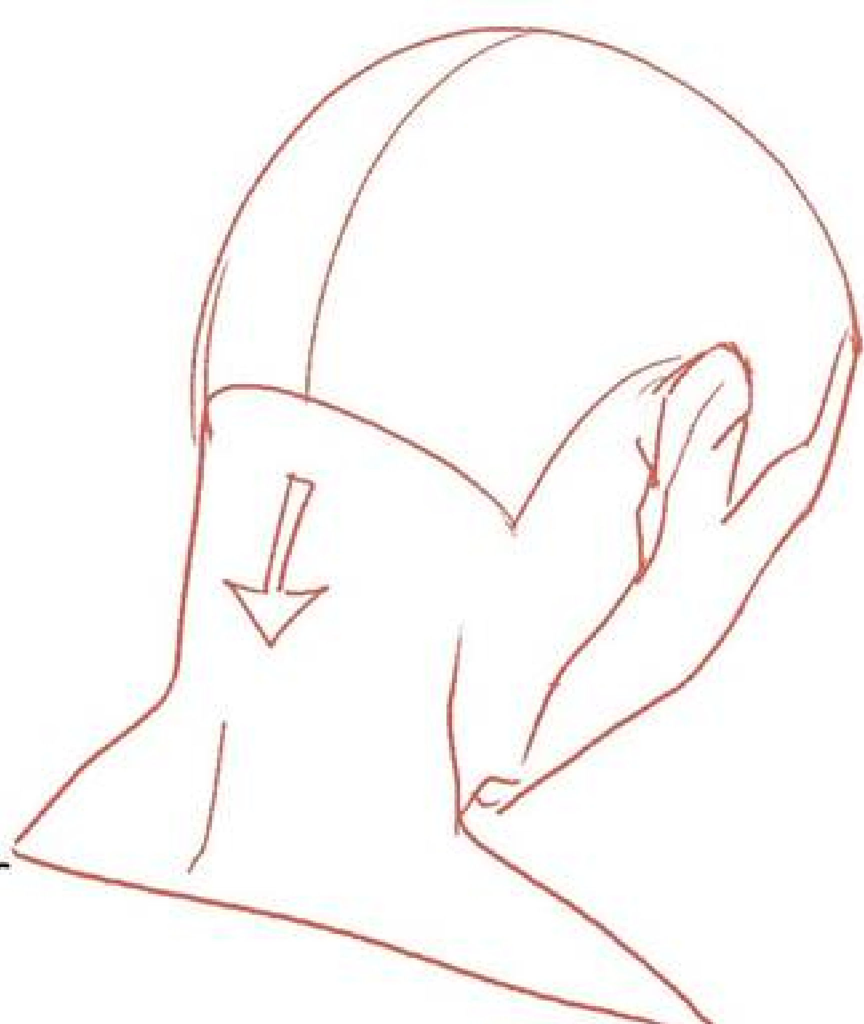



남은 뒷머리의 경우 웨이브가 없는 형태로 마감을 해줍니다

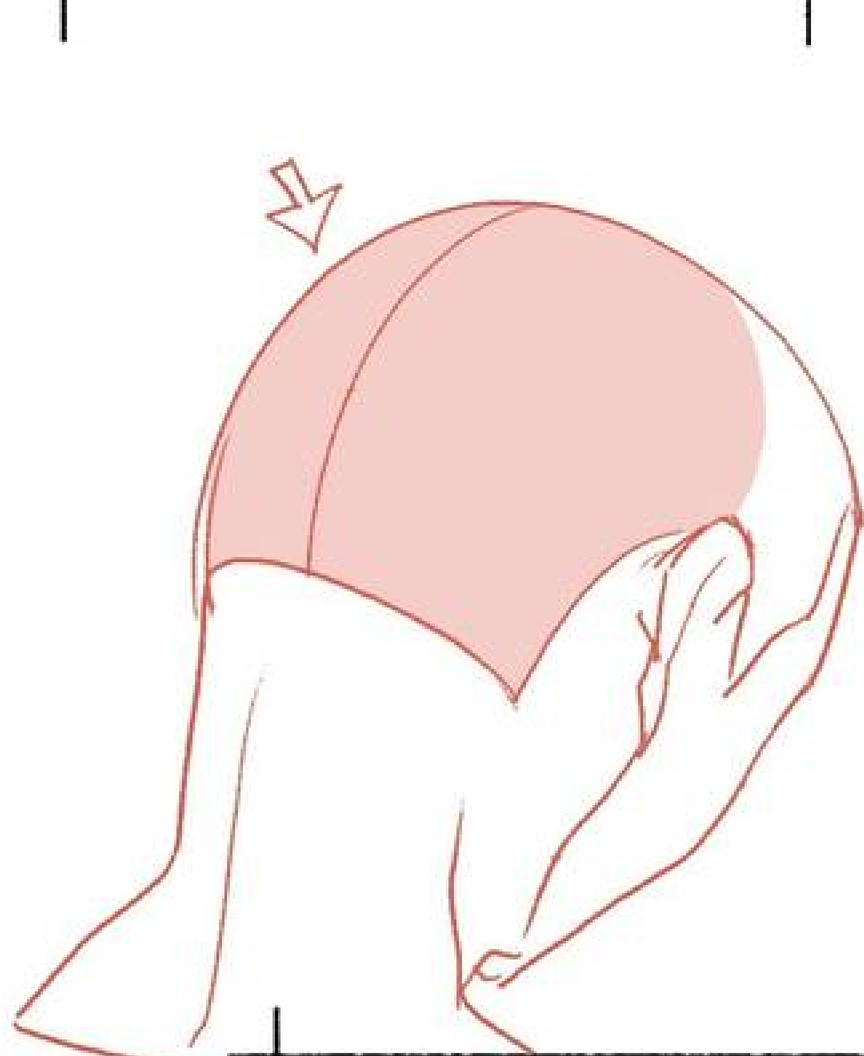


선을 정리하며 앞머리만 웨이브가 들어간 형태로 마무리합니다





뒷머리만 웨이브가 들어간
형태를 보기 위해 뒤통수가
보이는 얼굴 형과 목을 그립니다





앞머리와 같은 방식으로 웨이브가 만들어질 뒷머리 영역을
잡아주고 해당 영역까지의 머리카락만 휘게 그려줍니다



남은 앞머리 부분은
웨이브가 없는
형태로 그립니다



선을 정리하면서 뒷머리만 웨이브가
들어간 형태로 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



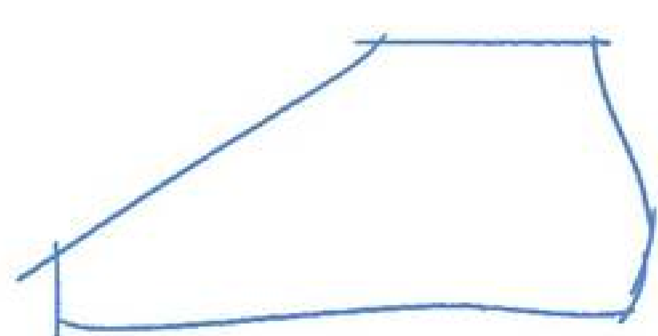


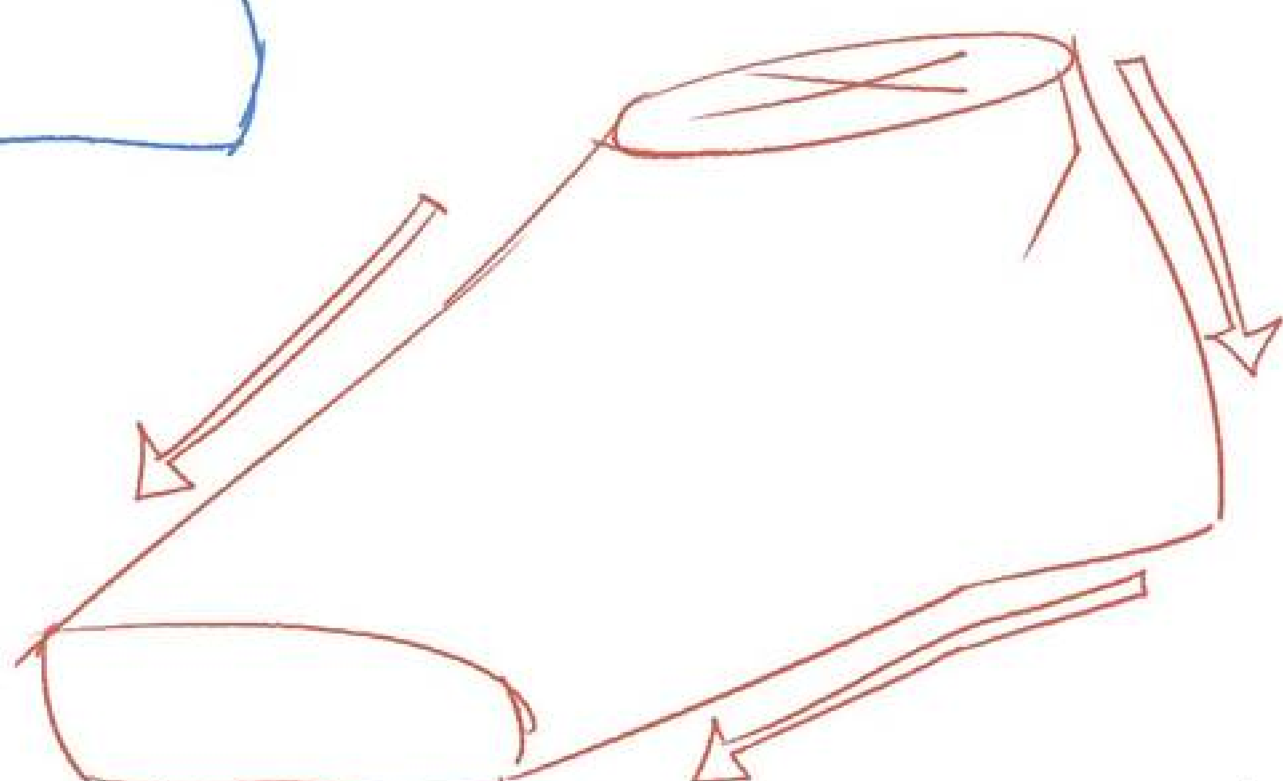
옆에서 보는 경우로
앞, 뒤 영역을 나눠서
웨이브를 그리고자 하는
부분까지 그려주면 됩니다



key point

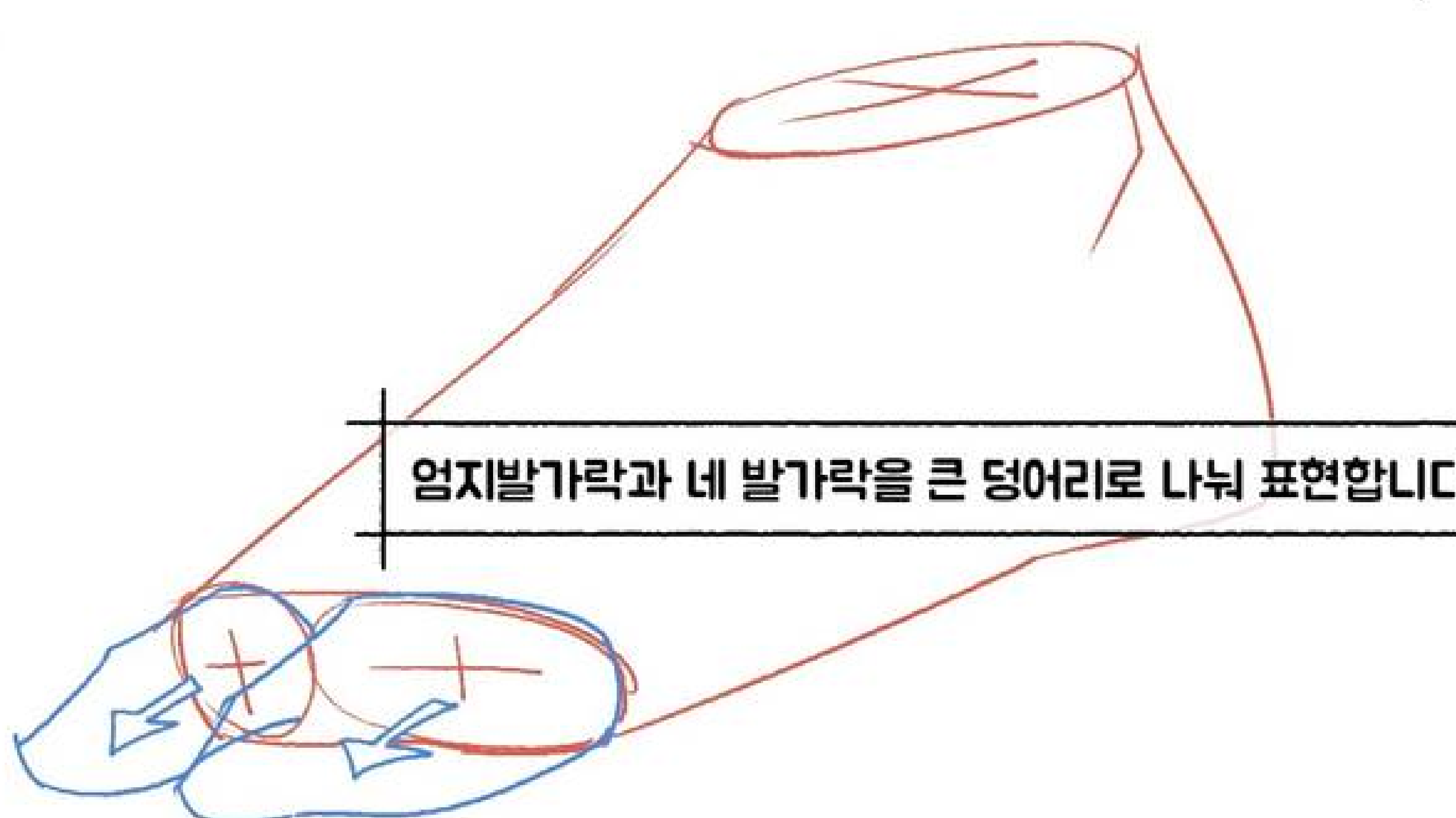
Q : 발가락으로 물건을 잡을 수 있나요



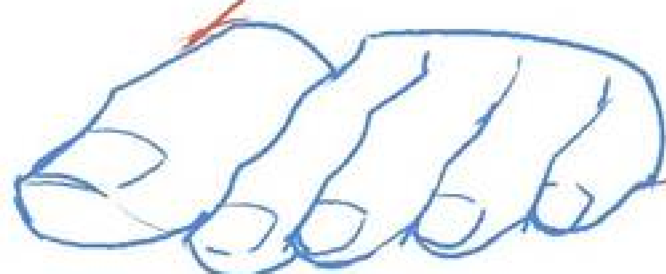


발과 발가락 그리는 방법은 5화에 연재되었으며 참고하시면 도움이 됩니다

엄지발가락과 네 발가락을 큰 덩어리로 나눠 표현합니다

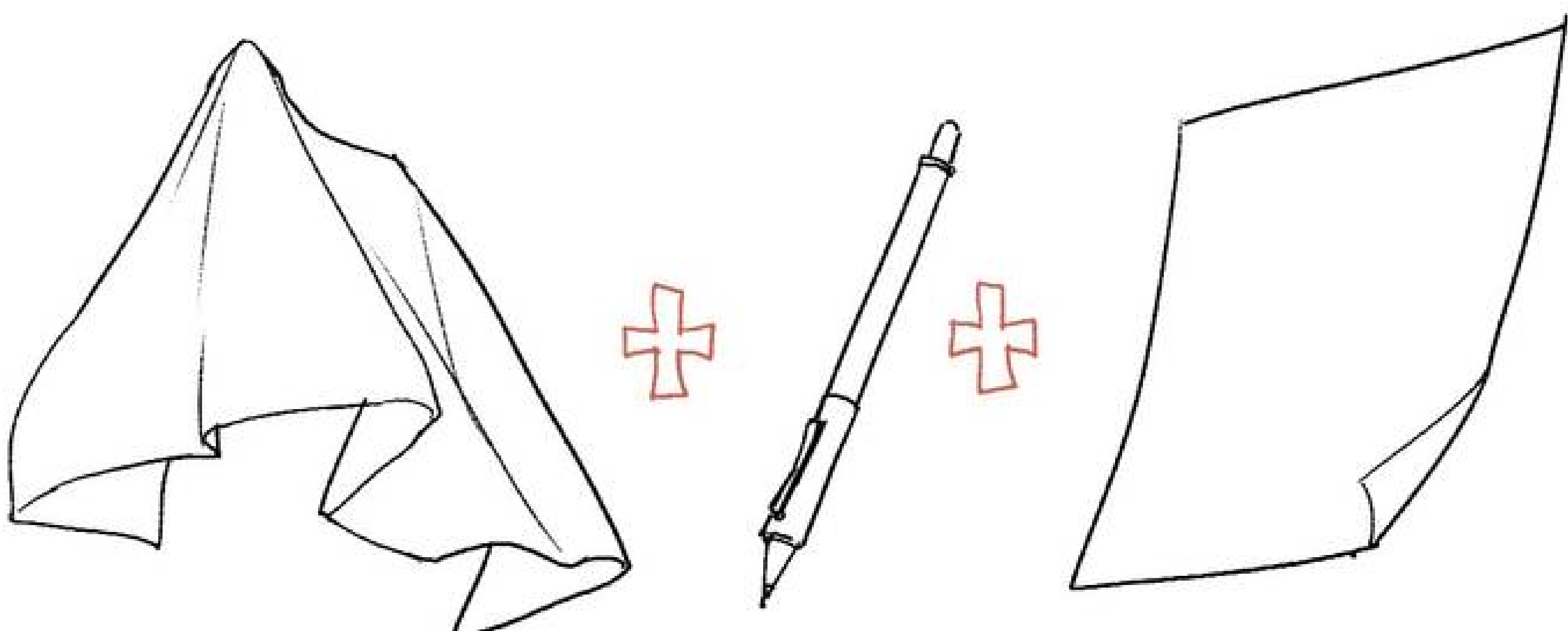


각 발가락의 경계선과 발톱을 추가해 그려줍니다



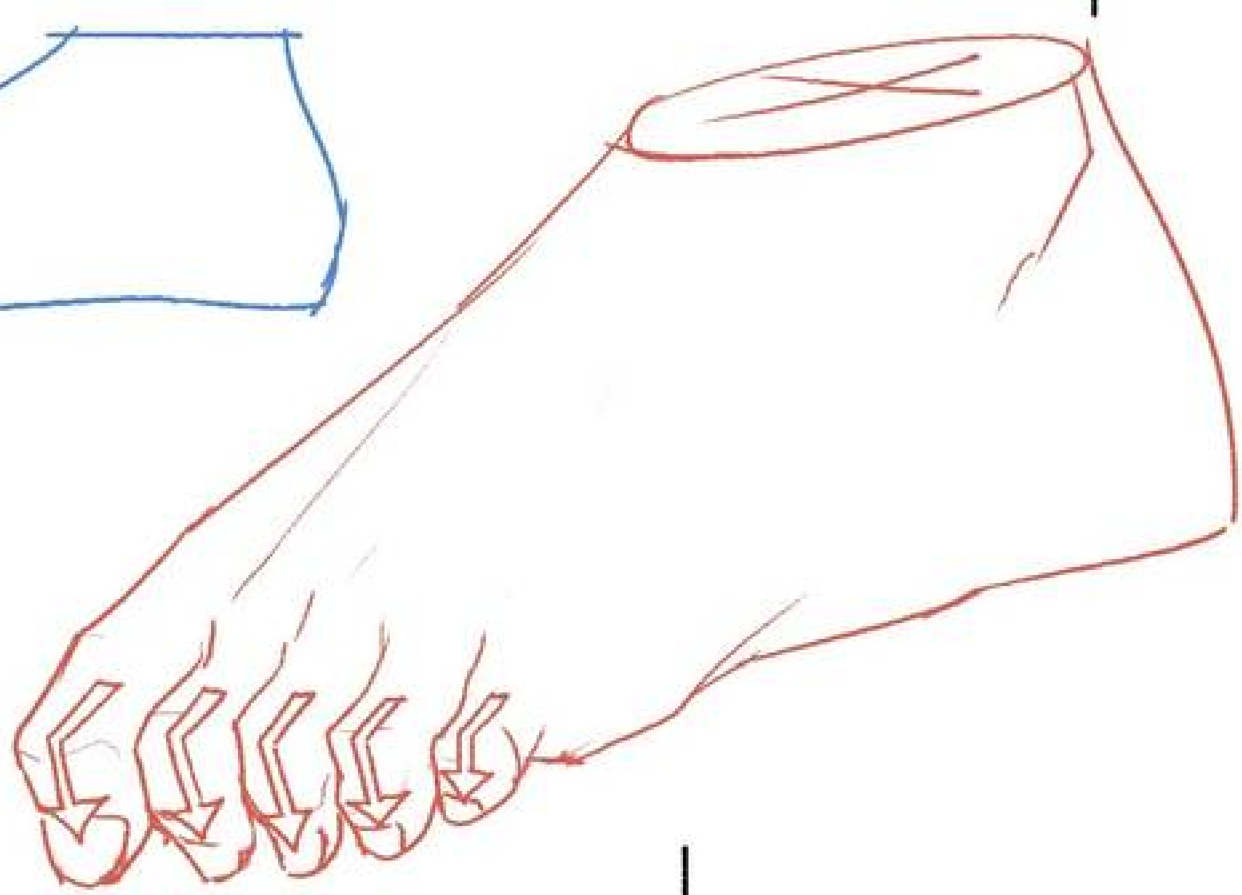


기본 형태의 발이 완성됩니다

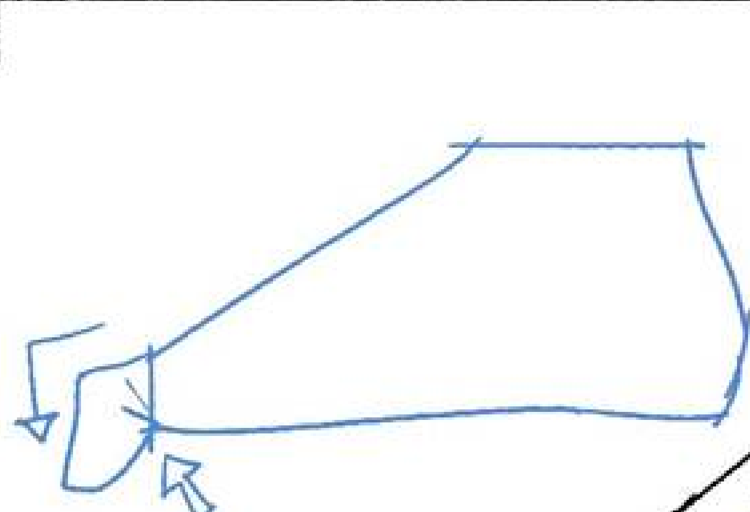


발가락은 손과 다르게 힘이 없고 물건을 잡을만한 마디가
짧기 때문에 부피가 작거나 얇은 형태를 잡을 수 있습니다



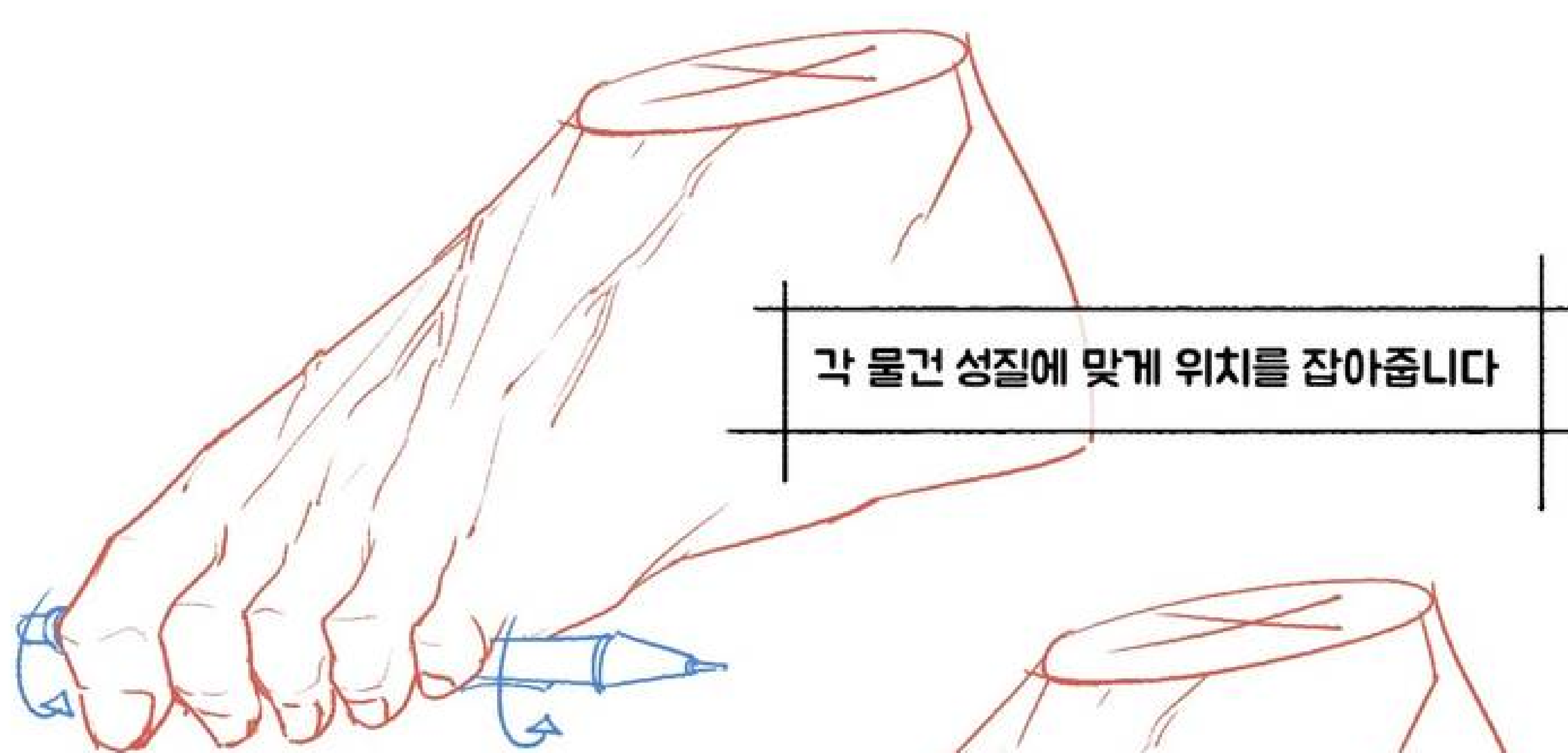


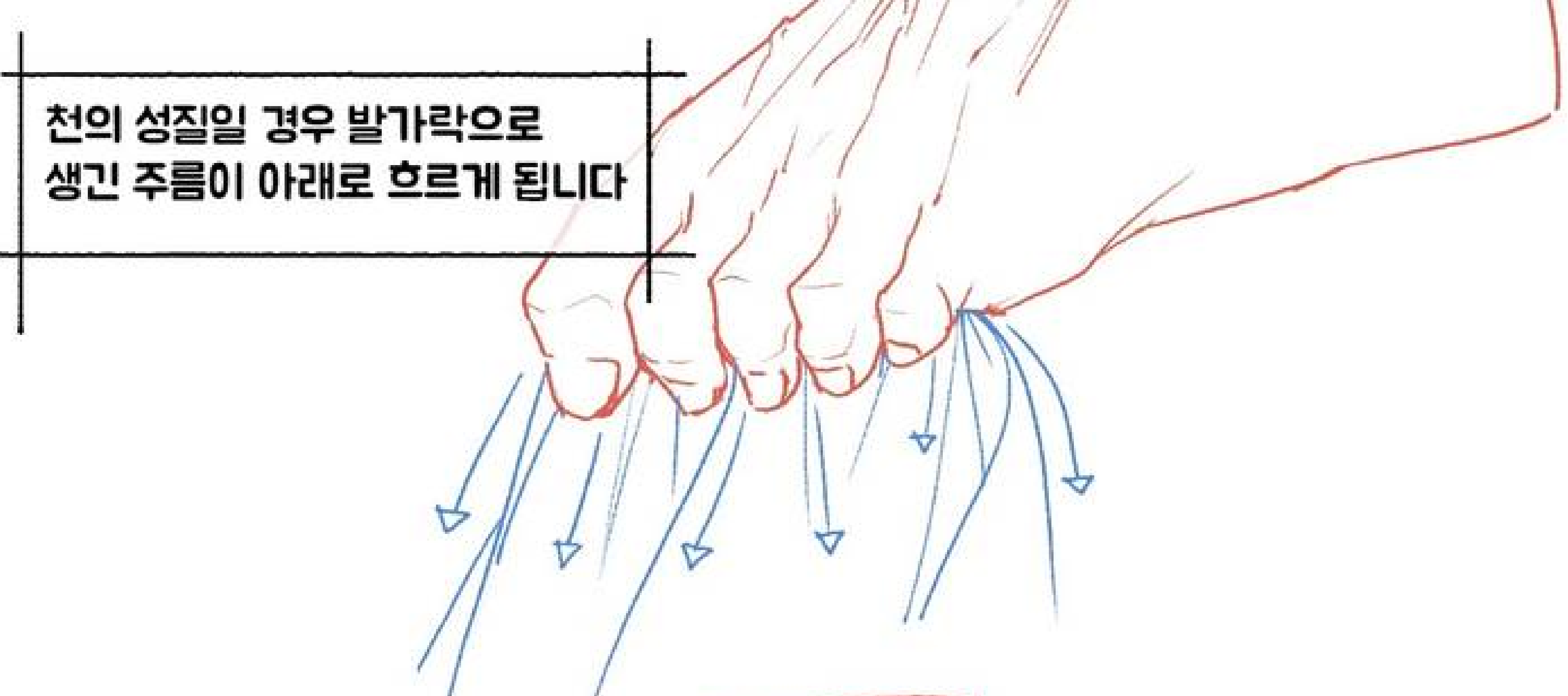
발가락을 보이는 각도에 맞춰 90도로 꺾어 줍니다



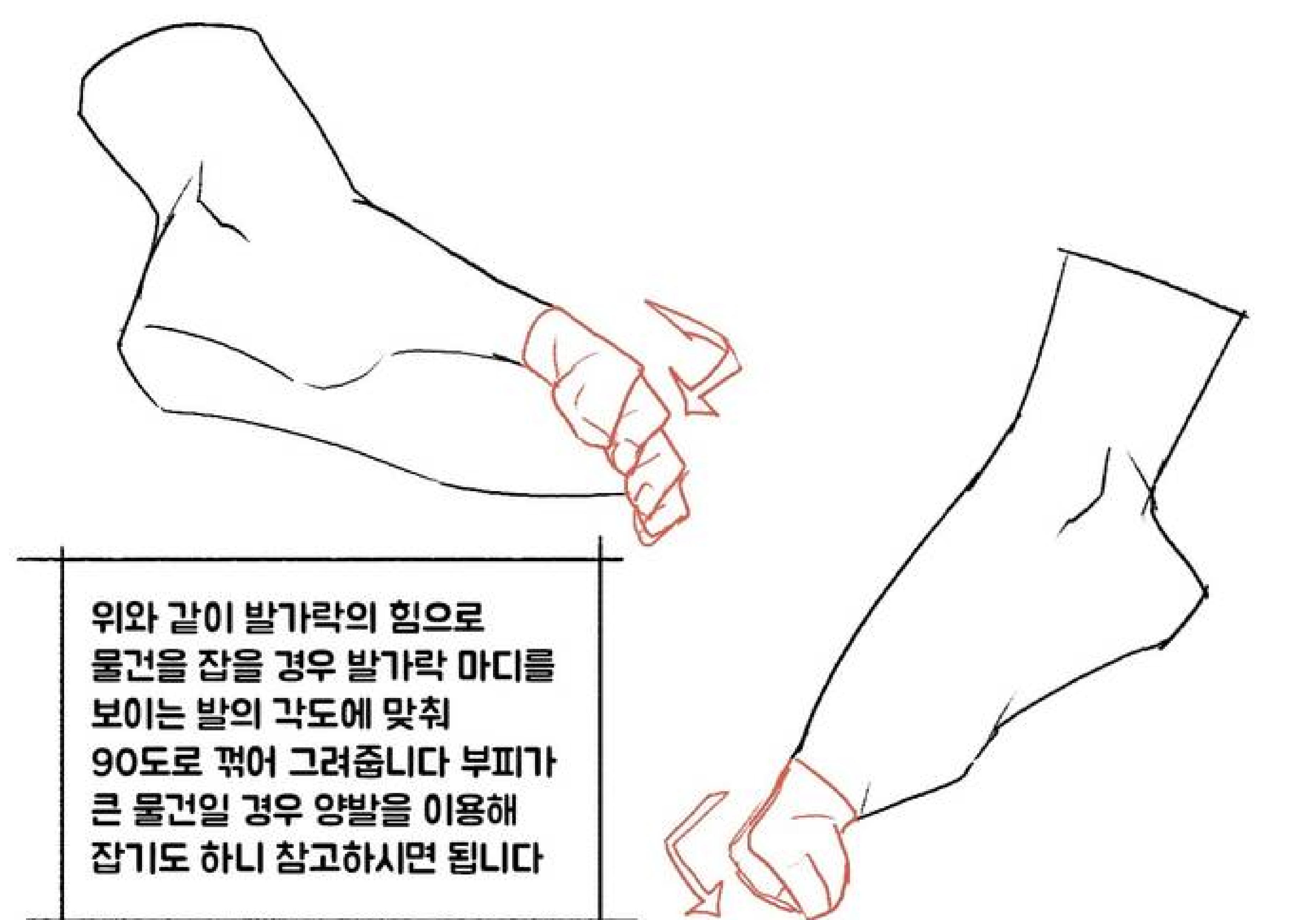


꺾이면서 접힌 부분에 물건을 꽂아주고 힘을 준 표현으로 발등에 힘줄을 그리면 좋습니다

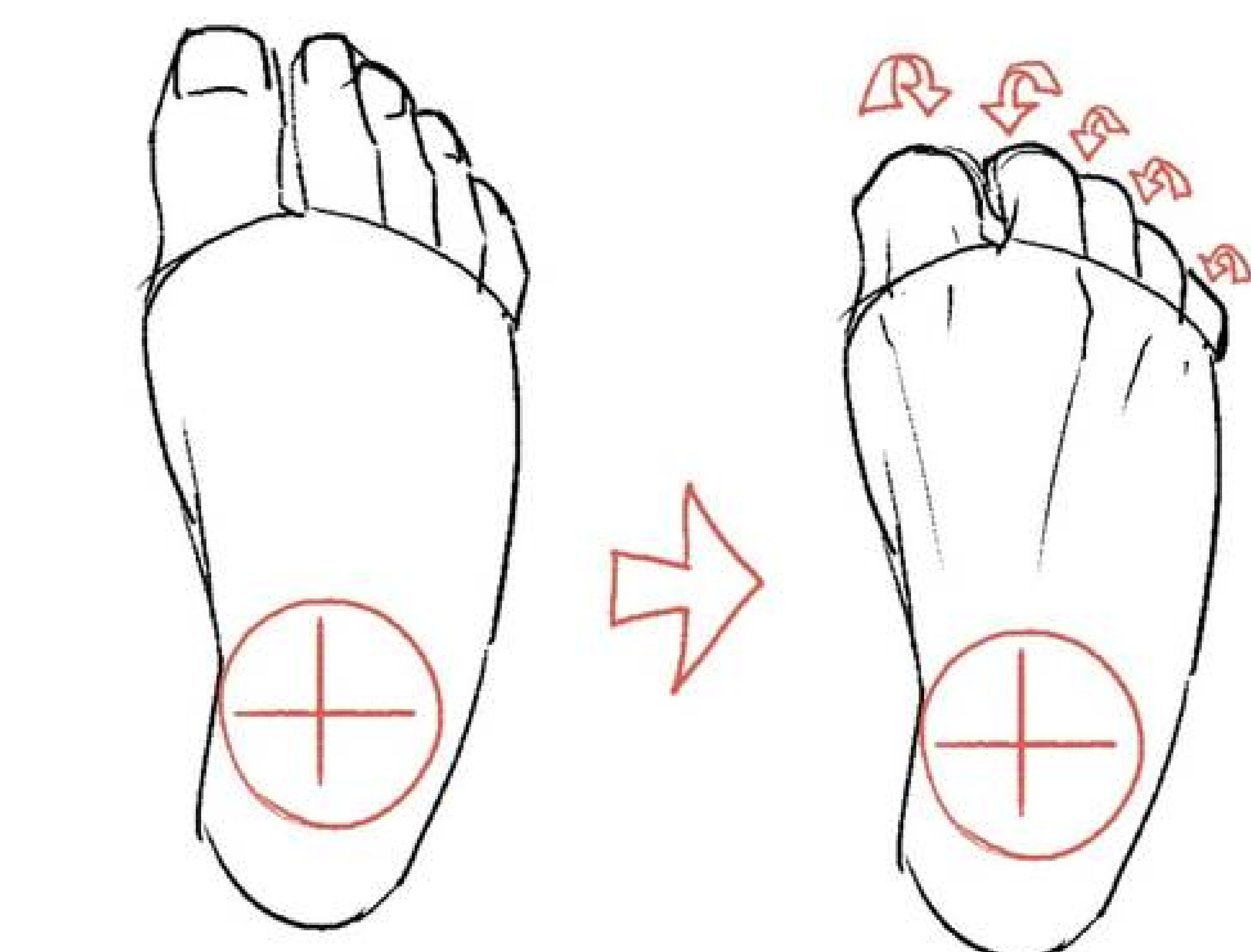






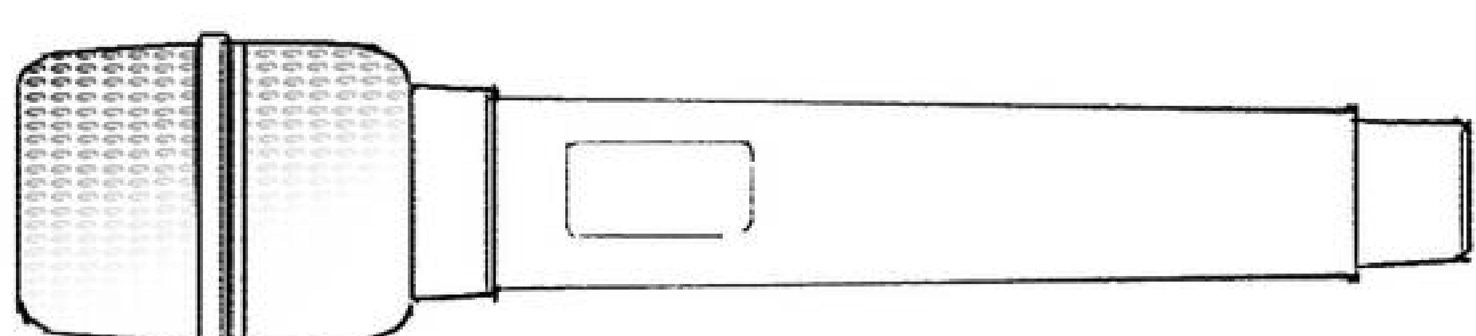


타코작가의 알아두면 좋다!!

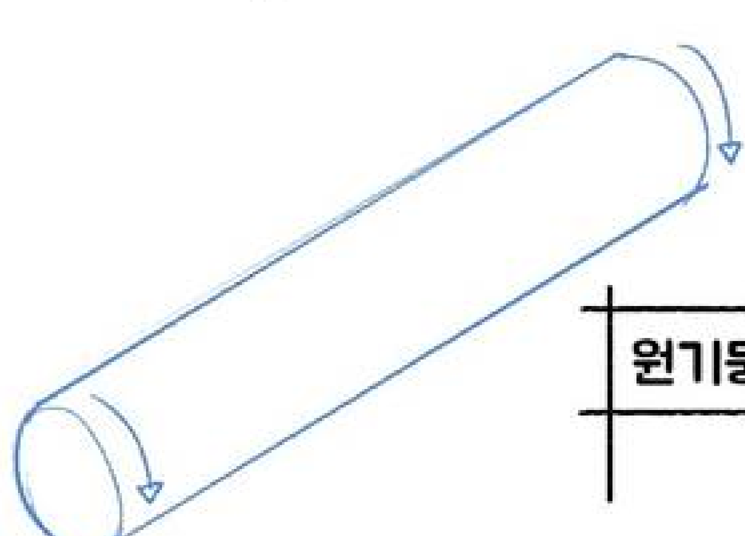




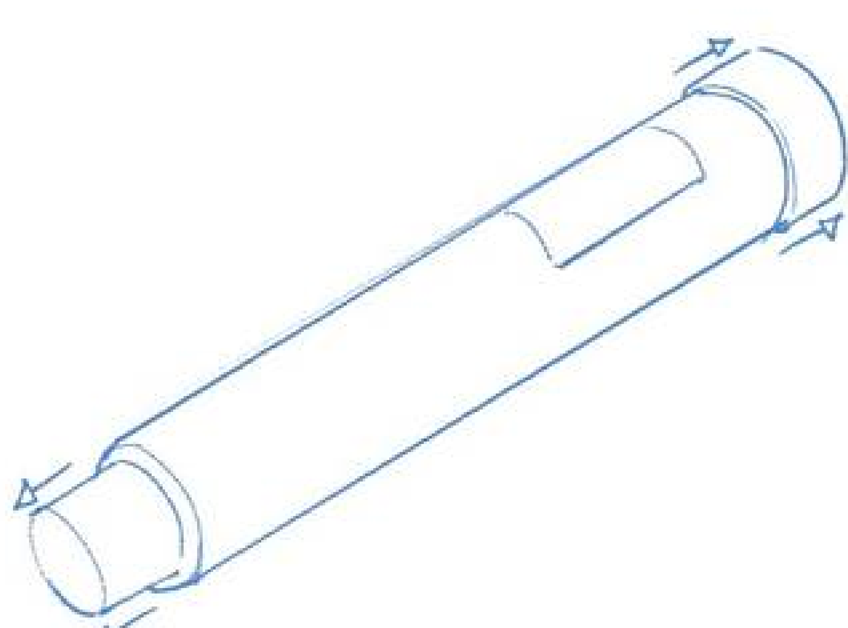
Q : 마이크 잡은 손이 어려워요



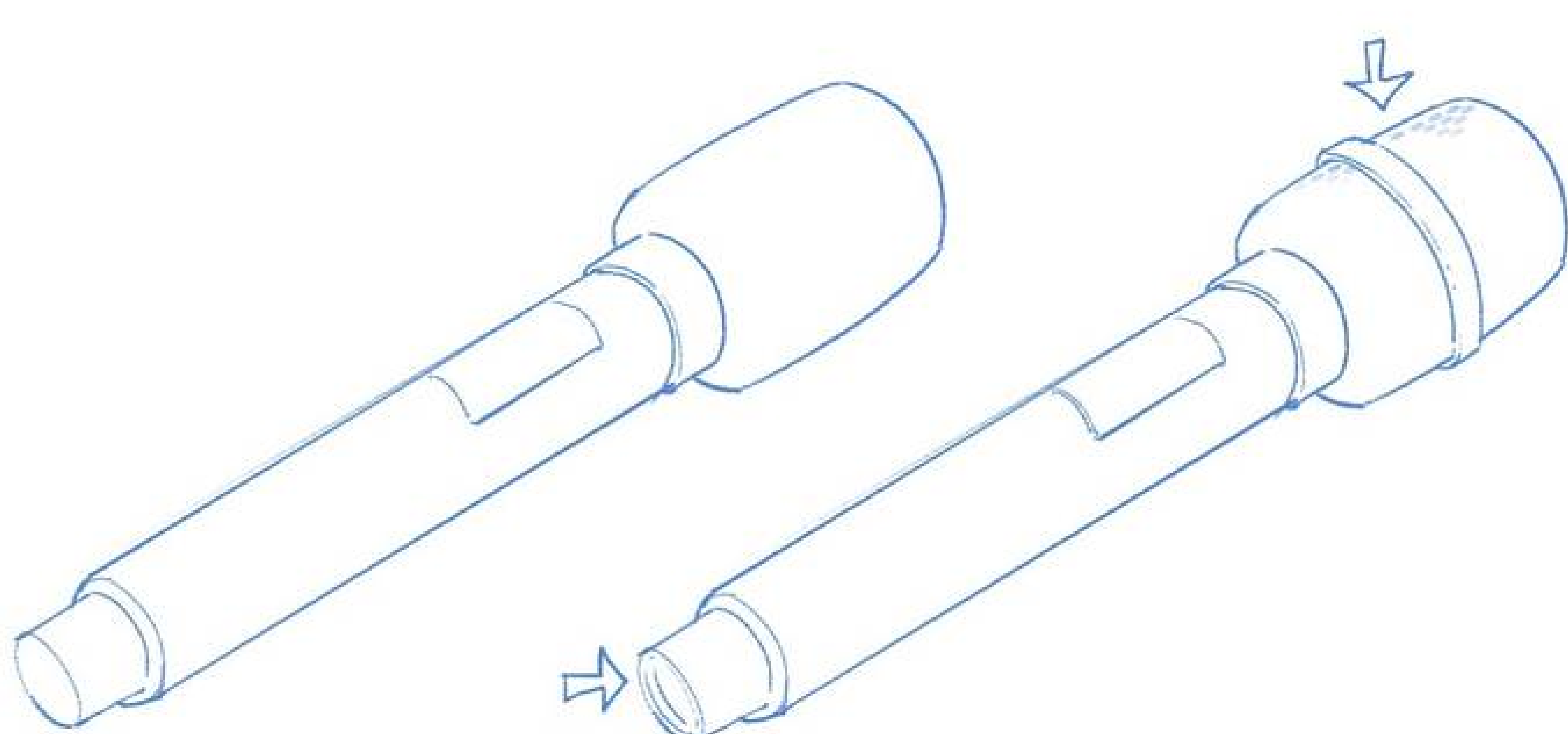
마이크의 형태에 대해서 먼저 알고 그려야 편합니다
마이크의 생김새는 다양하기 때문에 자료를 통해
그리고자 하는 방향에 맞춰 참고하여 그립니다



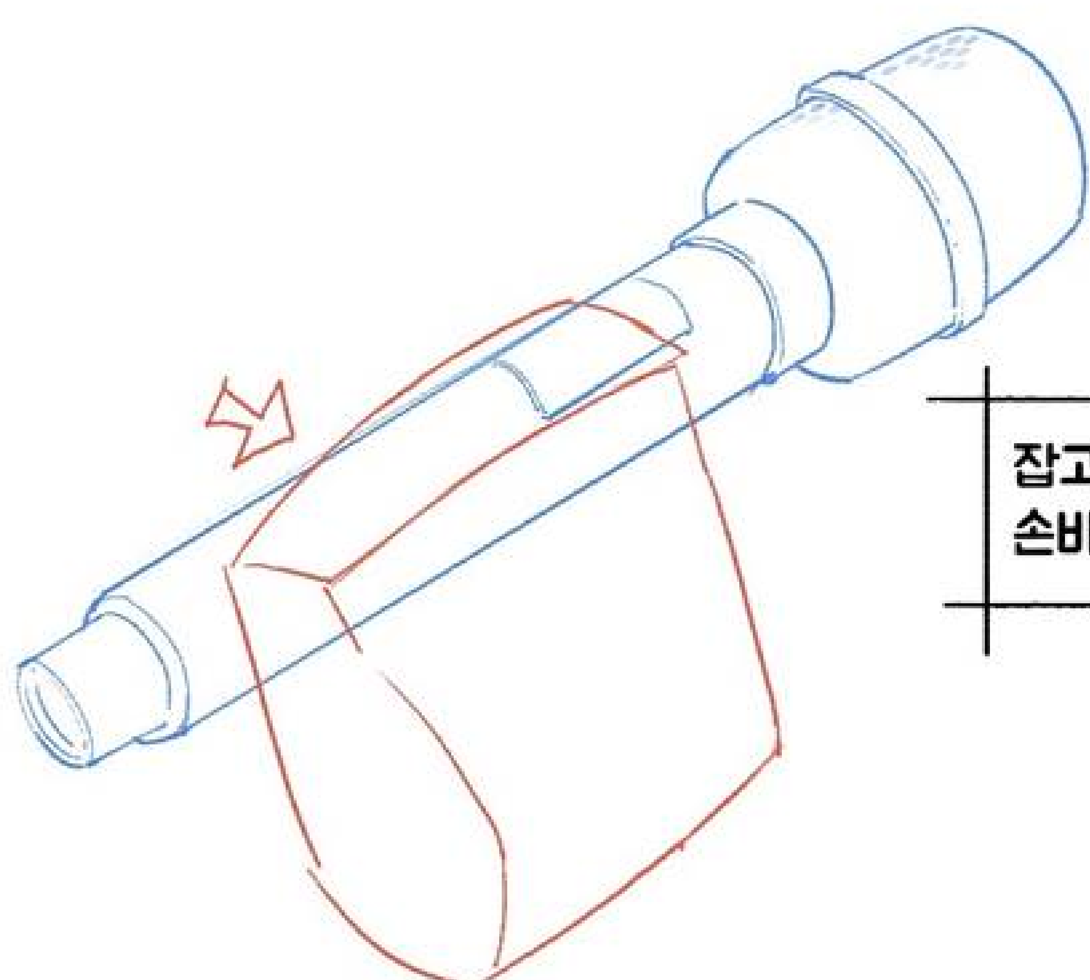
원기둥 형태의 틀을 먼저 각도를 생각하여 그려줍니다



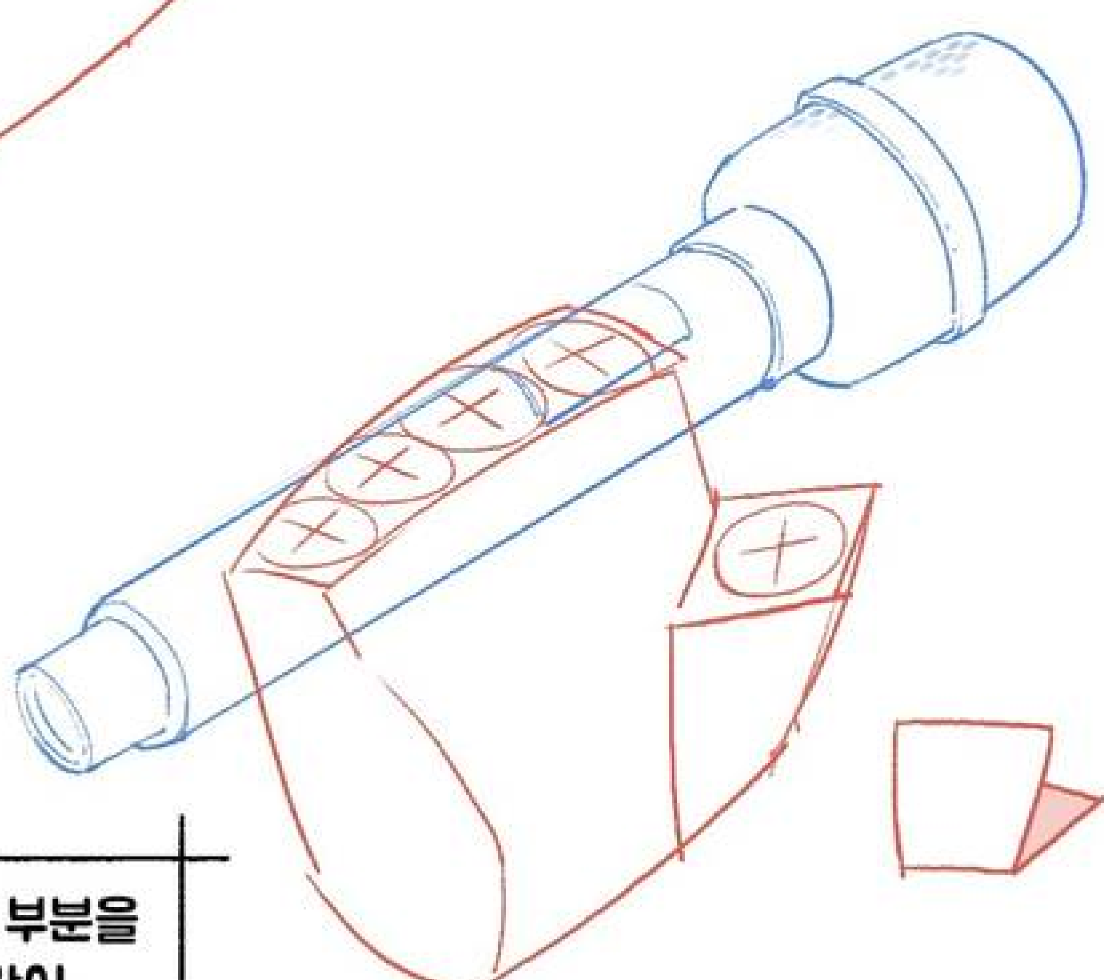
크고 작은 형태를 같은
각도로 표현하며 그립니다



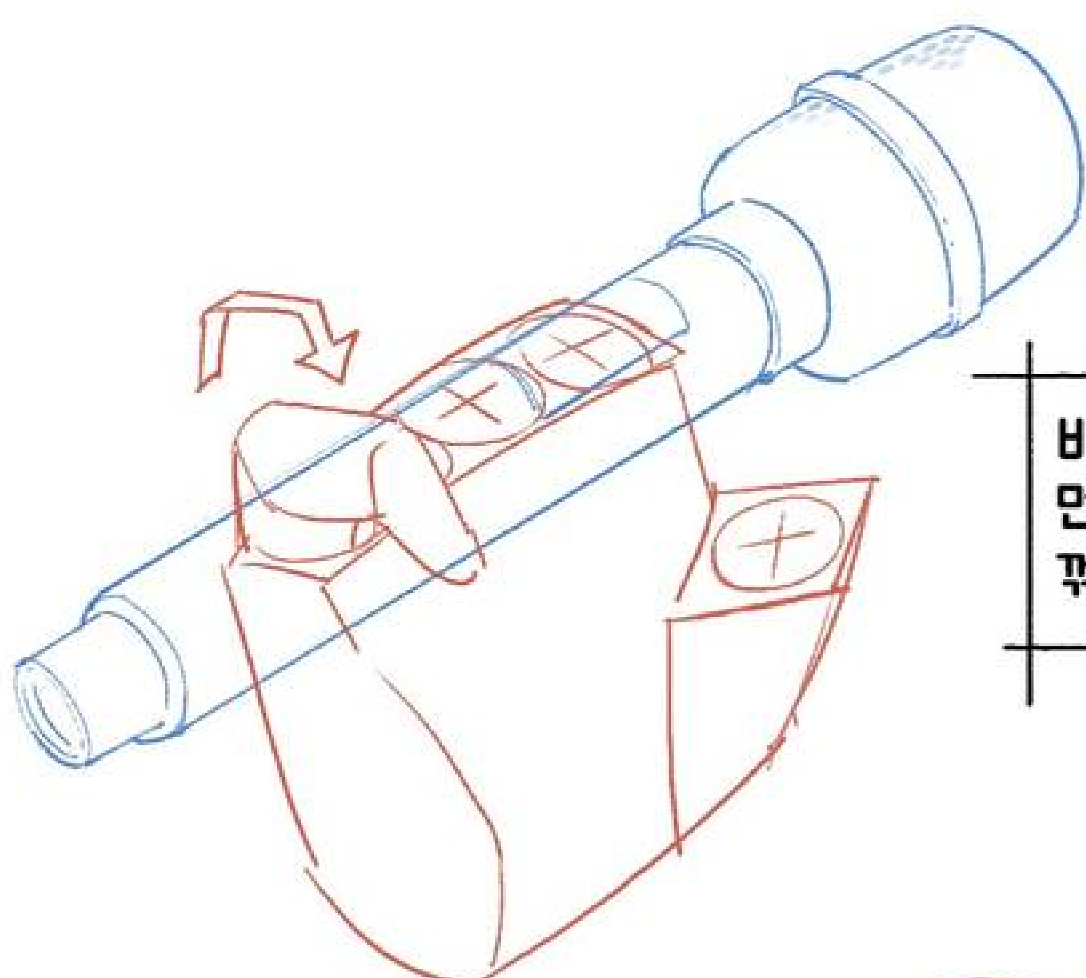
헤드 부분을 추가하고 디테일 추가하여 마무리합니다



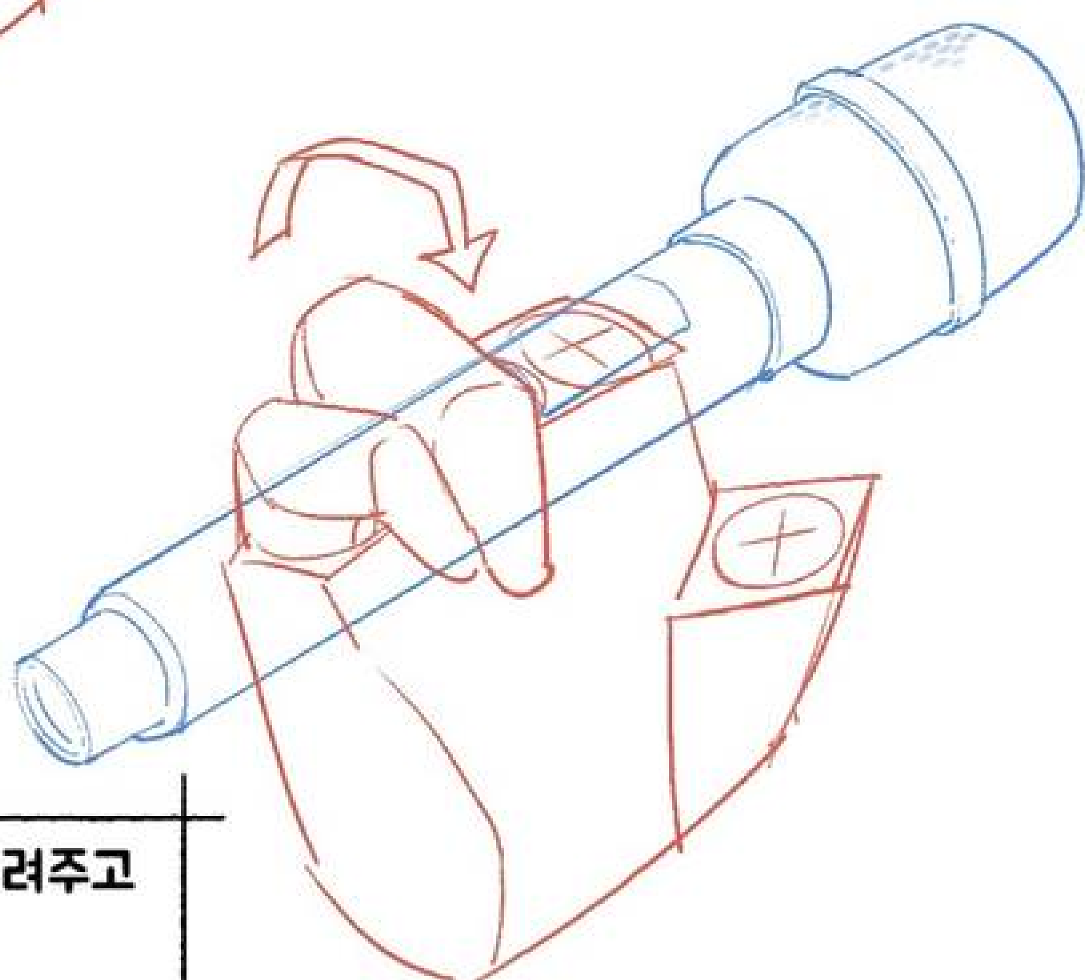
잡고 있는 손의 형태를
손바닥이 보이도록 그립니다



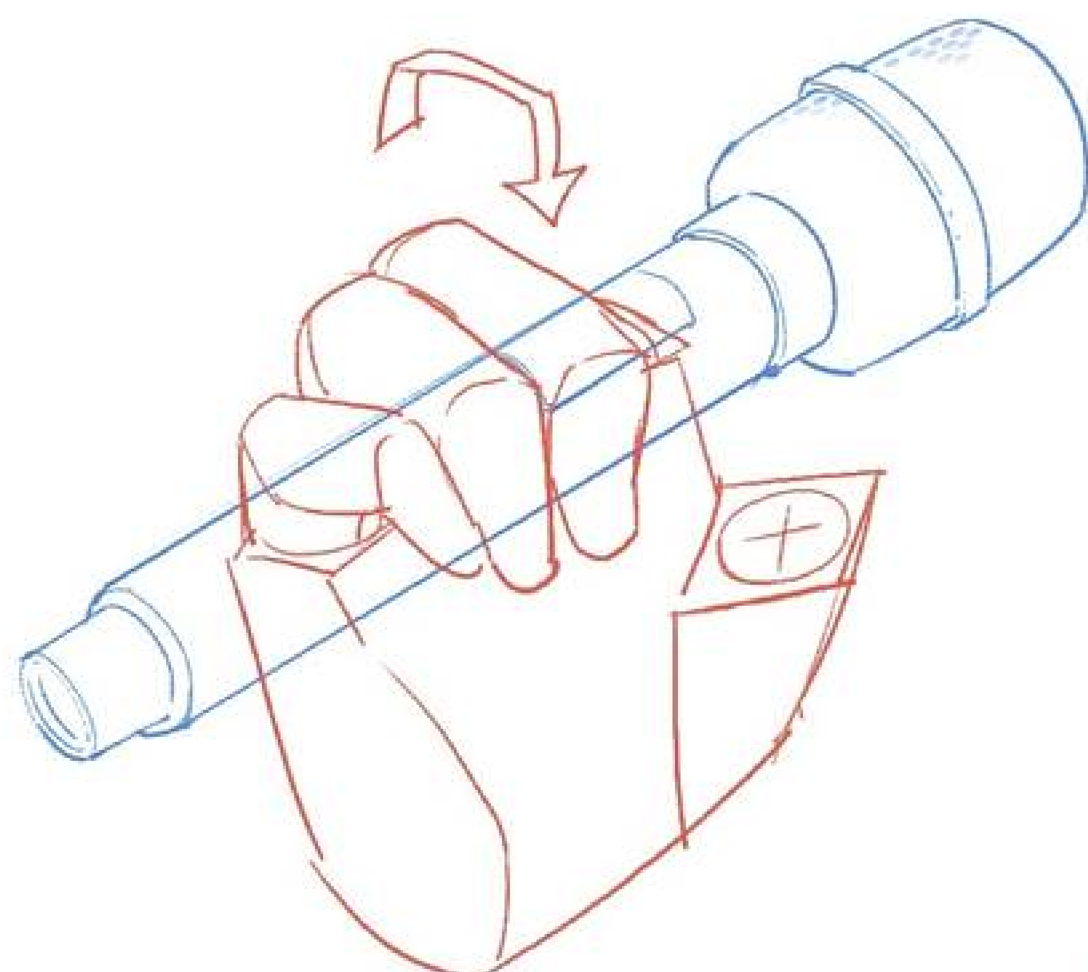
마이크에 가려질 손가락 위치 부분을
마이크와 붙여주고 엄지손가락이
나올 부분도 추가로 그립니다

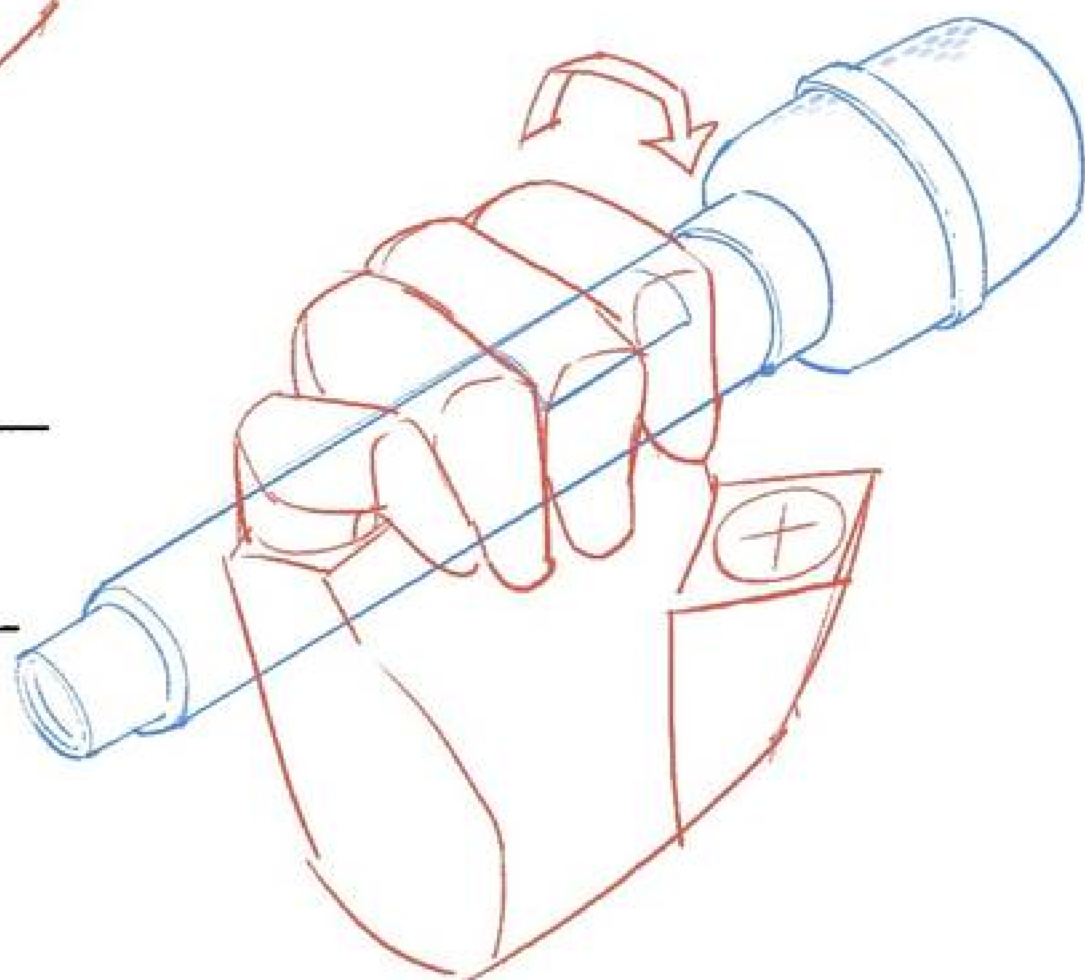


바깥쪽에 위치한 새끼손가락
먼저 그리고 세 마디를 이용하여
꺾어 그립니다



약지 손가락을 같은 꺾임으로 그려주고
새끼손가락보다 길이가 깁니다

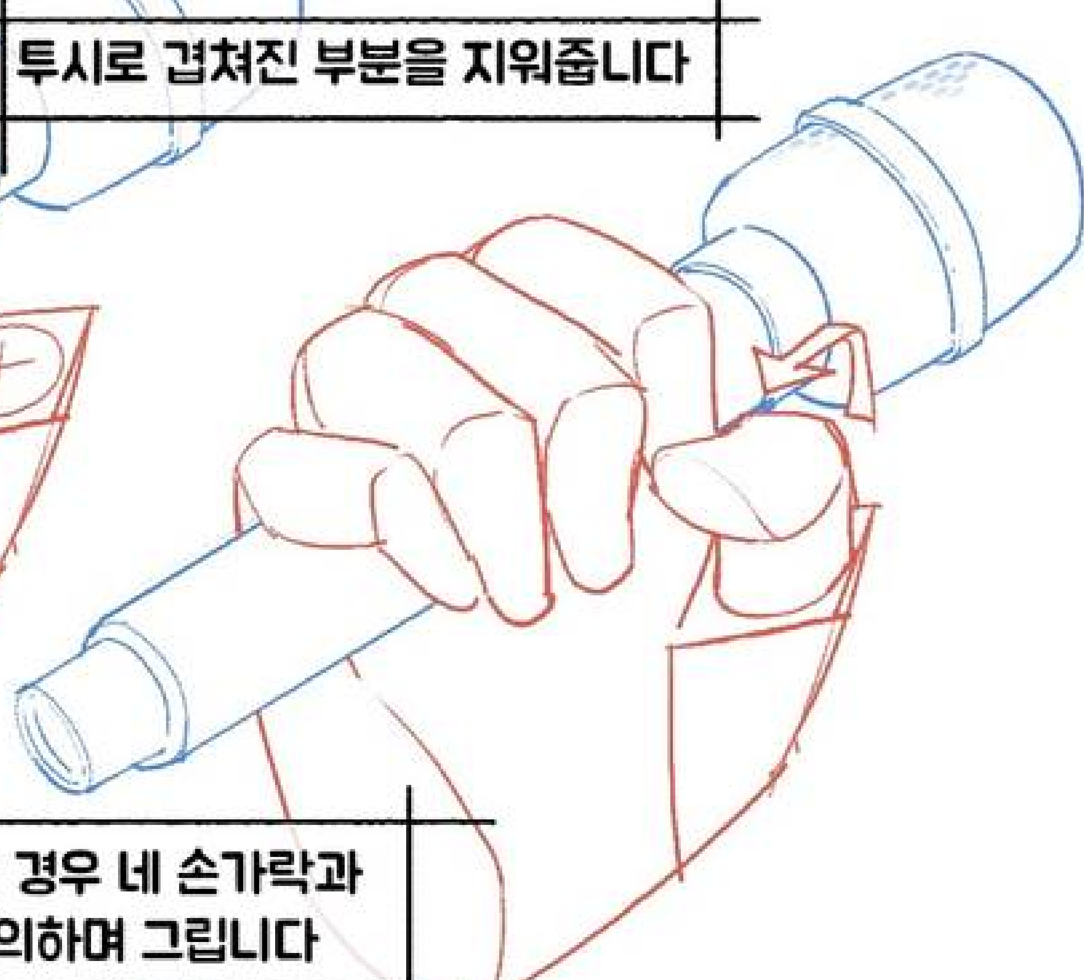




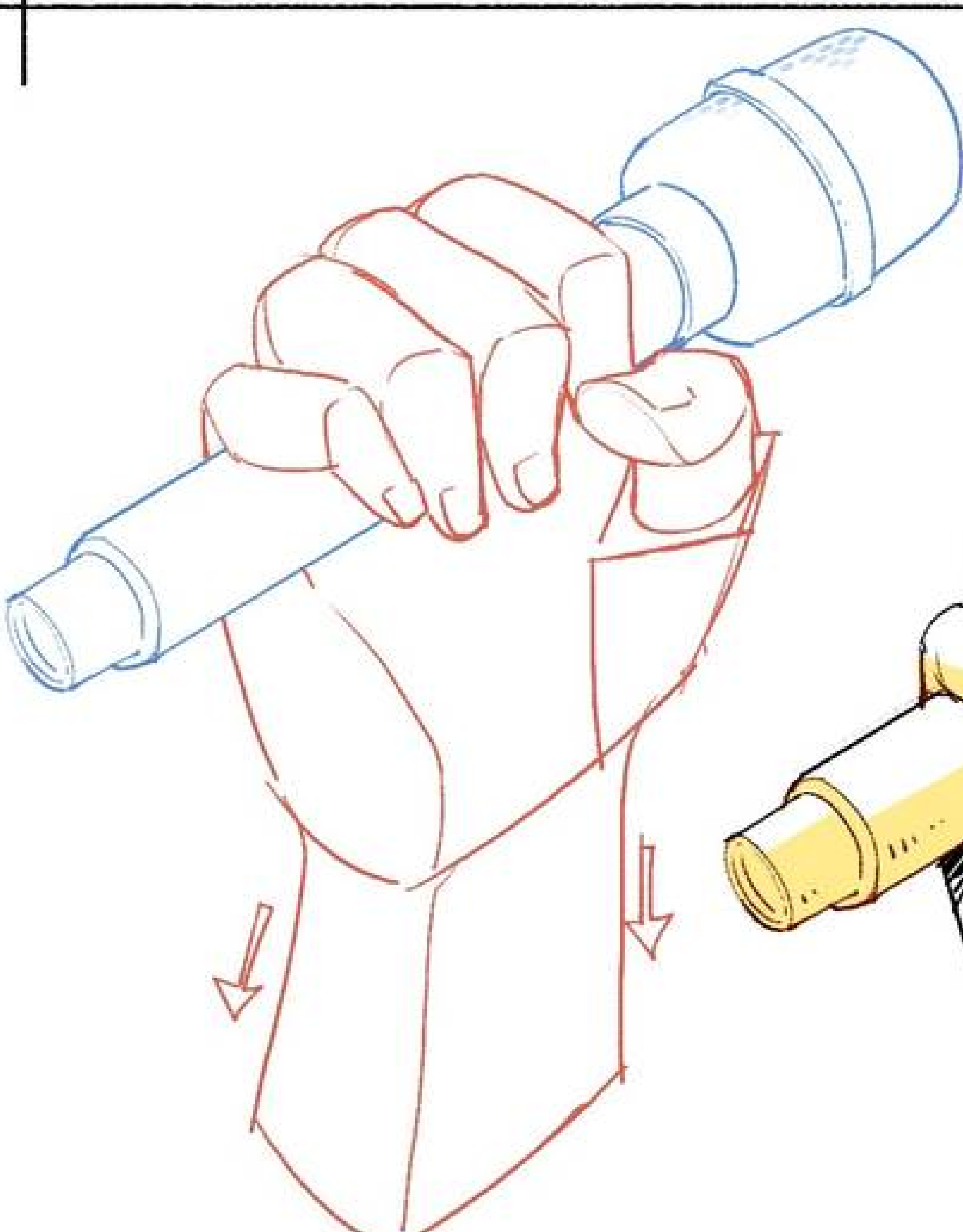
추가로 중지와 검지를 같은
방향 꺾임으로 그려줍니다

투시로 겹쳐진 부분을 지워줍니다





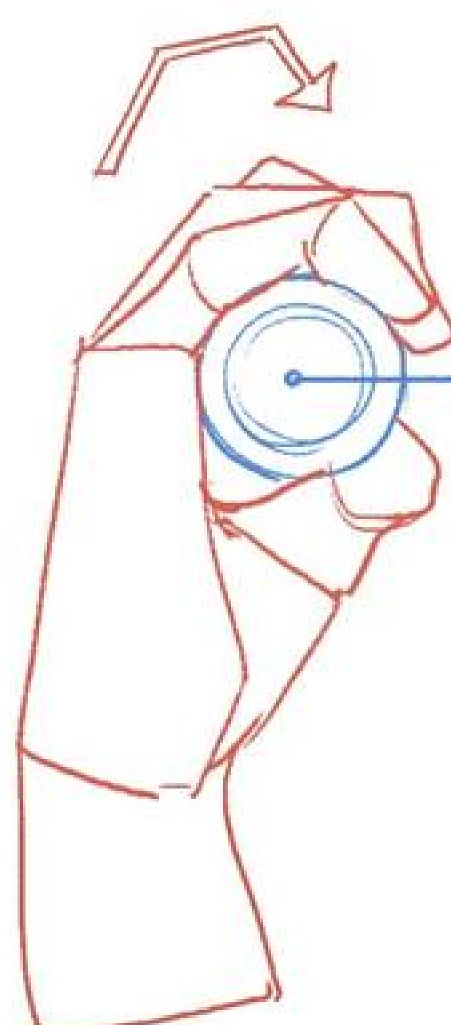
마지막으로 엄지를 그려주고 엄지의 경우 네 손가락과
마디 수와 방향이 다르기 때문에 유의하며 그립니다





손목을 추가하고 딱딱한 도형 느낌을
부드럽게 바꾸며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



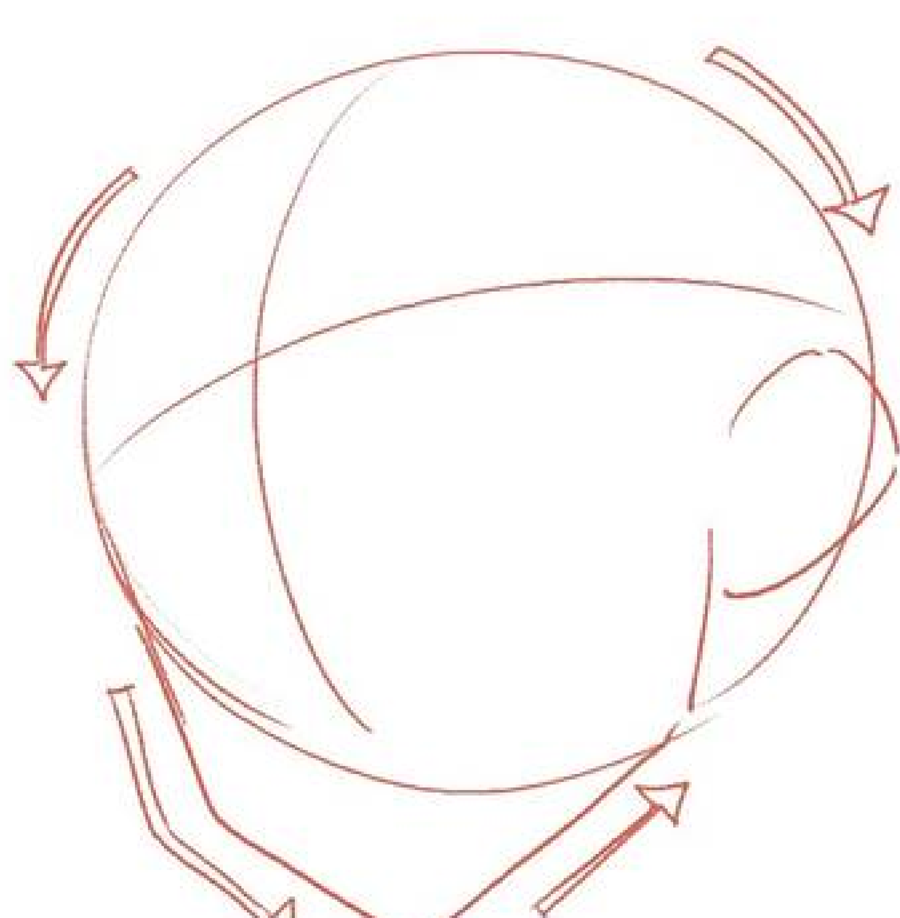
마이크 뒷부분





key point

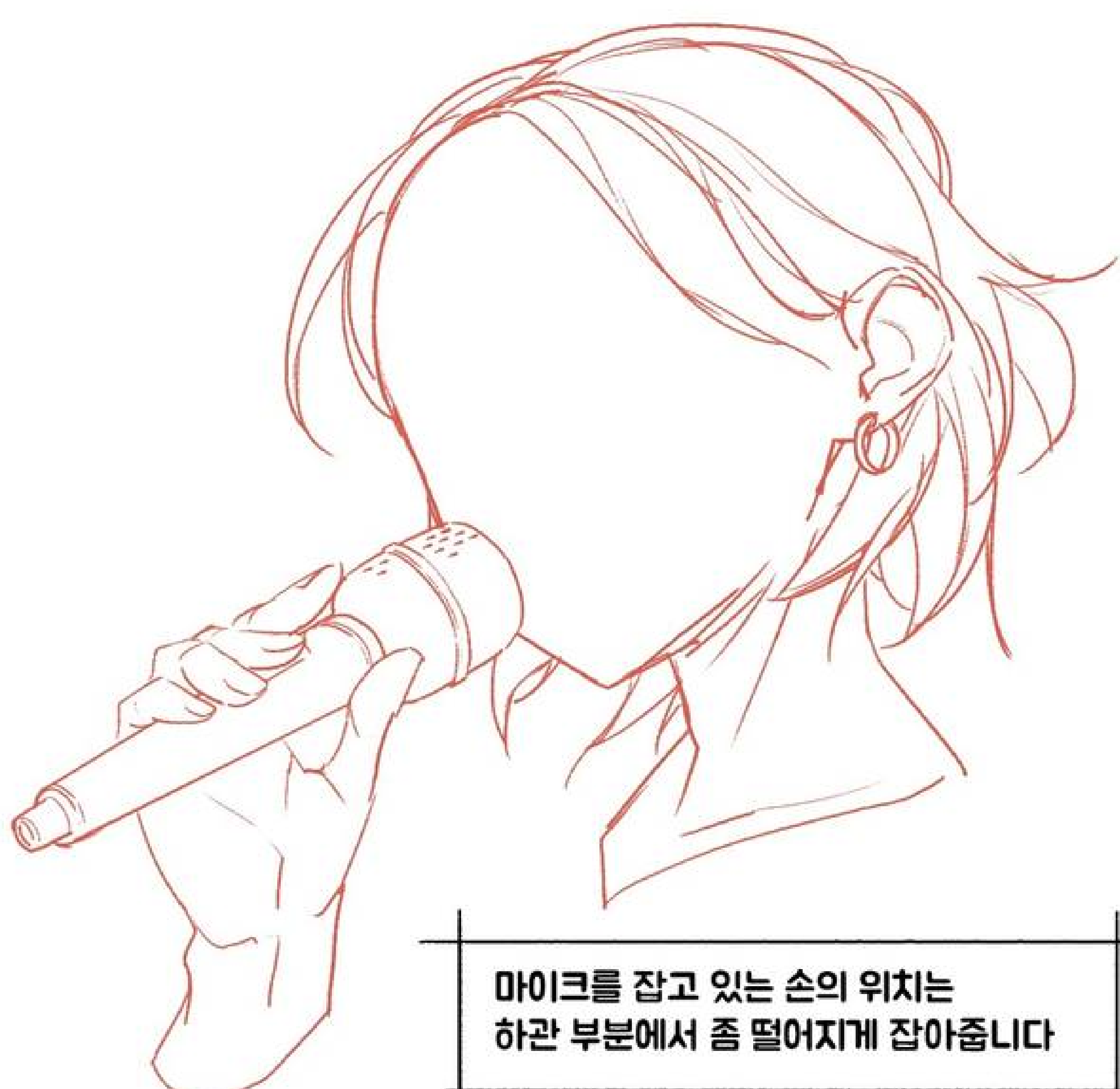
▌Q : 노래하는 표정으로 감정을 보이고 싶어요



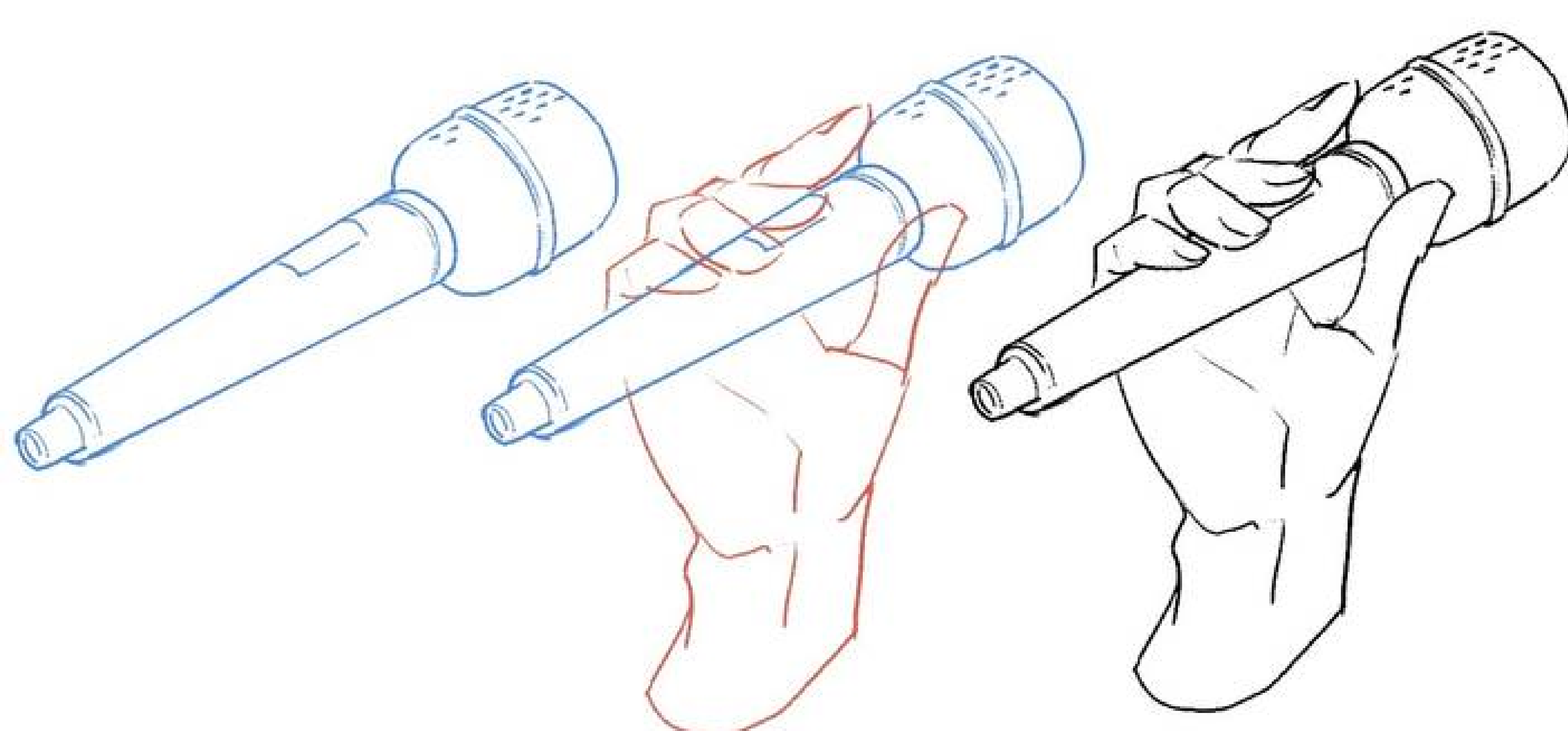
얼굴형을 먼저 그립니다



얼굴형을 기준으로 목과
머리카락을 그려줍니다



마이크를 잡고 있는 손의 위치는
하관 부분에서 좀 떨어지게 잡아줍니다



앞서 진행된 마이크와 손을 참고하며 순서대로 그리면 됩니다



얼굴형 안에 표정을 집어 넣어 감정을 보여줍니다

슬픈 감정 이입으로 눈을 감아주고 팔자 눈썹으로 감정을
더 살려줍니다 입은 작게 벌린 듯한 크기로 그려줍니다



노래를 부르며 관객을 응시하고 한쪽 눈만 포물선을 그리며 감기게 해줍니다
입꼬리를 올리면서 입을 벌려주면 밝은 노래를 부르는 것처럼 보입니다



정면을 응시하며 눈을 부릅 뜨고 살짝 화난듯한 눈썹과 노래하는 입을
크게 벌려주면 진지하고 강렬한 무대 느낌의 분위기를 연출합니다



눈꺼풀을 반쯤 감기게 하고 아래를 내려다보는 시선으로 그려줍니다 눈과
눈썹은 평행하며 입을 살짝만 벌려 아련하고 잔잔한 느낌으로 살려줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

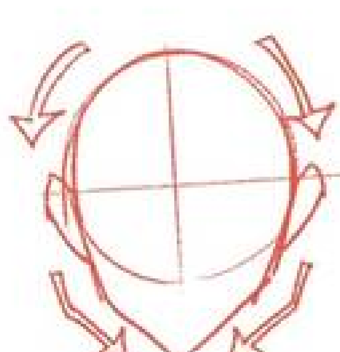




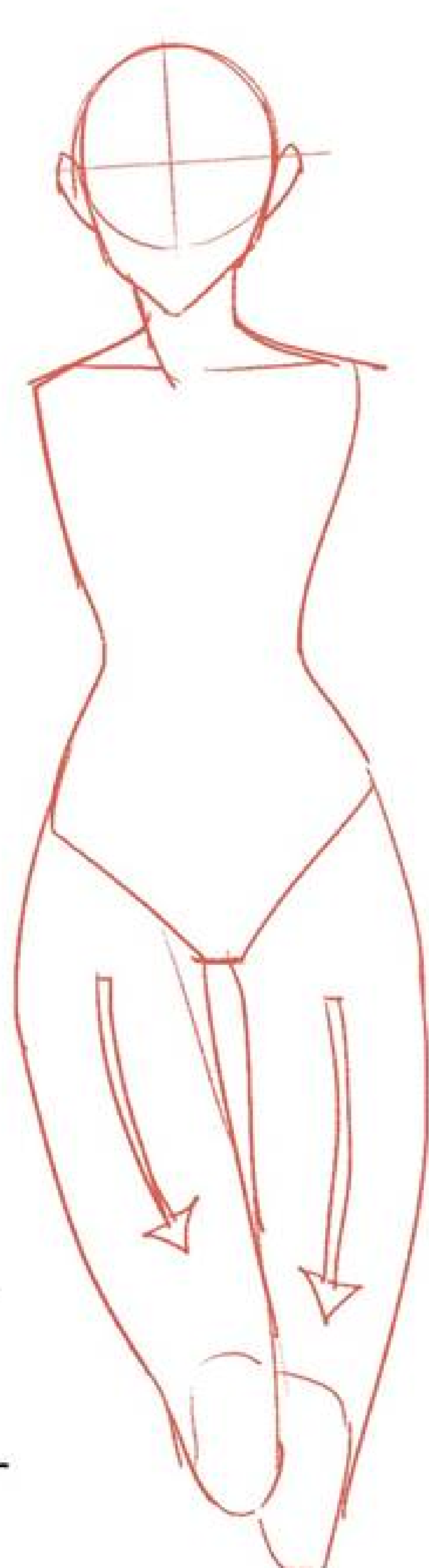


key point

▌Q : 근육이 많은 여성을 그리고 싶어요

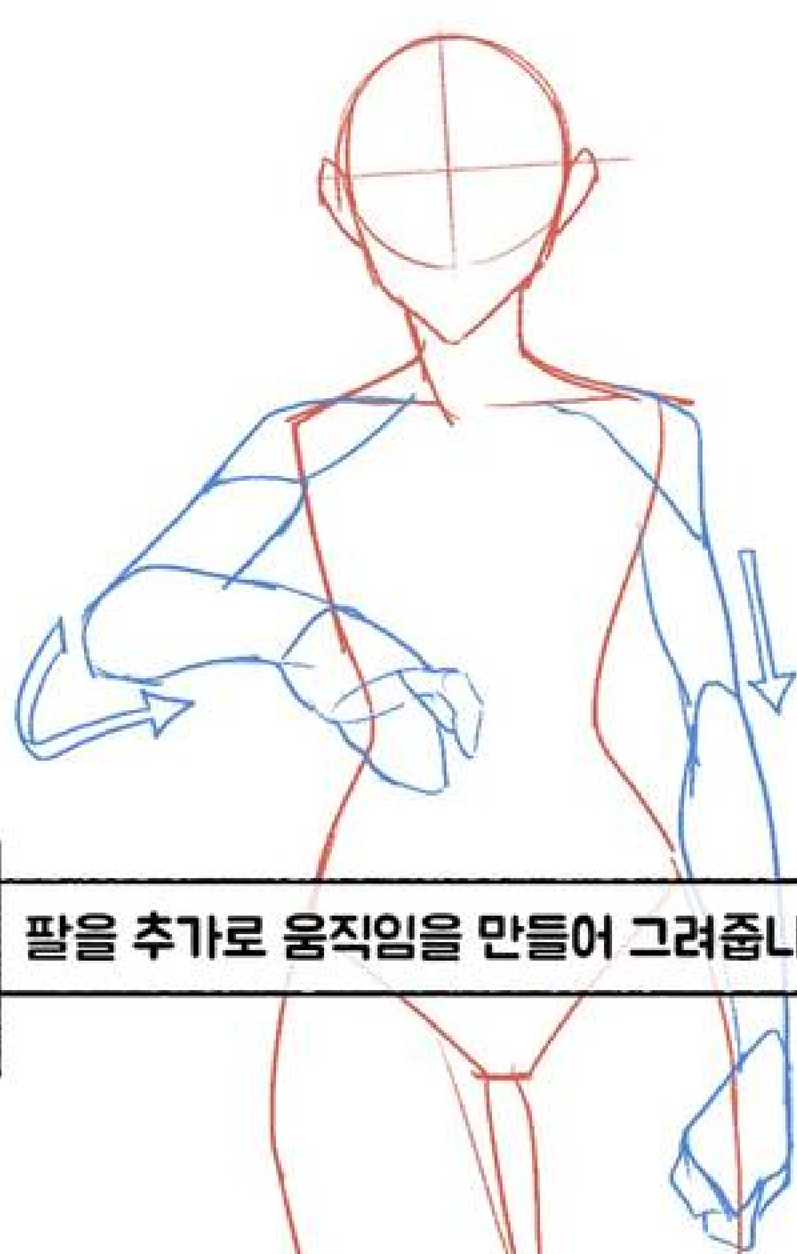




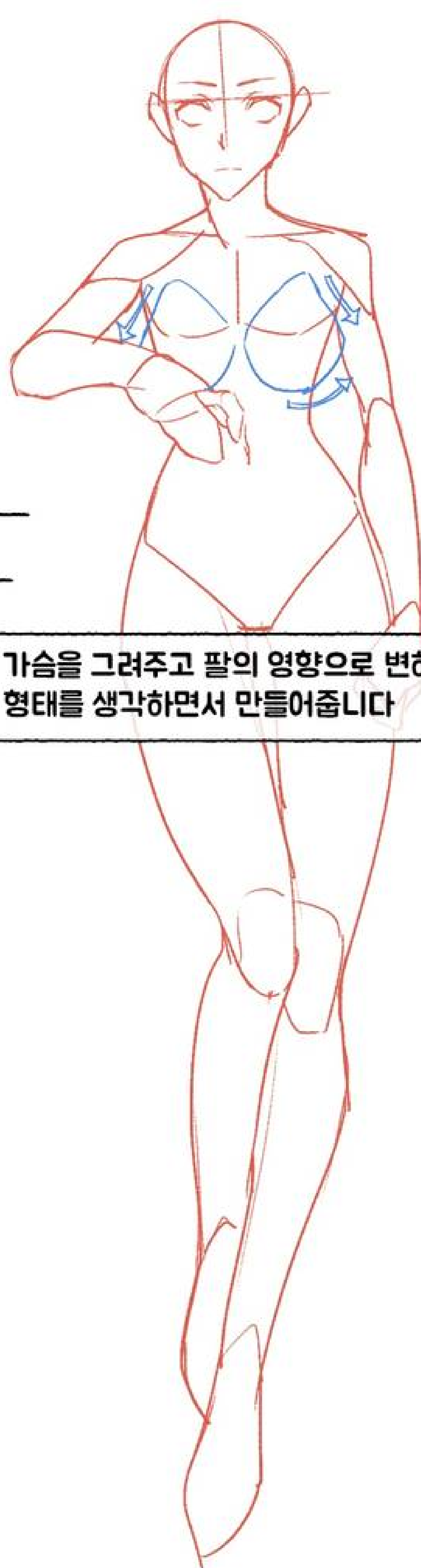


근육이 많은 여자 캐릭터를 그리기 위해
얼굴부터 상체, 하체 순으로 그려나갑니다

캐릭터는 여성이기 때문에 허리와 다리의 부드러운
곡선 실루엣을 강조해 인체의 특징을 살려줍니다



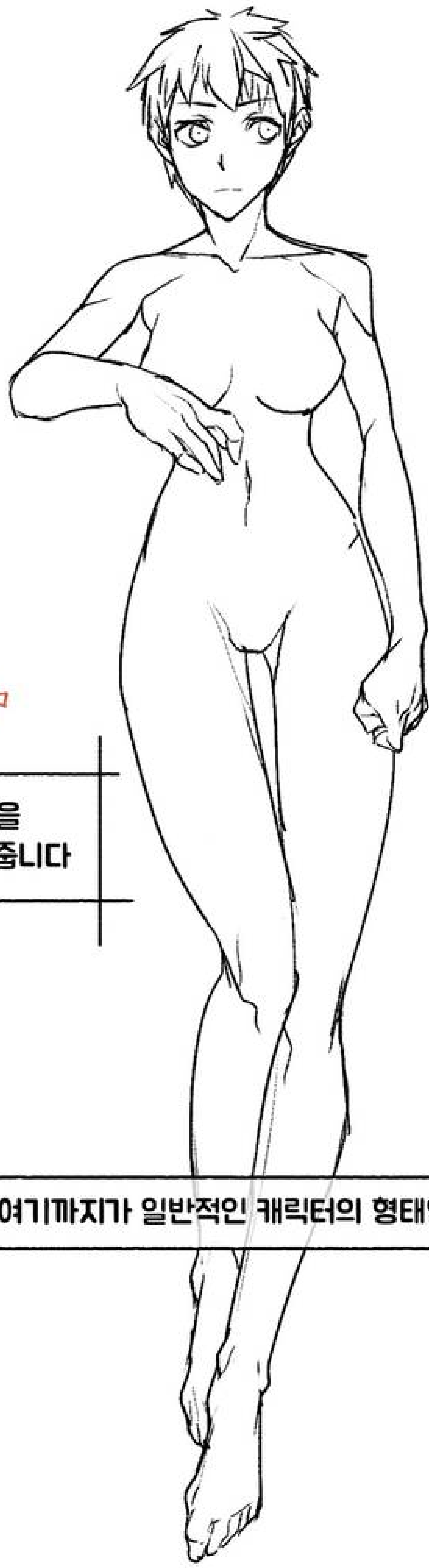
팔을 추가로 움직임을 만들어 그려줍니다



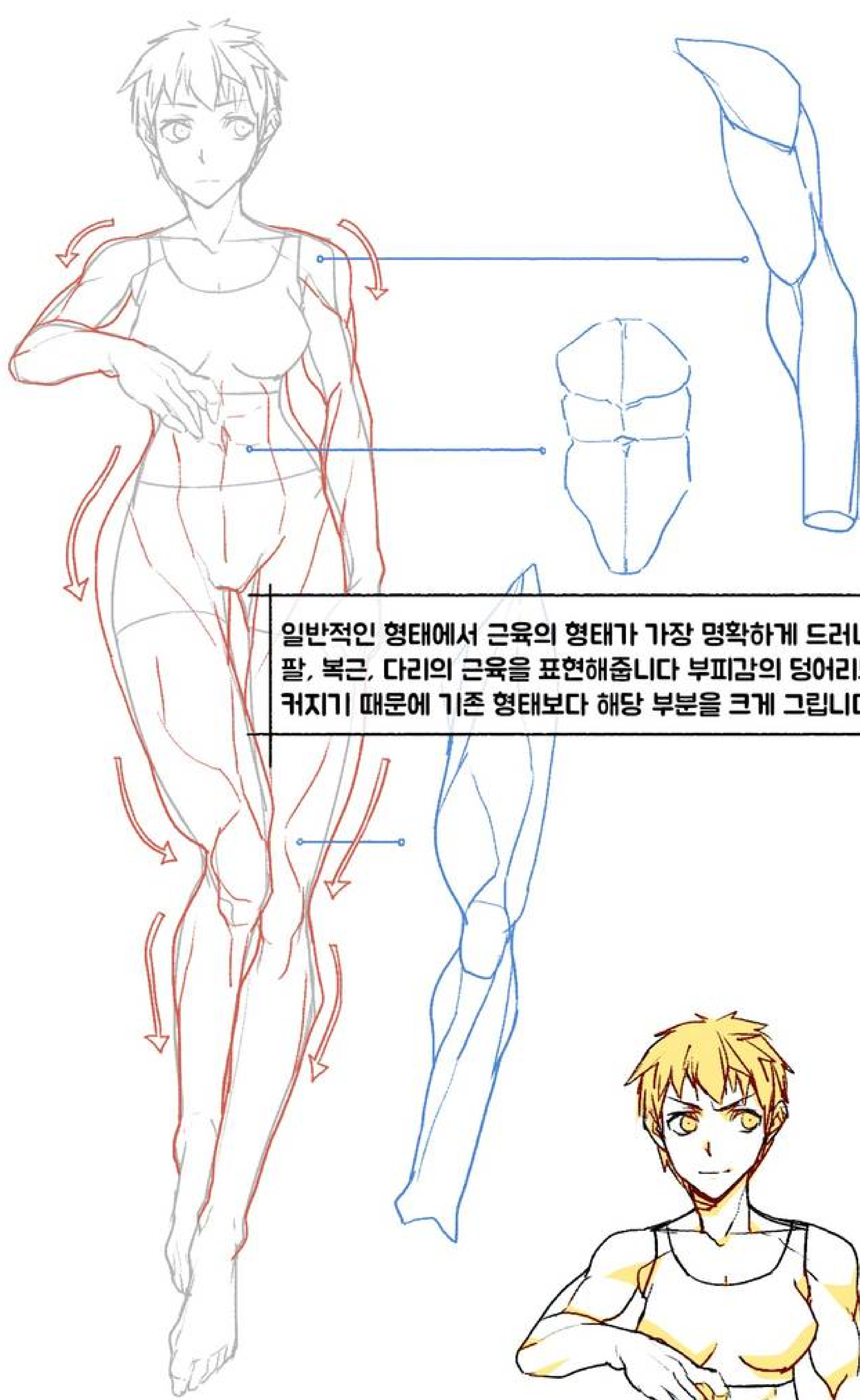
가슴을 그려주고 팔의 영향으로 변하는
형태를 생각하면서 만들어줍니다



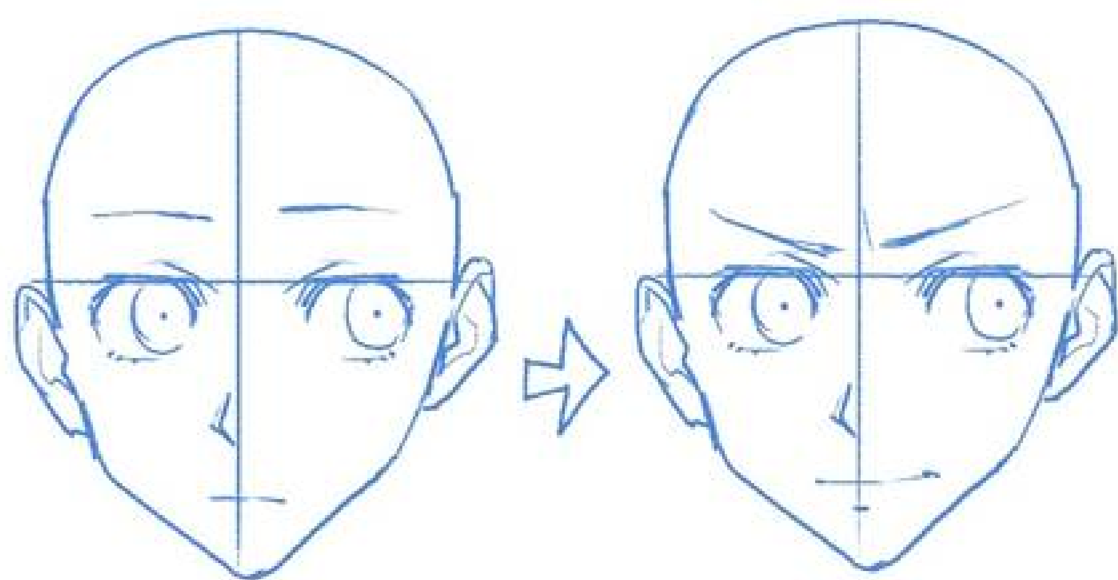
머리카락과 인체의 러프한 스케치 부분을
정리하면서 손과 발의 디테일을 표현해줍니다

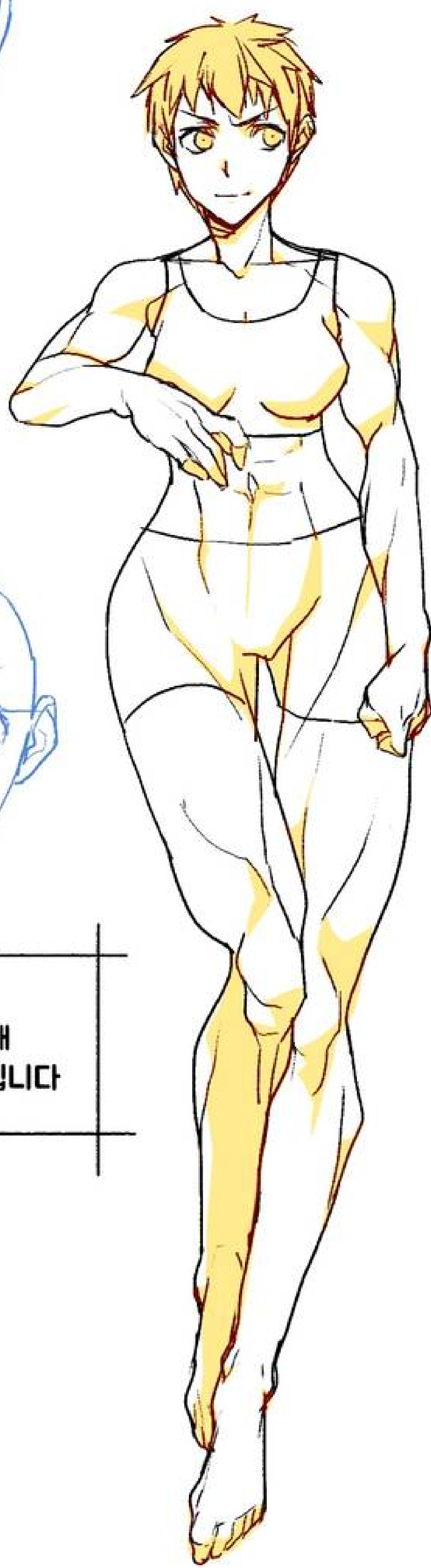


여기까지가 일반적인 캐릭터의 형태입니다



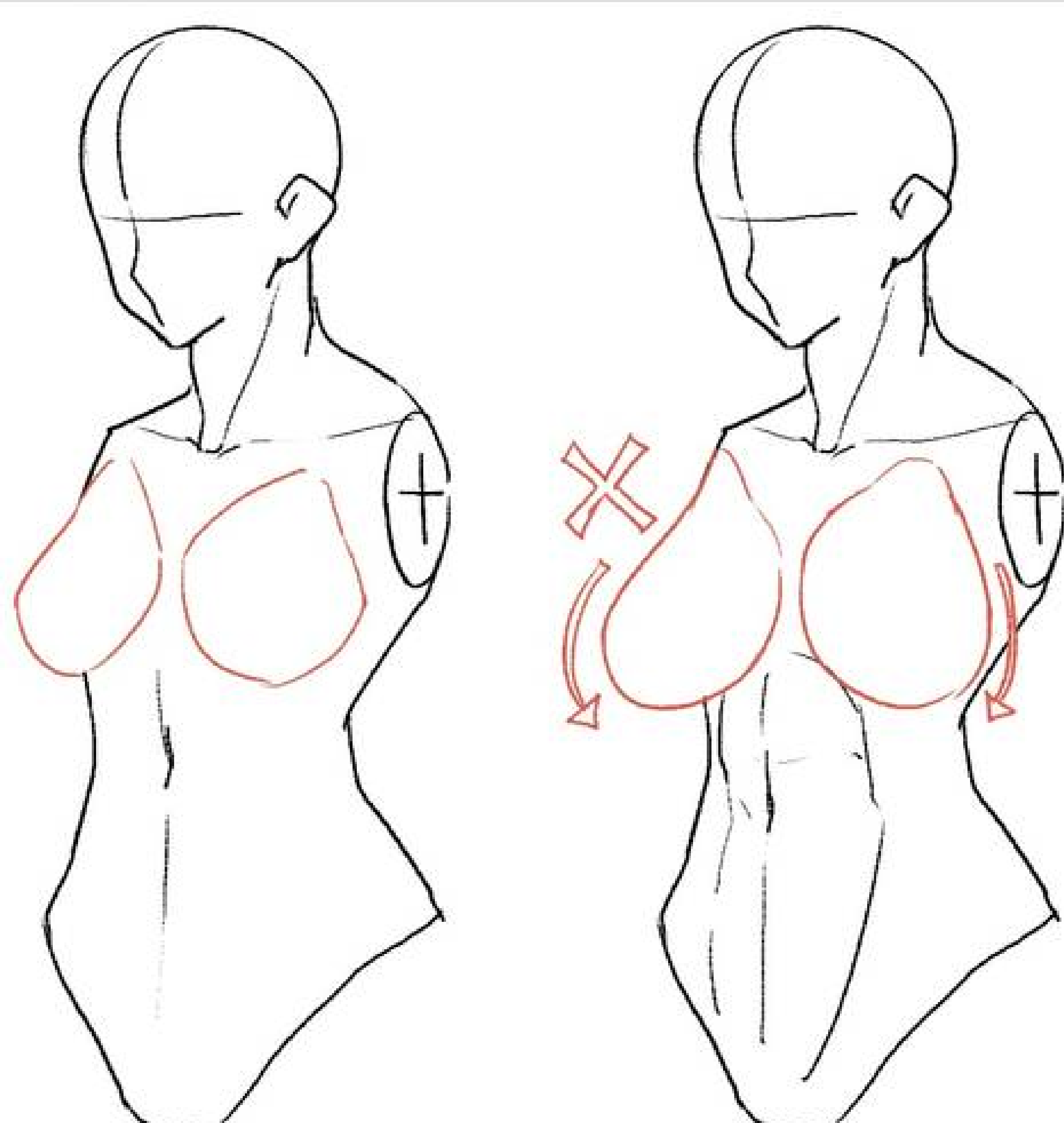
일반적인 형태에서 근육의 형태가 가장 명확하게 드러나는 팔, 복근, 다리의 근육을 표현해줍니다 부피감의 덩어리도 커지기 때문에 기존 형태보다 해당 부분을 크게 그립니다





여성이 가지고 있는 인체의 흐름은 유지되며 근육이 있는 여자 캐릭터가 완성이 됩니다 이때 밋밋한 표정 역시 바꿔주면 성격도 드러나게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



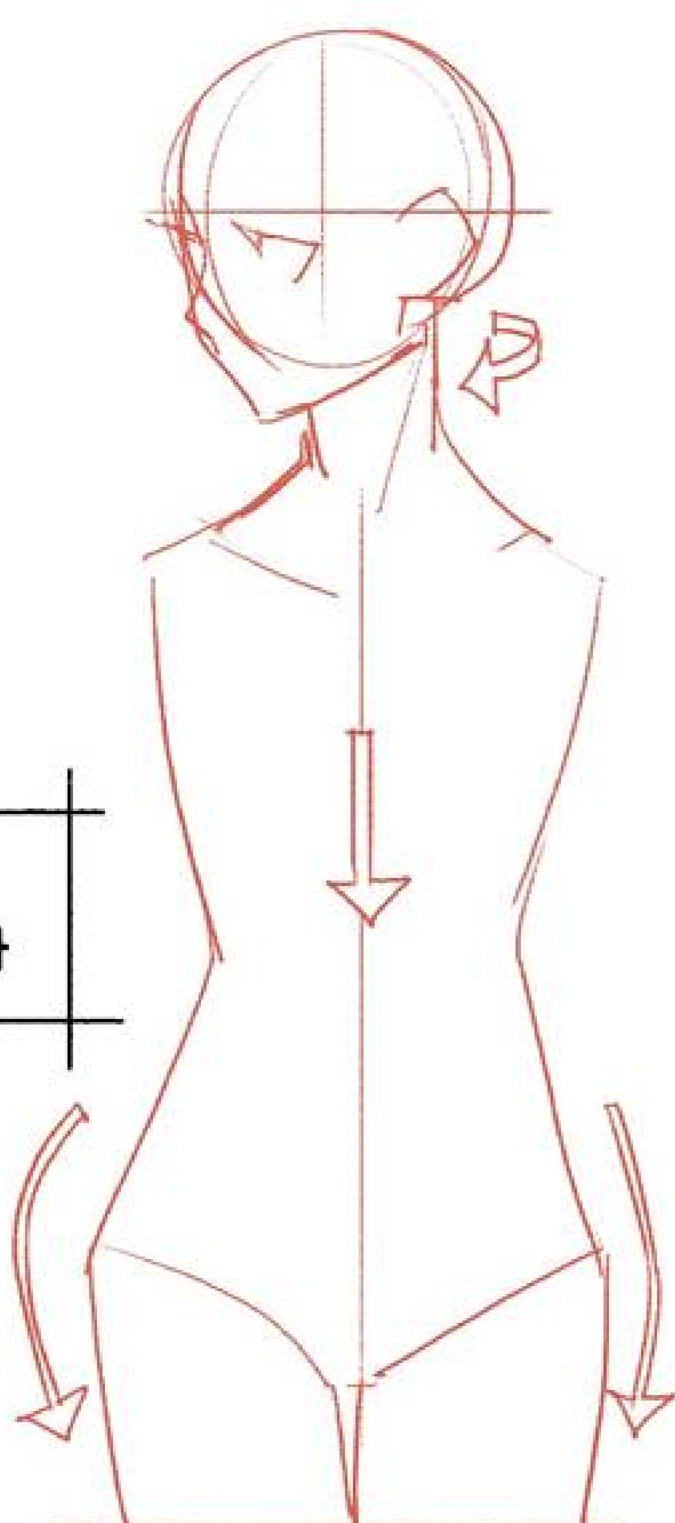
위에 언급한 부분별 근육 덩어리의 부피는 커지지만 그렇다고 해서 여성의 가슴은 커지지 않으니 주의해서 그립니다



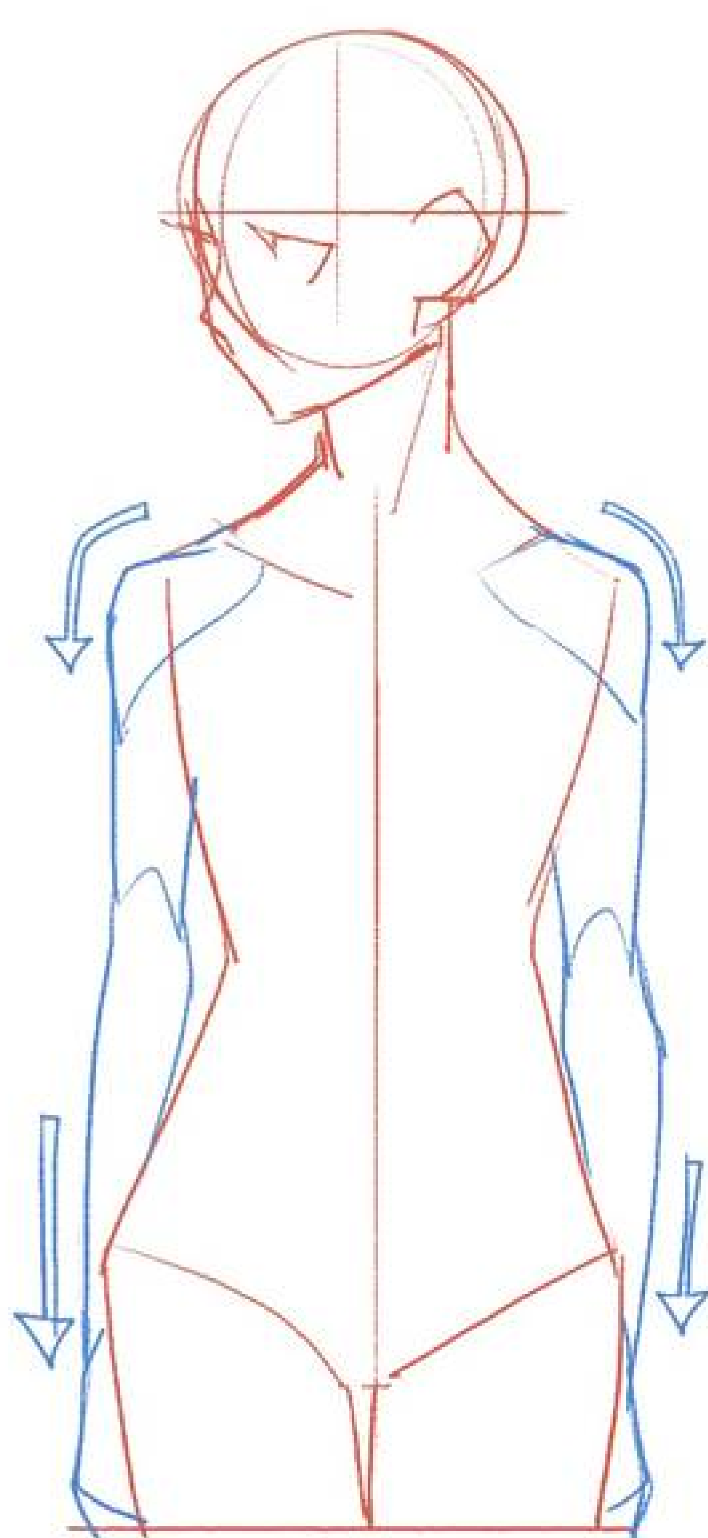
key point

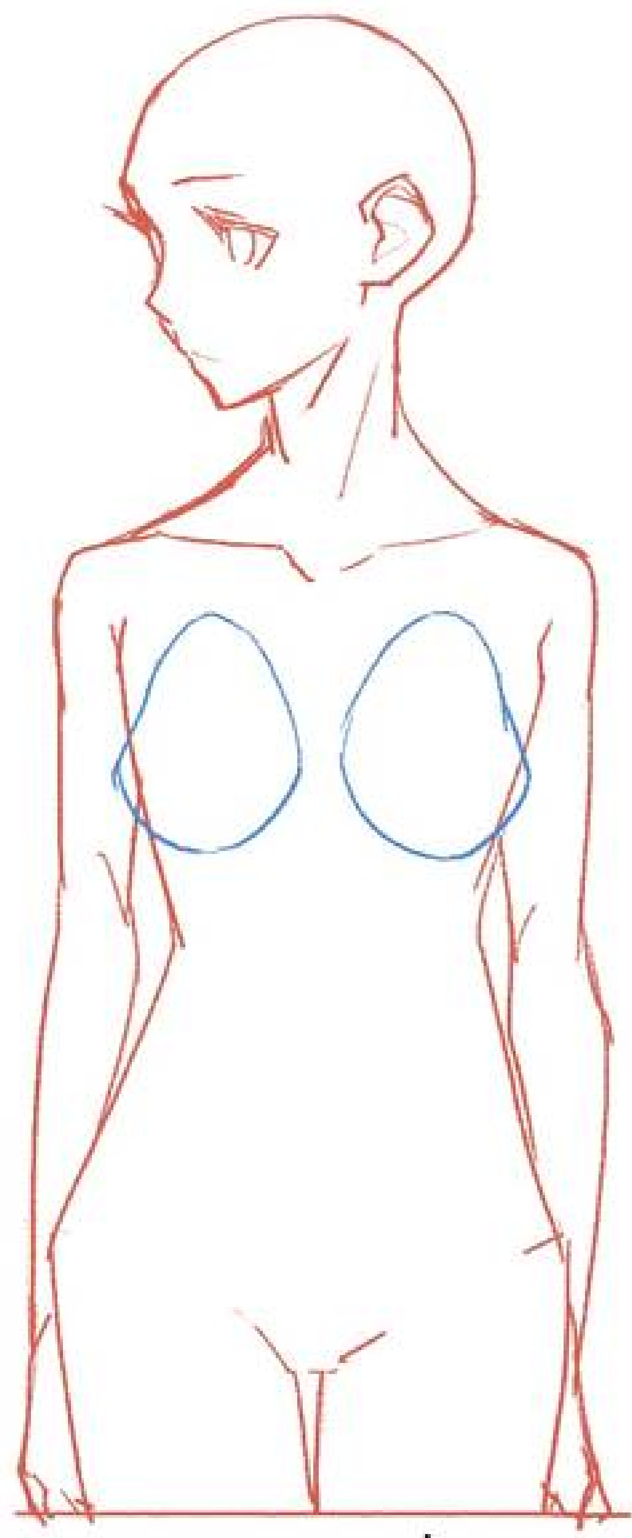
Q : 털 달린 코트를 그리고 싶어요



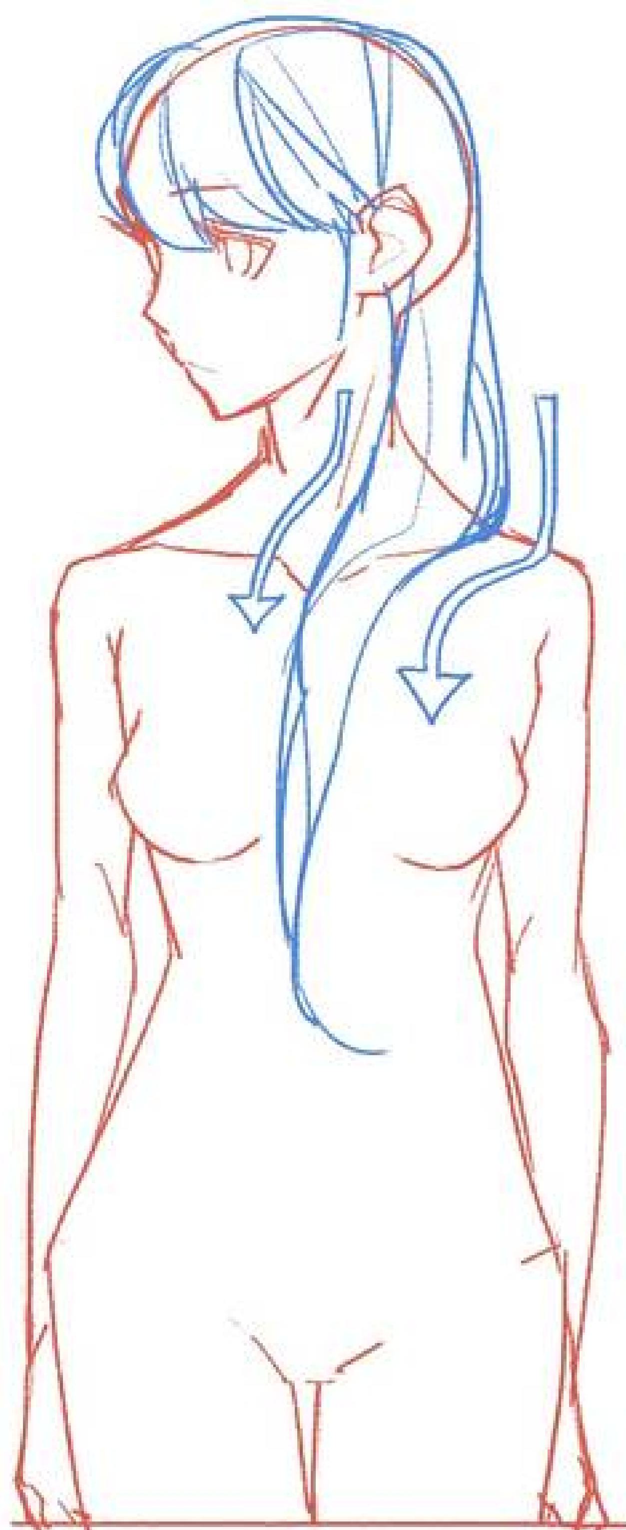


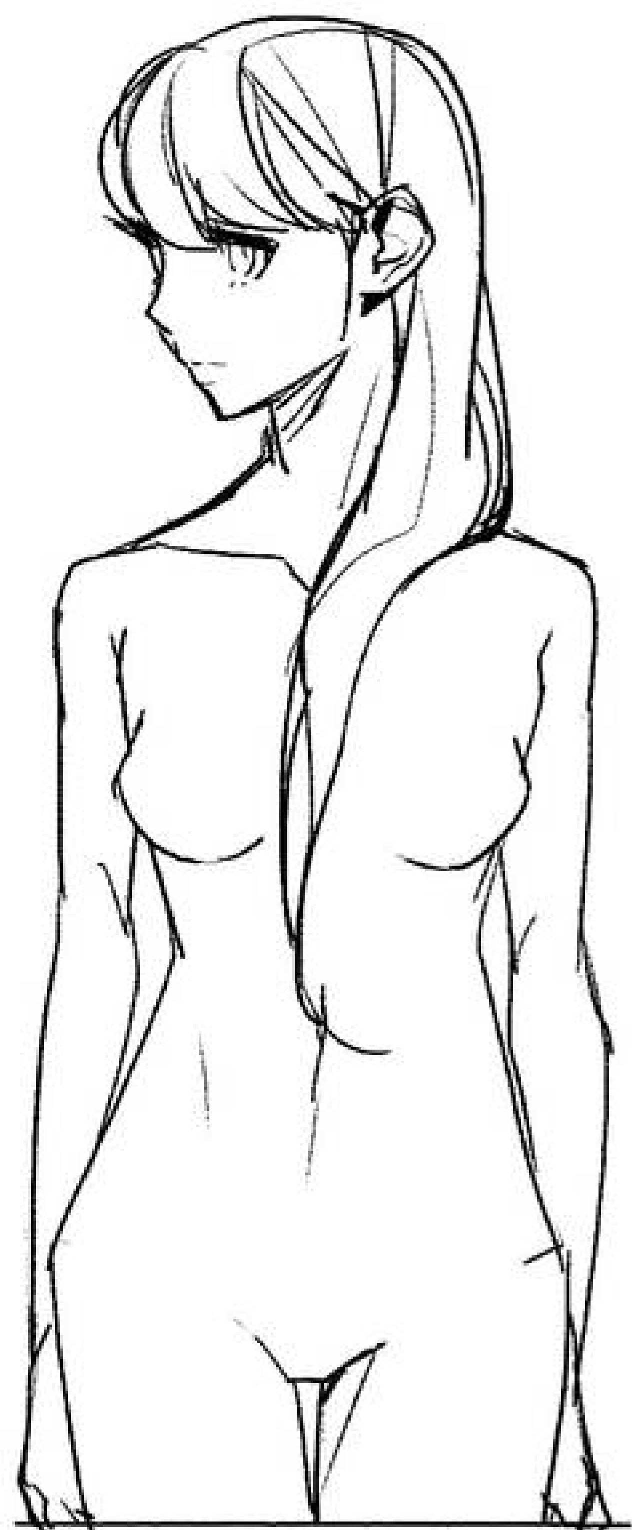
그리고 싶은 각도를 생각하며 얼굴과
상체의 각도를 정해 흐름을 만들어 줍니다





팔과 가슴 라인을 추가로 그려줍니다
가슴을 그리는 방법은 7화를 참고 바랍니다





앞으로 넘어온 긴 머리카락의 경우 어깨에 걸쳐진 투시를
고려하여 꺾이는 흐름을 주어 입체적인 형태로 만들어줍니다

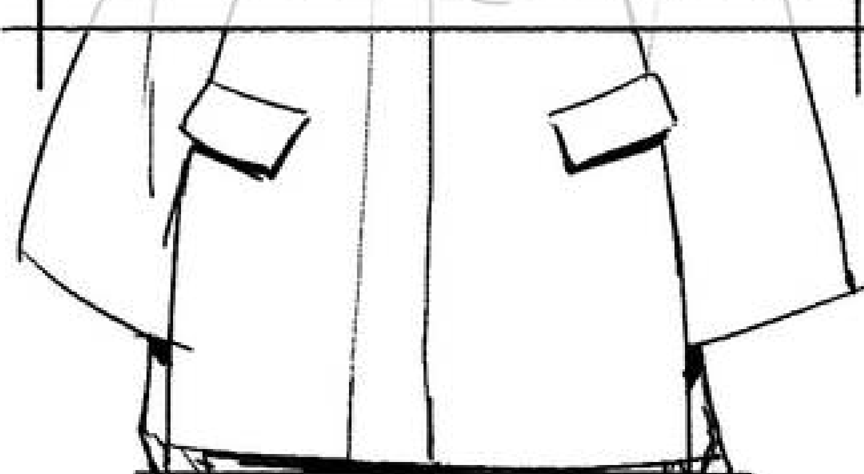




인체에 맞게 코트의 길이와 디자인을 정하여 입혀줍니다



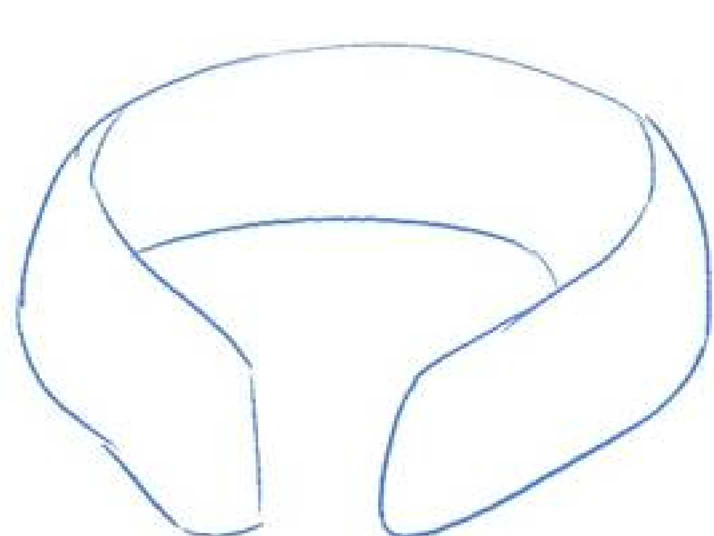
털을 그려 줄 범위의 틀을 잡아주고
입체적인 느낌을 위해서 뒤에서
앞으로 넘어오는 형태를 보여줍니다

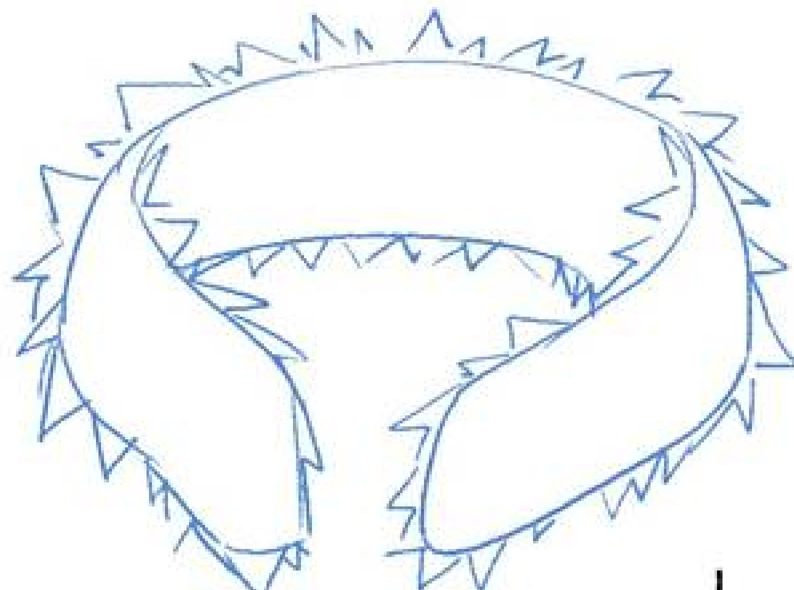




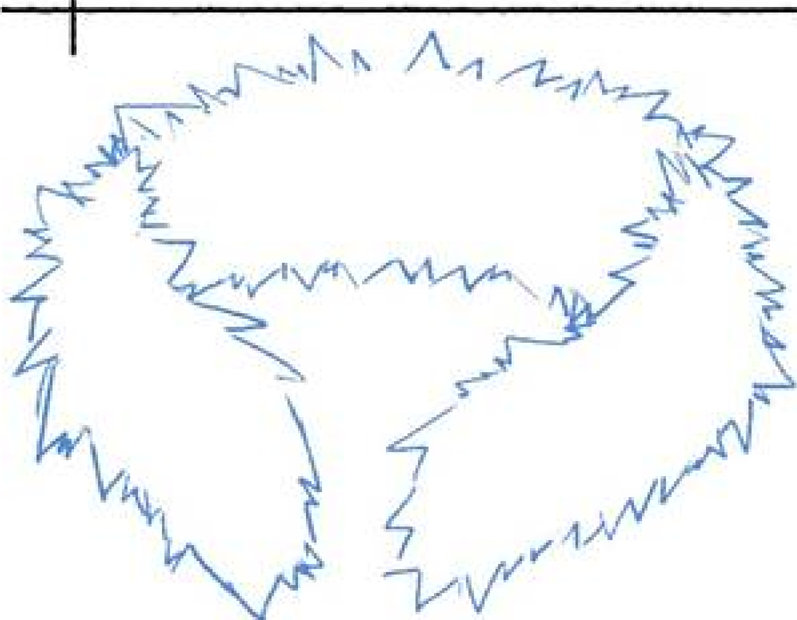
틀을 기준으로 털을 묘사해줍니다

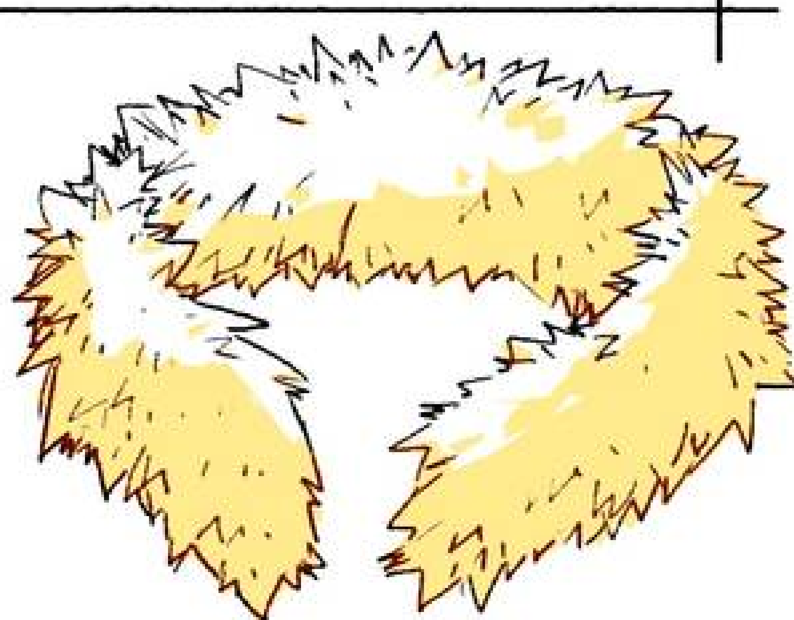






틀을 기반으로 뾰족한 짧은 선을 이용해 디테일을 올려주며 완성합니다



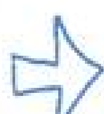




선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!











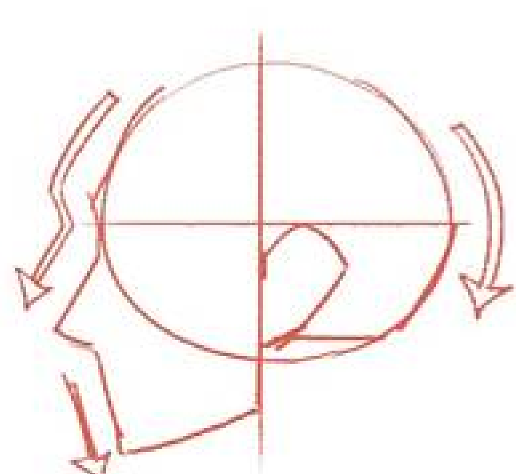
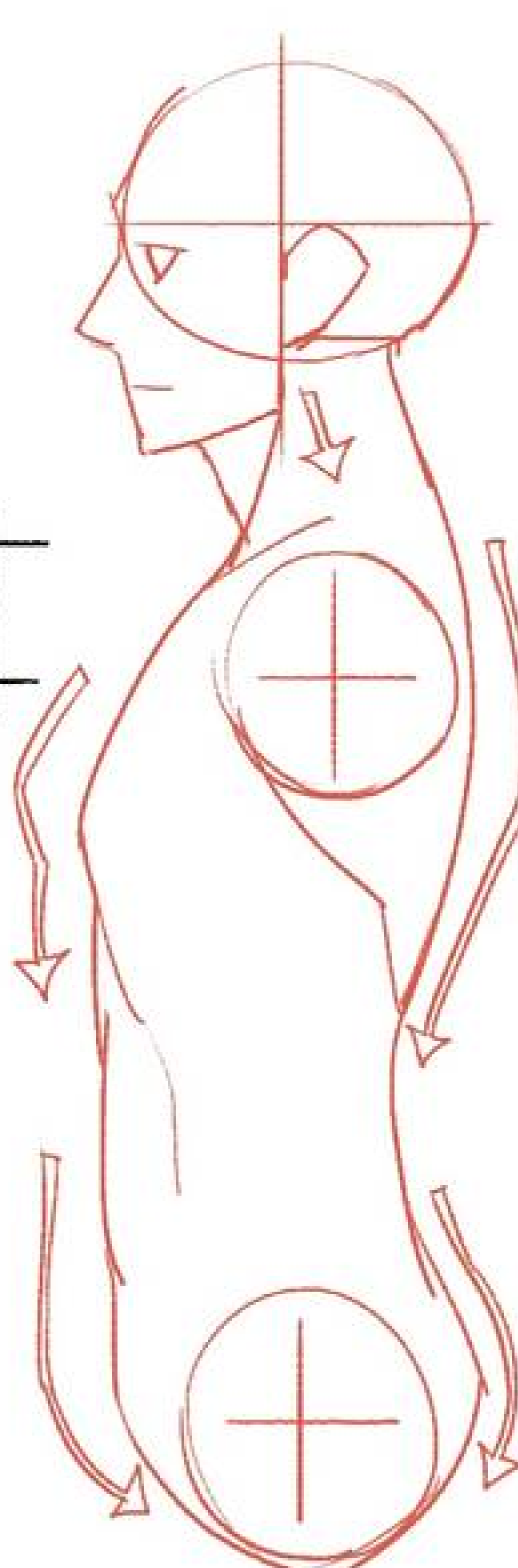


부드럽거나 뭉쳐진 털을
표현할 경우 실루엣을
뾰족한 형태가 아닌 곡선을
이용한 짧은 선으로 방향을
만들며 부드럽게 그려줍니다



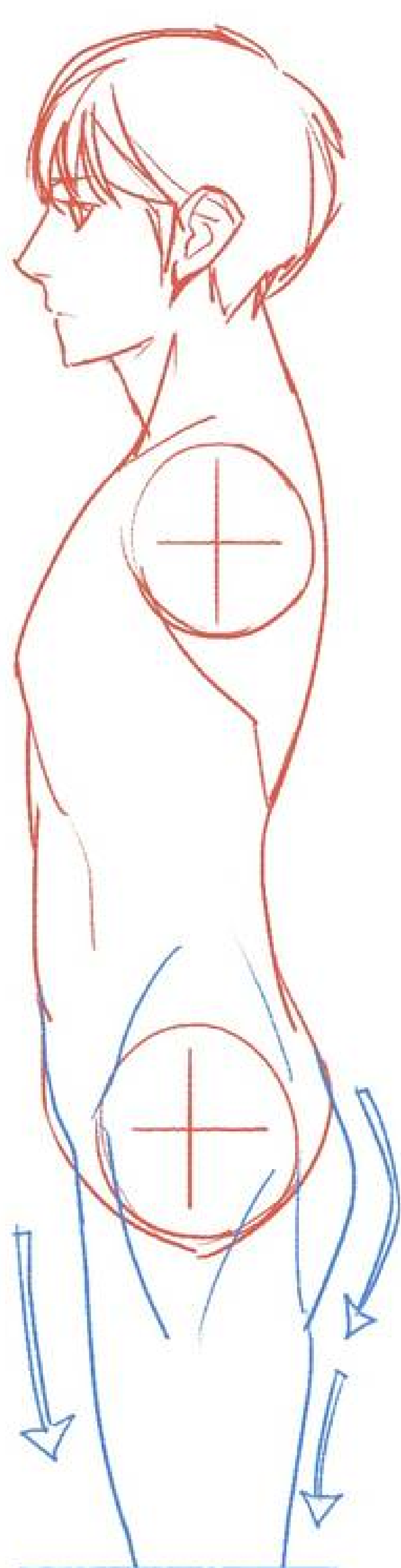
key point

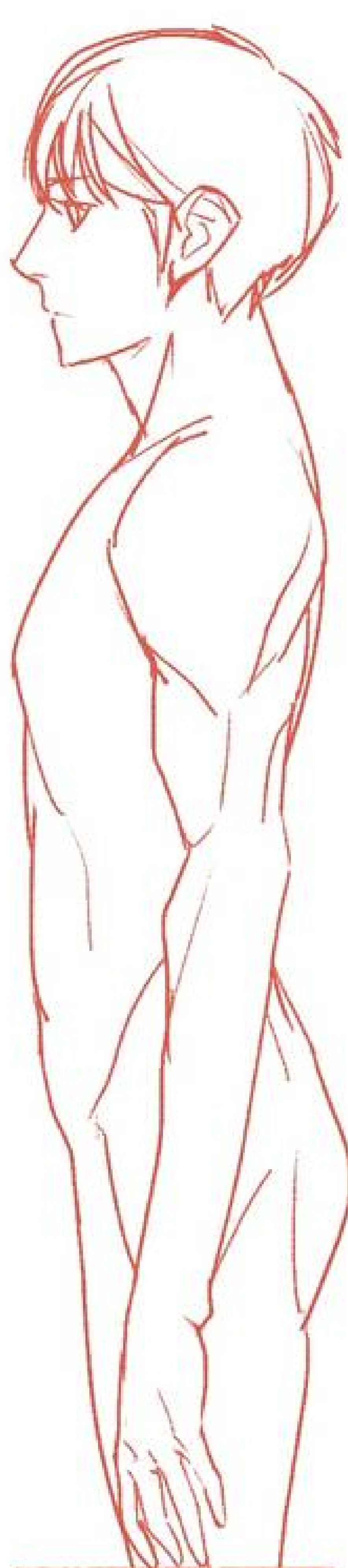
Q : 옆모습에서 고개나 상체만 돌릴 때 궁금해요

옆모습에서 보이는 얼굴과 상체를 그려줍니다

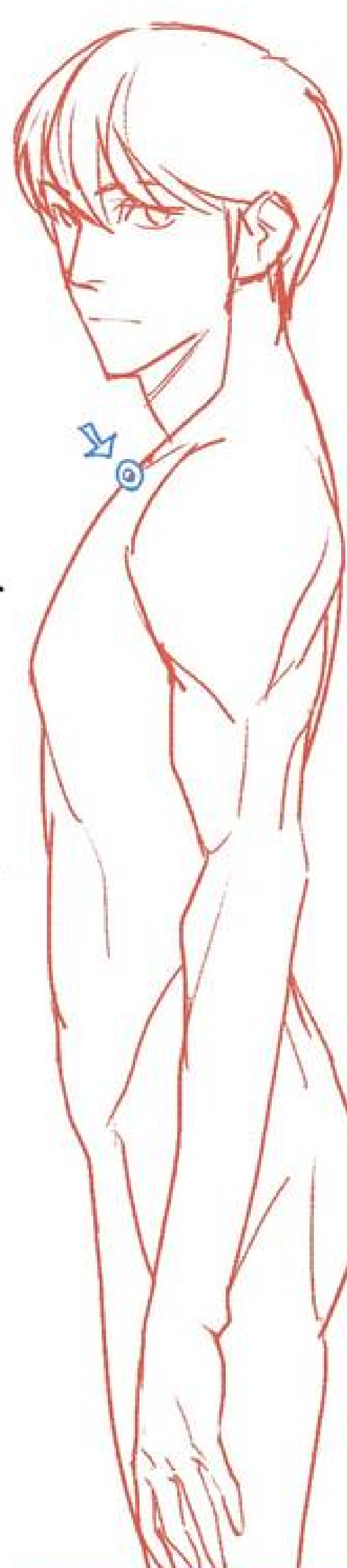
옆모습 인체 그리는 방법으로
17화를 참고하시면 좋습니다



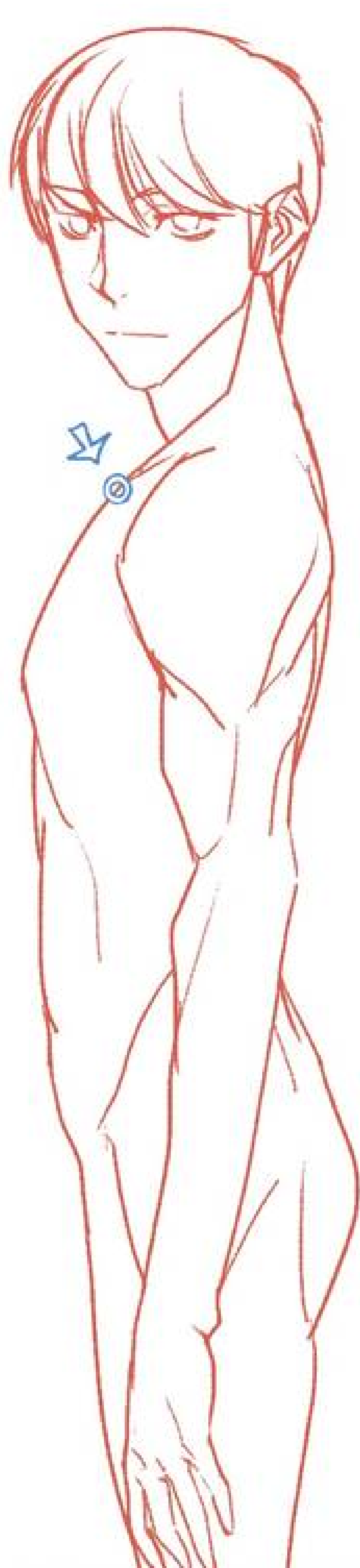
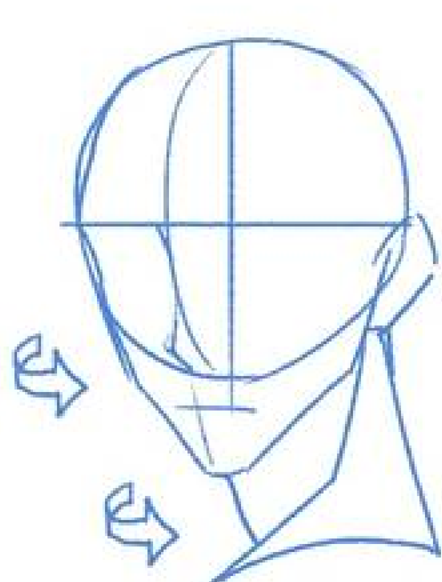
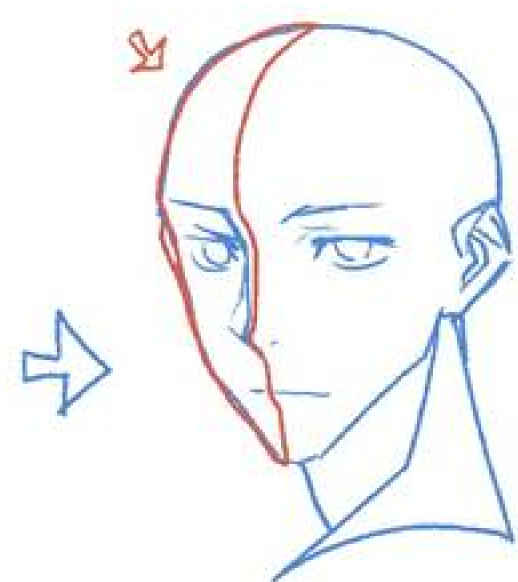


다리와 팔을 순서대로 그립니다 근육의 흐름에 따라 실루엣을 만들면 좋습니다

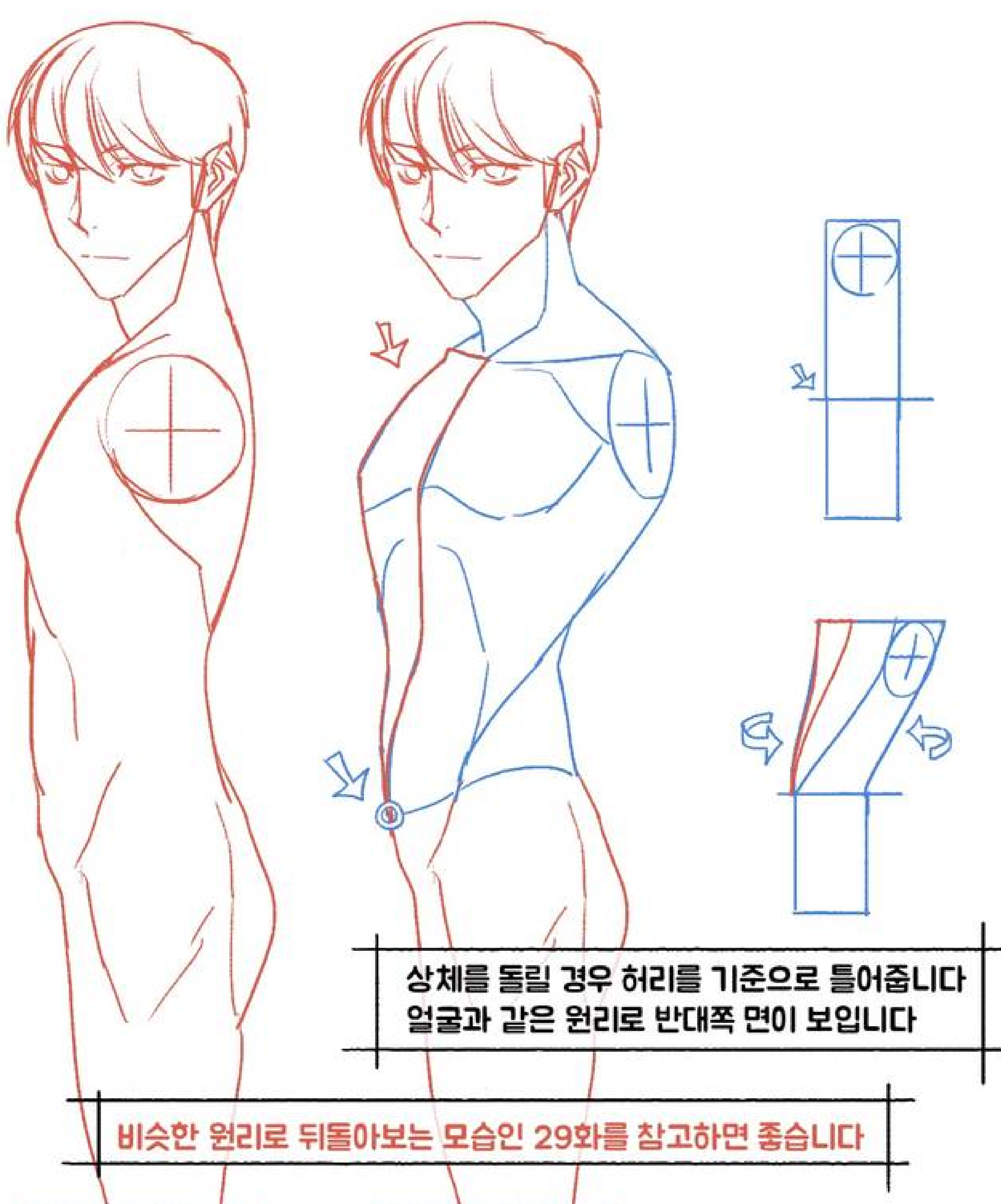


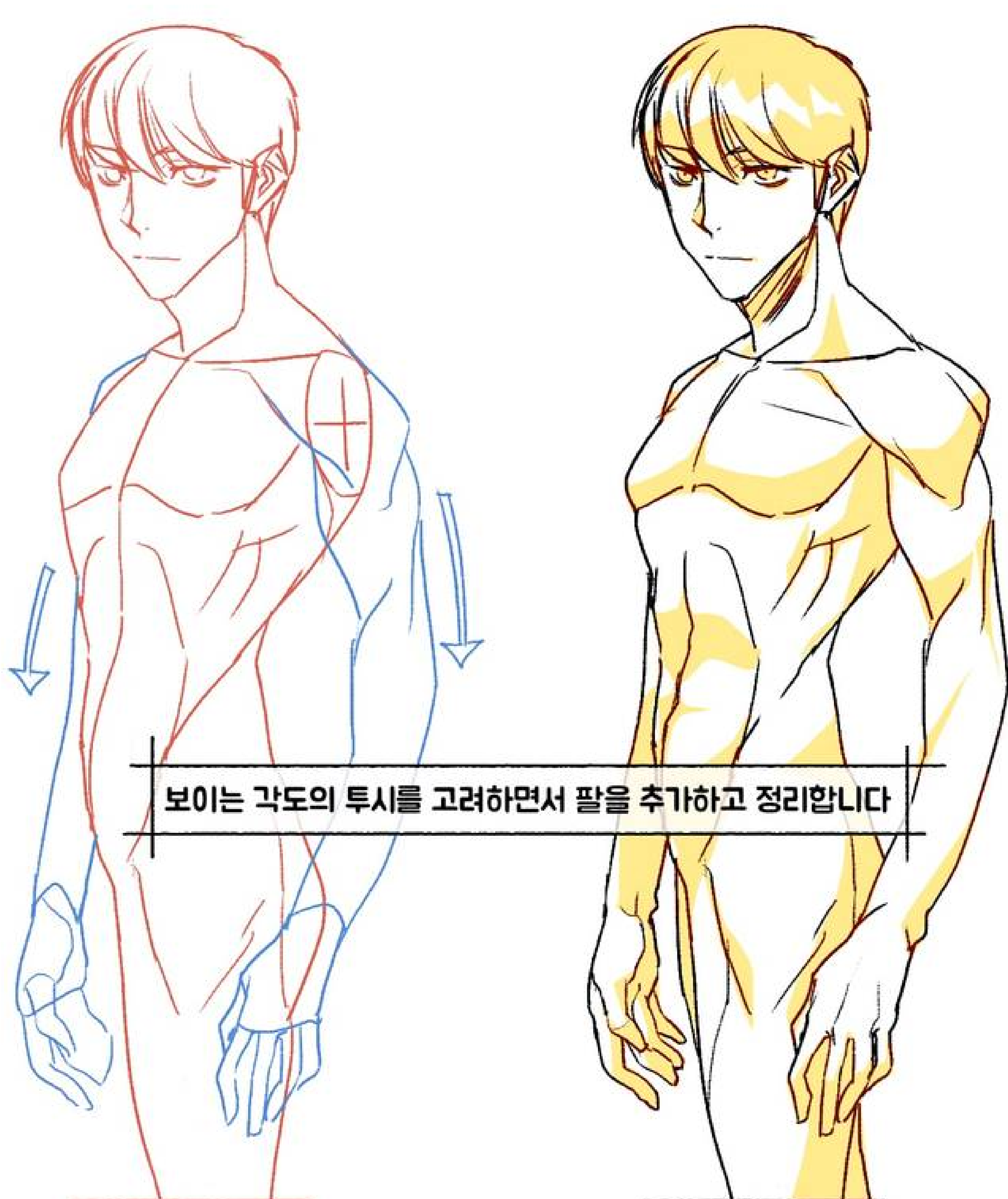


쇄골을 기준으로 상체는 움직이지 않고
목과 얼굴이 틀어진 형태로 그려줍니다
이때 반대쪽 얼굴 면이 보이기 시작합니다

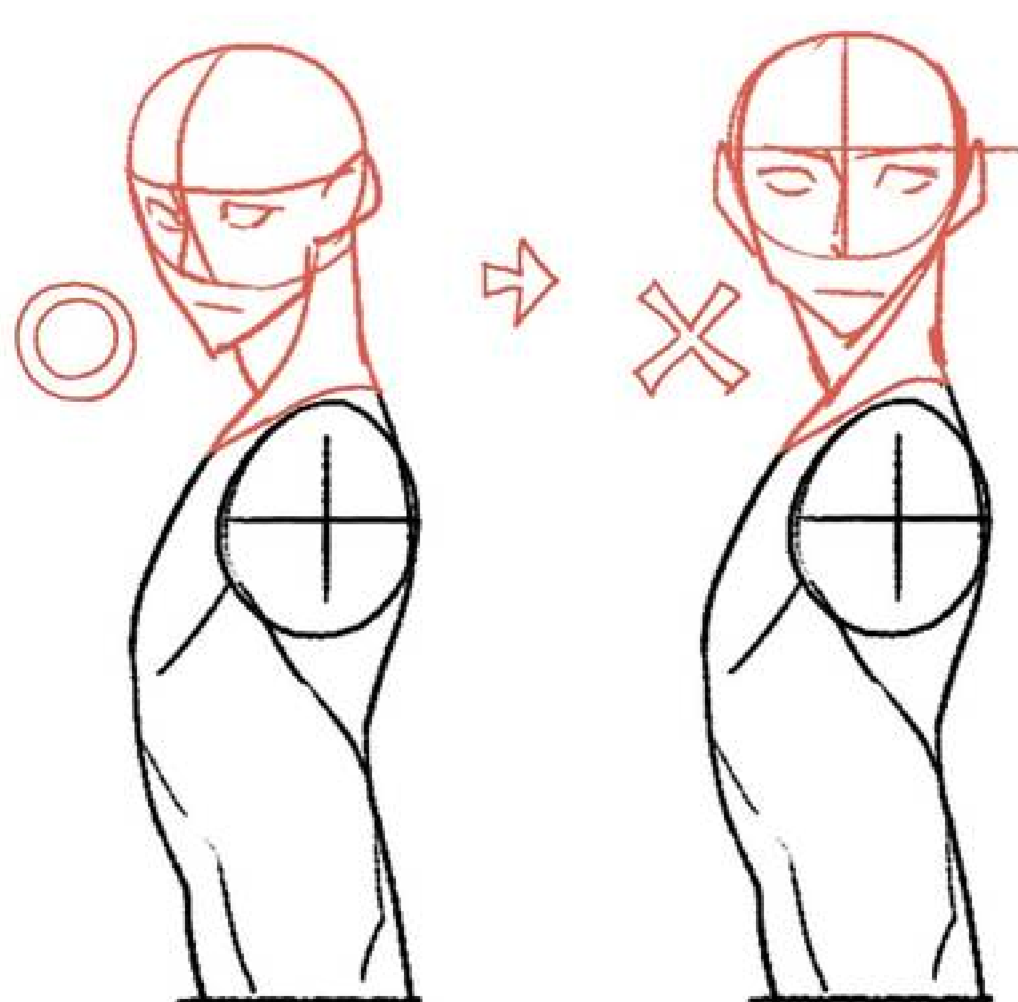




쇄골을 기준으로 고개를 더 돌리면
반대쪽 얼굴 면이 더 보이게 됩니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

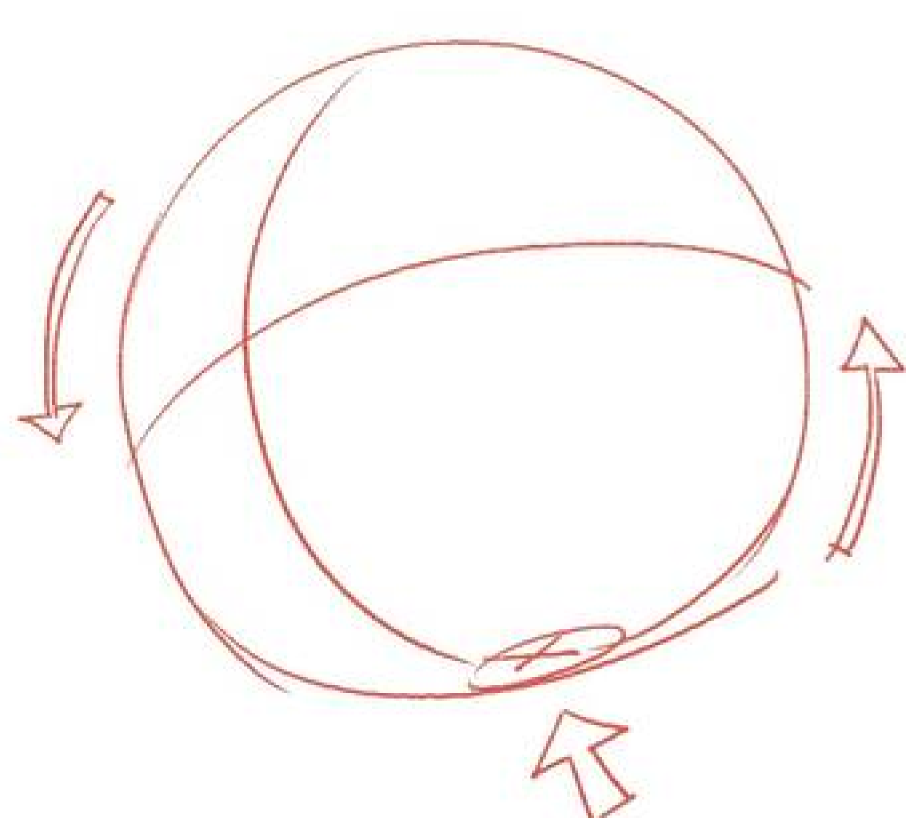


상체 부분은 옆모습이고
얼굴이 정면으로 그려진다면
어색한 형태로 완성될 수 있습니다

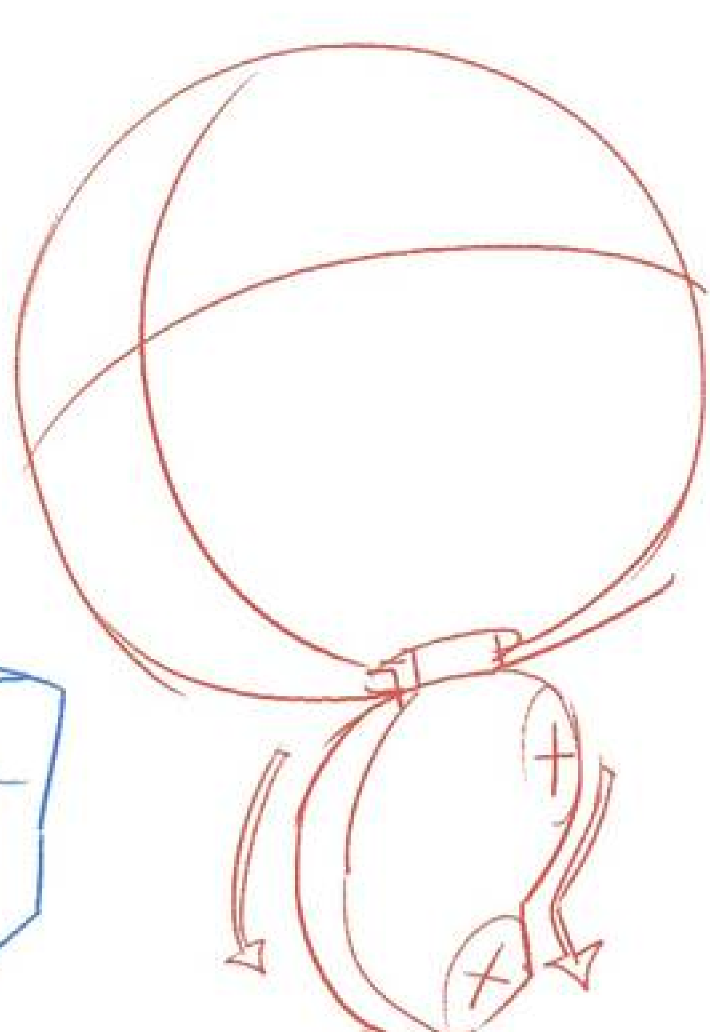


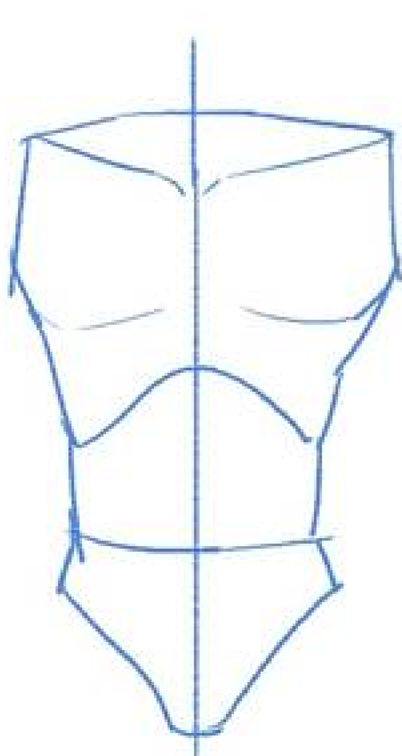
key point

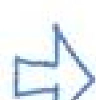
▌Q : SD 캐릭터에 동세를 만들면 어색해요

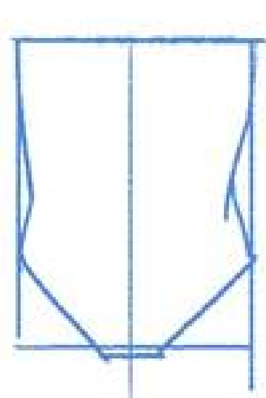


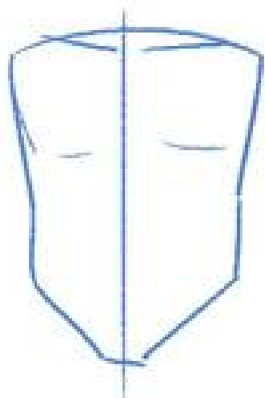
얼굴의 각도를 만들고 목과 몸이 붙을 위치를 구의 밑 중심에 만들어 줍니다



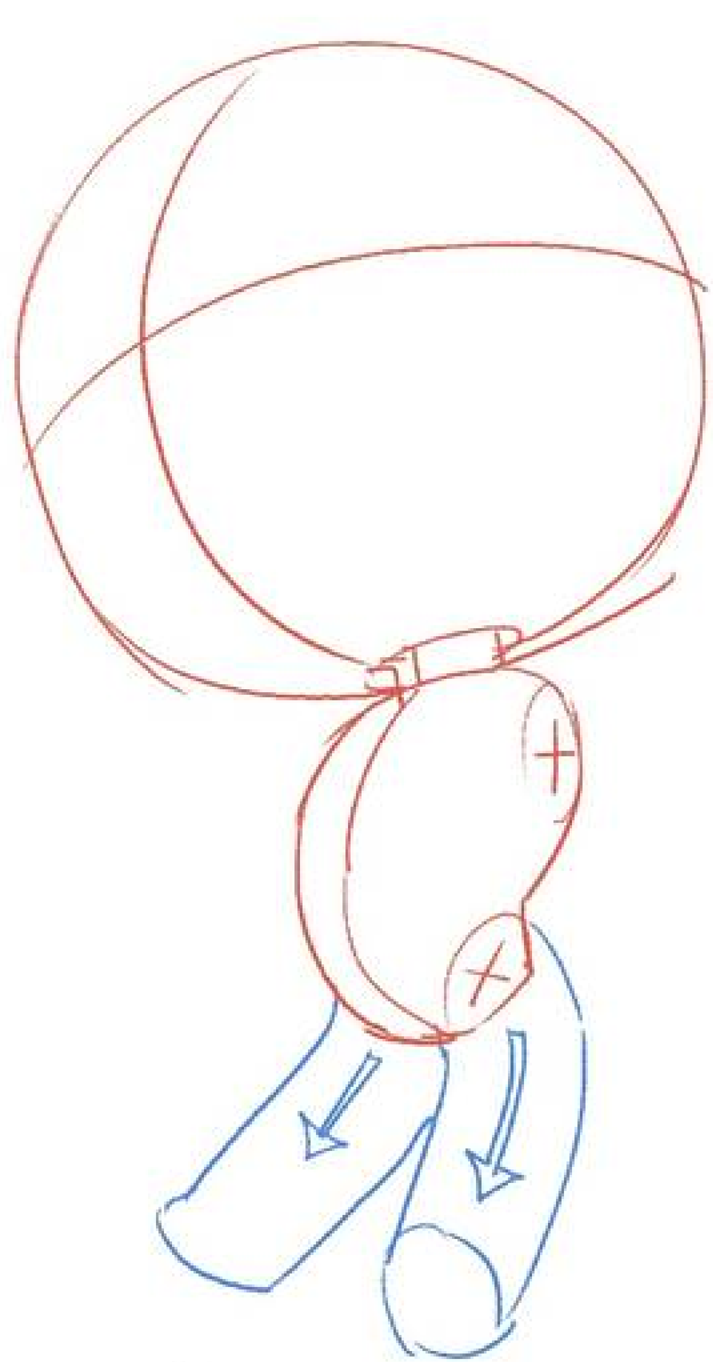


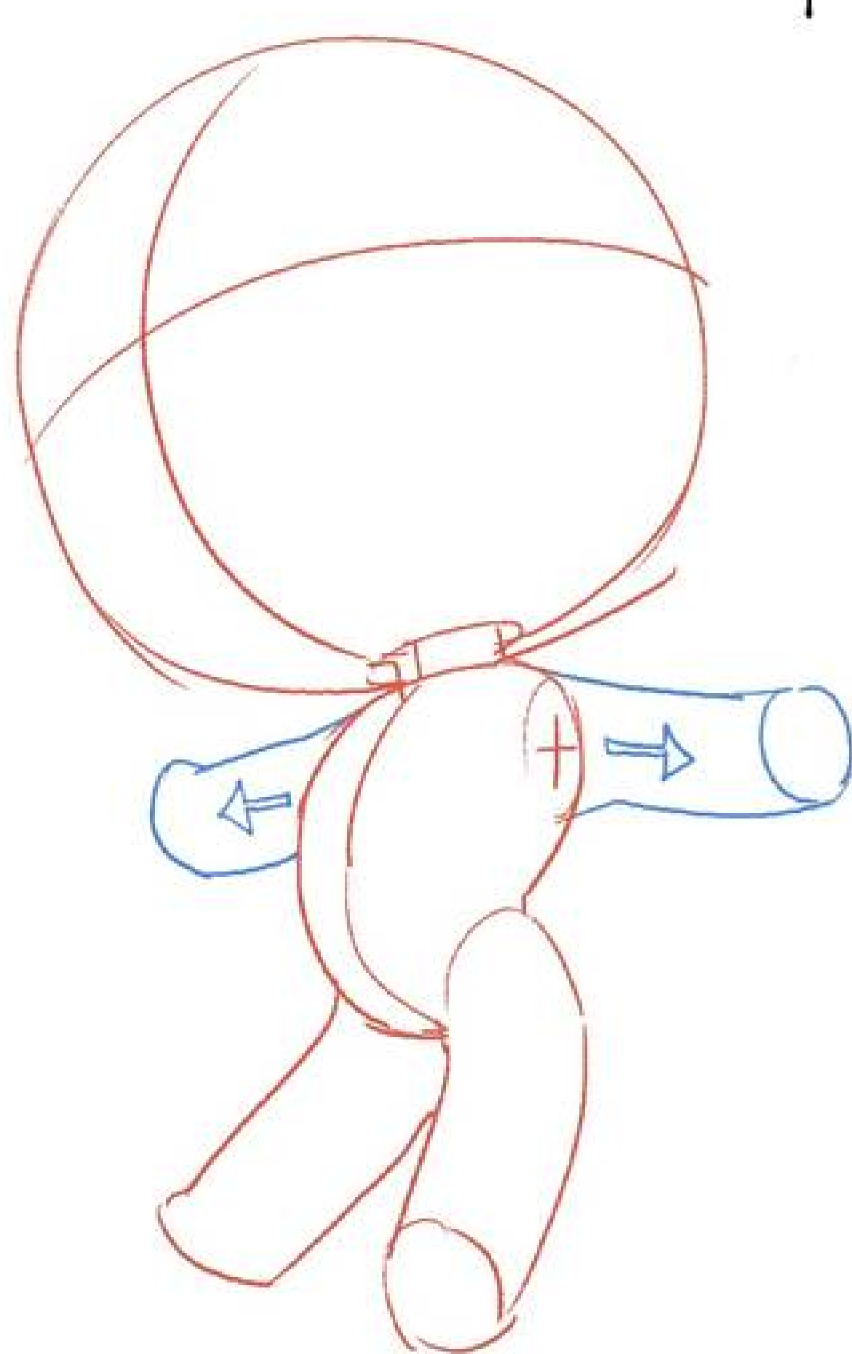




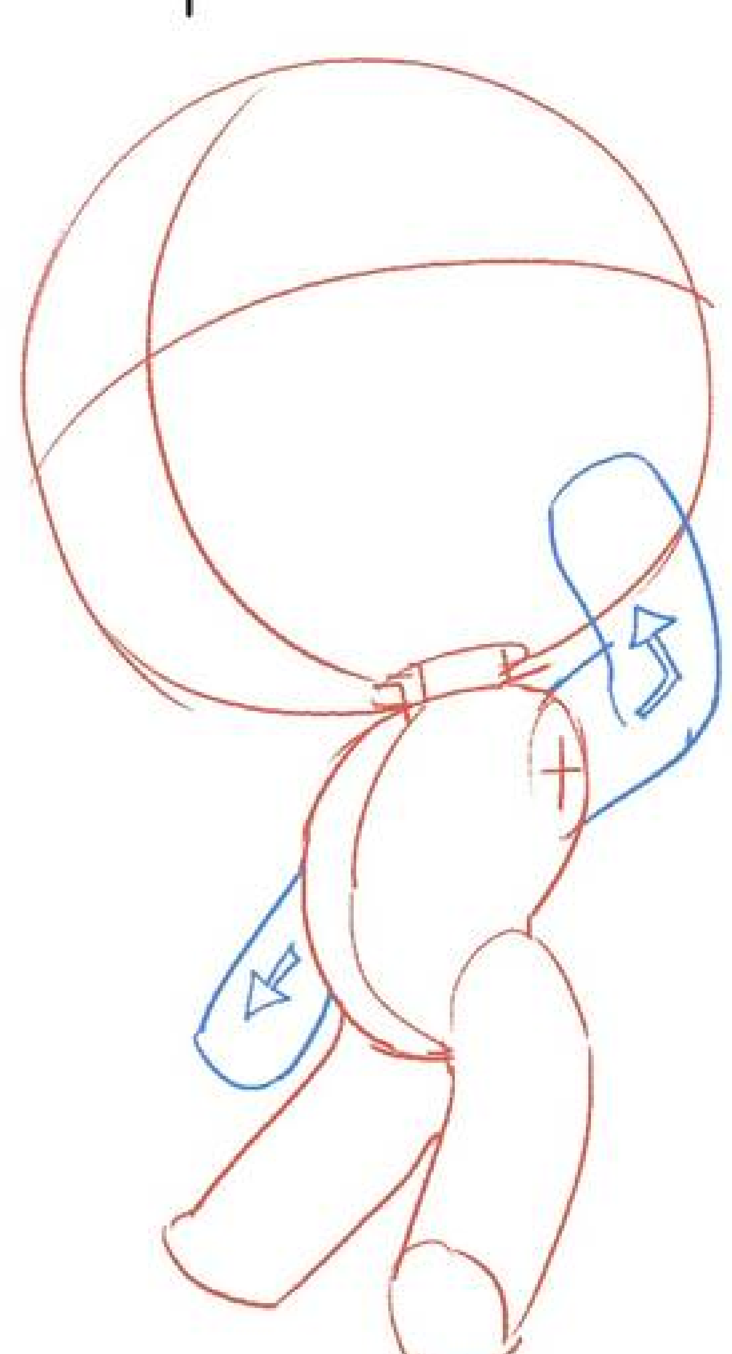


몸을 단순화하여 그리며 가슴, 허리, 골반이 아닌 하나의 큰 덩어리로 이해합니다

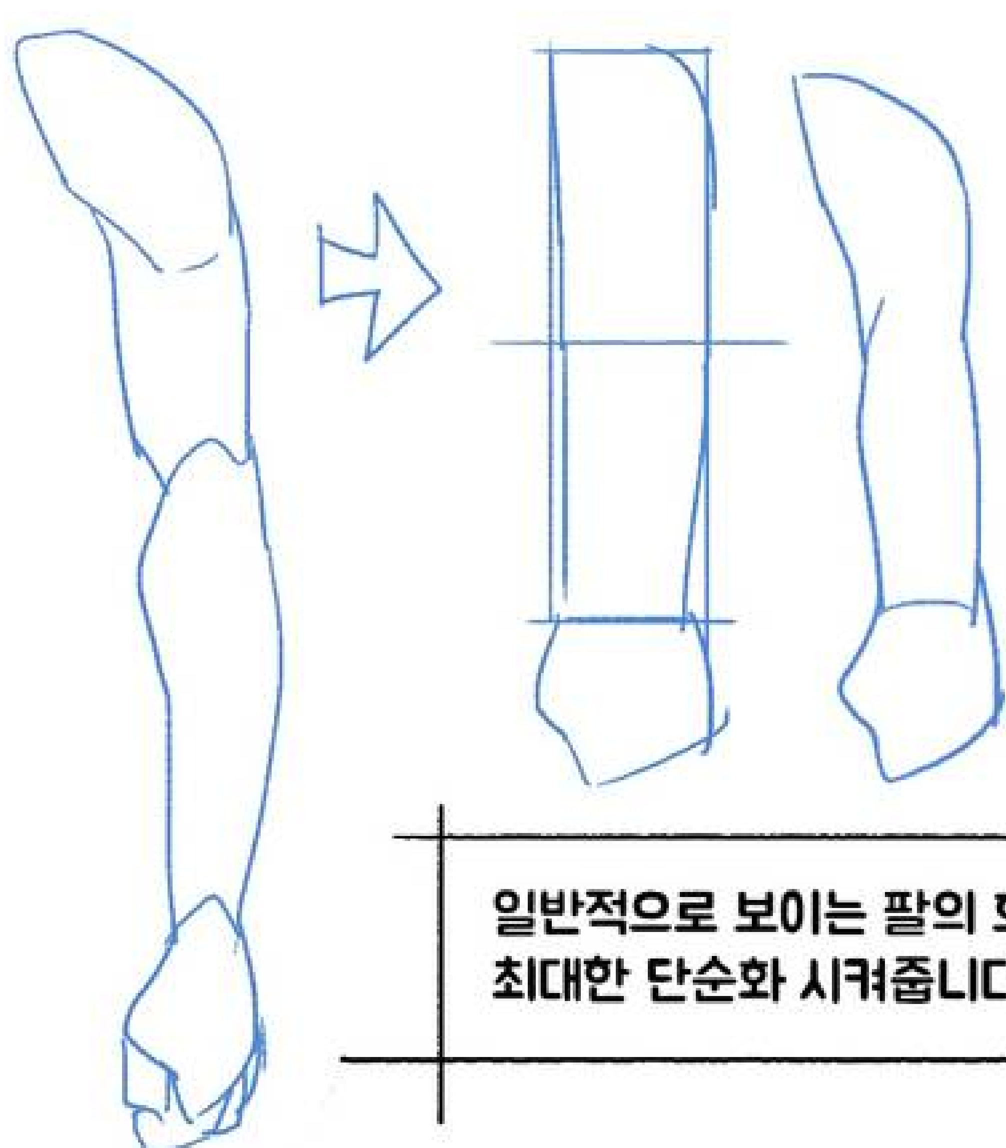




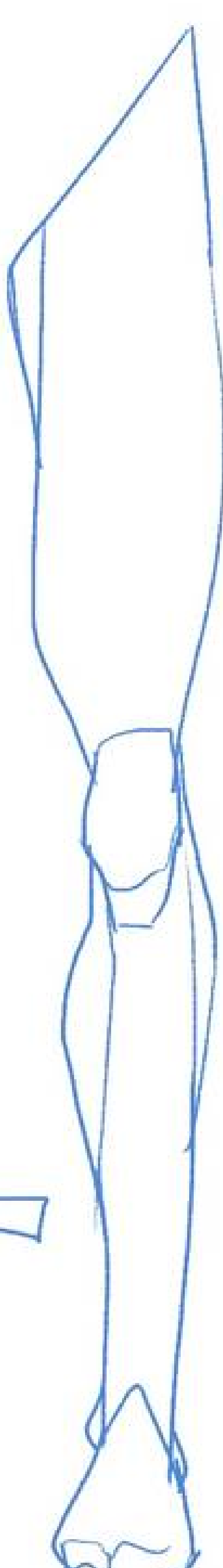
몸에 맞춰 팔과 다리를 움직여 원하는 포즈에 맞춰 그려주고
팔과 다리는 원기둥과 같은 형태로 단순화 시켜서 표현합니다

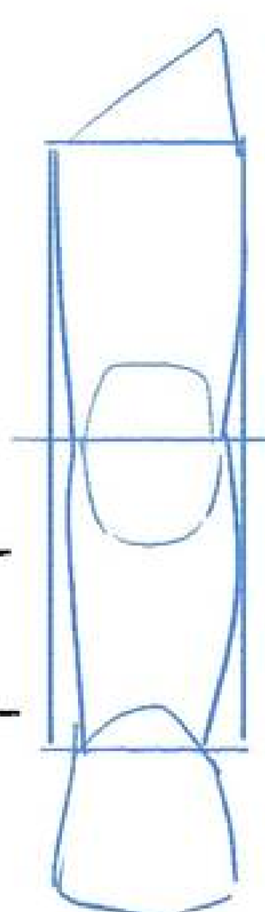


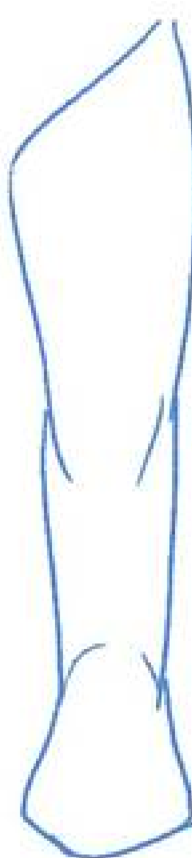




일반적으로 보이는 팔의 흐름을
최대한 단순화 시켜줍니다

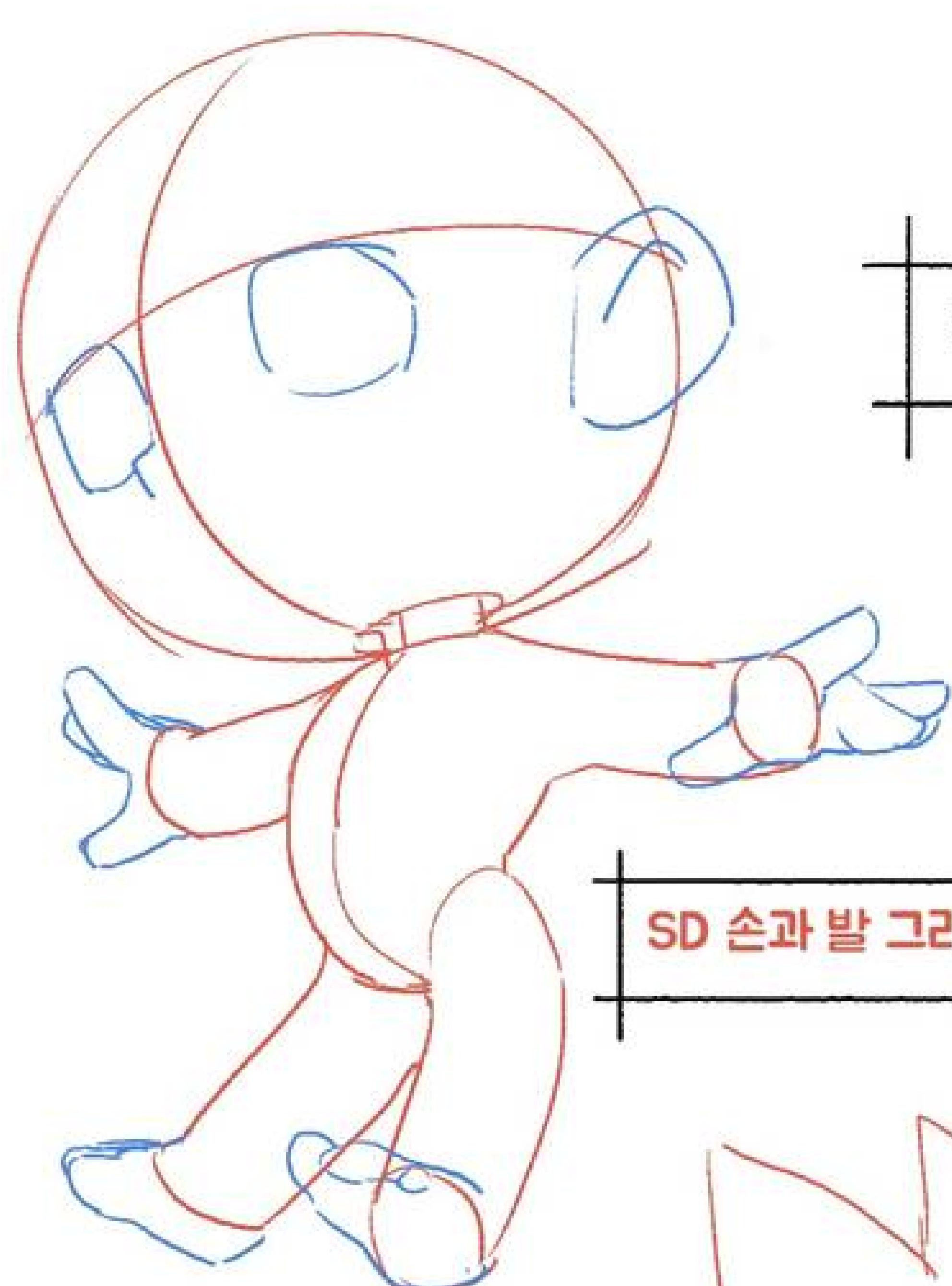








다리 역시 팔과 같이 단순화 시킵니다



틀에 맞춰 디테일을 올려 나갑니다

SD 손과 발 그리는 법은 68화를 참고하시면 됩니다

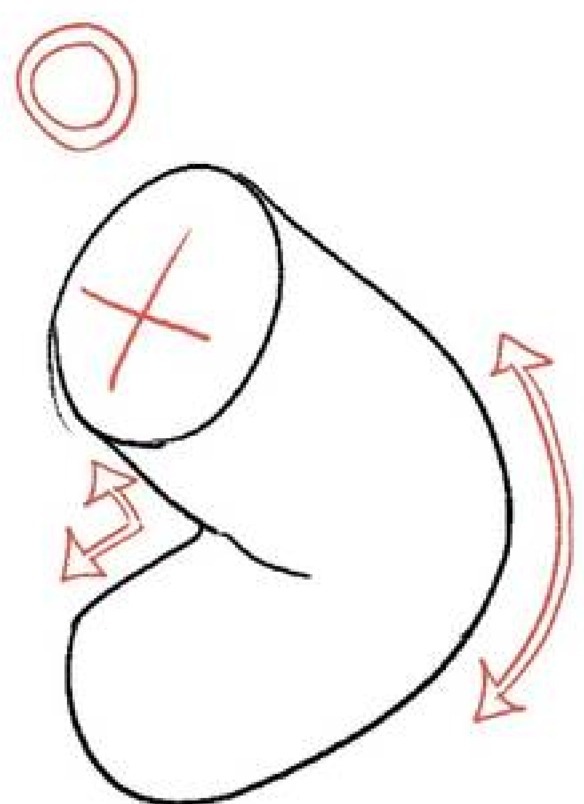


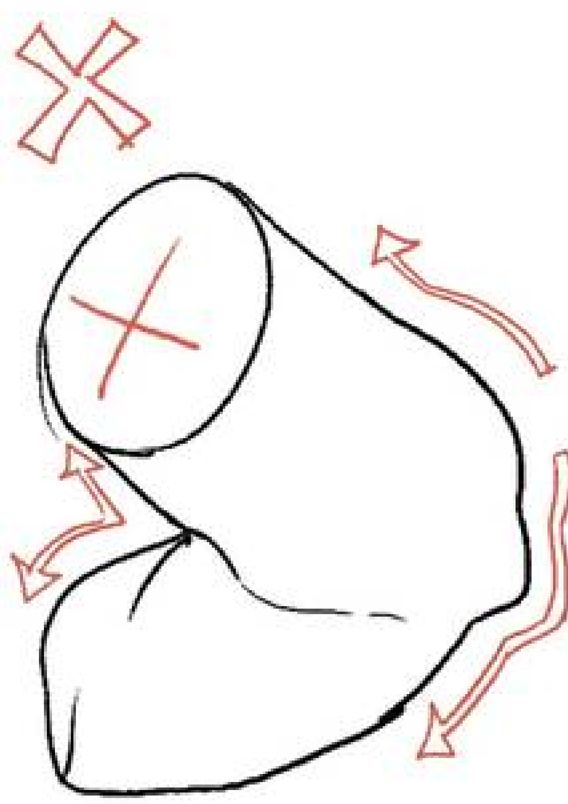
옷을 인체에 맞춰 그려주고
옷 주름 역시 필요한 부분만
표현하도록 합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



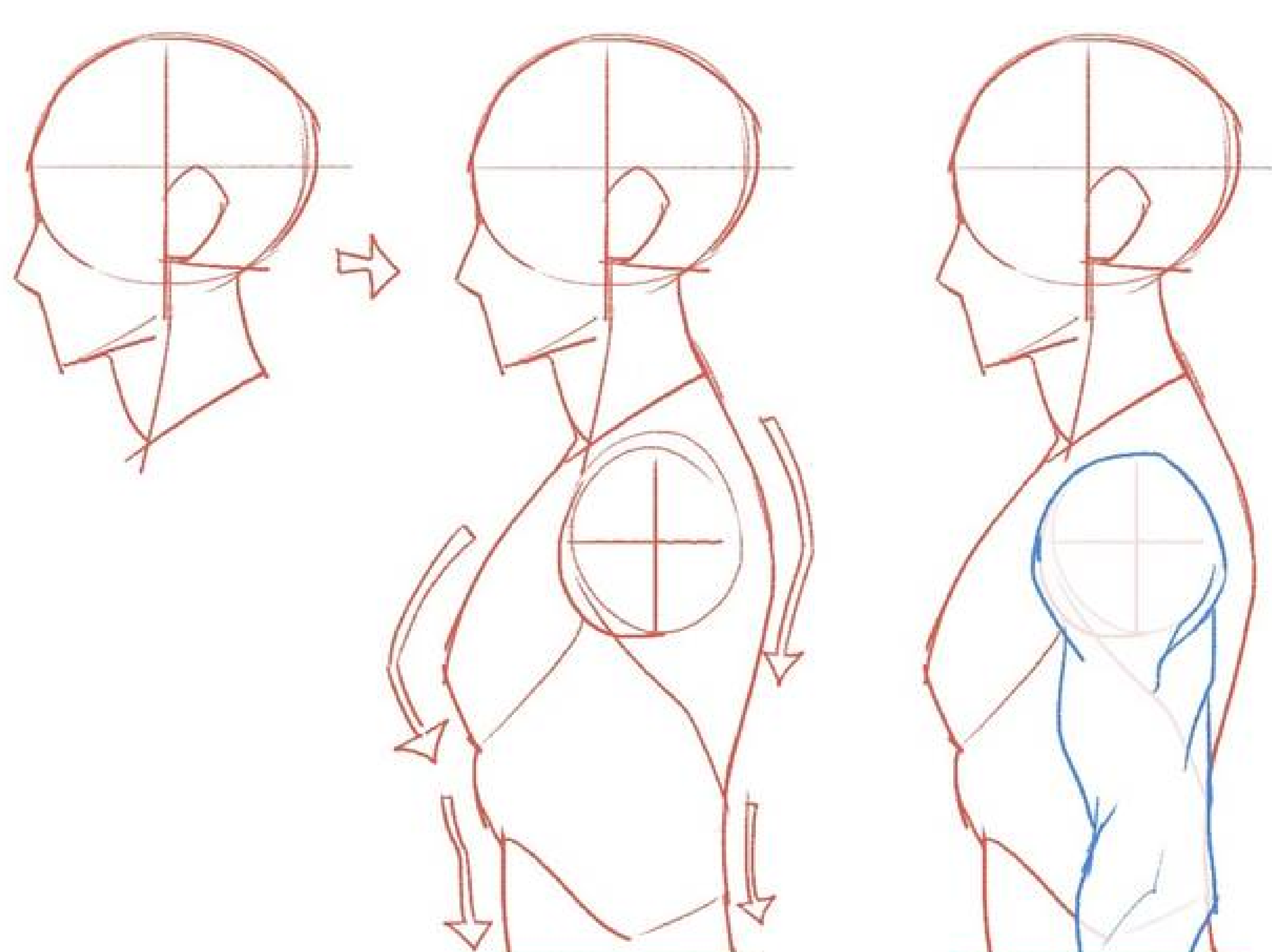


움직임을 만들 때 팔과 다리
형태인 원기둥의 실루엣을
과하게 그릴 경우 SD와는
어울리지 않는 그림이 됩니다

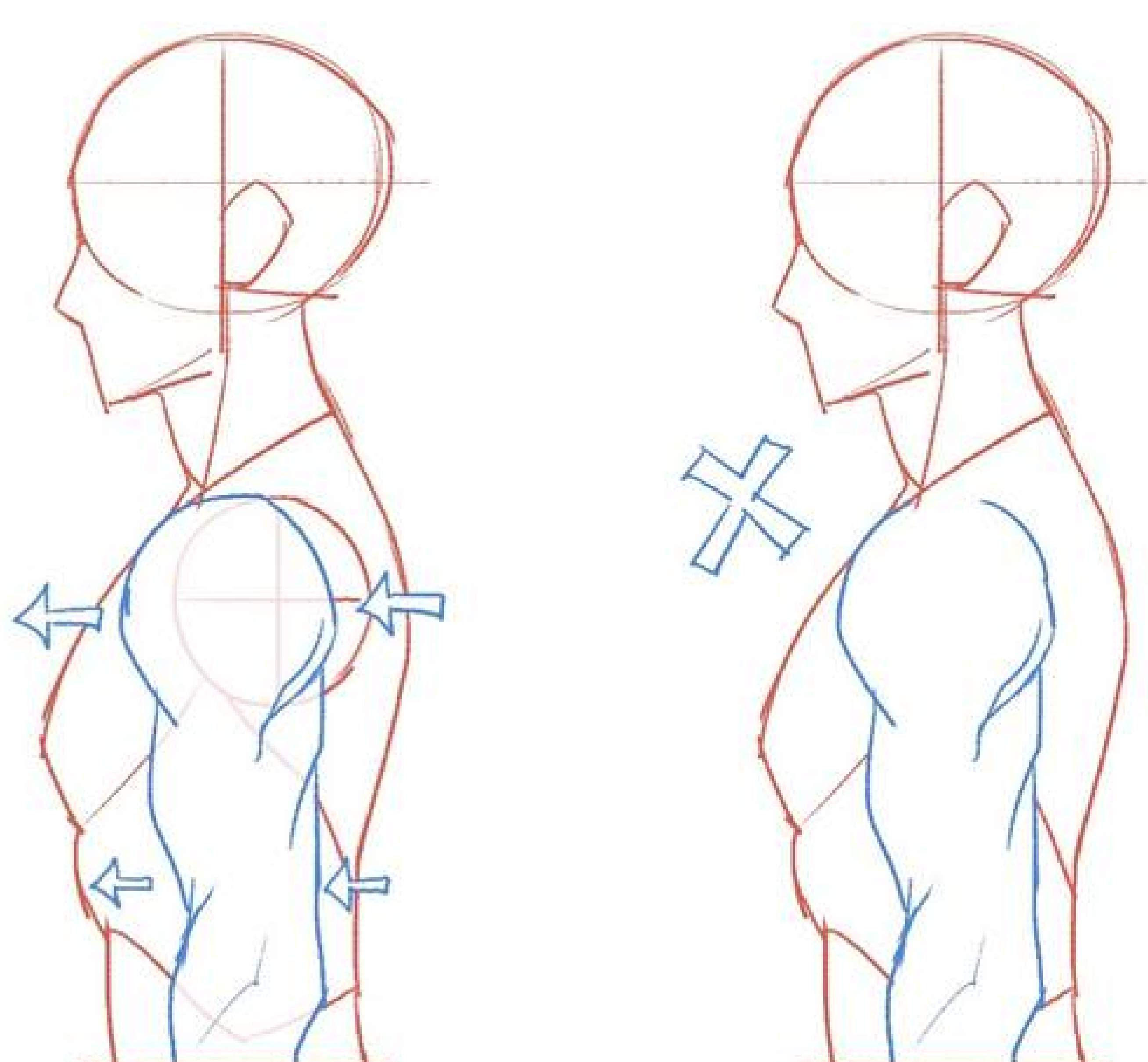


key point

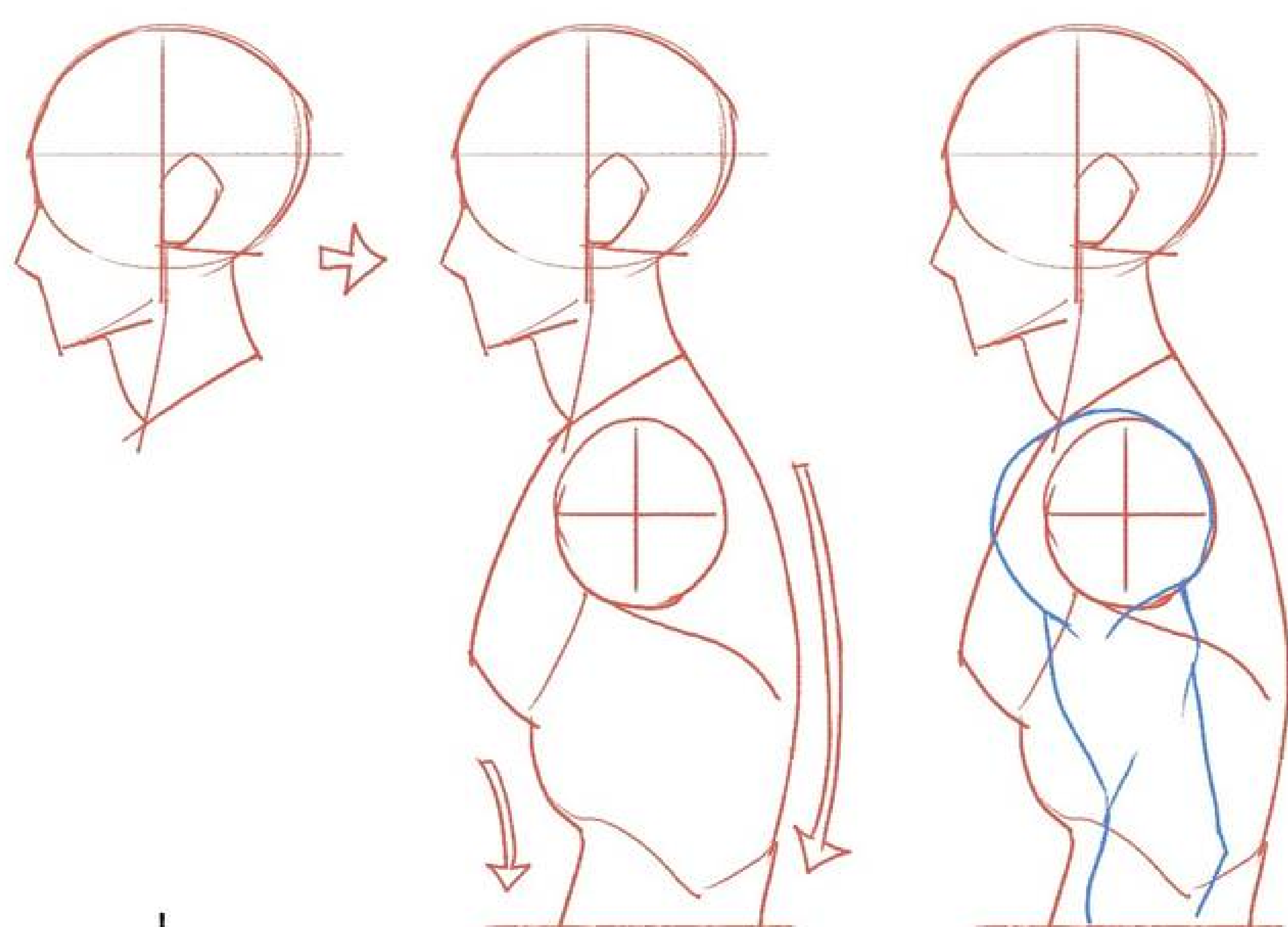
Q : 어깨만 앞으로 내밀 때 상체가 어려워요



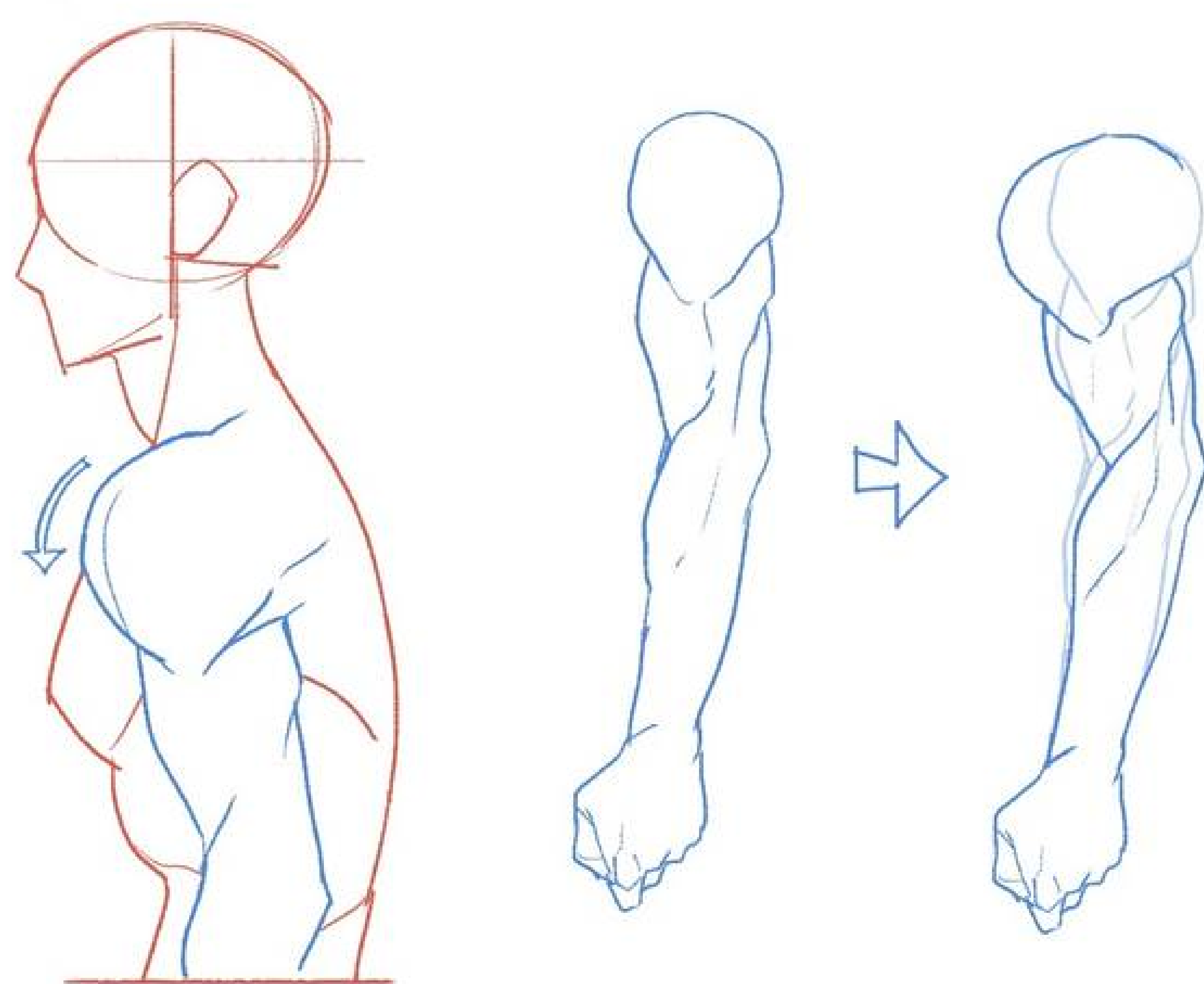
어깨를 내민 상체와 형태를 보고 이해하기 위해 옆모습으로 상체를 표현합니다



어깨를 기준으로 팔 전체가 움직이면 팔의 위치가 잘 못 그려져 보이게 됩니다



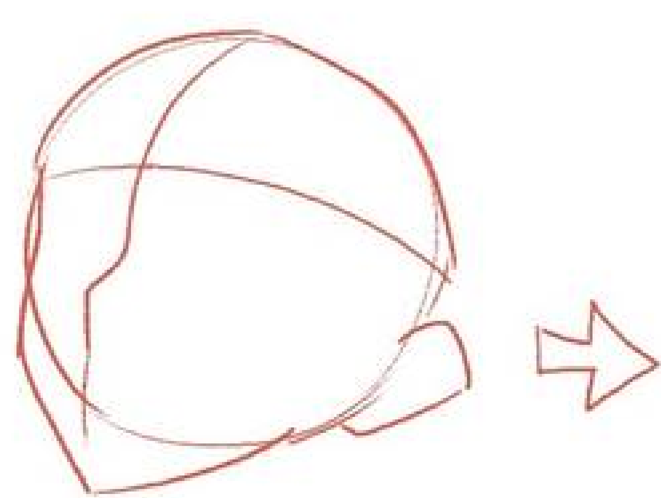
어깨를 내밀면서 등이 살짝 굽어져야 자연스럽게 보이게 됩니다



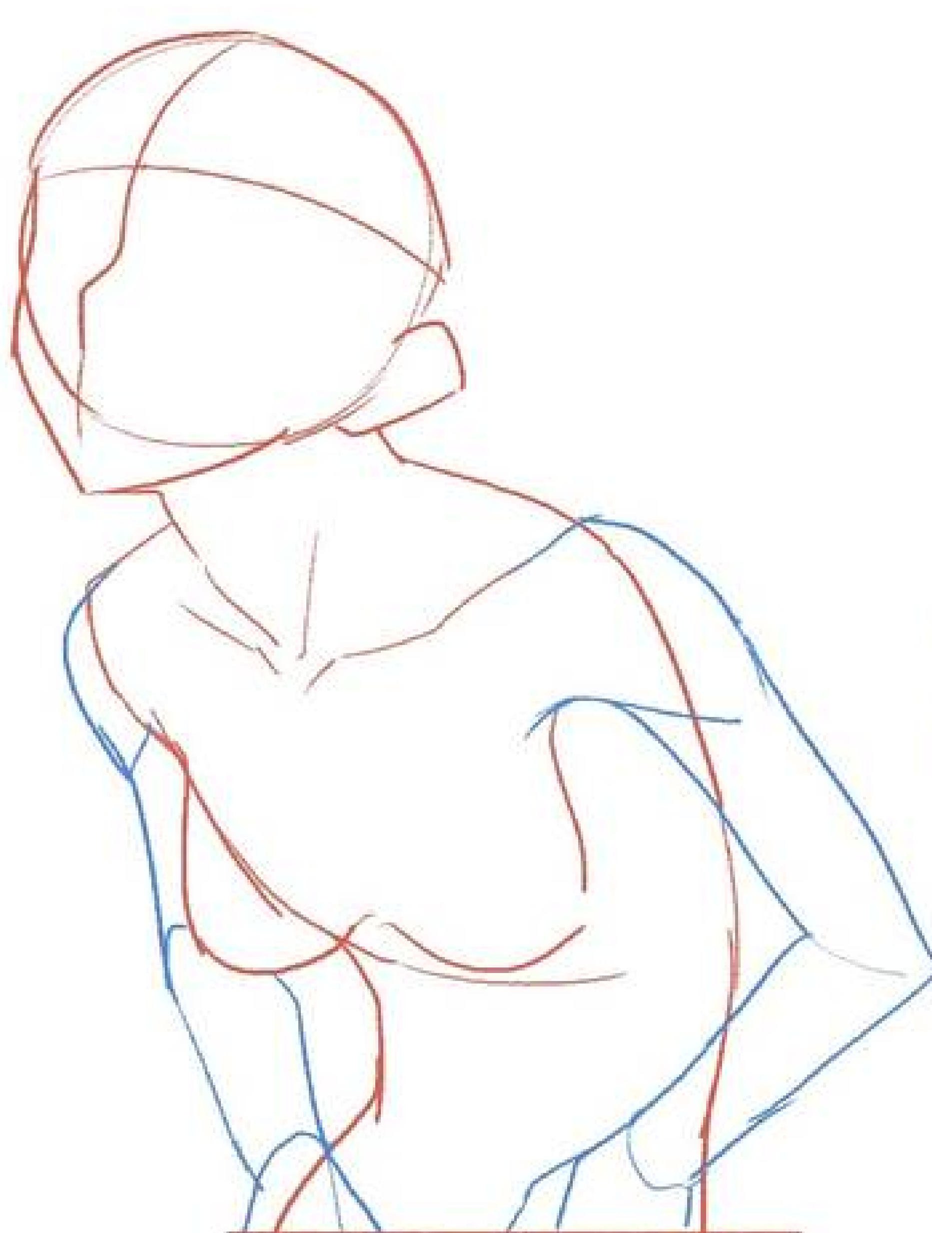
어깨만 움직이고 가슴 라인까지 침범하는 형태가 됩니다



디테일을 추가하며 마무리합니다




옆모습으로 이해한 부분을
다른 각도로 응용하여 그려봅니다

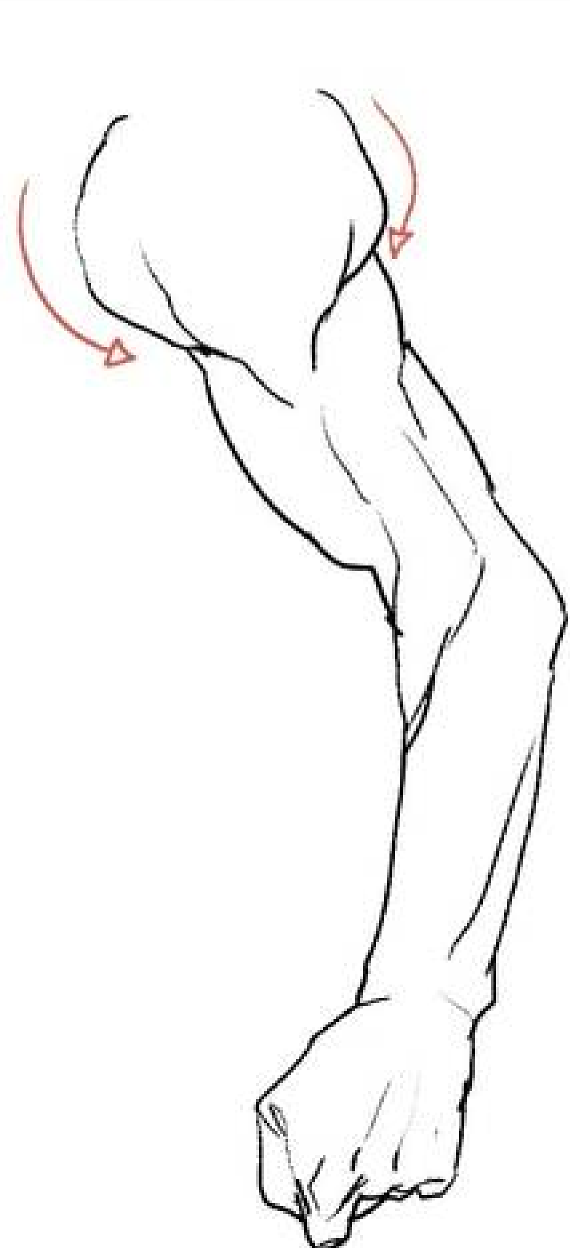
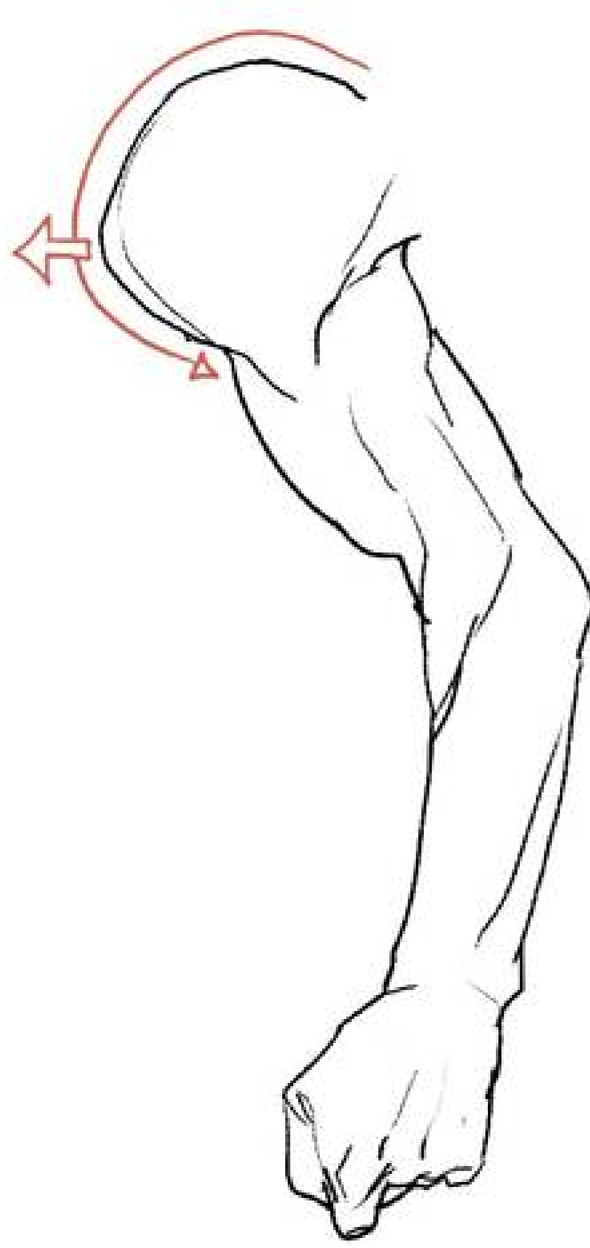



상체의 각도에 맞춰 기존 팔의 각도가 아닌 어깨를 움직여 팔을 그립니다
어깨를 움직이면서 생기는 팔 각도는 차이가 있을 수 있습니다



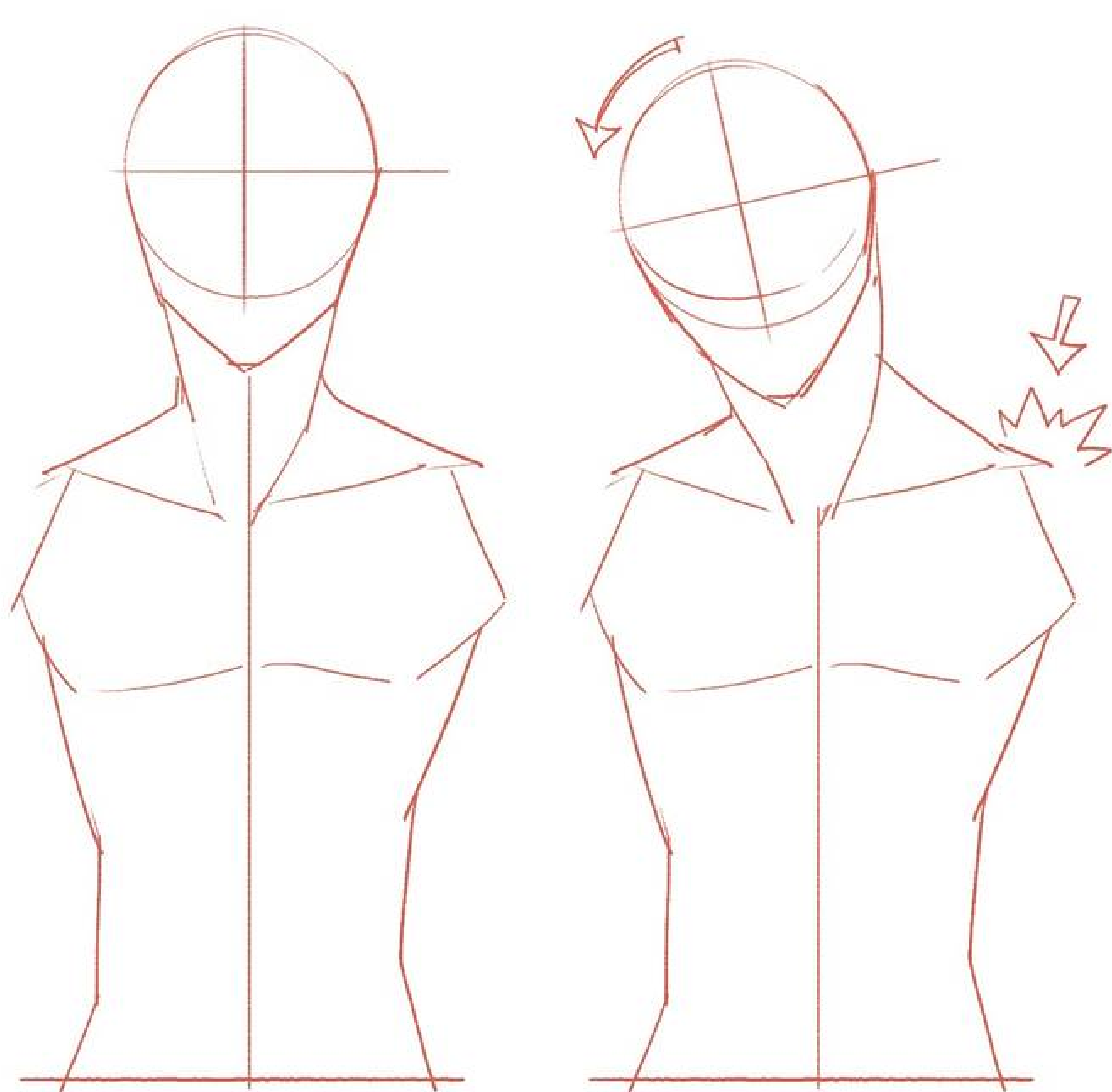

어깨를 움직이면서 변하는 가슴의 형태를 고려하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

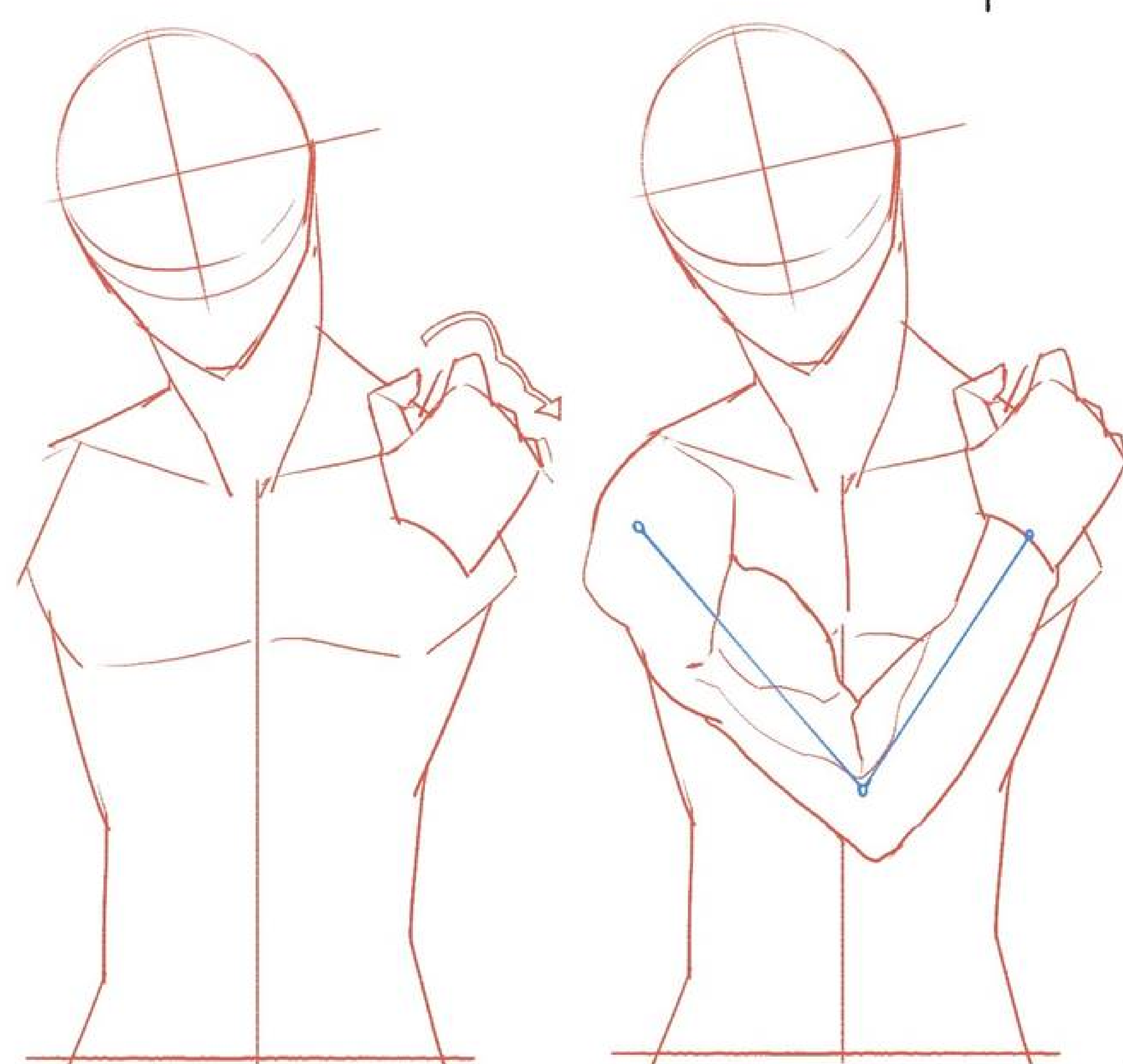




key point

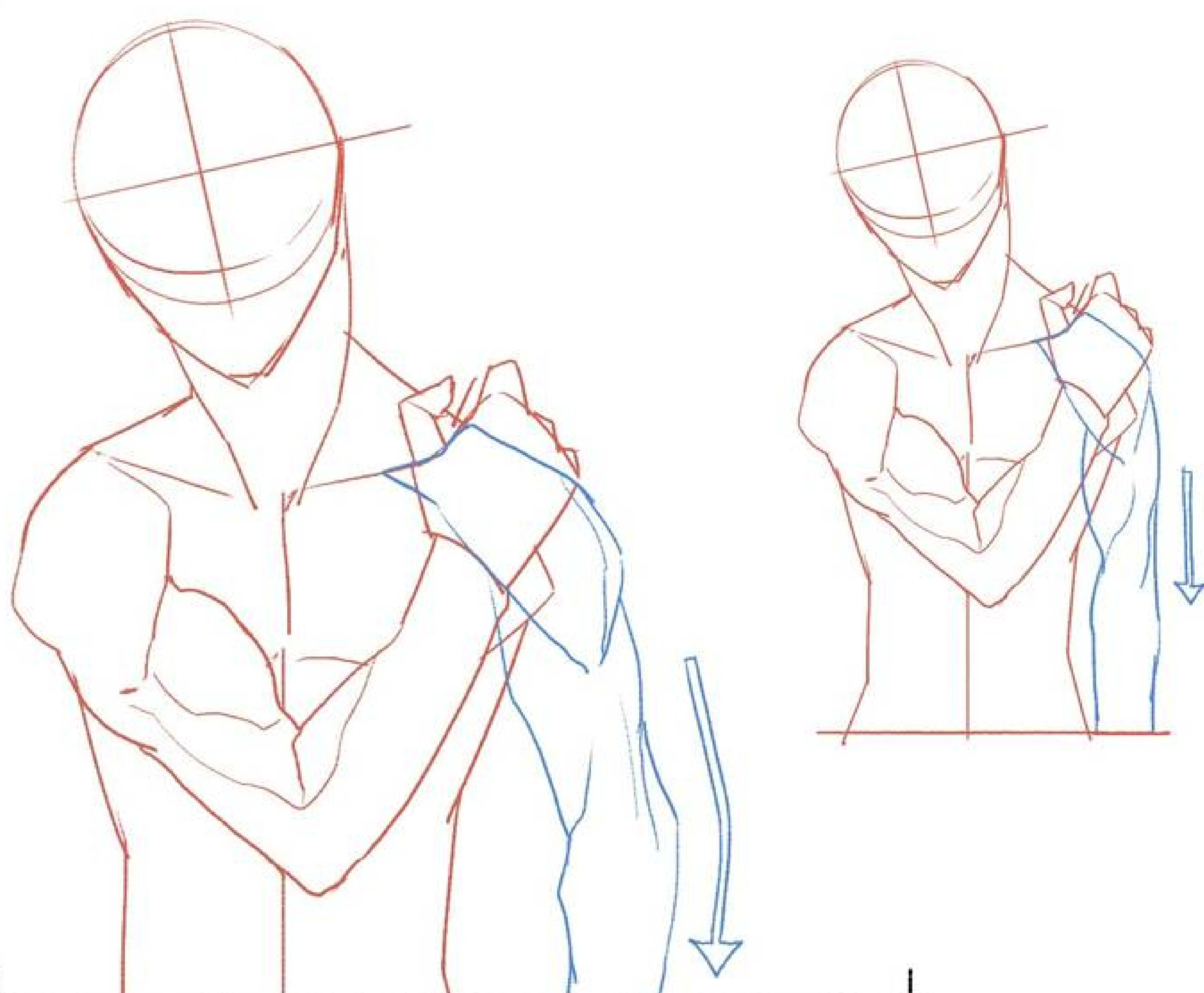
Q : 어깨 잡고 아파하는 포즈를 그리고 싶어요



정면에서 바라보는 경우로 아픈 어깨의 부위를 정하고
얼굴은 그 반대 방향으로 틀어 주면 동세가 자연스러워집니다



어깨 부위에 손을 먼저 그려주고 그다음 어깨와 손목의 위치를 고려하여 팔을 그립니다



아픈 부위의 팔 흐름을 직선으로 주면 팔에 힘이 없는 느낌으로도
표현할 수가 있습니다 상황에 맞춰 흐름을 만들어 줍니다

일그러진 표정으로 고통을
느끼는 상황을 드러내줍니다



선을 정리하면서 디테일을 추가합니다



머리 라인에 맞춰서 생각해둔
머리카락을 그려가며 흐름을 줍니다

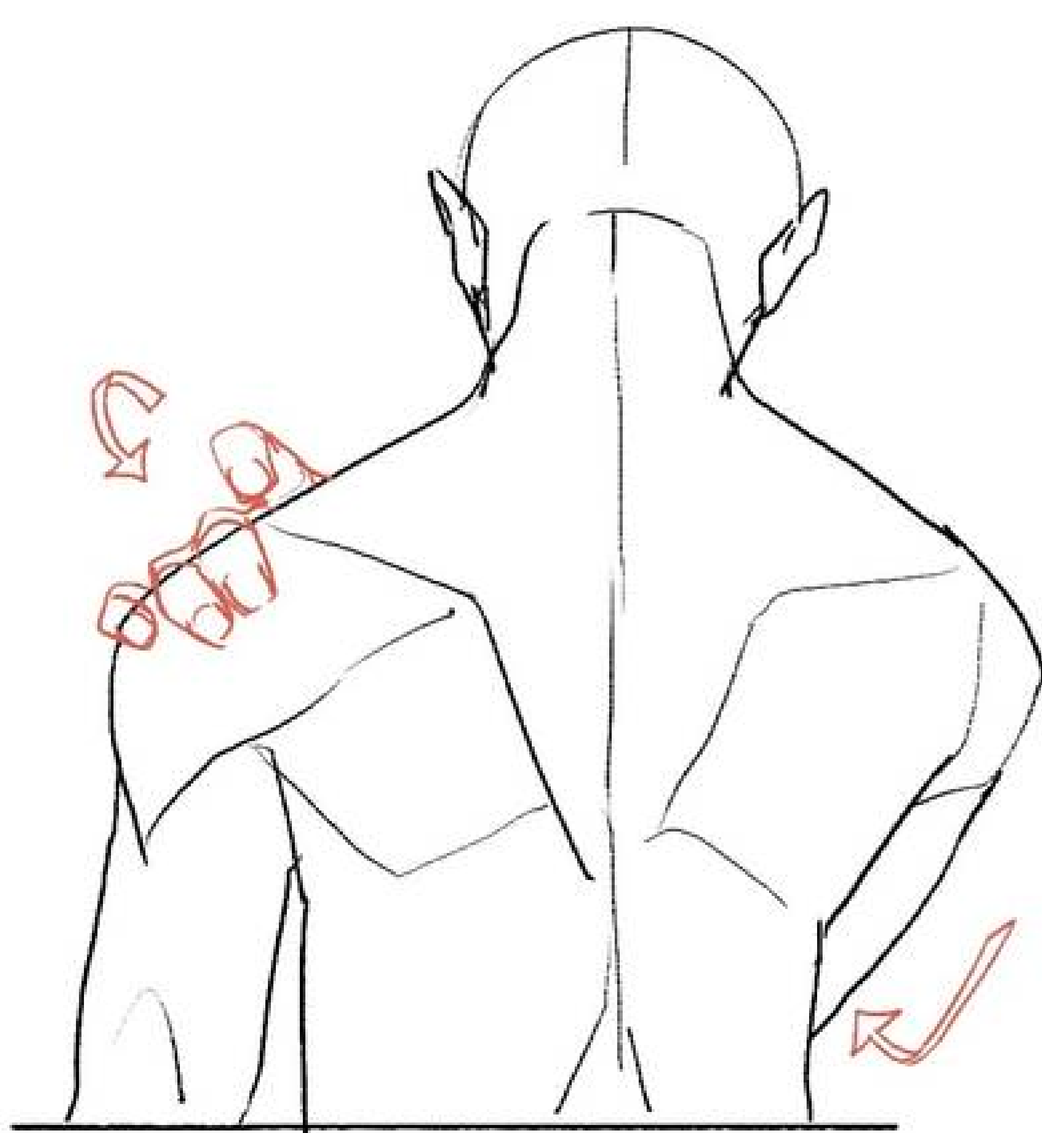


인체를 고려하면서 캐릭터와
상황에 맞는 옷을 그립니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

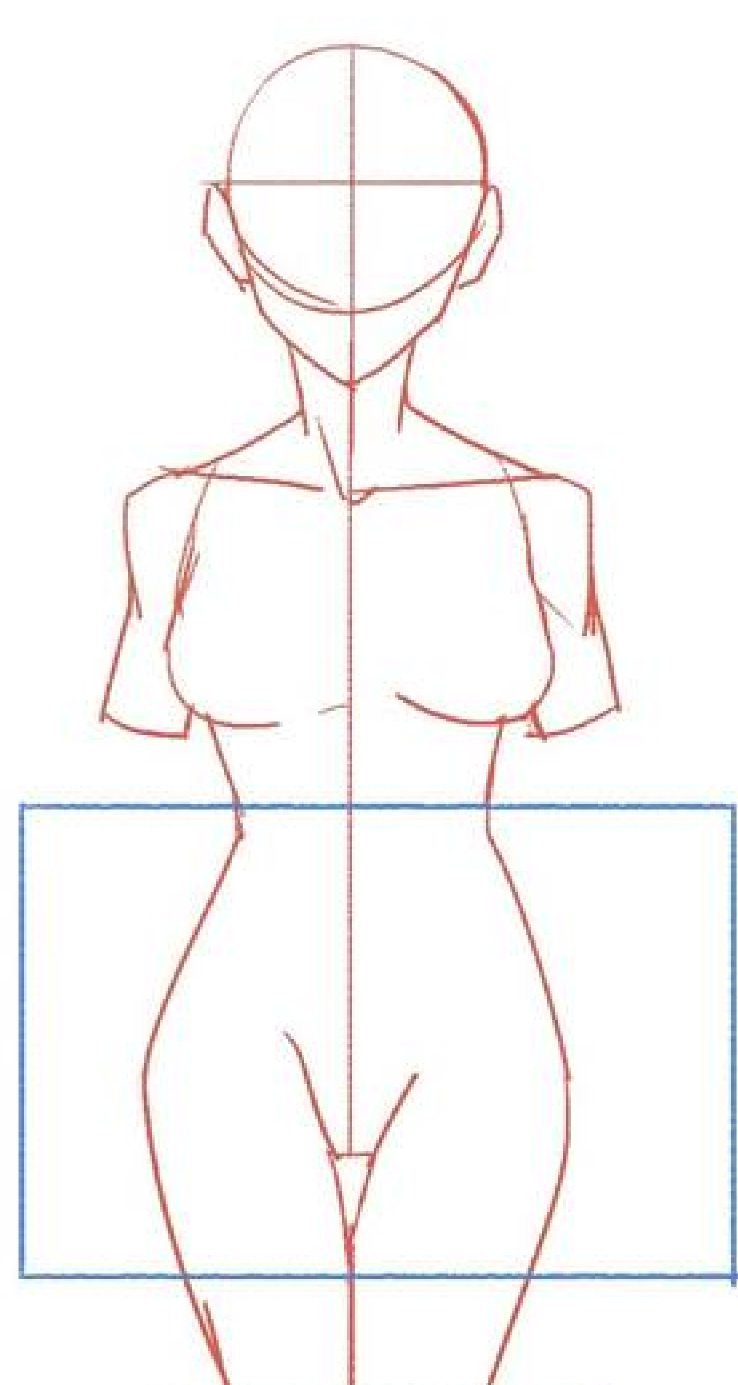
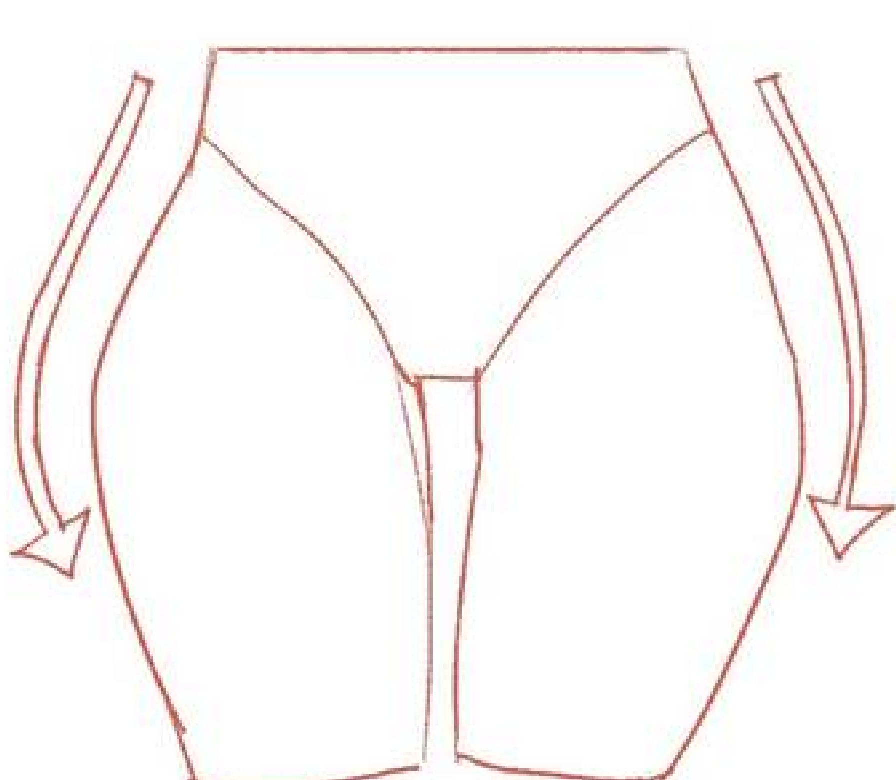


뒤에서 볼 경우 아픈 어깨를
감싸는 손가락이 보이고
팔은 가슴 쪽으로 기울어지면서
상체에 가려지게 됩니다

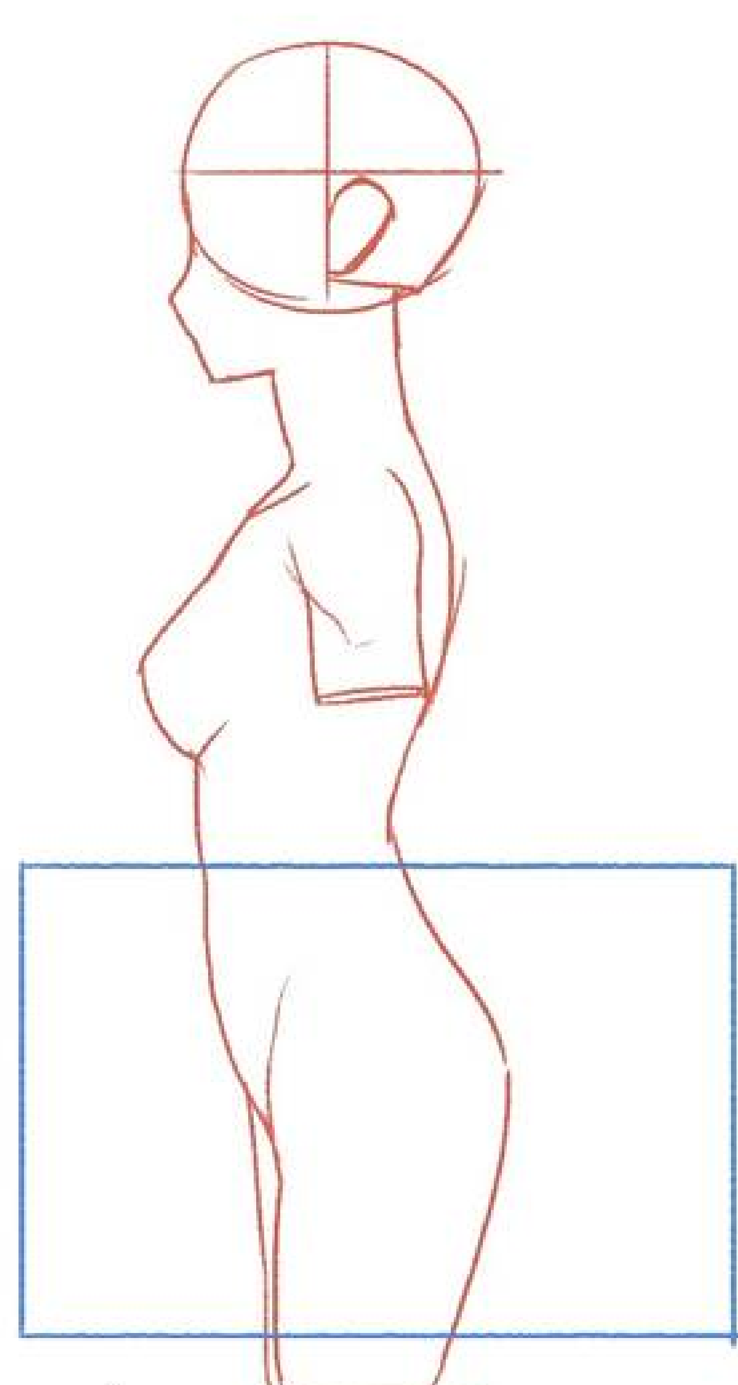
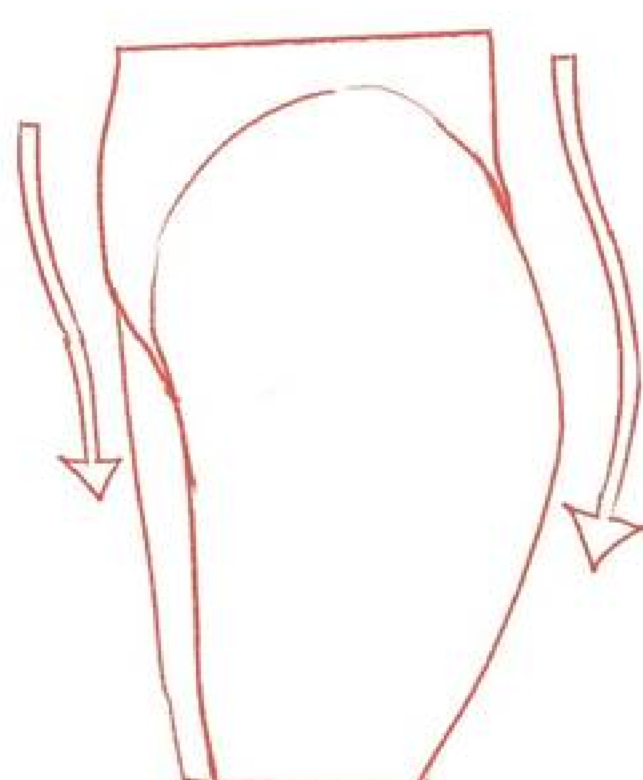


key point

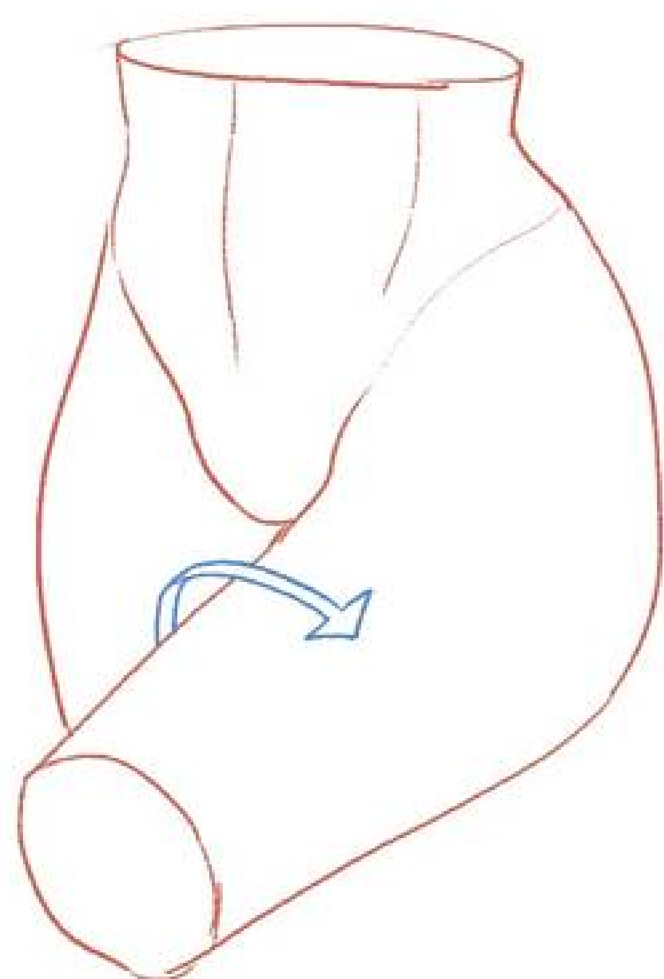
▌Q : 여러 포즈에 변하는 치마를 알고 싶어요

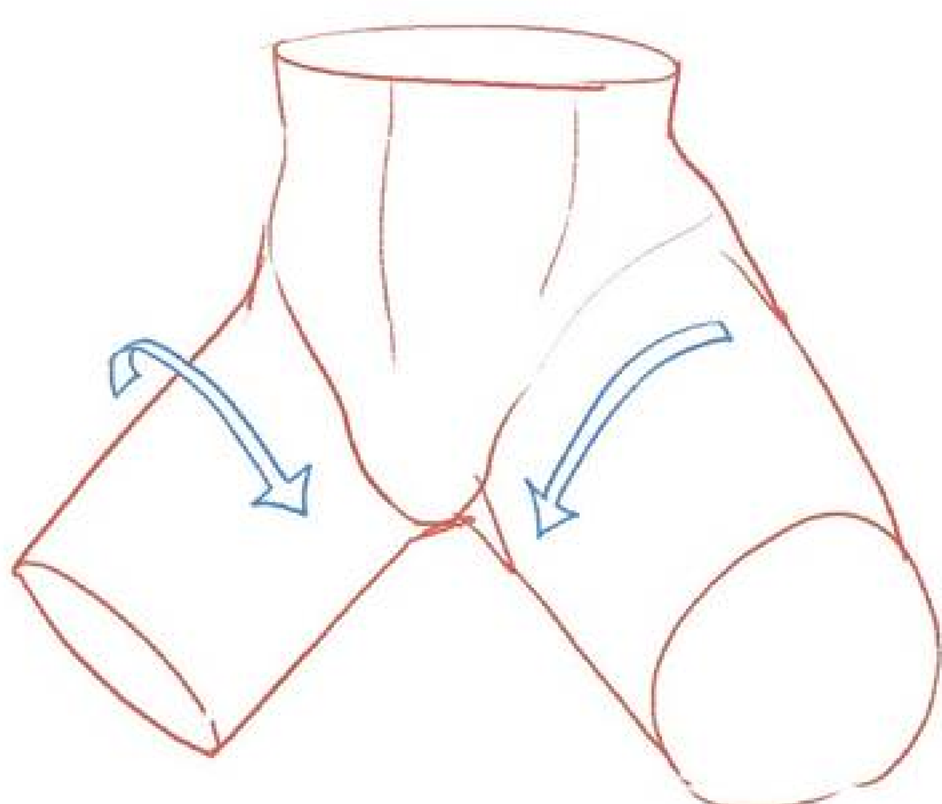
치마를 그리기 전 여자 인체 골반 형태의 특징을 이해하도록 합니다

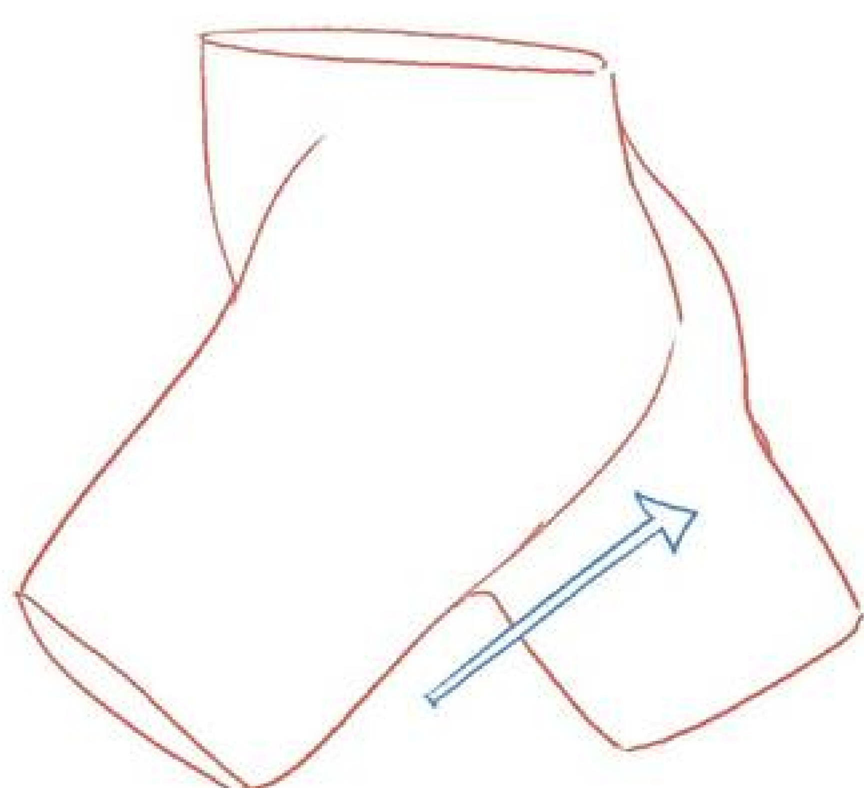
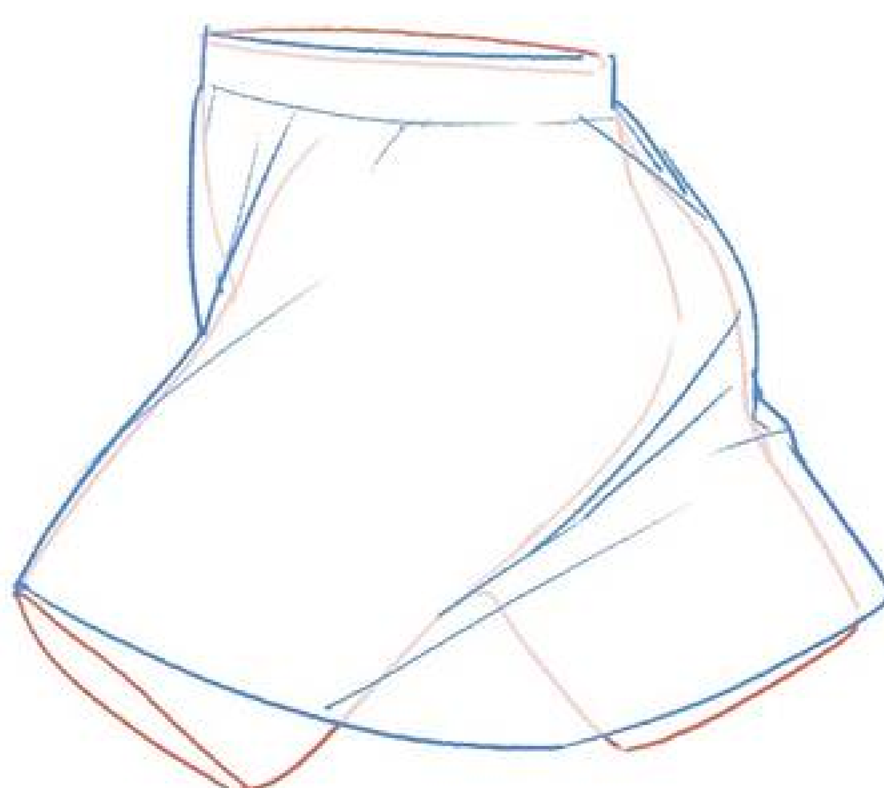
엉덩이 부분의 실루엣 흐름을 고려하며 정면과 옆면을 연습합니다



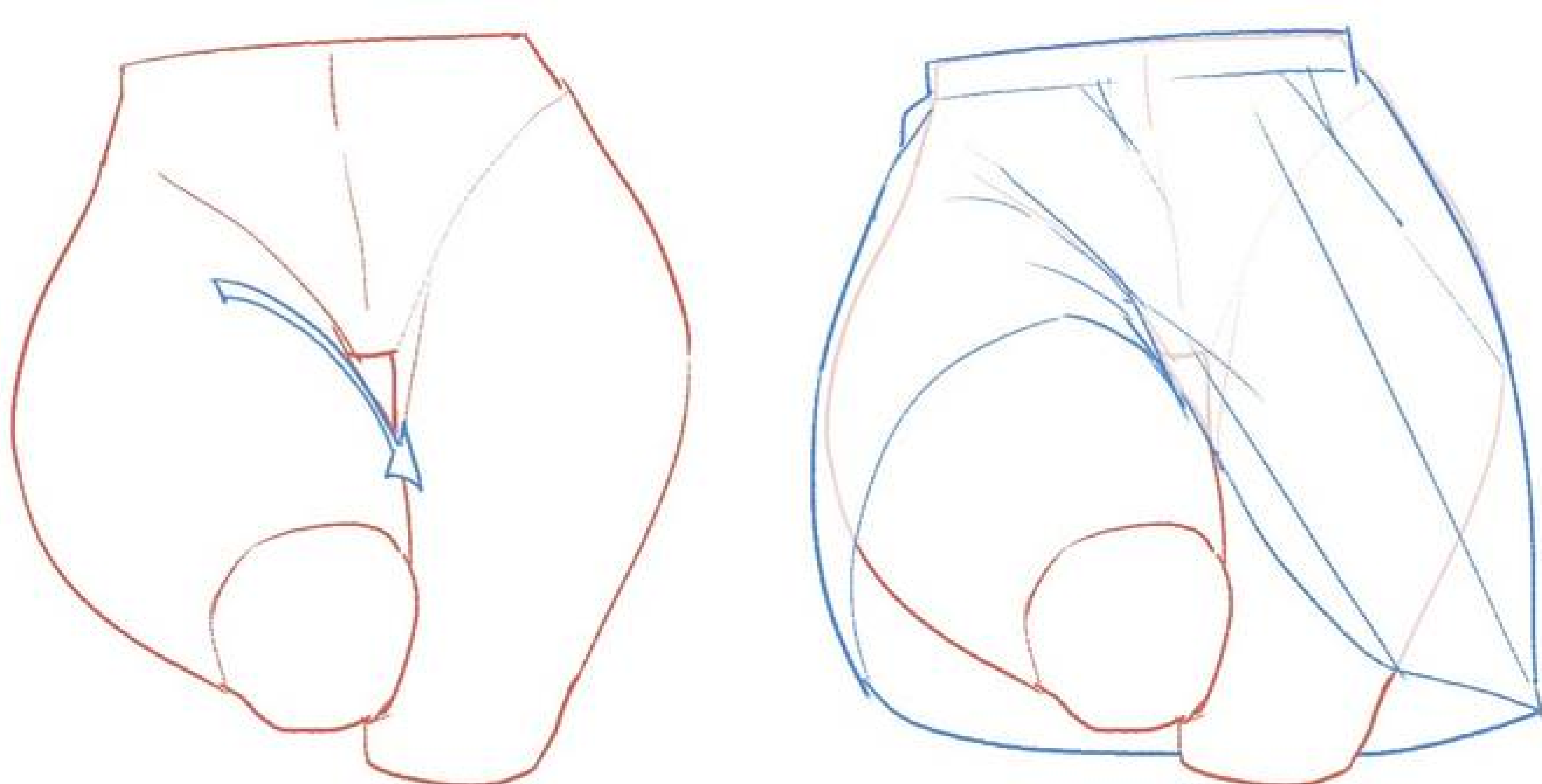

다리가 올라가면 그로 인해 치마도 들리면서 옷 주름이 생깁니다




다리 사이의 공간이 생기면서 움푹 들어가는 옷 주름이 만들어집니다

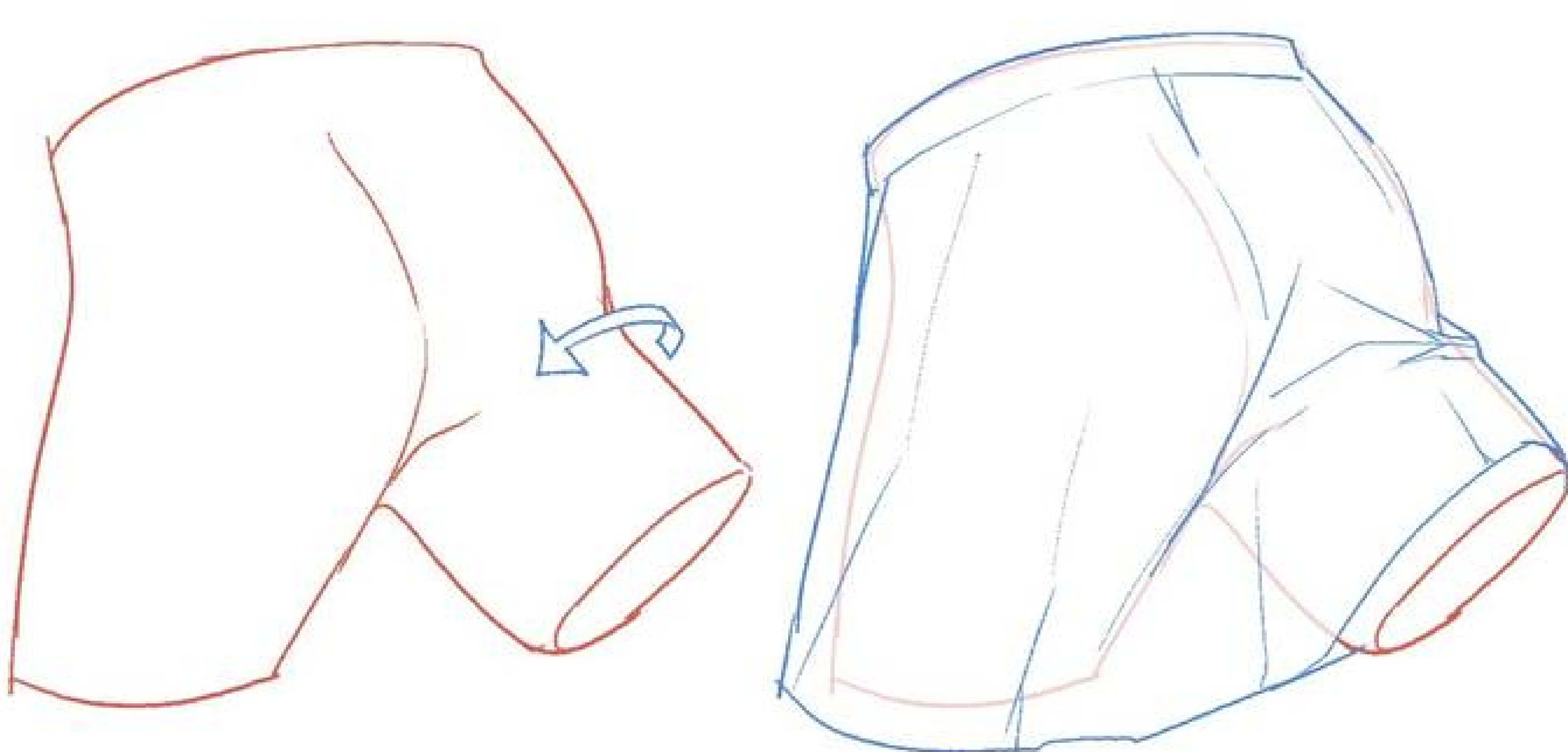
앞, 뒤로 다리가 벌어지면 팽팽해지는 치마 흐름이 만들어집니다



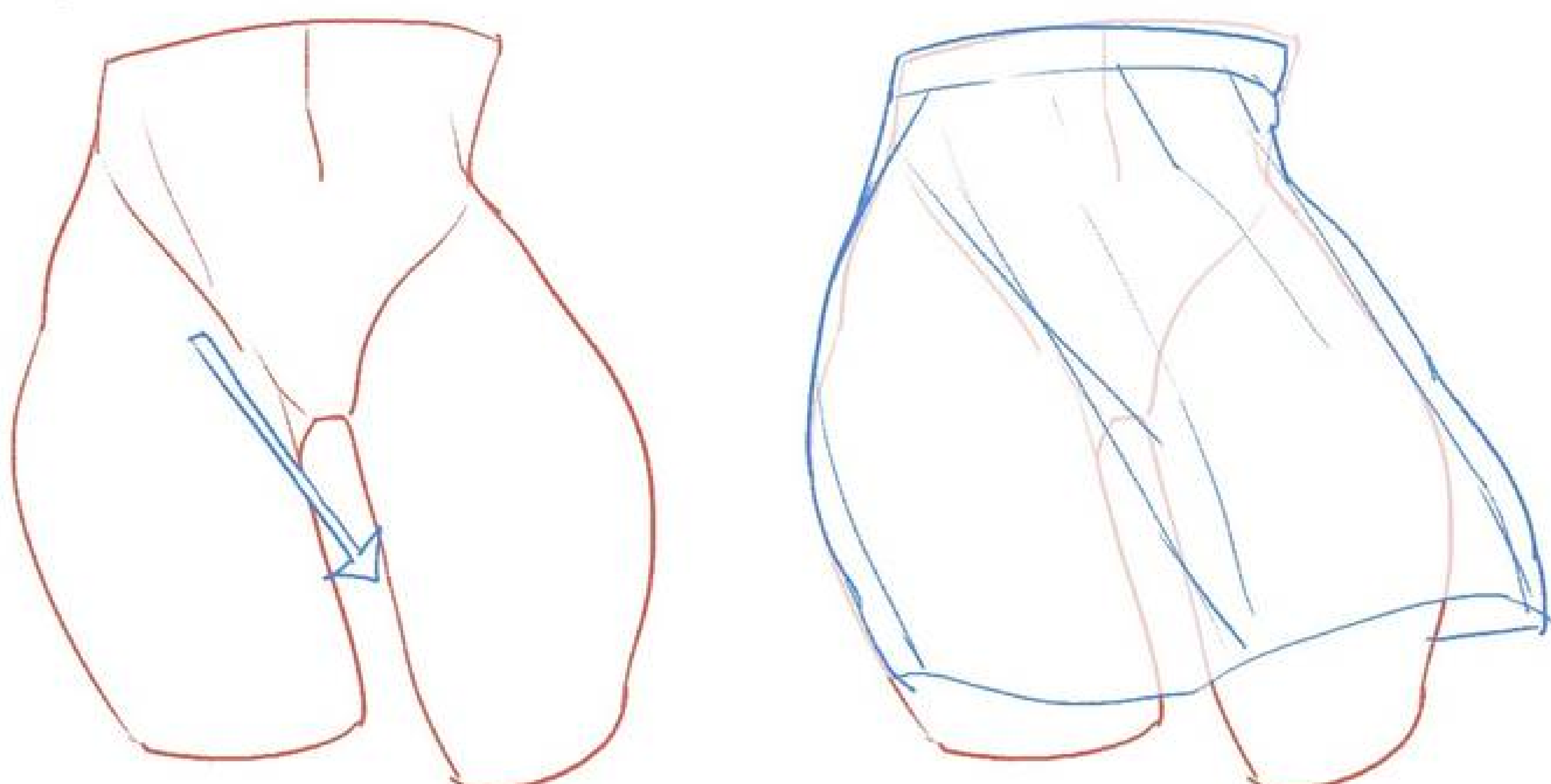
각도에 따라서 치마의 바깥쪽과 안쪽이 보이게 됩니다



주름이 생기는 부위는 같을지라도 시점에 따라 치마의 형태가 다르게 표현됩니다

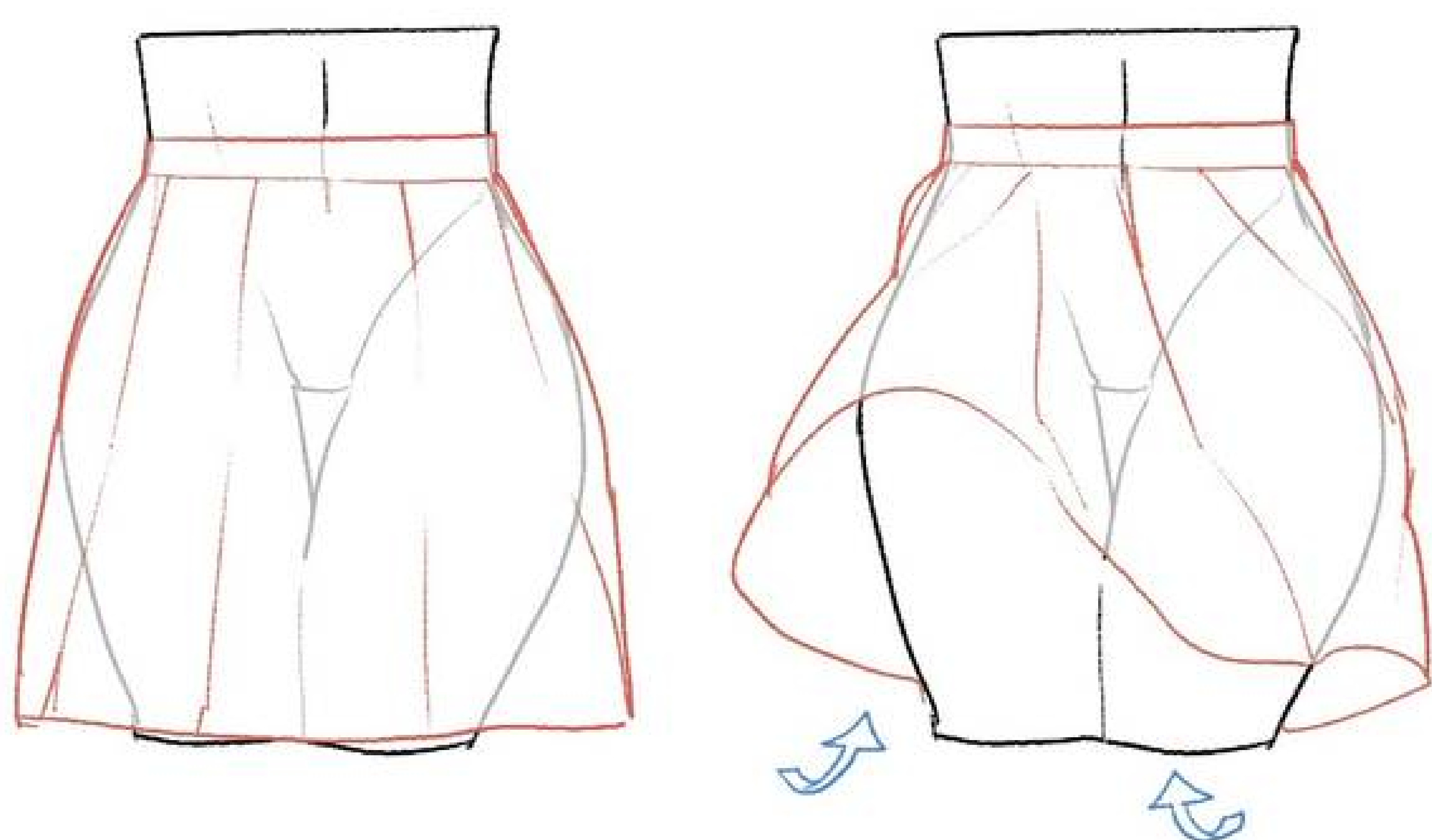


인체의 굴곡과 접히는 부분을 고려하면서 치마 형태와 주름을 넣어줍니다



인체 중심 축이 기울어지면서 주름도 변하는 치마 형태를 만들어 줍니다

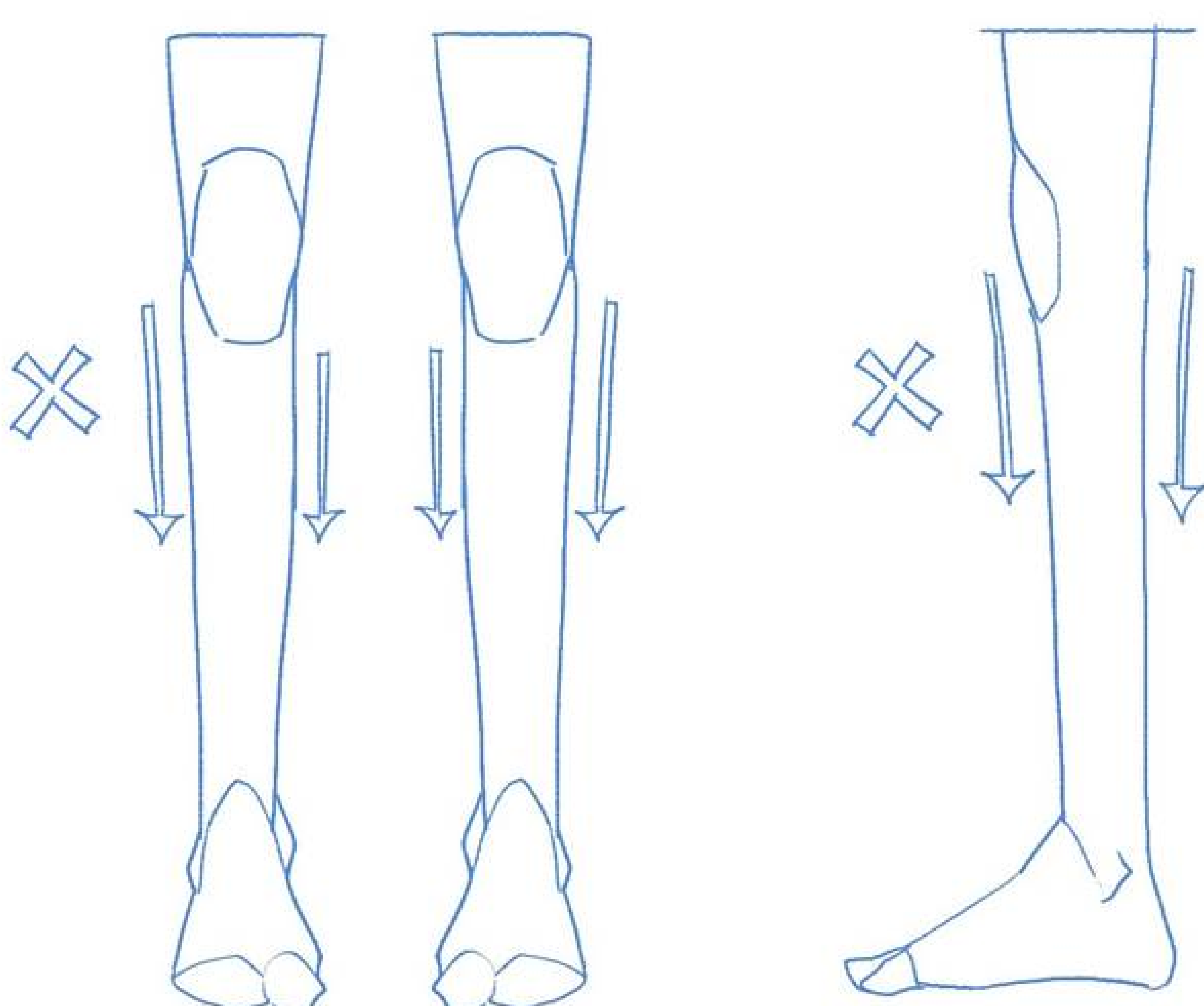
타코작가의 알아두면 좋다!!



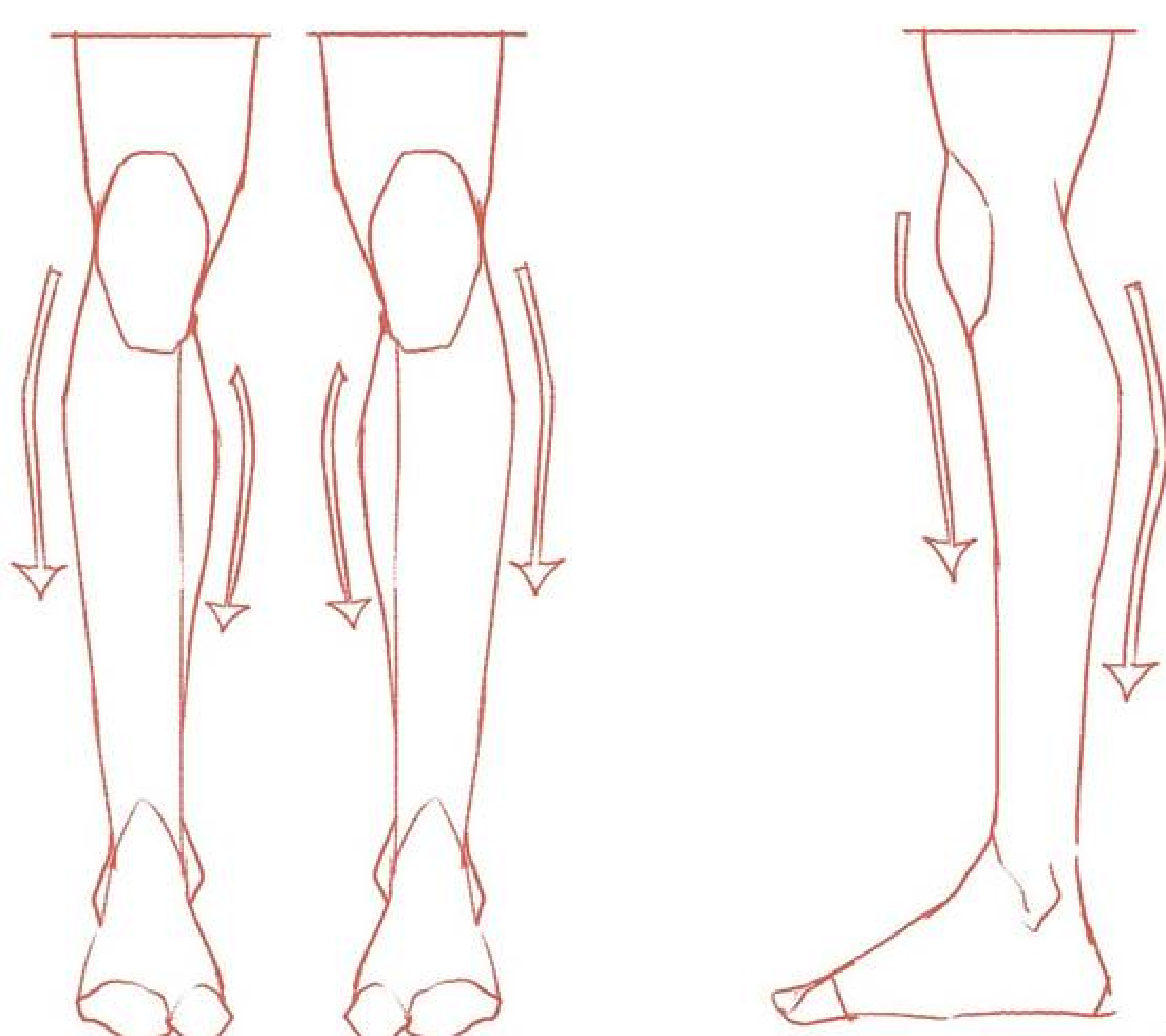


key point

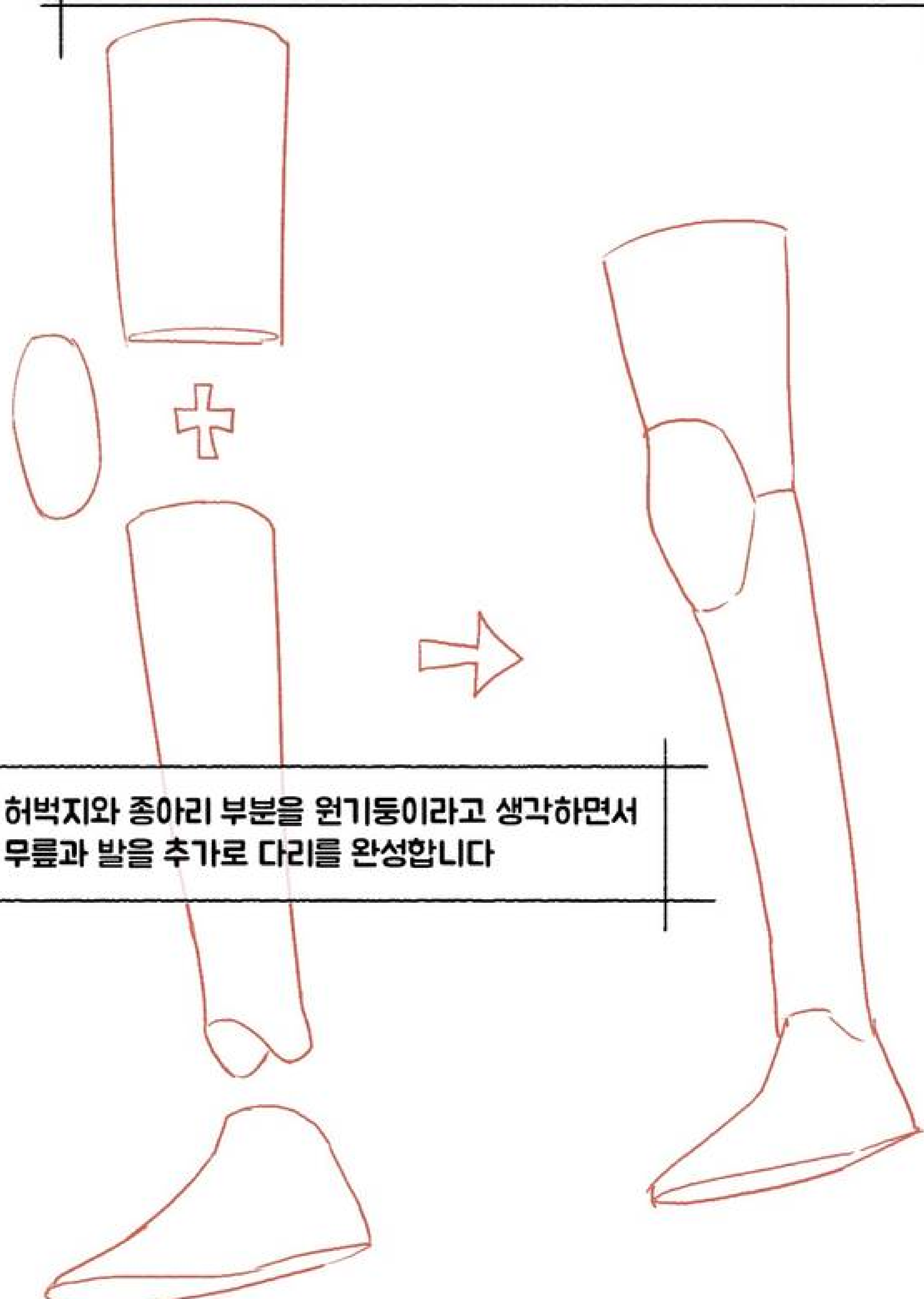
Q : 종아리를 그리면 이쁘게 안 그려져요



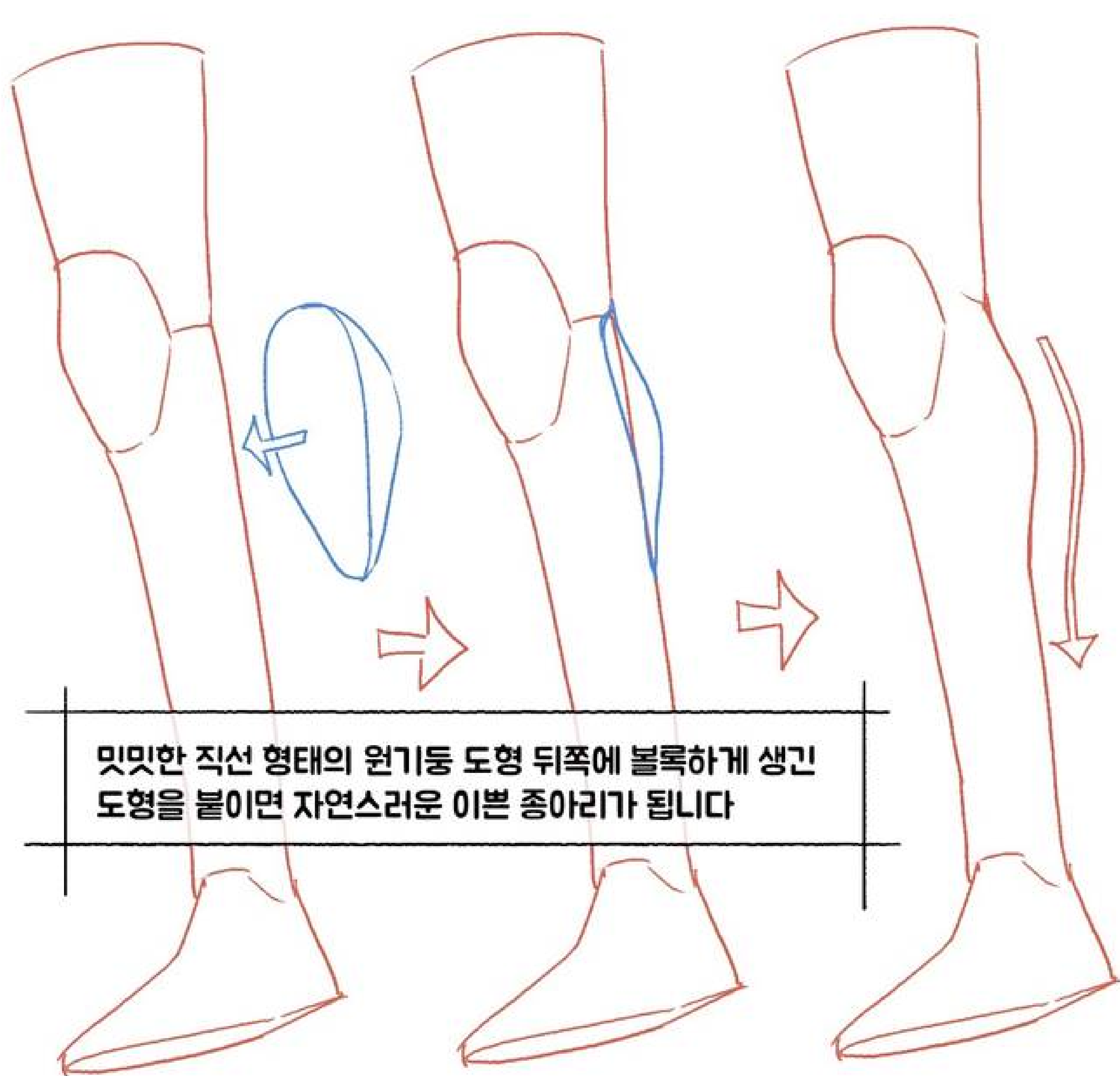
종아리를 이쁘게 표현하기 위해선 일직선으로 그리는 습관을 고쳐야 합니다



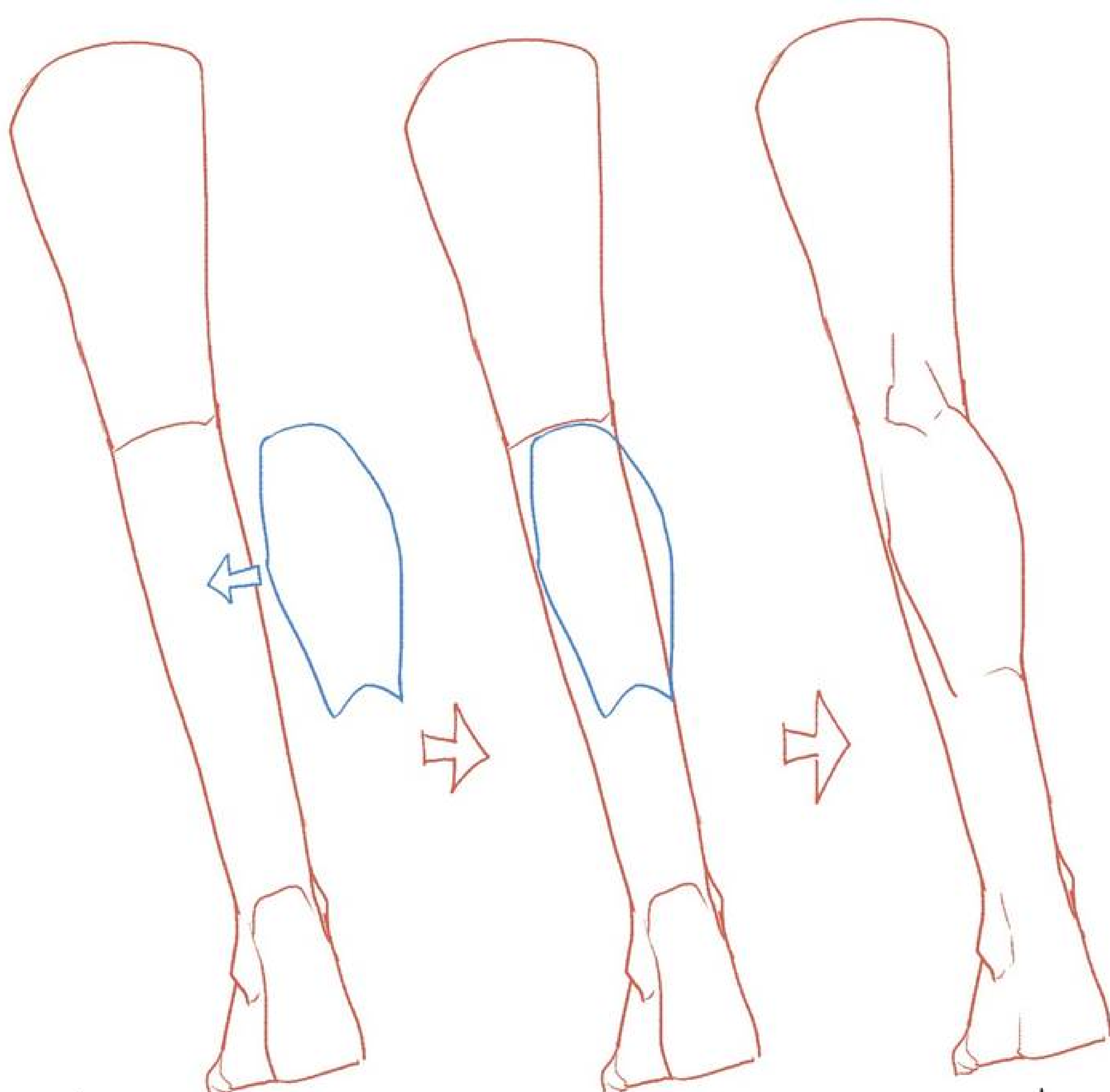
정면의 종아리는 안쪽과 바깥쪽의 실루엣이 차이가 조금 있으며
옆에서 보는 종아리도 실루엣의 흐름을 만들어 줘야 합니다



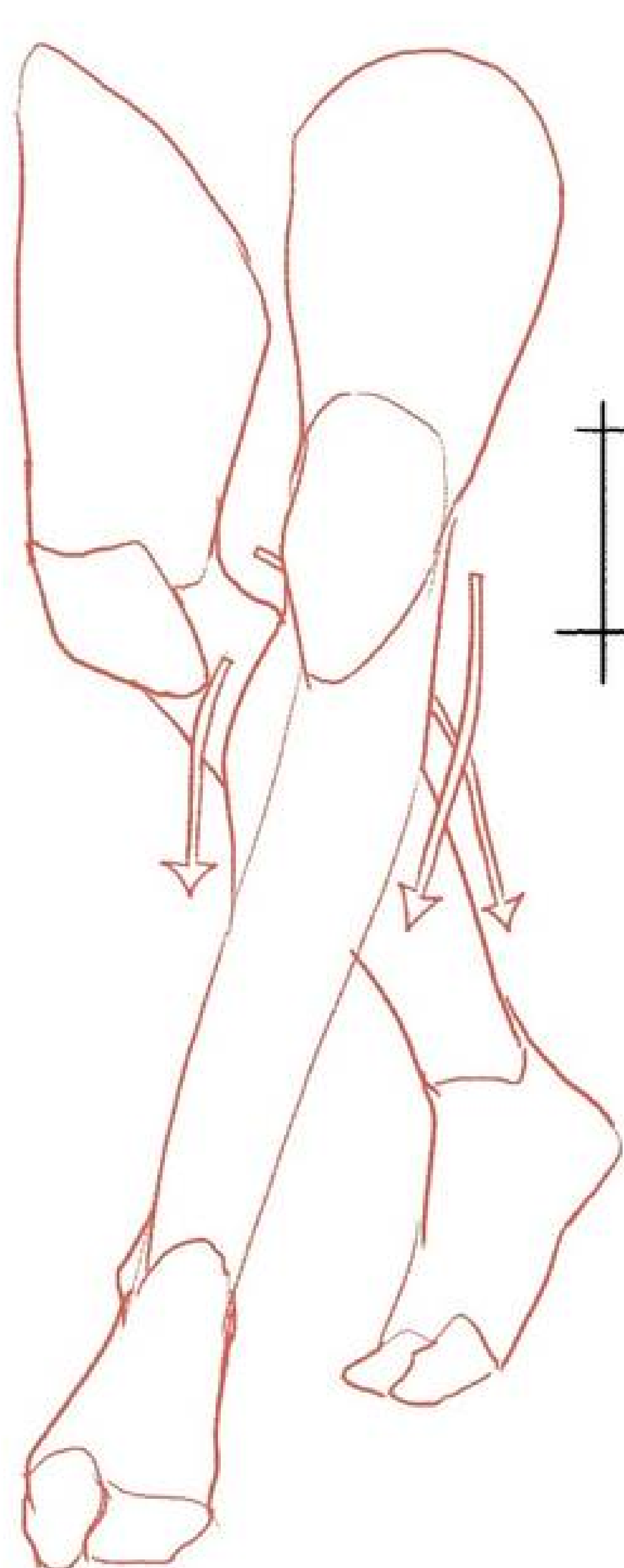
허벅지와 종아리 부분을 원기둥이라고 생각하면서
무릎과 발을 추가로 다리를 완성합니다



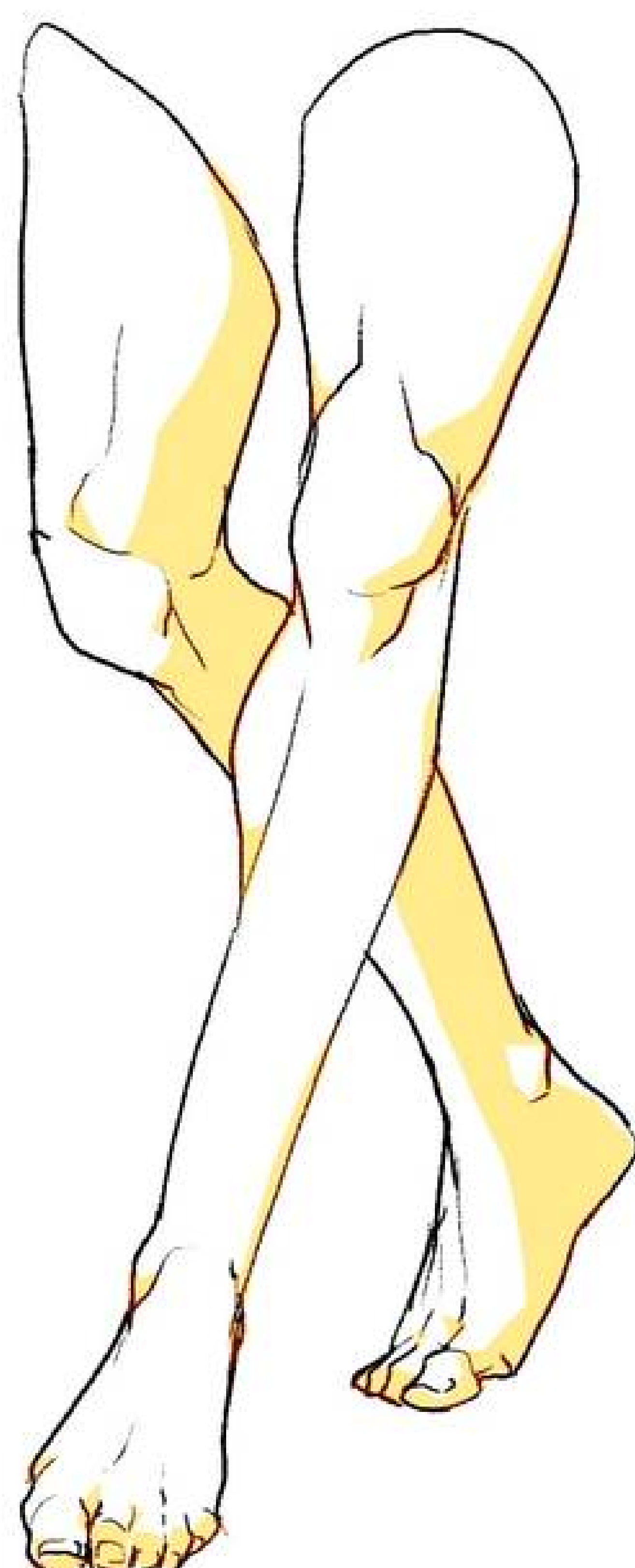
밋밋한 직선 형태의 원기둥 도형 뒤쪽에 볼록하게 생긴
도형을 붙이면 자연스러운 이쁜 종아리가 됩니다



뒤에서 볼 경우도 마찬가지로 볼록한 형태의 실루엣을 만들어 주면 됩니다

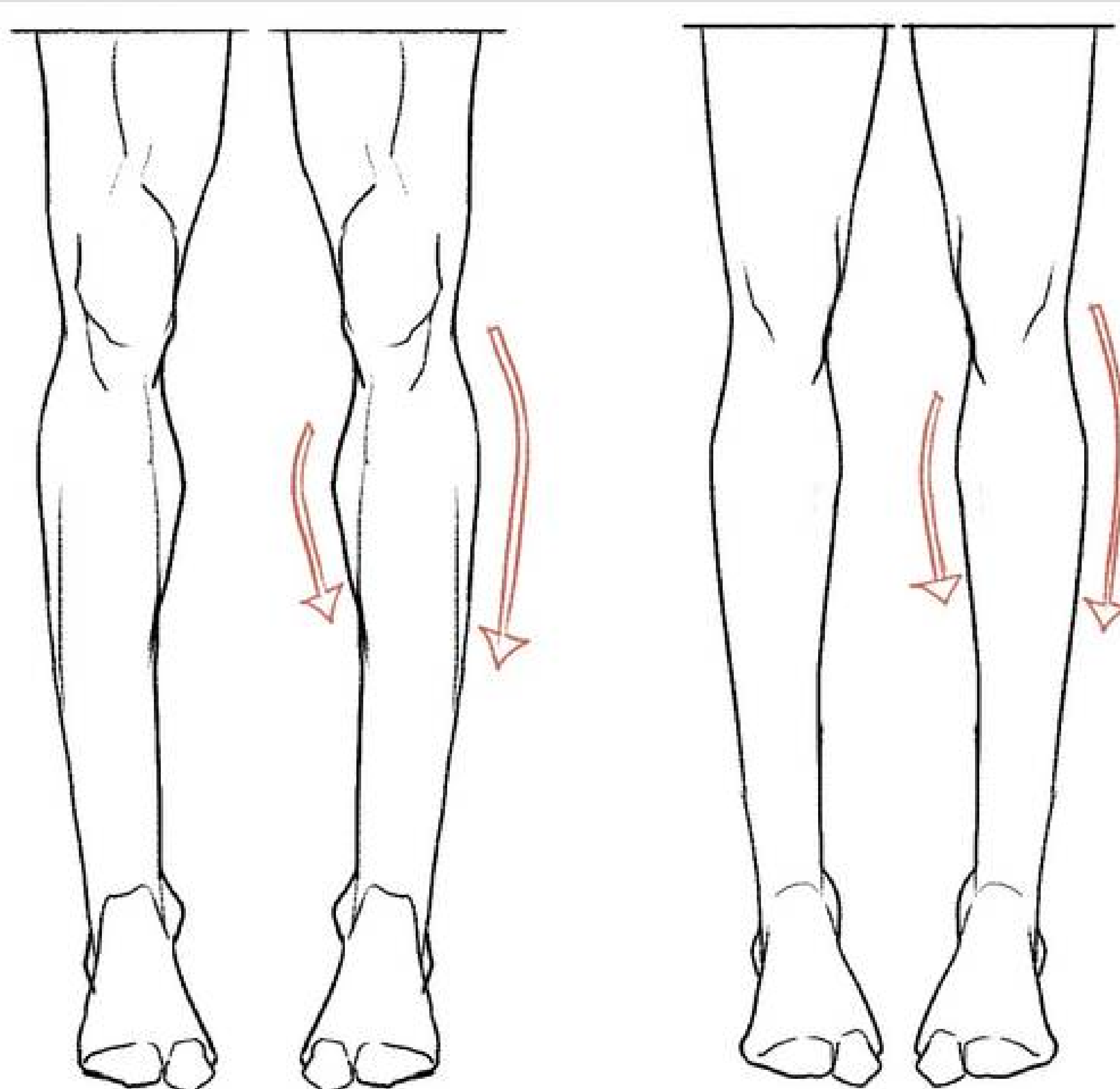


캐릭터 동세에 맞춰 다리의 흐름을 만들고
종아리 실루엣을 방향에 맞춰 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

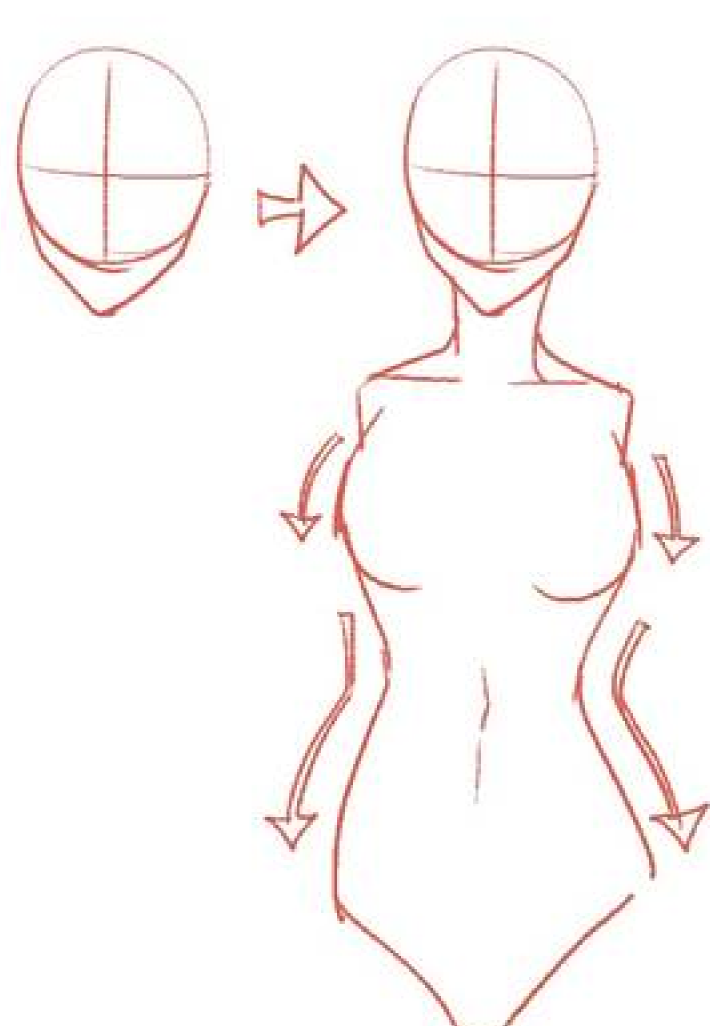


남자와 여자의 종아리 차이는
캐릭터 성향에 따라 다르겠지만
근육의 부피감으로 실루엣의
차이를 만들어 주면 됩니다

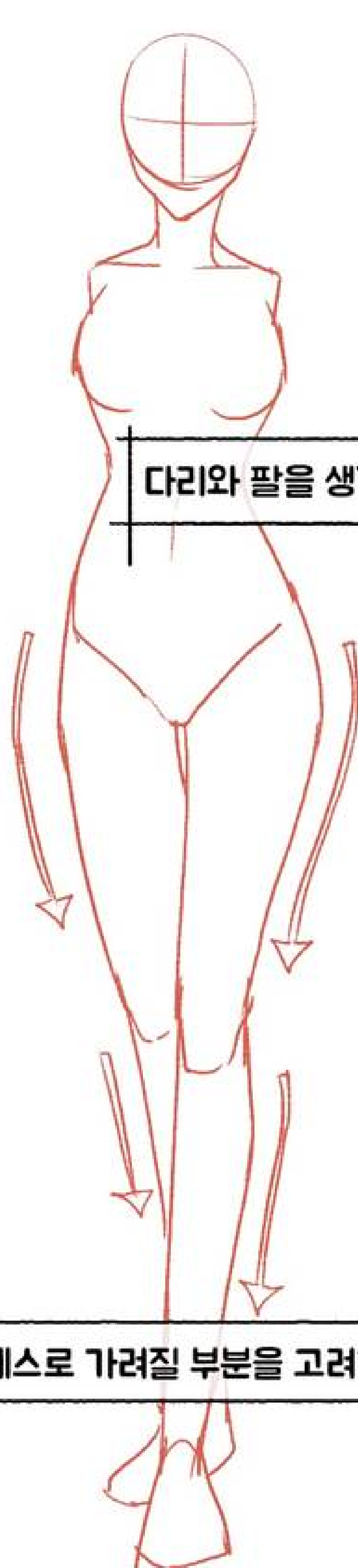


key point

Q : 드레스 그리는 법을 알고 싶어요



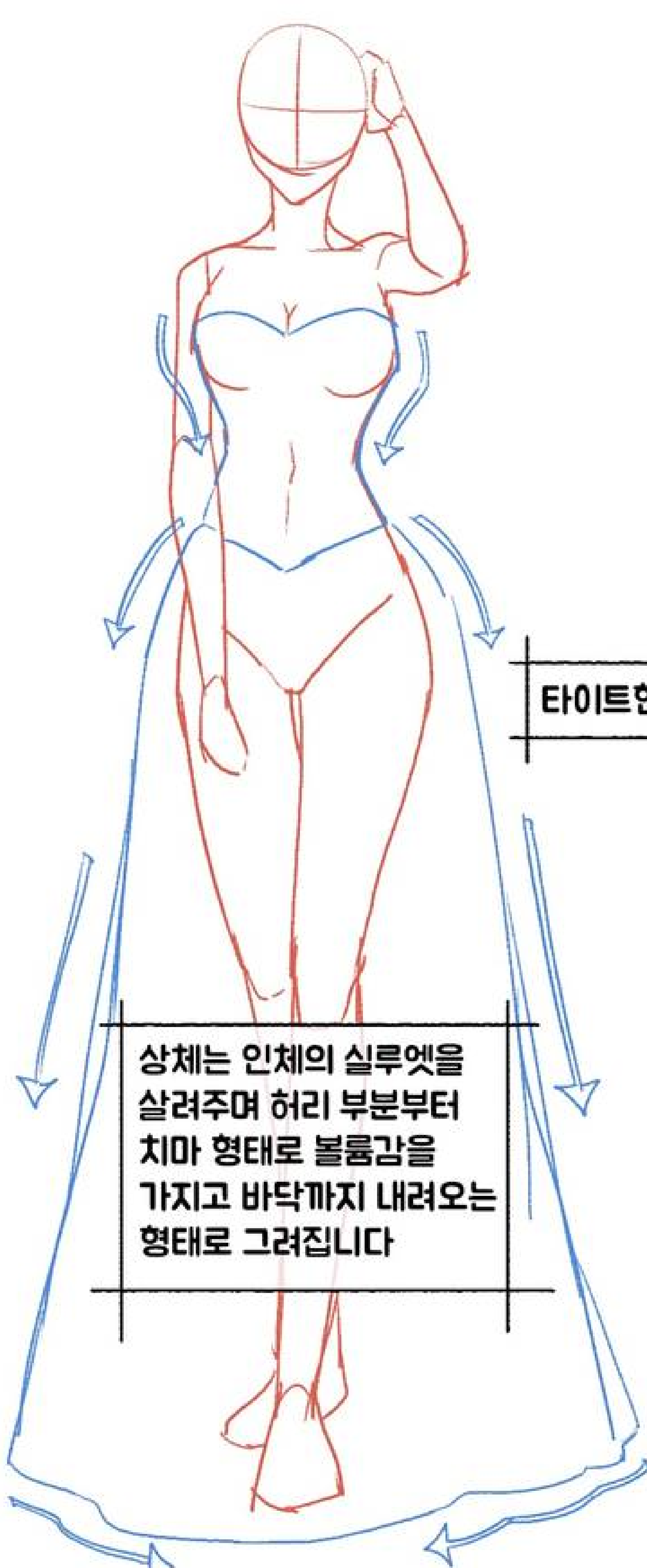
얼굴과 상체를 그립니다
상체를 그릴 때 여자의 특징을
고려하여 실루엣을 살려주면 됩니다

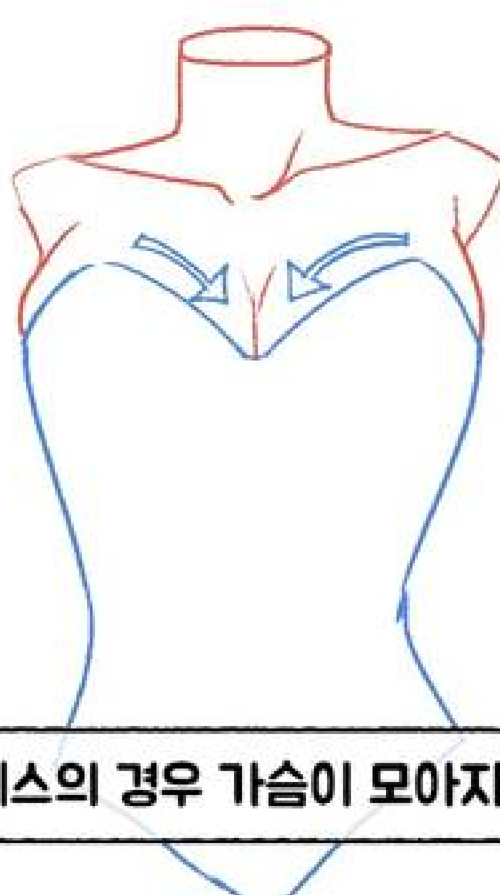




다리와 팔을 생각해둔 흐름을 만들어 줍니다

드레스로 가려질 부분을 고려하여 디테일한 표현 작업은 진행하지 않습니다





타이트한 드레스의 경우 가슴이 모아지게 됩니다

상체는 인체의 실루엣을
살려주며 허리 부분부터
치마 형태로 볼륨감을
가지고 바닥까지 내려오는
형태로 그려집니다

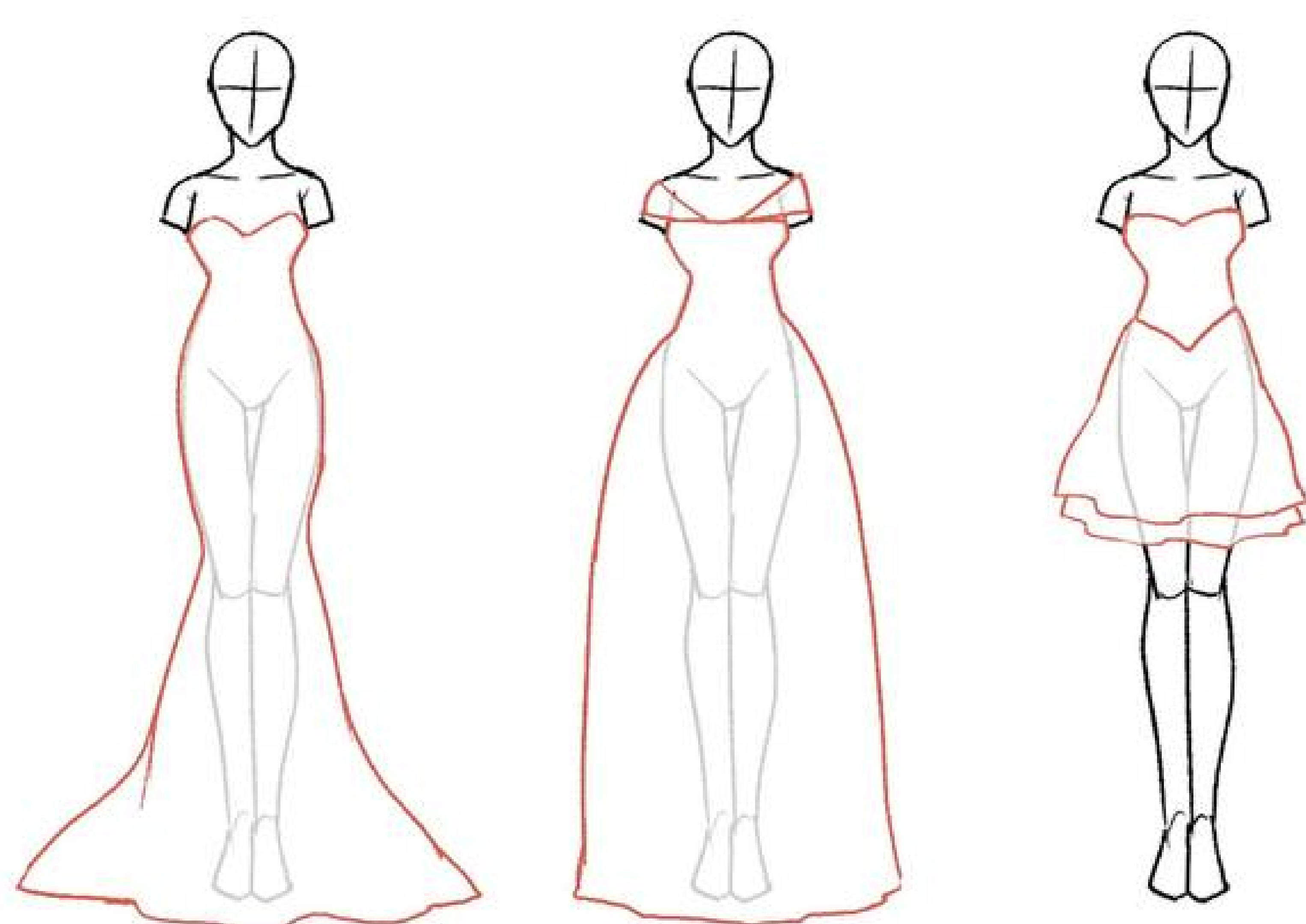


가려지는 인체 부위를 지워주고 부분적으로 캐릭터
디테일을 올려주며 액세서리 등을 추가로 그립니다





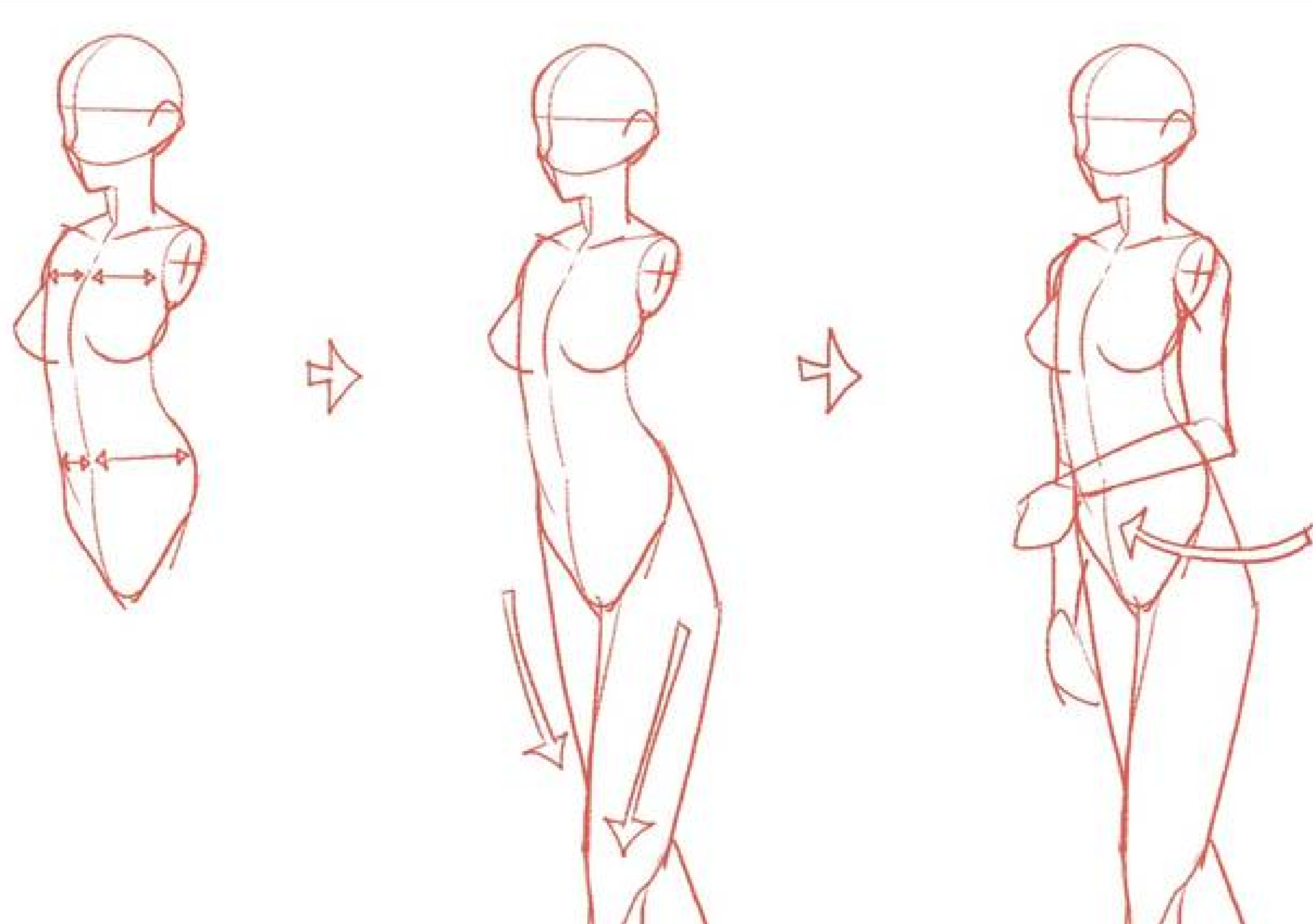
타코작가의 알아두면 좋다!!



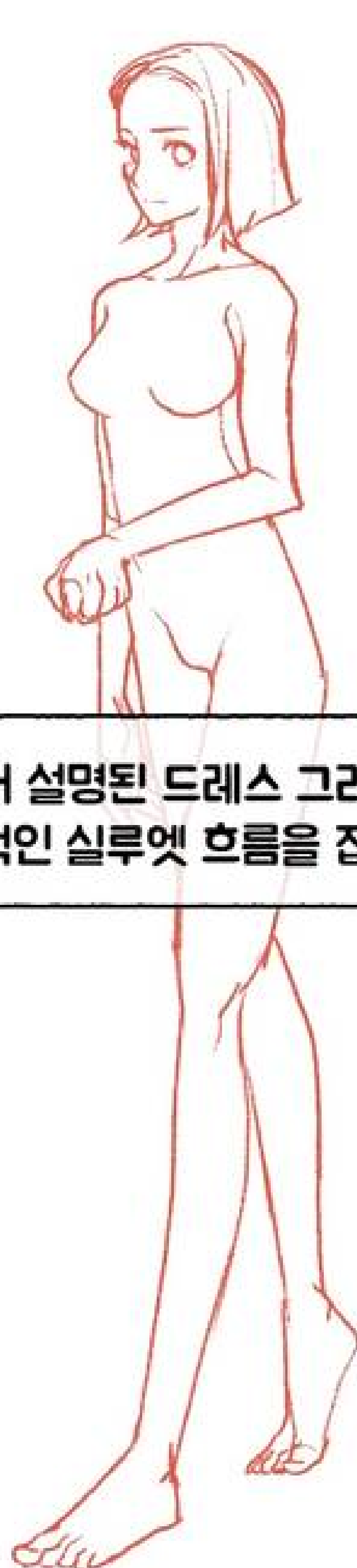


key point

Q : 드레스를 손으로 잡아 올린 표현이 궁금해요



반 측면의 형태로 몸의 중심선을 고려하면서 그림과 같이 단계별로 진행하며 그립니다
드레스 치마 부분을 손으로 잡아 올리기 위해 손의 위치는 원하는 만큼 올려줍니다





위에서 설명된 드레스 그리는 방법으로
전체적인 실루엣 흐름을 잡아줍니다





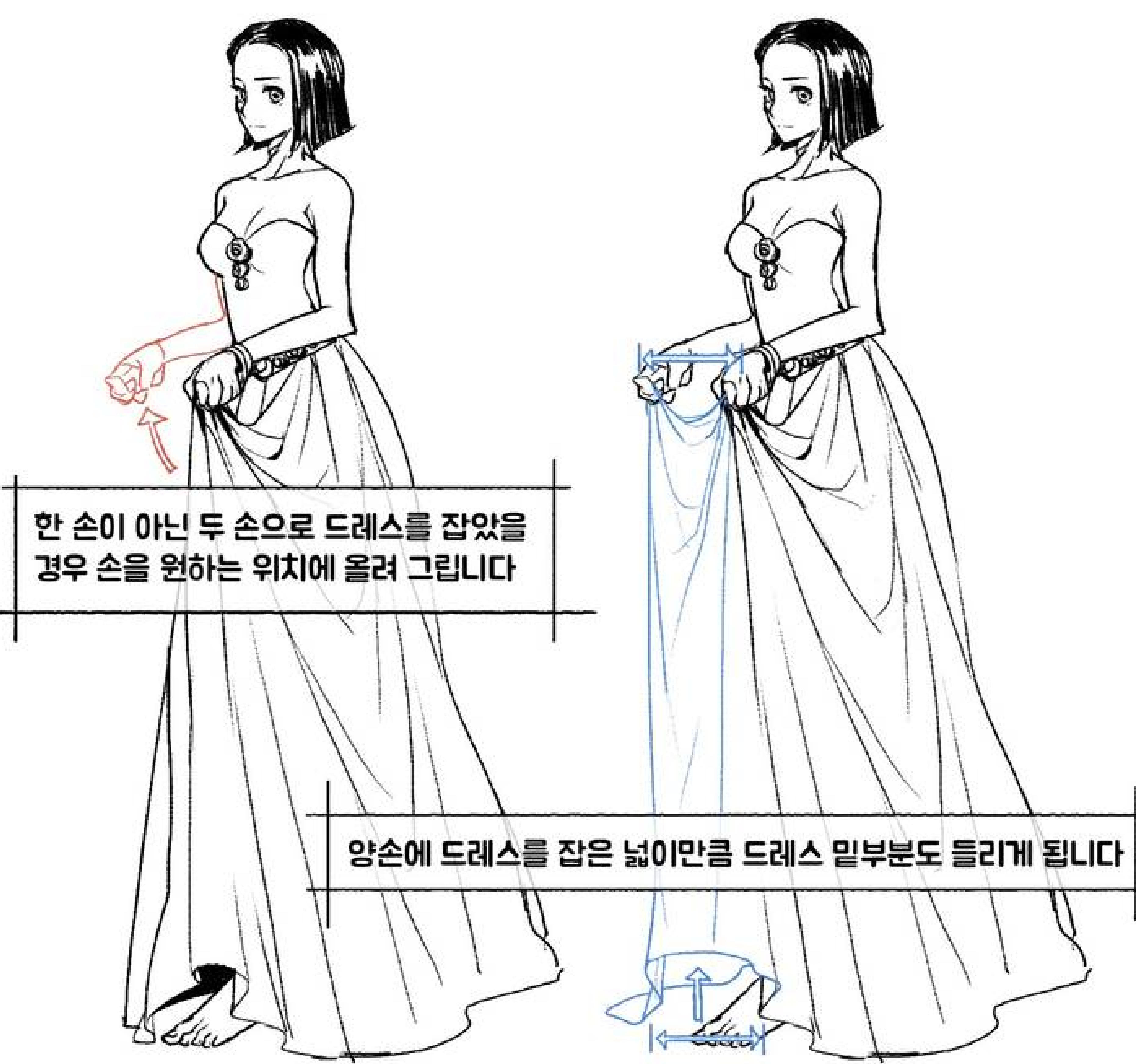
드레스를 잡고 있는 손 모양의 위치에 곡선을 이용해서 선을 그어
이어줍니다 이때 드레스 밑부분은 바닥에서 들리게 됩니다

드레스 길이나 모양에 따라 들리는 형태가 다릅니다

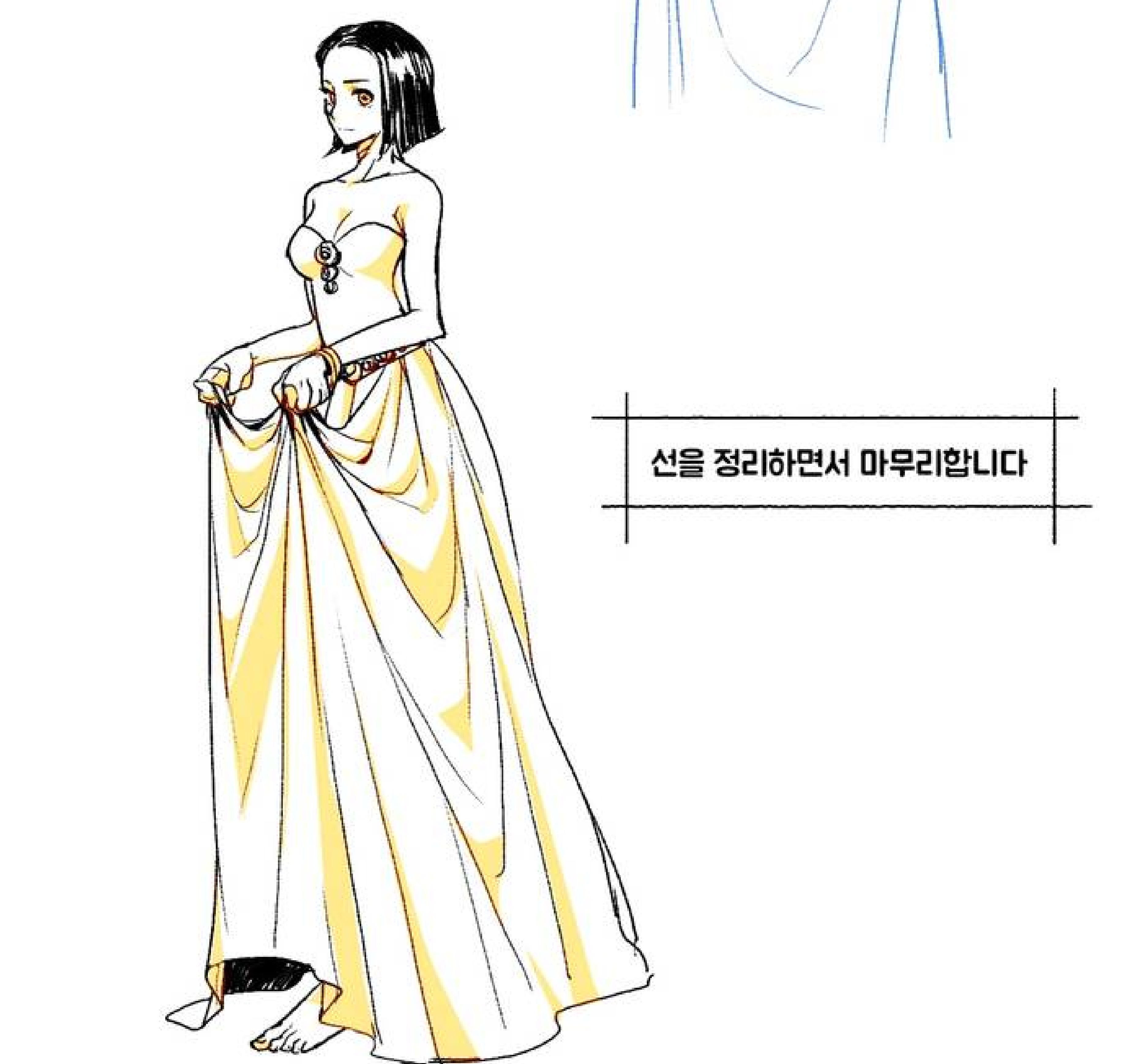




곡선의 형태가 점점 변하면서 아래로 쳐지는 주름이 생깁니다

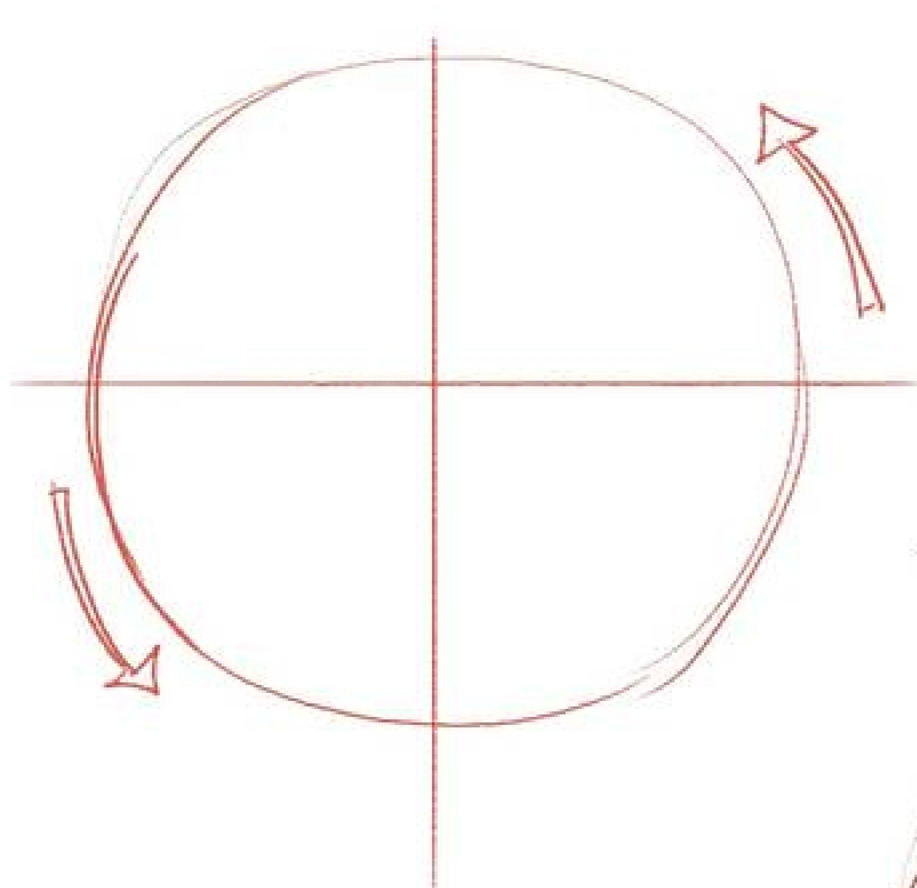

한 손이 아닌 두 손으로 드레스를 잡았을 경우 손을 원하는 위치에 올려 그립니다
양손에 드레스를 잡은 넓이만큼 드레스 밑부분도 들리게 됩니다


잡는 위치에 맞춰 외곽 라인을 먼저 그려주고 흐름에 따라 옷 주름을 표현하는 게 좋습니다

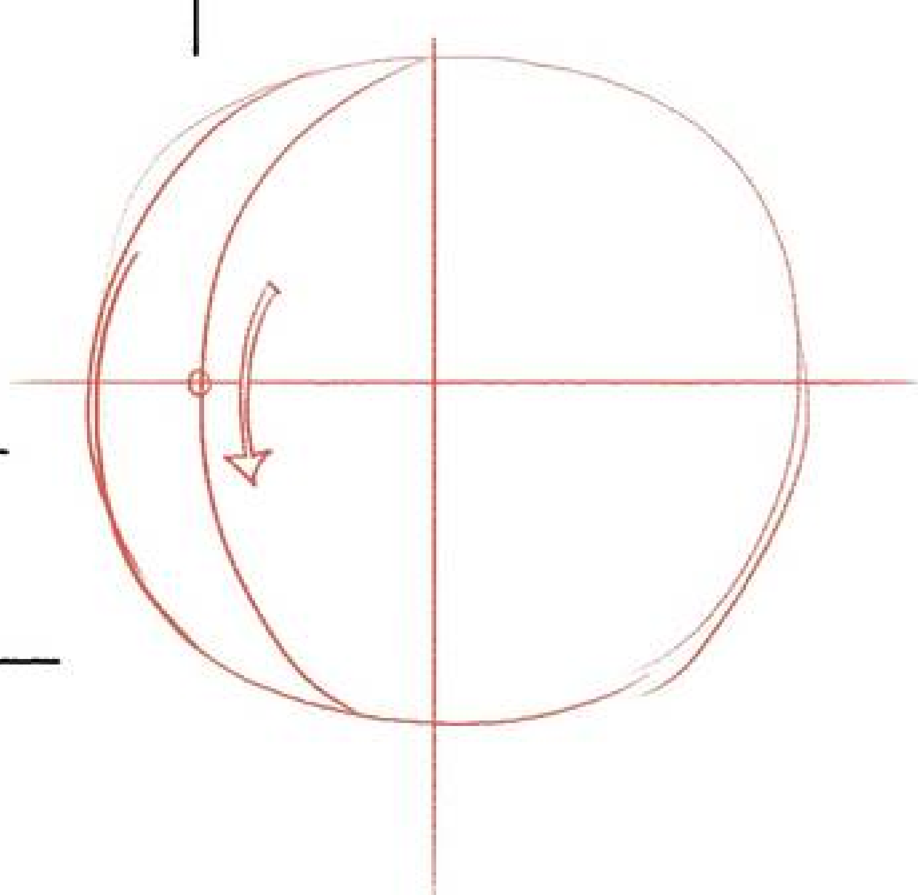

선을 정리하면서 마무리합니다


타코작가의 알아두면 좋다!!
잡고 있는 위치에 곡선이 아닌 선이 수평일 경우 팽팽하게 잡아당기는 느낌으로 그려지게 됩니다
key point

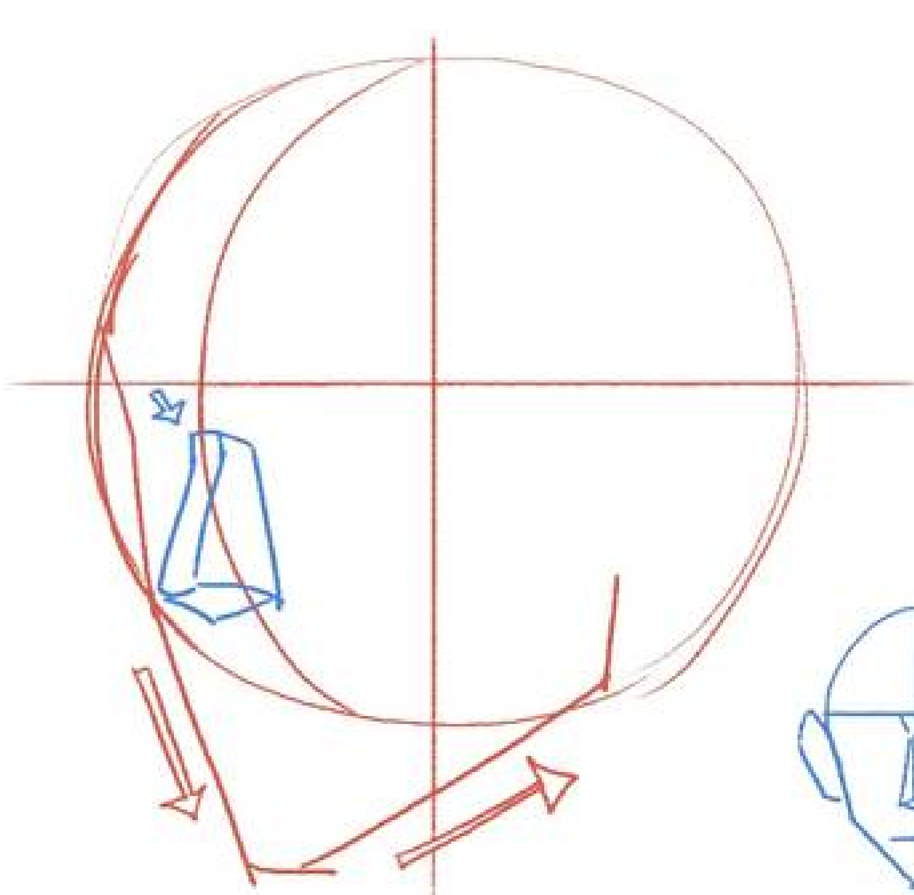
Q : 반 측면으로 보이는 얼굴을 알고 싶어요

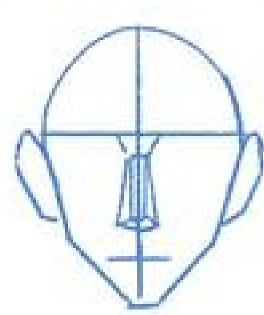


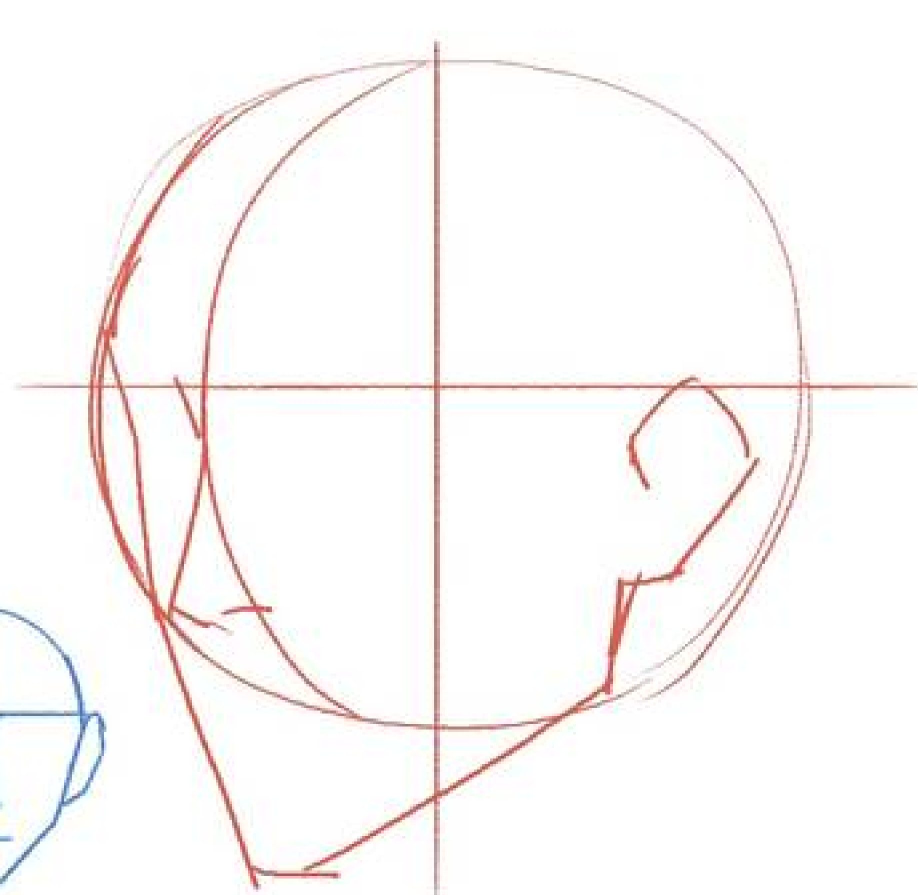
원을 그려주며
많이 삐뚤어지지 않는 이상
정성스럽게 그릴 필요는 없습니다



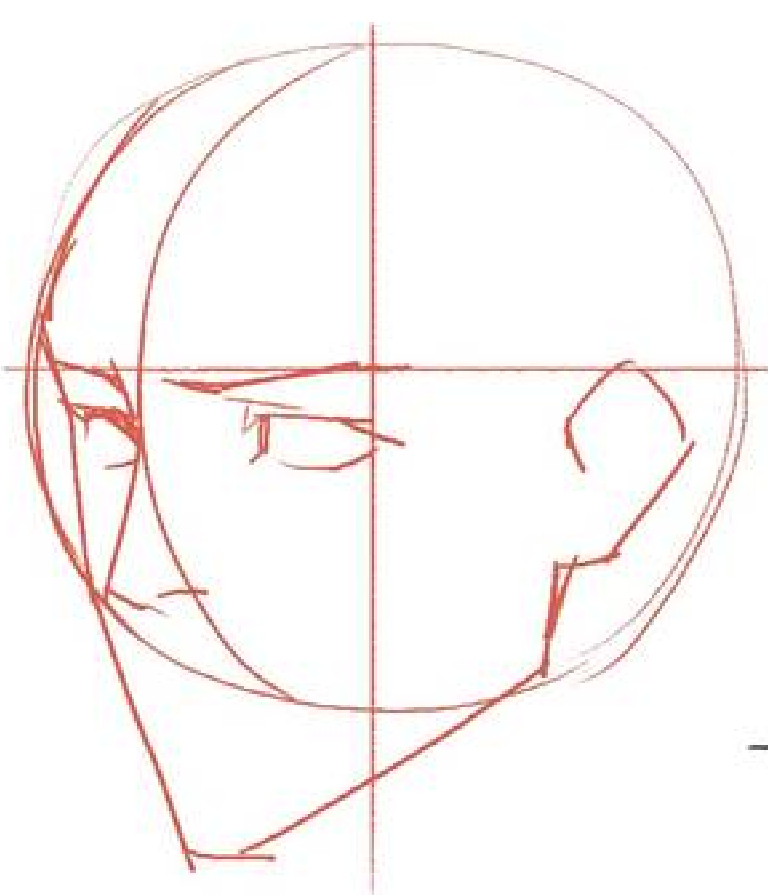
반 측면 바라보는 방향의 각도를
정해 곡선으로 그려줍니다

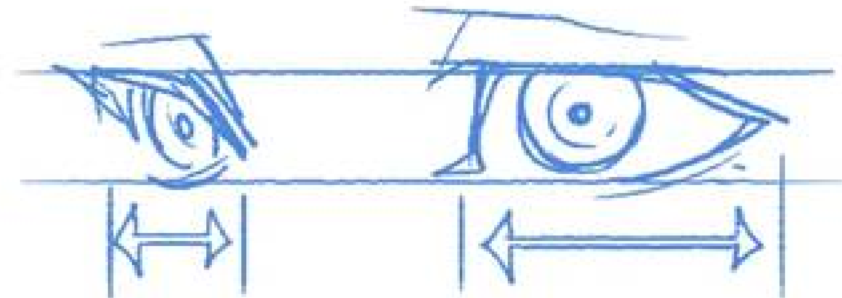




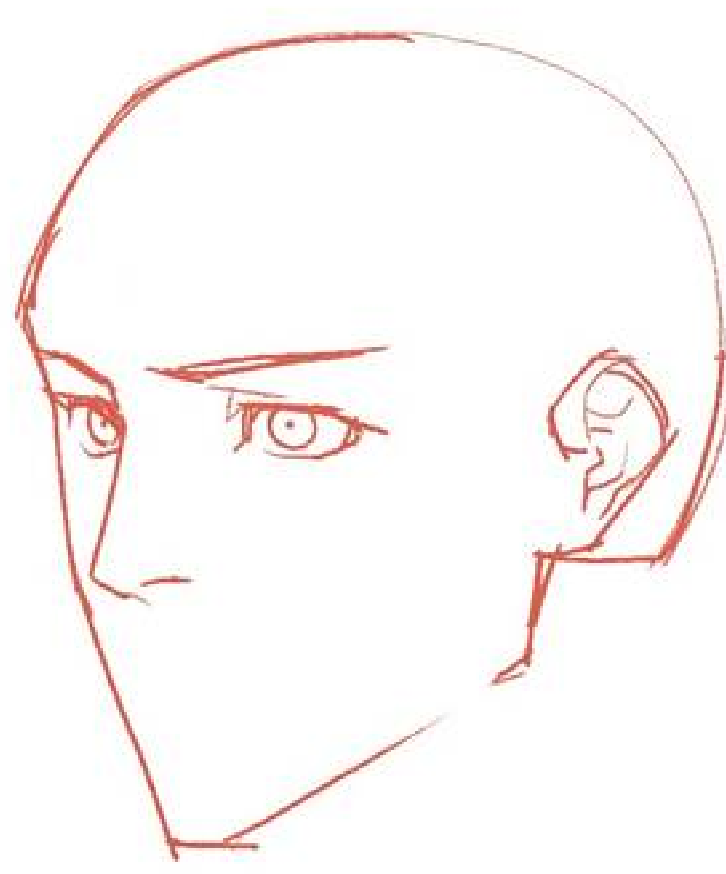


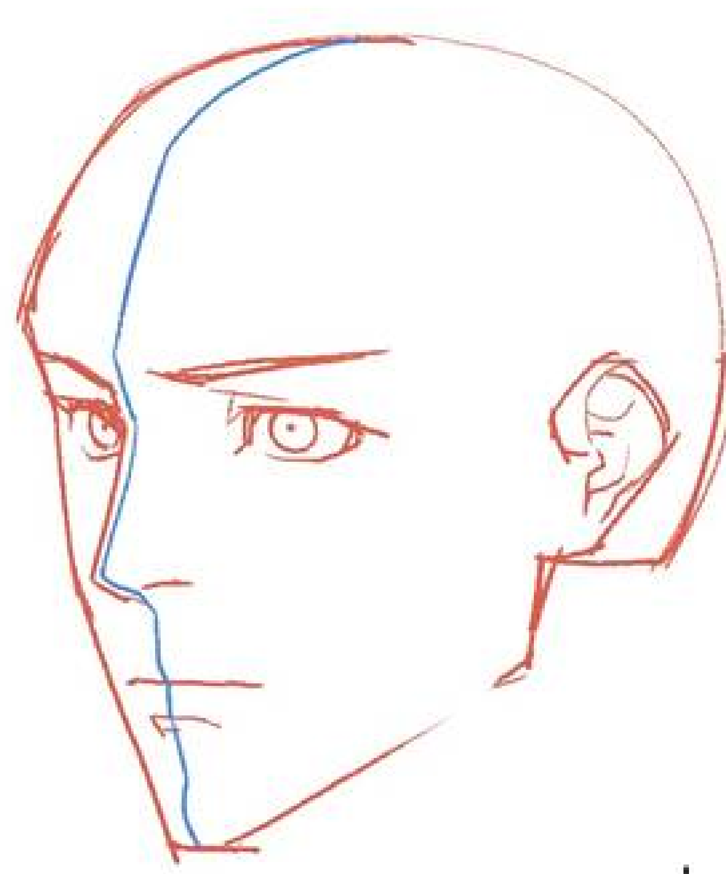
턱을 그려 얼굴형을 만들어 줍니다 코의 경우 얼굴 중심선을 고려하면서
입체적인 형태를 생각하며 그려주고 귀는 한쪽만 보이게 됩니다



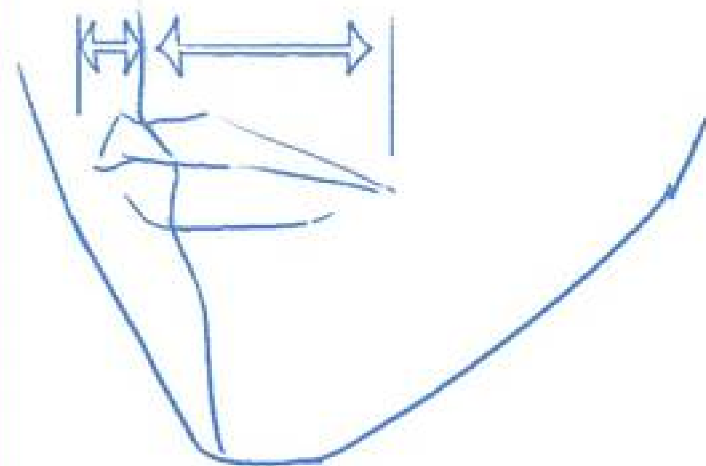


눈의 경우 반 측면이기 때문에 보이는
형태와 넓이가 달라지게 됩니다



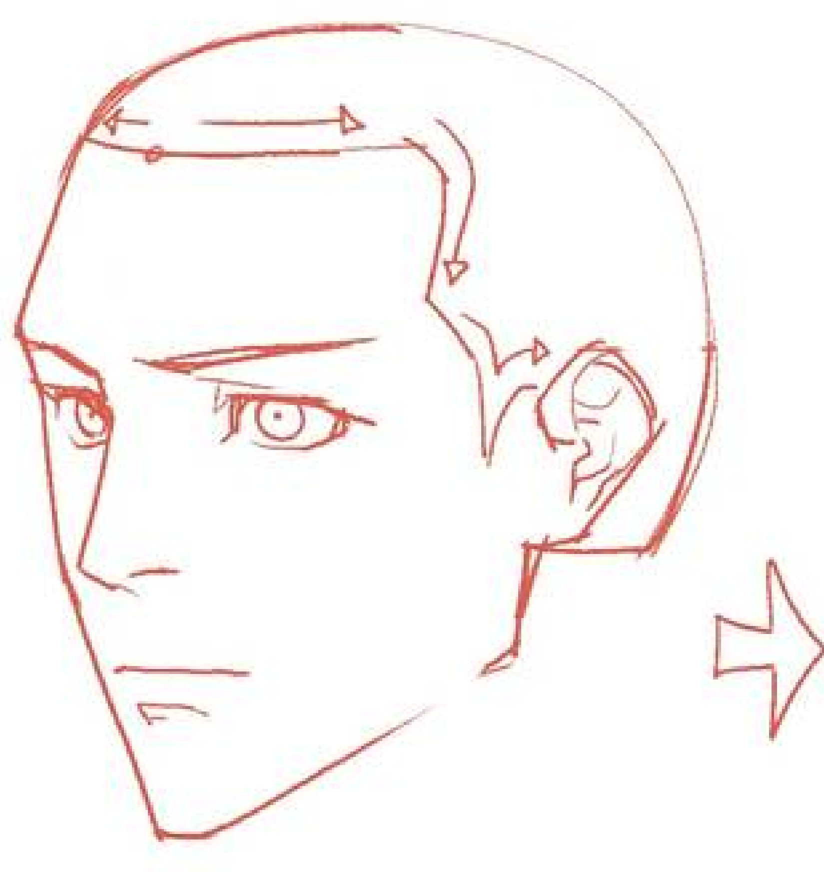


가이드라인을 지워가며 선을 정리하고 중심선에 맞춰 입을 그려줍니다





눈과 마찬가지로 반 측면이기 때문에 중심선을 기준으로 양쪽 넓이가 다릅니다





이마 라인을 그려주고 목을 추가해 얼굴을 완성합니다



이마 라인과 얼굴형을 고려하면서 캐릭터에 맞는 머리 스타일을 만들어줍니다

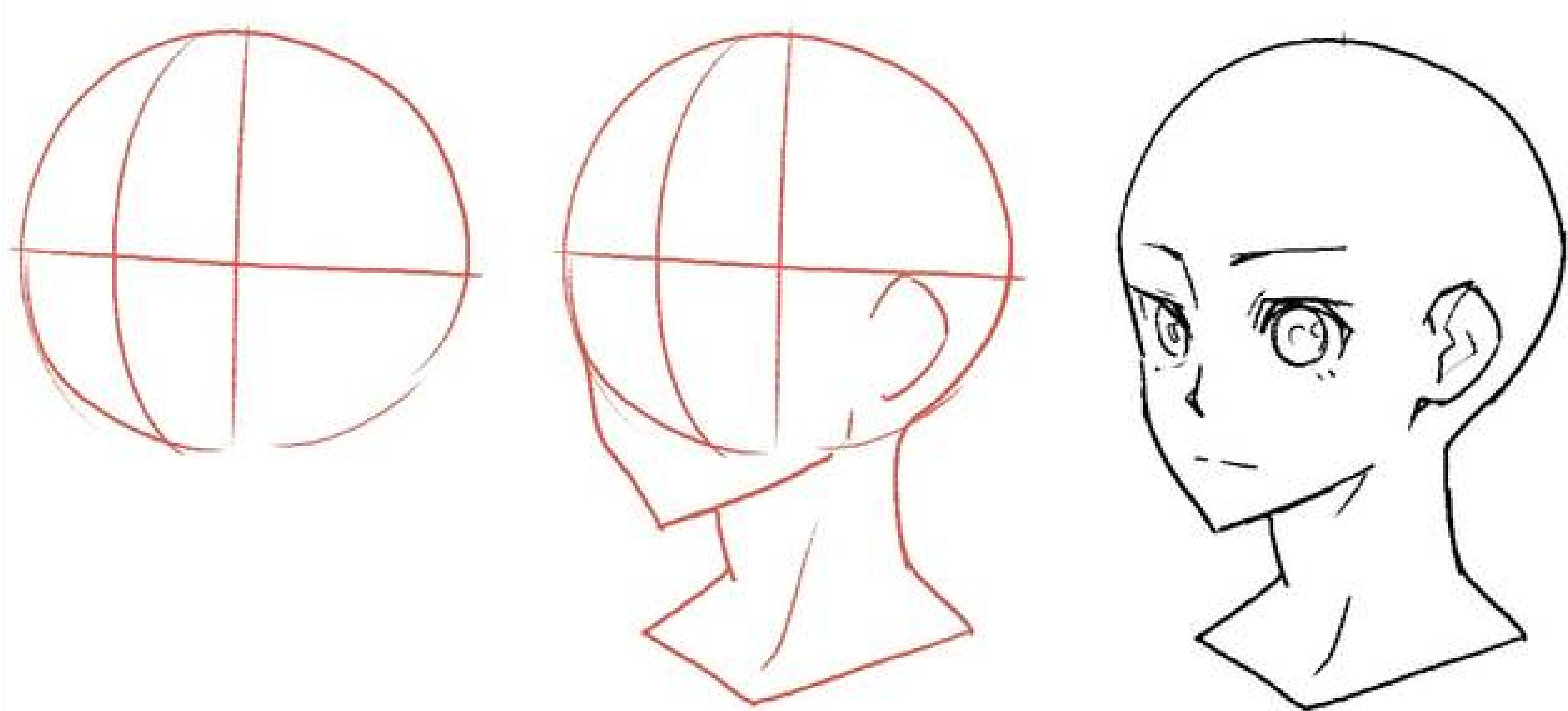


머리카락 그리는 방법은 〈02〉,〈15〉,〈18〉,〈23〉,〈26〉,〈38〉 화에 연재되었습니다

선을 정리하면서 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

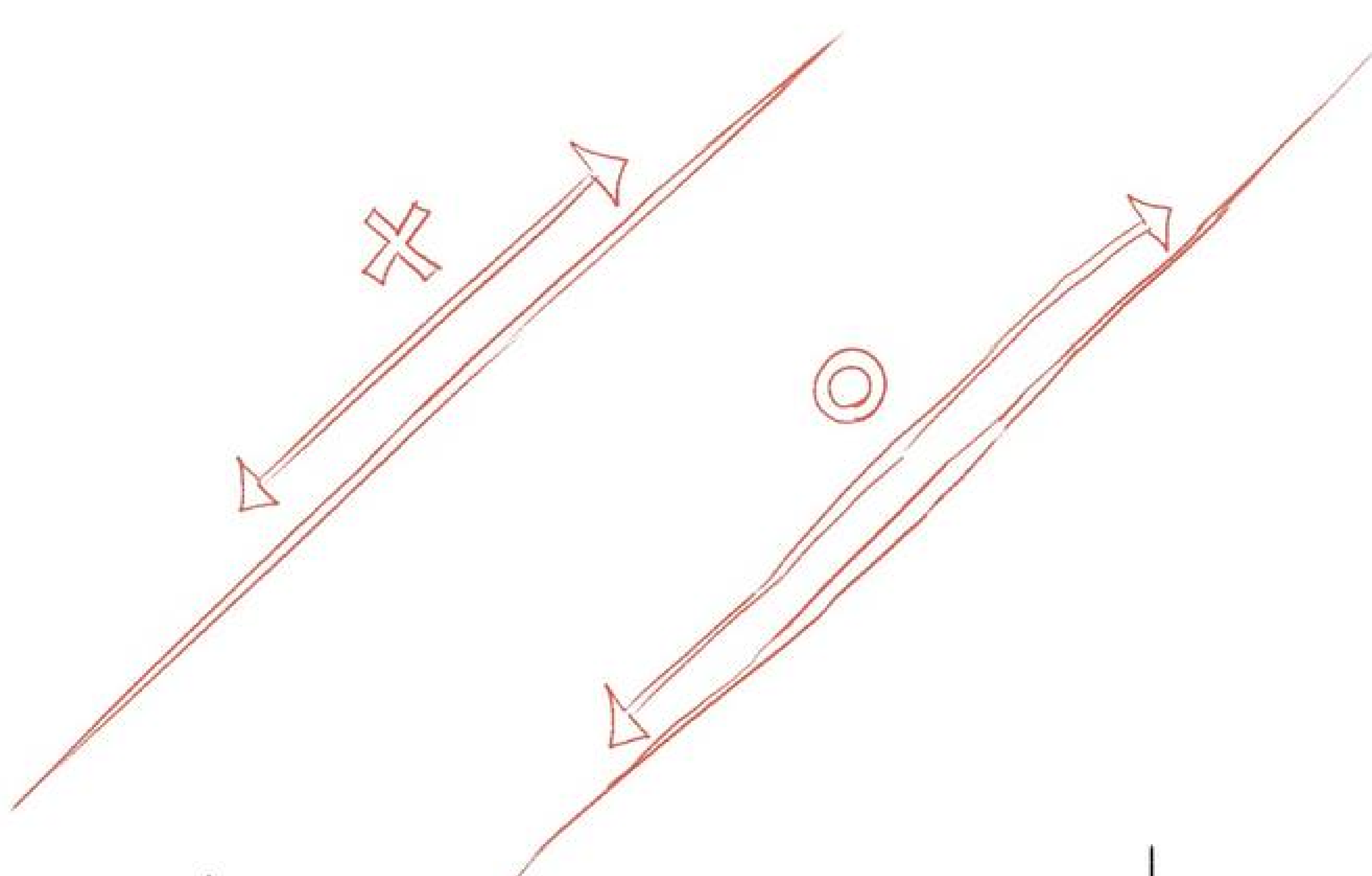


혹 그림체가 다르더라도
이목구비의 크기와 위치만 달라지며
이해하며 그리는 방법은 같습니다

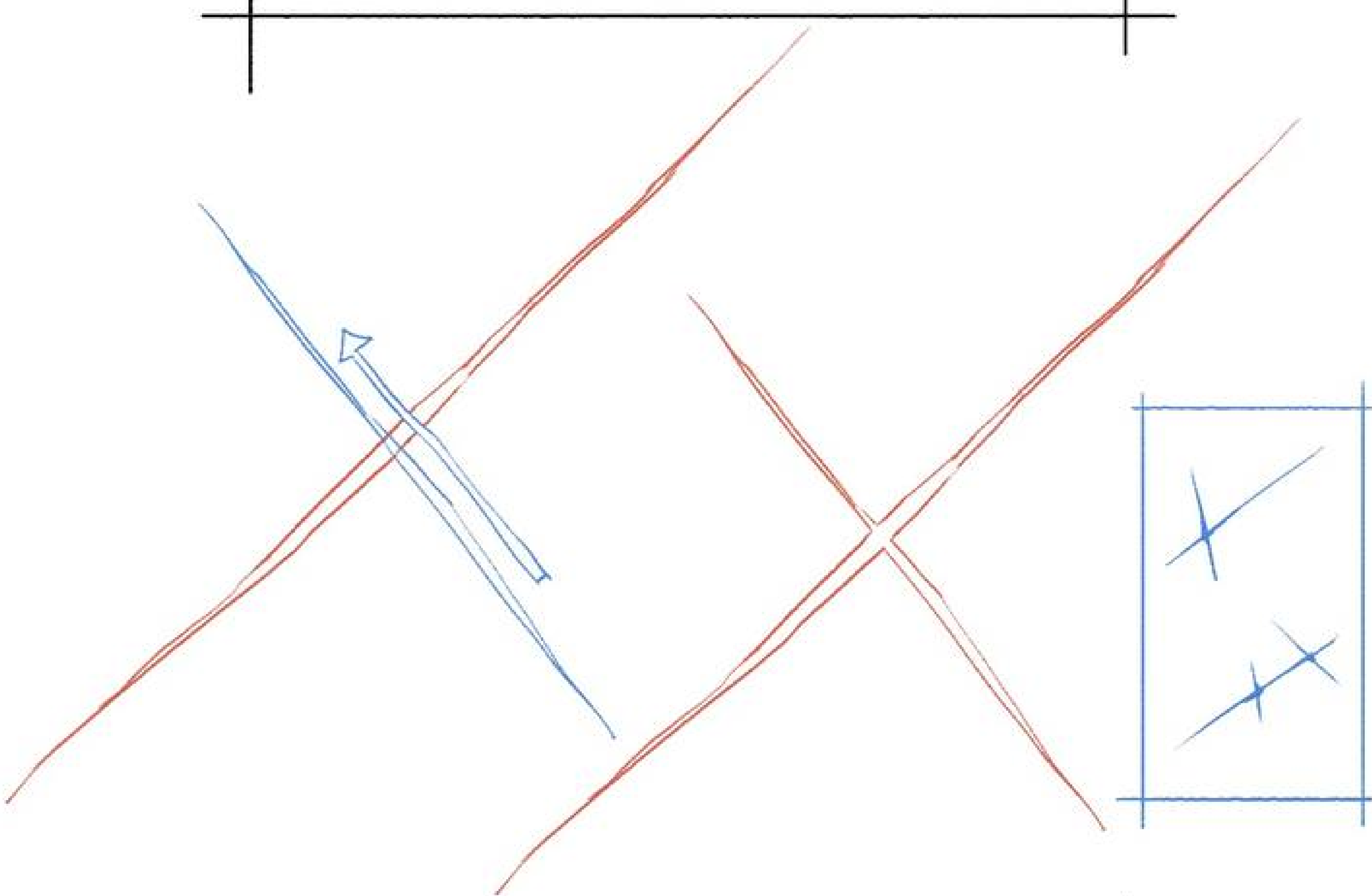


key point

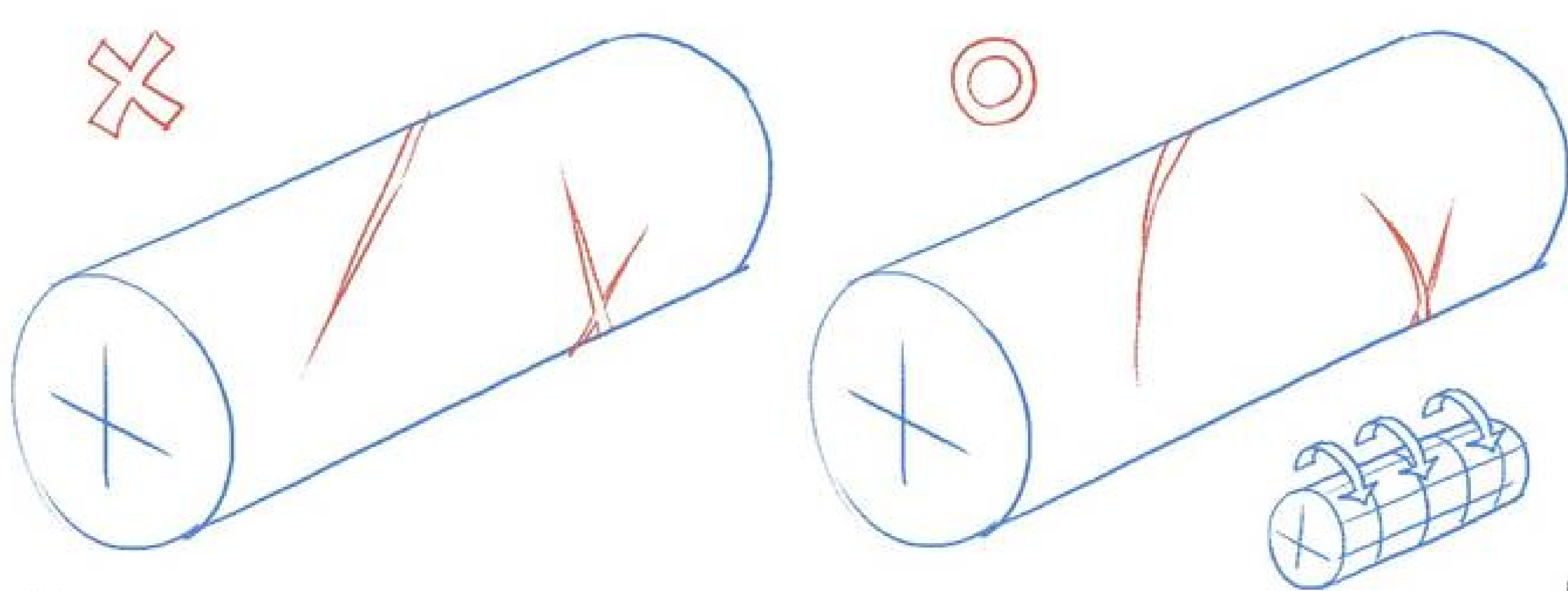
Q : 상처, 흉터 표현 그리는 방법이 궁금해요



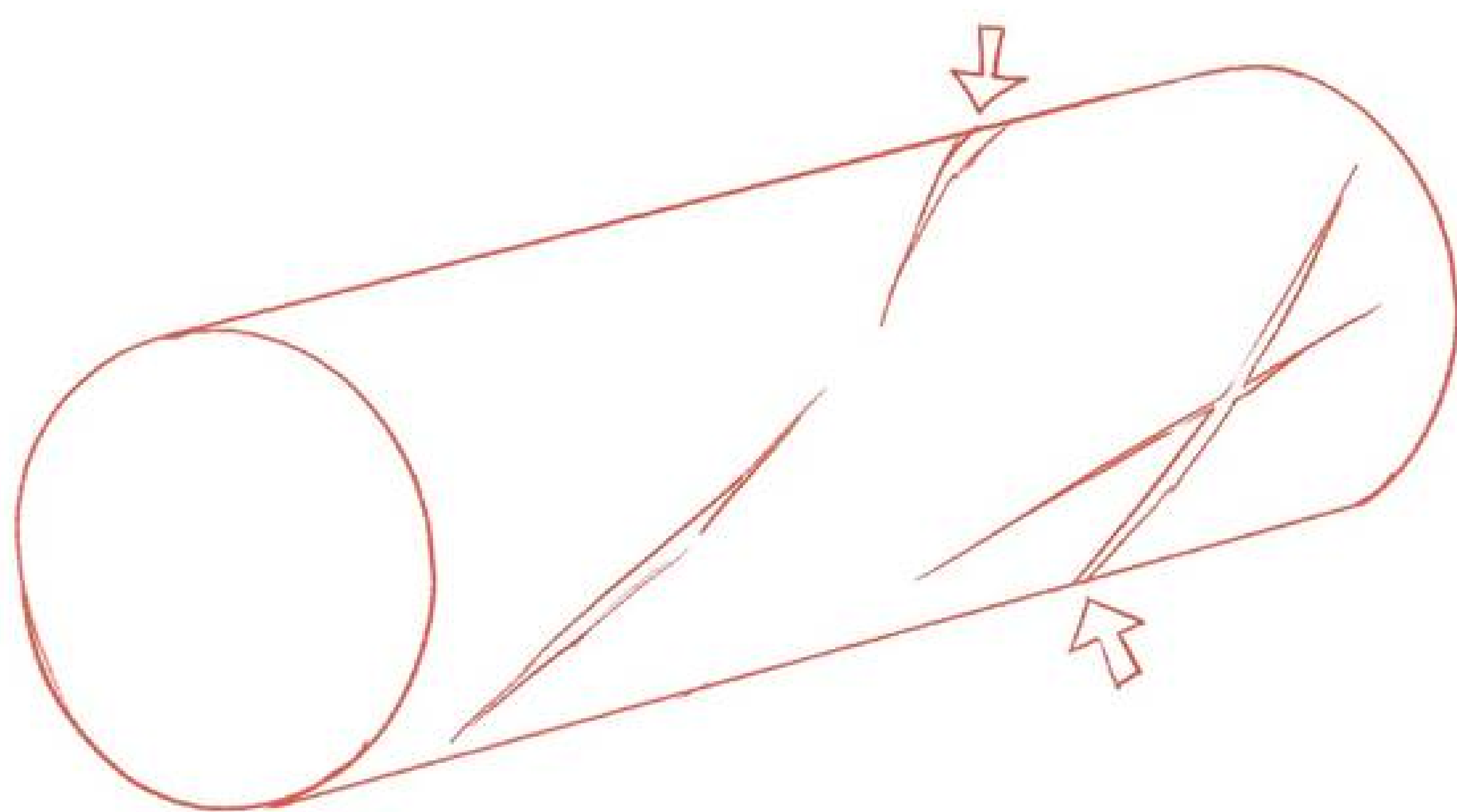
상처 혹은 흉터의 표현으로 깔끔한 선보다는 살짝
울퉁불퉁한 흐름의 선과 두께 표현이 자연스럽습니다



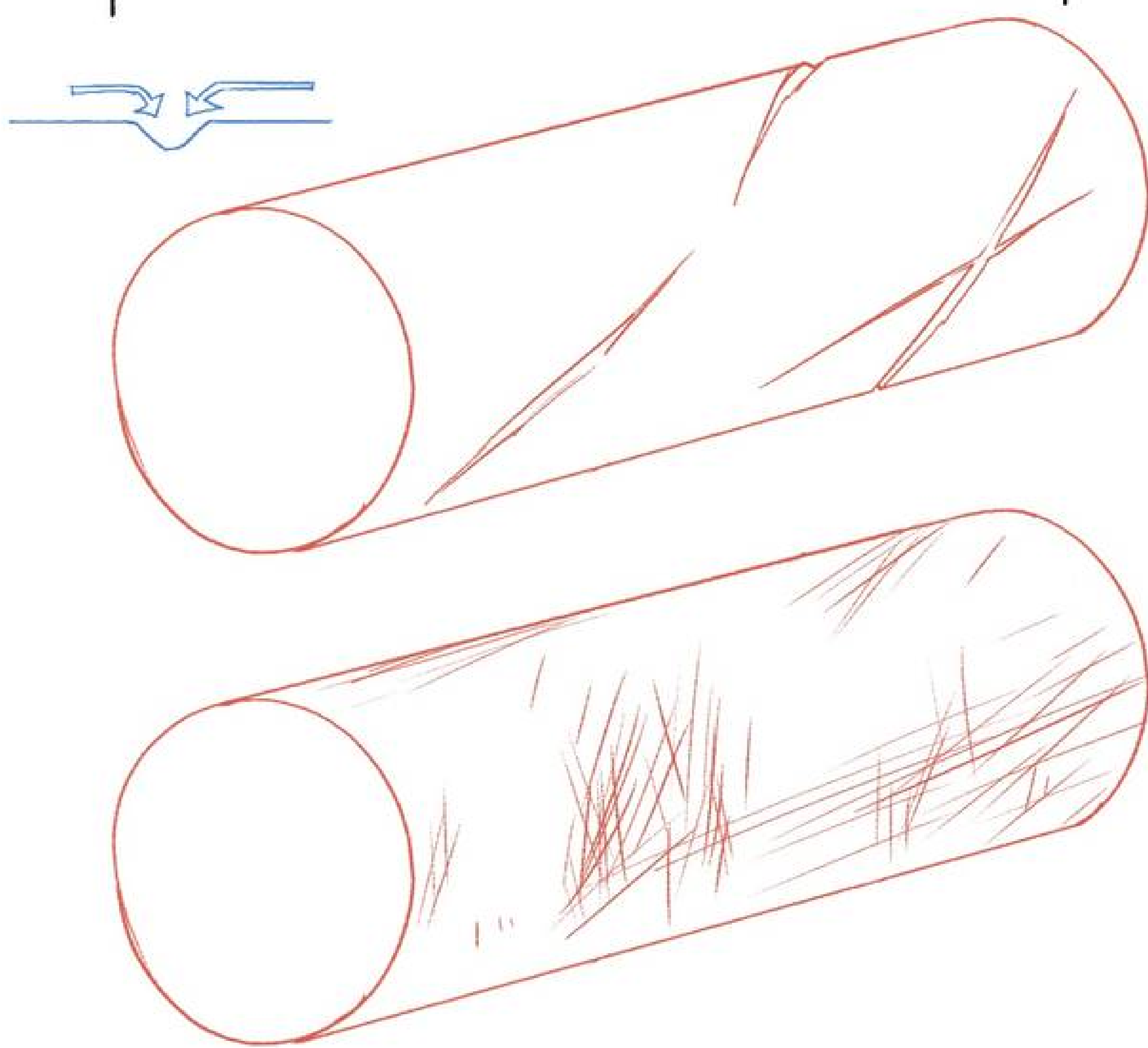
같은 방향이 아닌 선을 교차시켜 그리면 십자 형태로
그려지며 응용에 따라 여러 형태를 만들 수가 있습니다



입체적인 부분을 고려하여 상처, 흉터 역시 직선이 아닌 휘어지는 선으로 그립니다



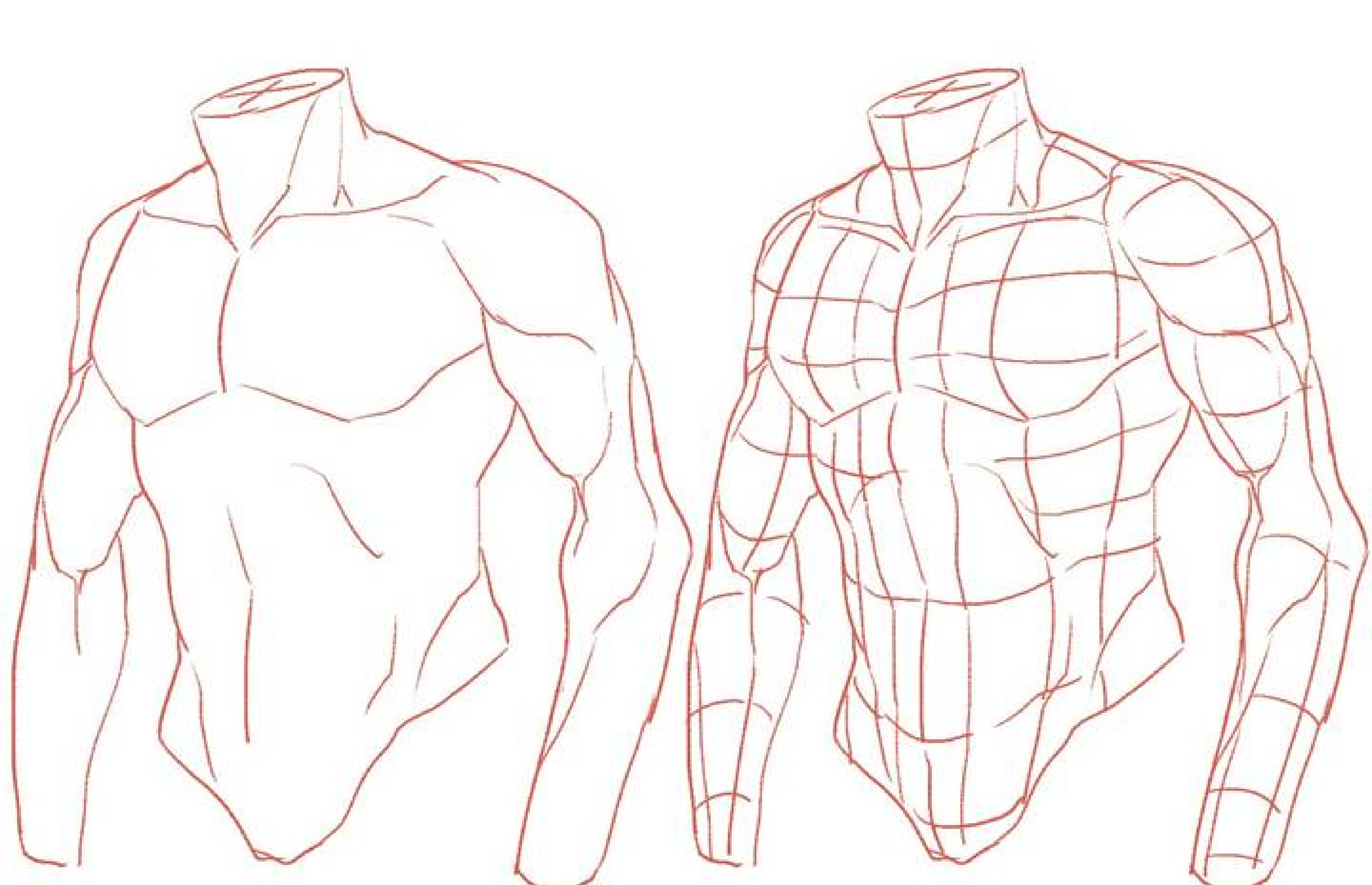
디테일한 표현으로 깊이감을 주어 표면에 홈을 만들어 줍니다



다른 표현으로는 겹쳐지는 많은 선을 이용해 가볍거나 긁힌 상처를 표현합니다



선을 겹칠 때는 편하게 불규칙한 방향으로 그려 주는 게 자연스럽고 좋습니다



상처, 흉터가 그려질 신체 부위를 그립니다

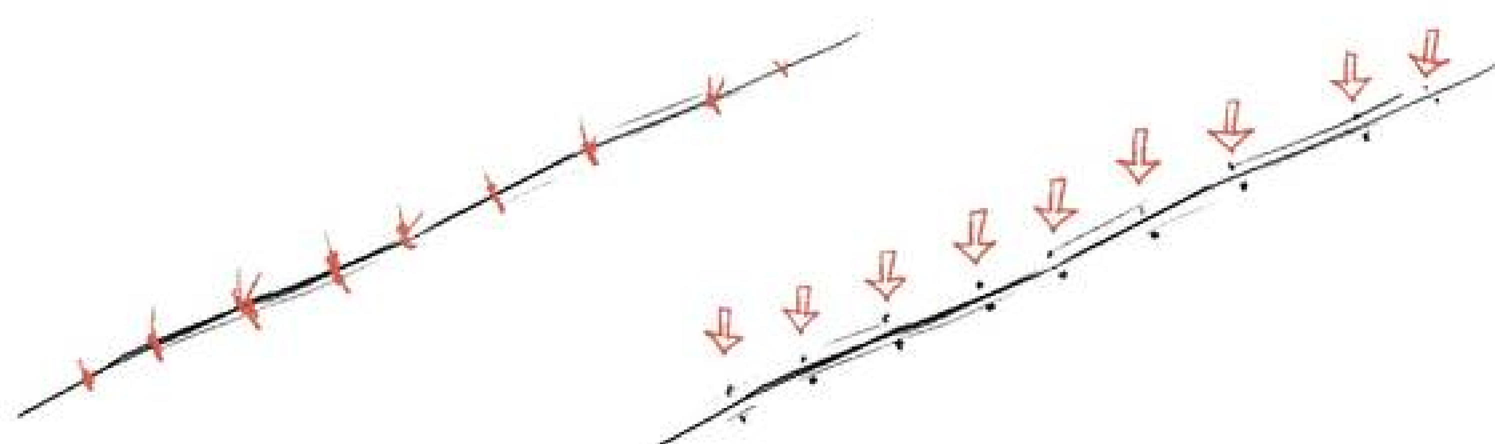


입체적인 투시선을 고려하며 표현해줍니다



겹선 표현시 선이 너무 길거나 많게 되면 지저분해서
그림이 산만할 수 있으니 주의하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



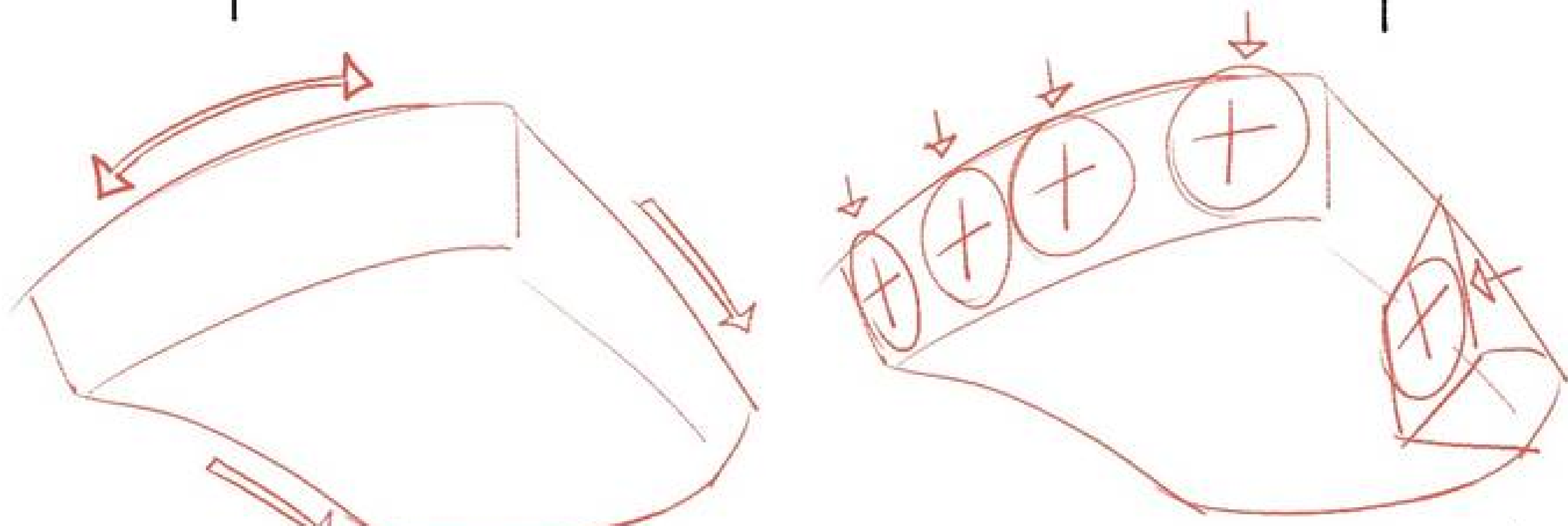
디테일한 묘사 방법 중 상처를 꿰맸을 표현으로
긴 선 중간중간 짧은 선을 교차시켜 줍니다 이후
흉터로 남았을 때 꿰맨 자국이 옅게 남게 됩니다



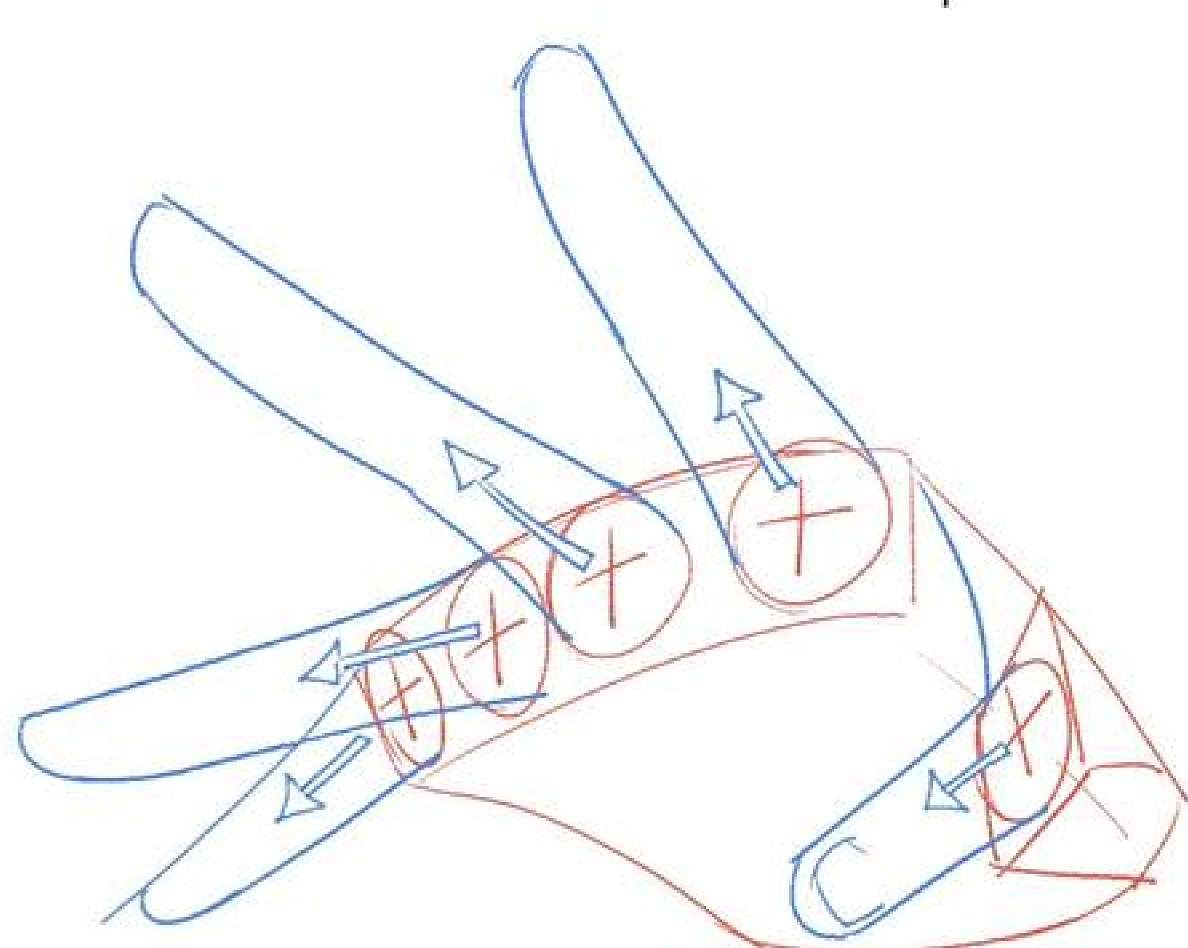
key point

Q : 반지나 귀걸이 그리는 법을 알고 싶어요

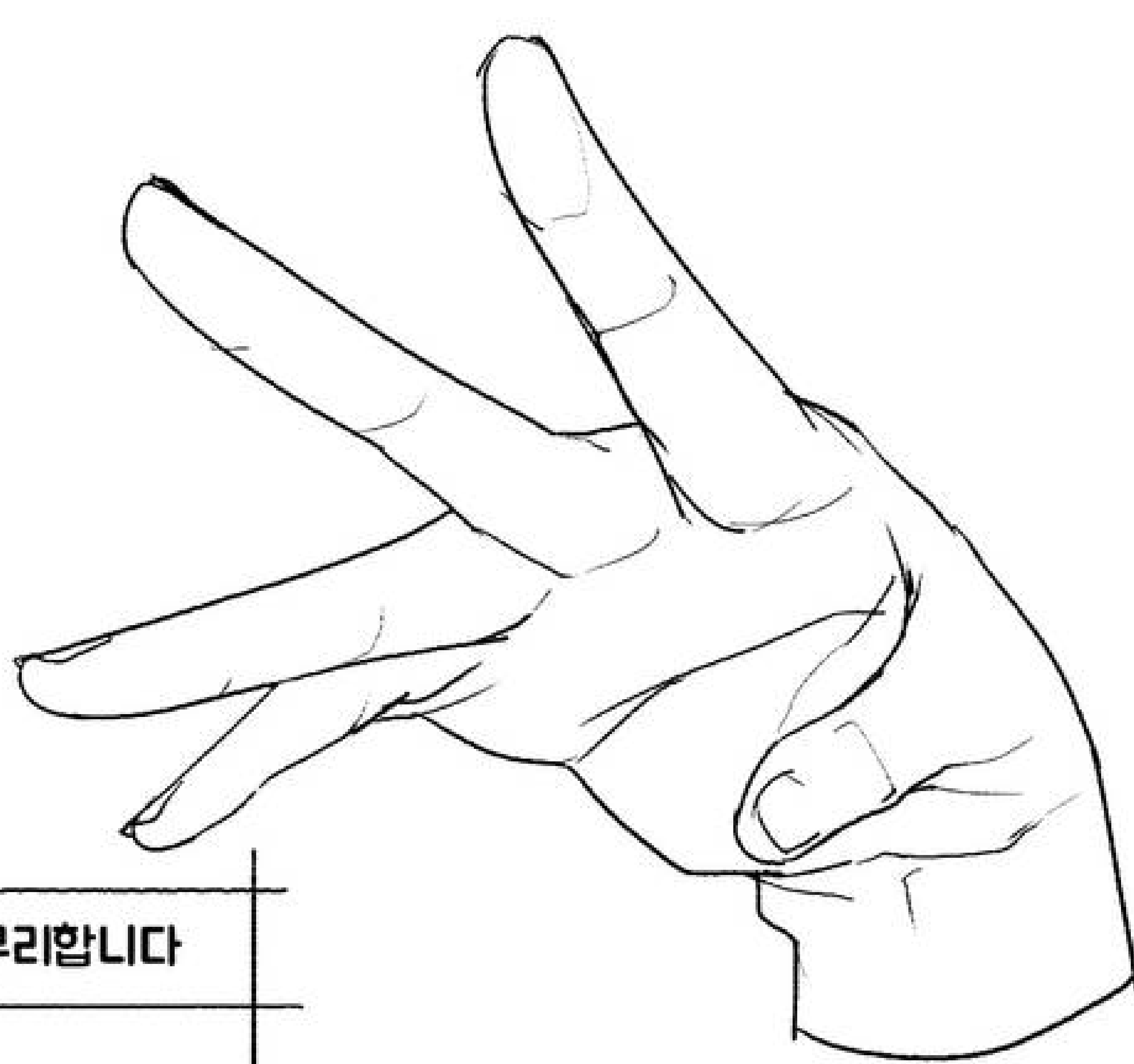
납작하게 휘어진 사각형의 도형을 바탕으로 손을 시작합니다



손의 경우 3화를 참고하시면 됩니다



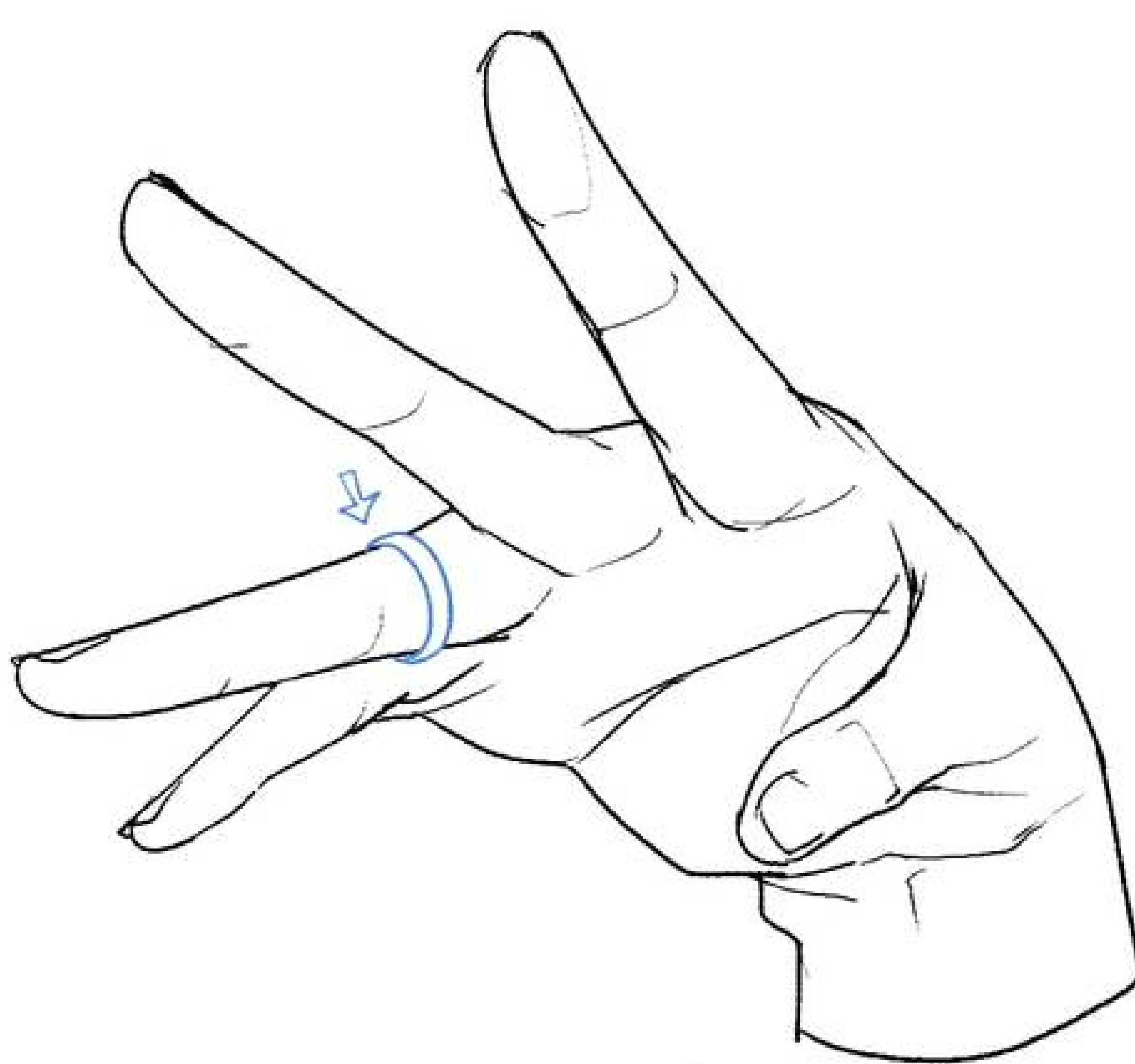
손가락의 방향을 줘서 움직임을 정해줍니다

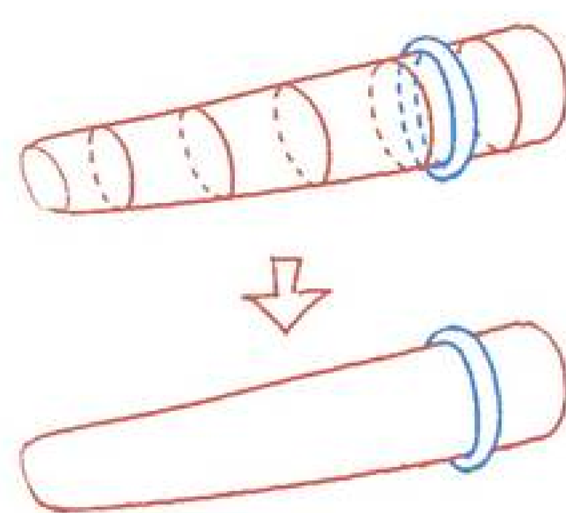


선을 정리하며 손을 마무리합니다

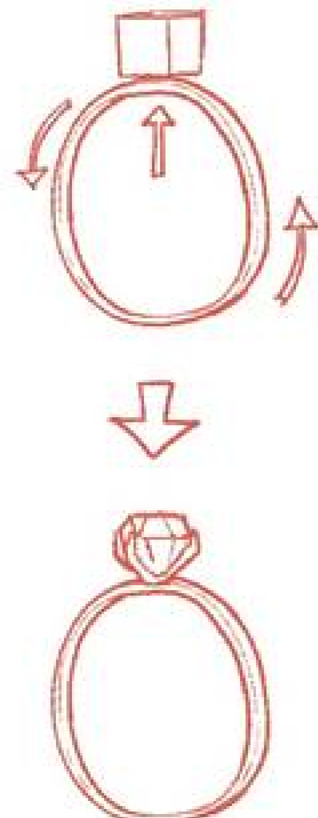


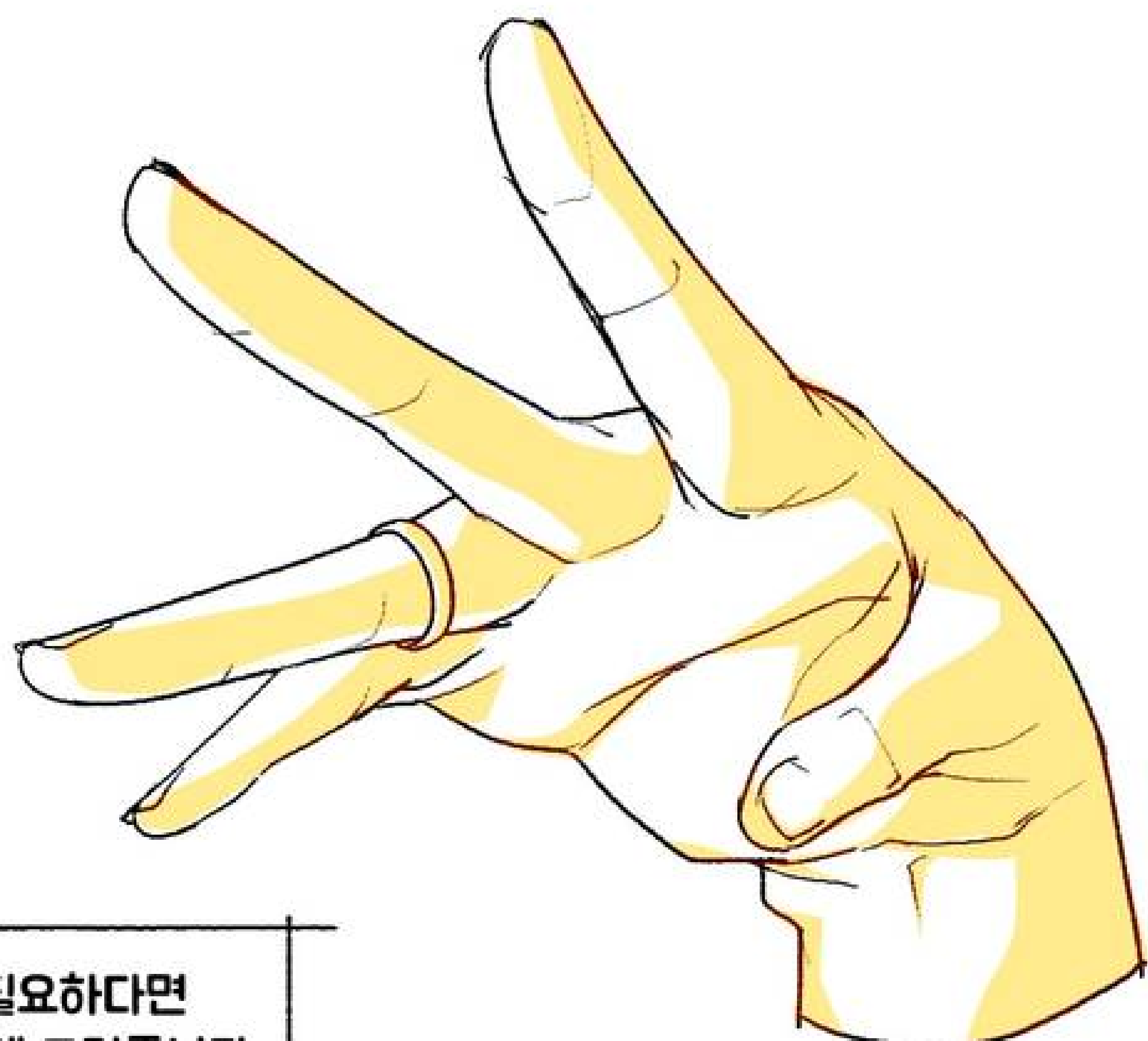
손가락 각도로 생기는 원형의 투시 형태를 파악합니다



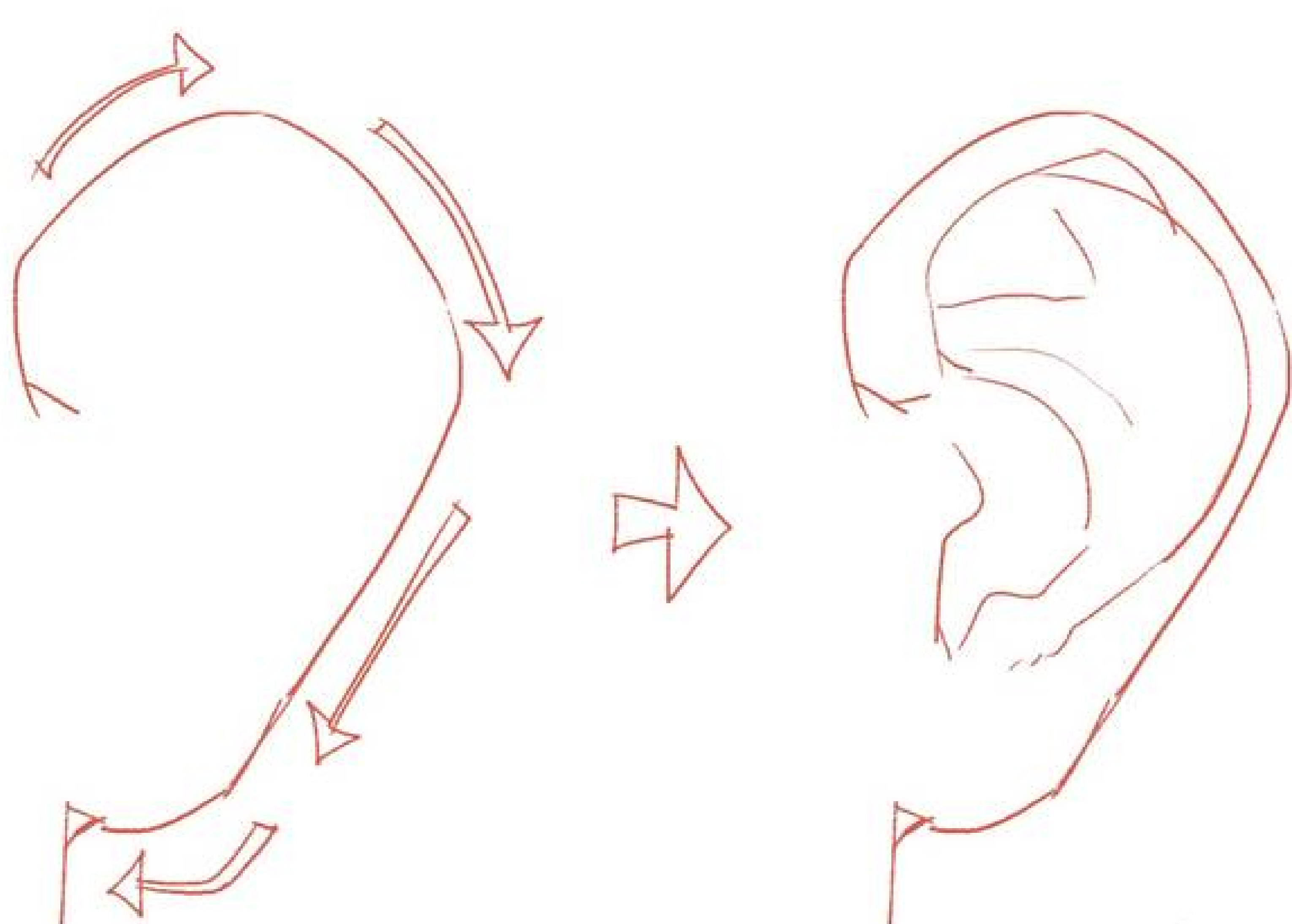


투시 형태에 맞춰 반지를 원하는 위치에 그립니다





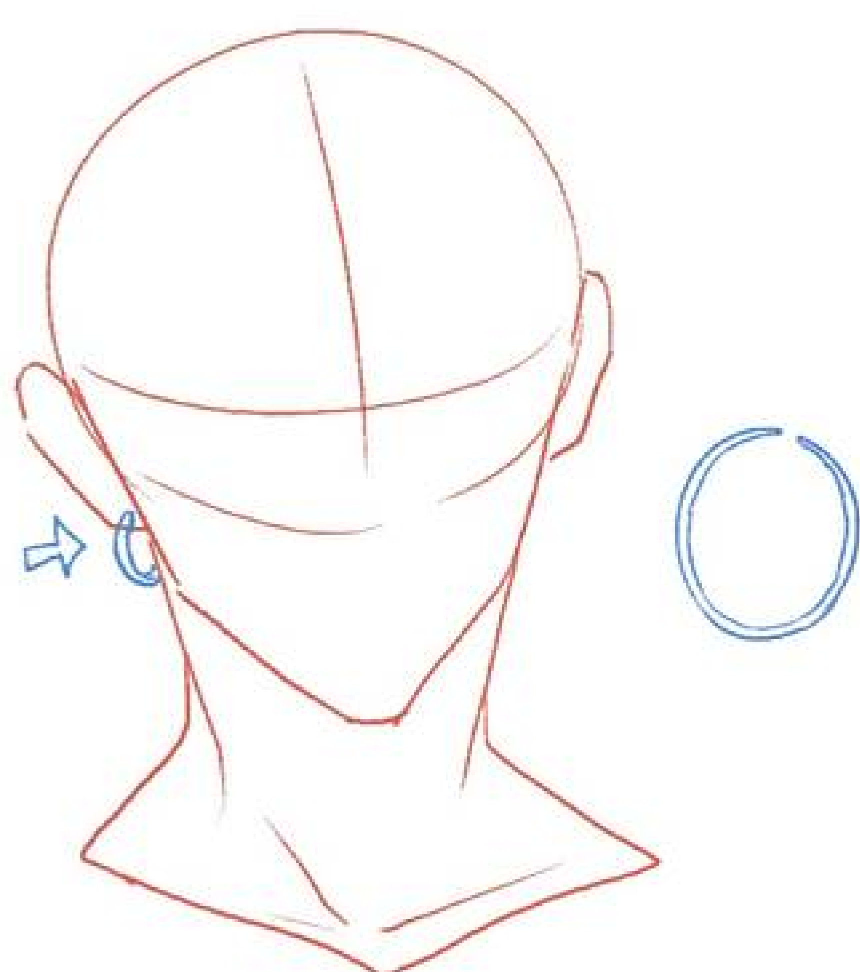
반지의 추가 디자인이 필요하다면
링의 각도에 맞춰 중앙에 그려줍니다

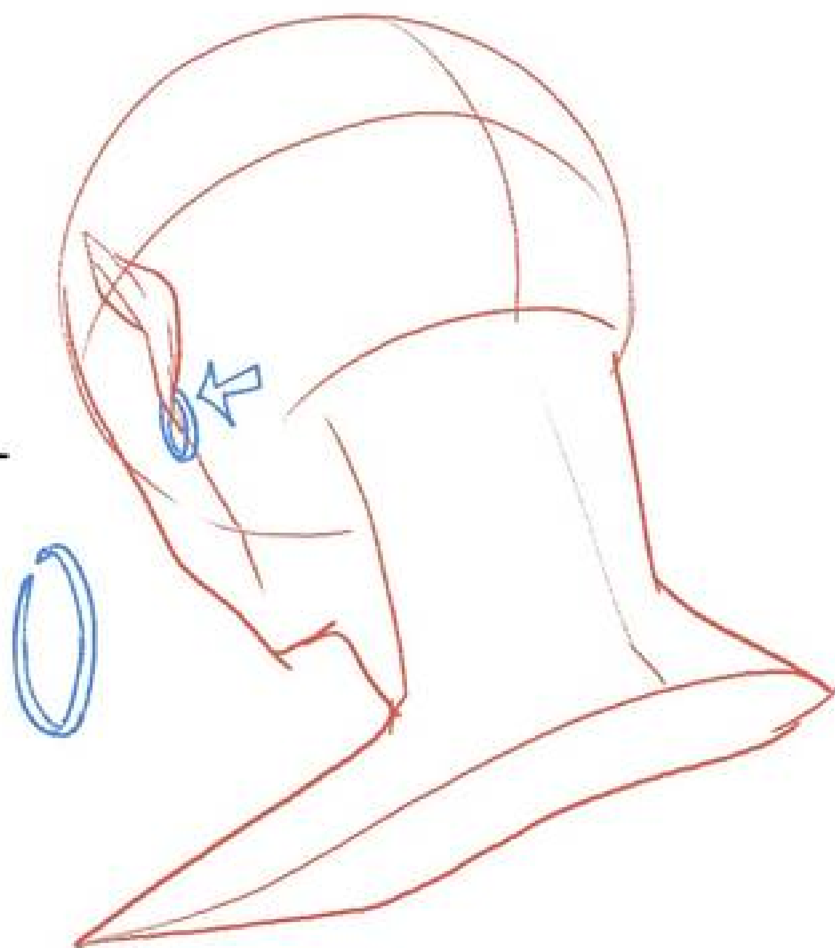


귀의 형태를 그리는 방식으로 49화를 참고하면 좋습니다



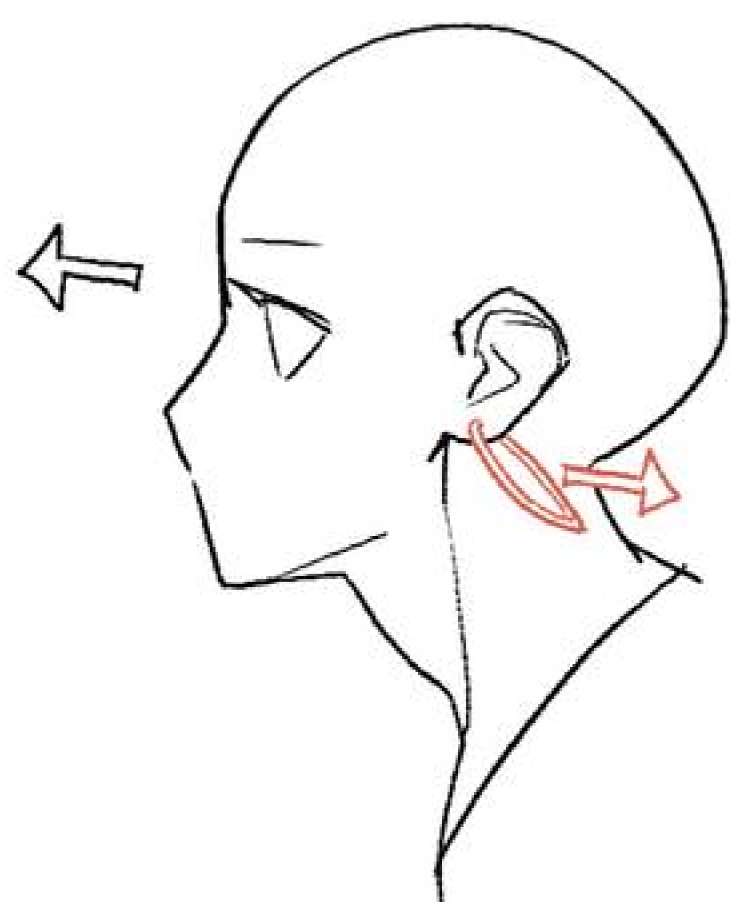
귀걸이 디자인을 참고하여 그린 후 귓불에 꽂아 마무리합니다

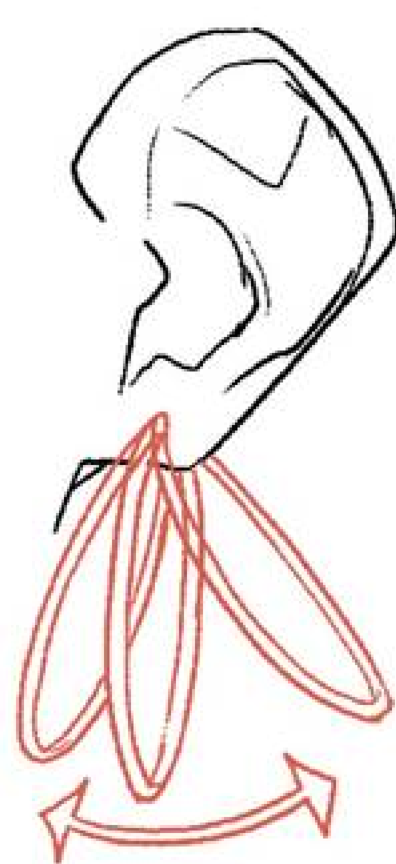




얼굴 각도에 맞춰 귀의 형태가 바뀌게 되며
그에 따라 귀걸이의 형태도 조금씩 바뀝니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



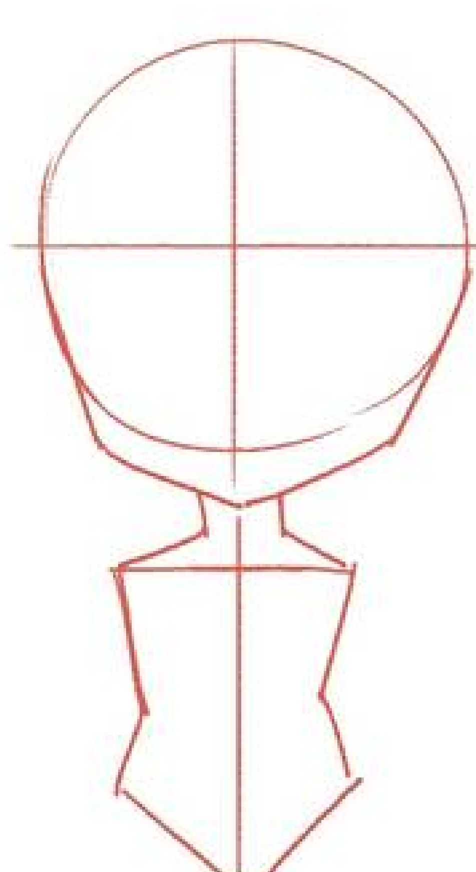


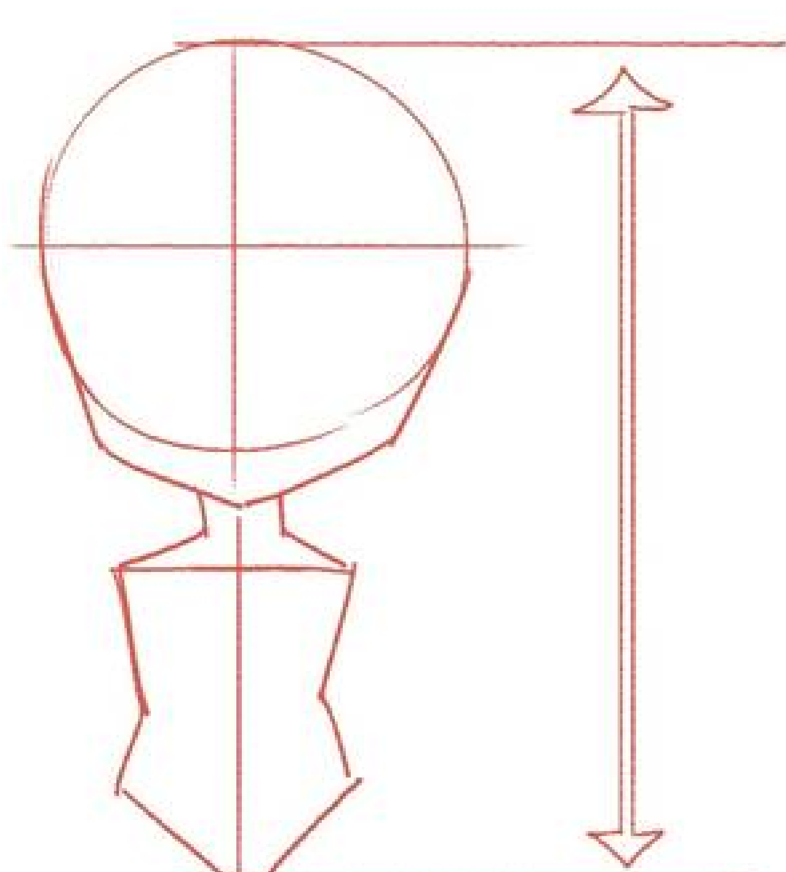
귀걸이가 클수록 움직임이
생기게 됩니다 얼굴이
움직이려는 반대 방향으로
귀걸이의 흐름을 만들면 좋습니다



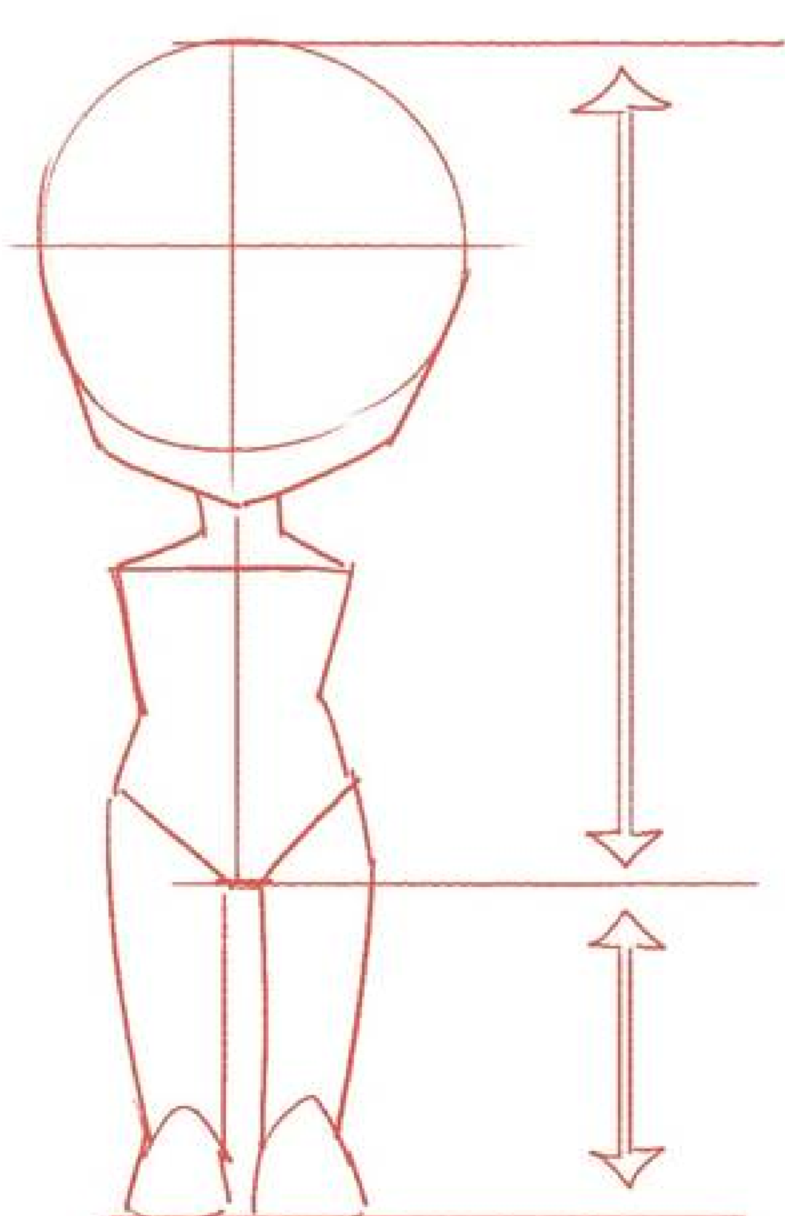
key point

Q : 인체 비율을 이쁘게 그리고 싶어요

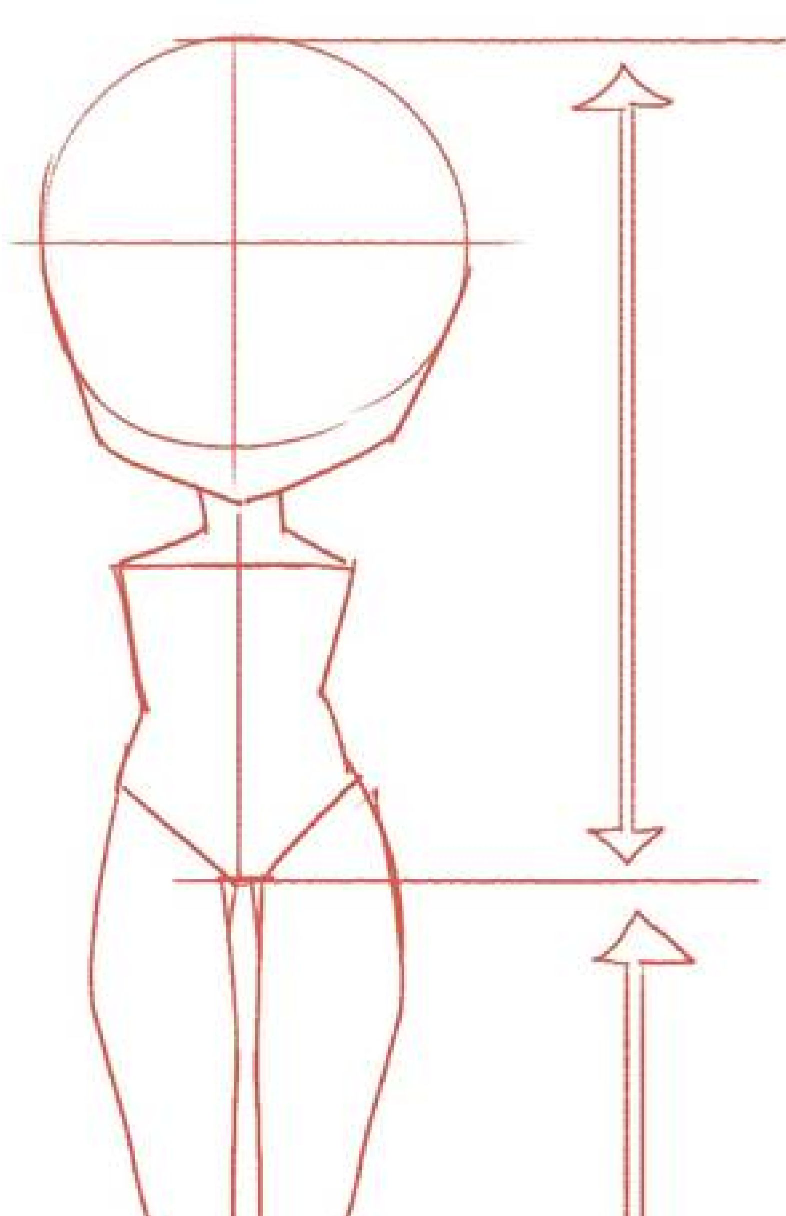


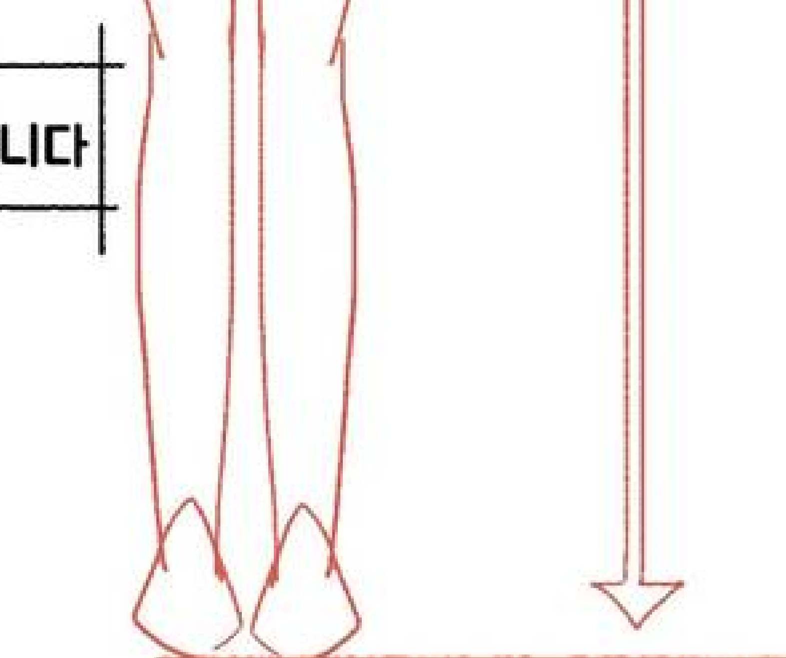


먼저 얼굴과 상체를 그립니다 이때 상체의 길이를 잘 알아둬야 합니다

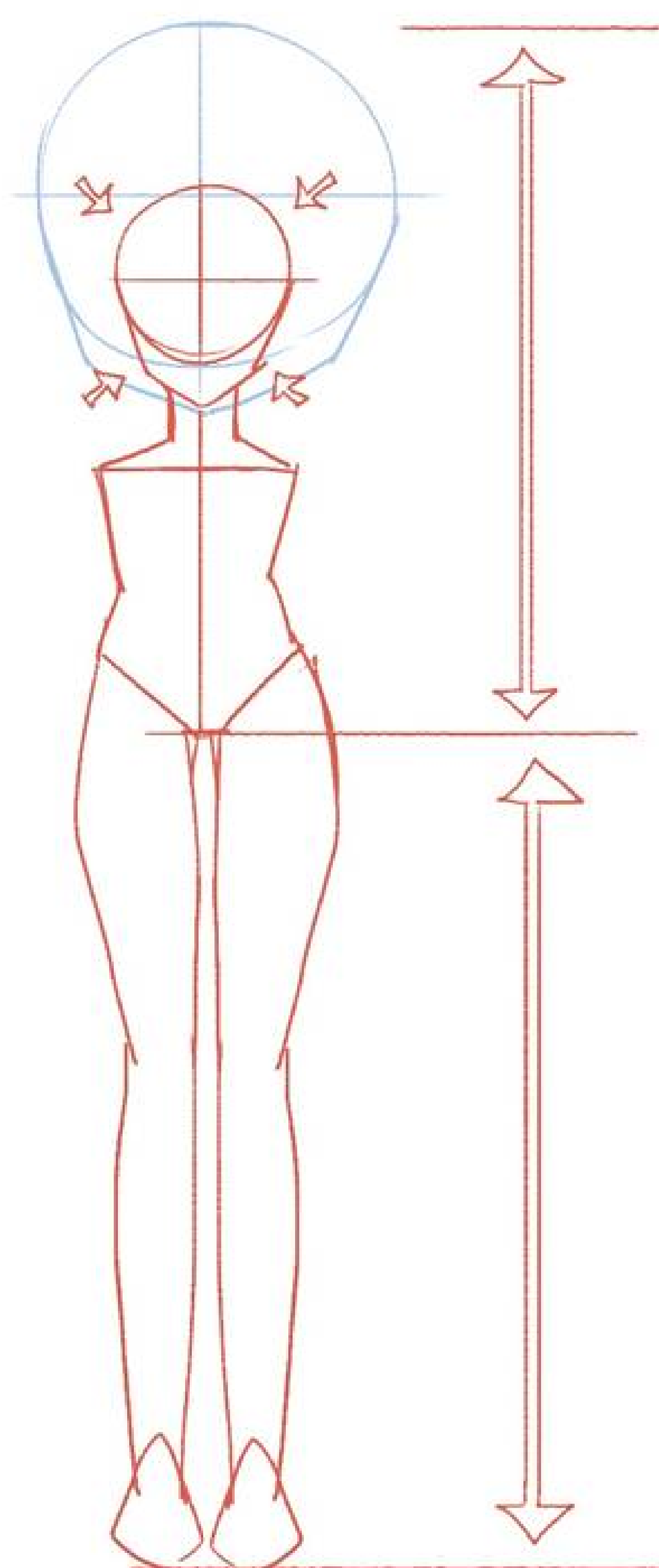


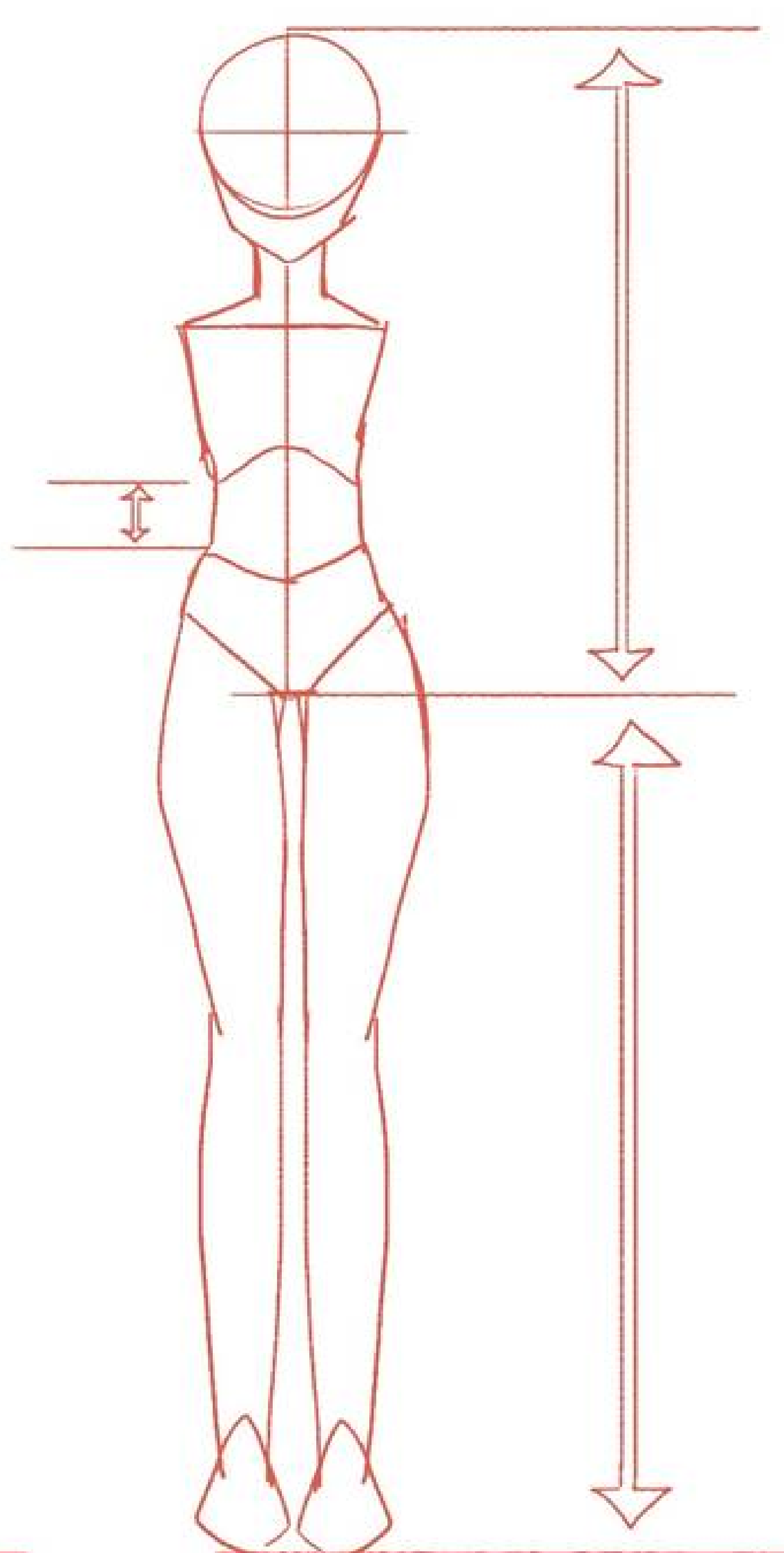
하체가 짧을 경우 SD 캐릭터처럼 보이기도 합니다



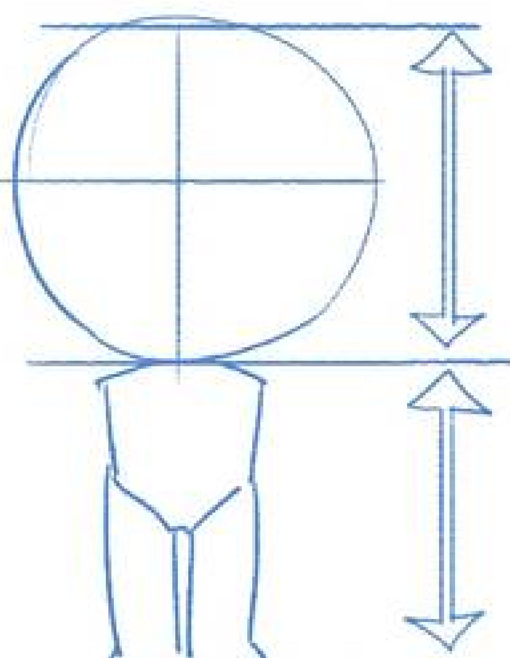


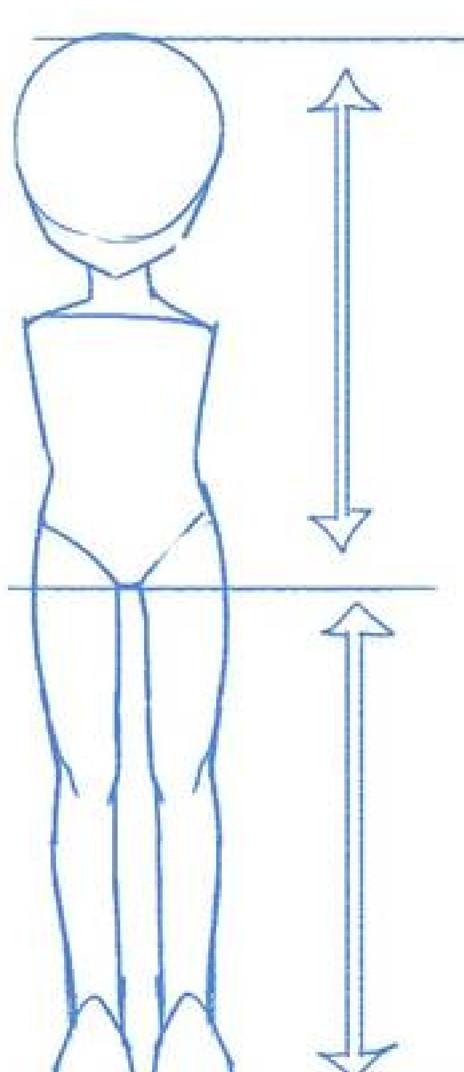
상체의 길이보다는 하체를 길게 그려줍니다

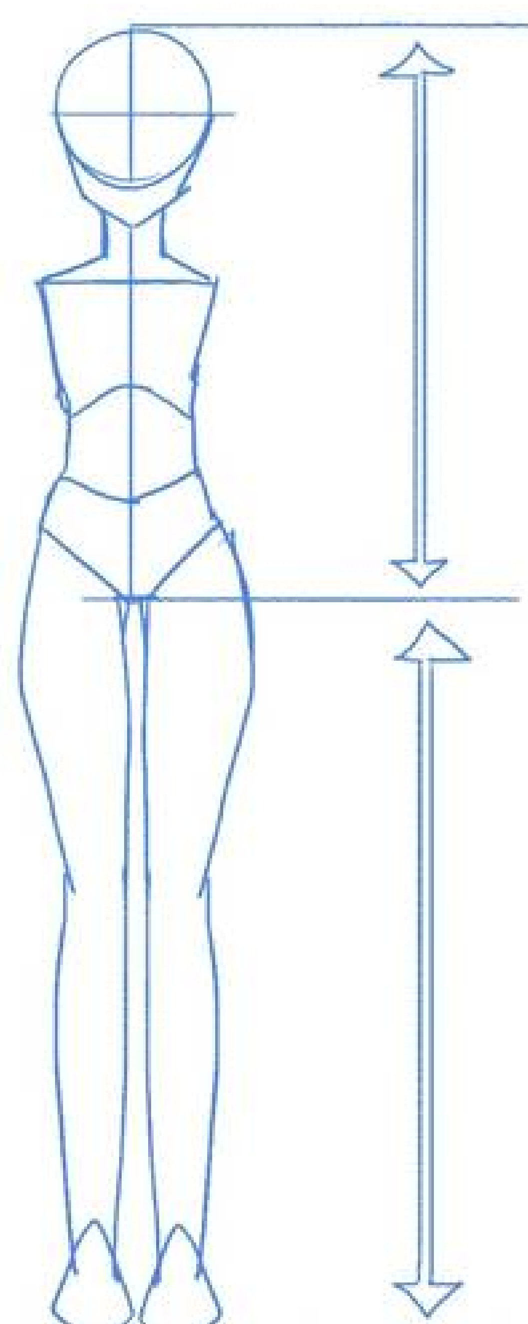




상체, 하체의 비율을 고려해서 머리 크기를 조절해주며 성숙한
비율의 인체일 경우 가슴, 허리, 골반의 구조를 만들어줍니다







2등신 비율인 경우 상체 비중은 얼굴 길이로 판단합니다

응용해서 캐릭터 상체를 먼저 그려봅니다

다리가 접혀서 하체 길이 판단이 어려울 경우 펴져있을 길이를 생각하여 접는 위치를 그리면 됩니다

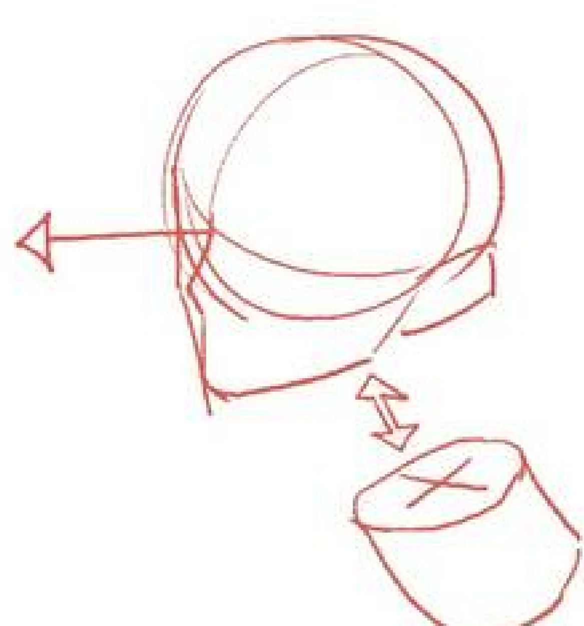
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

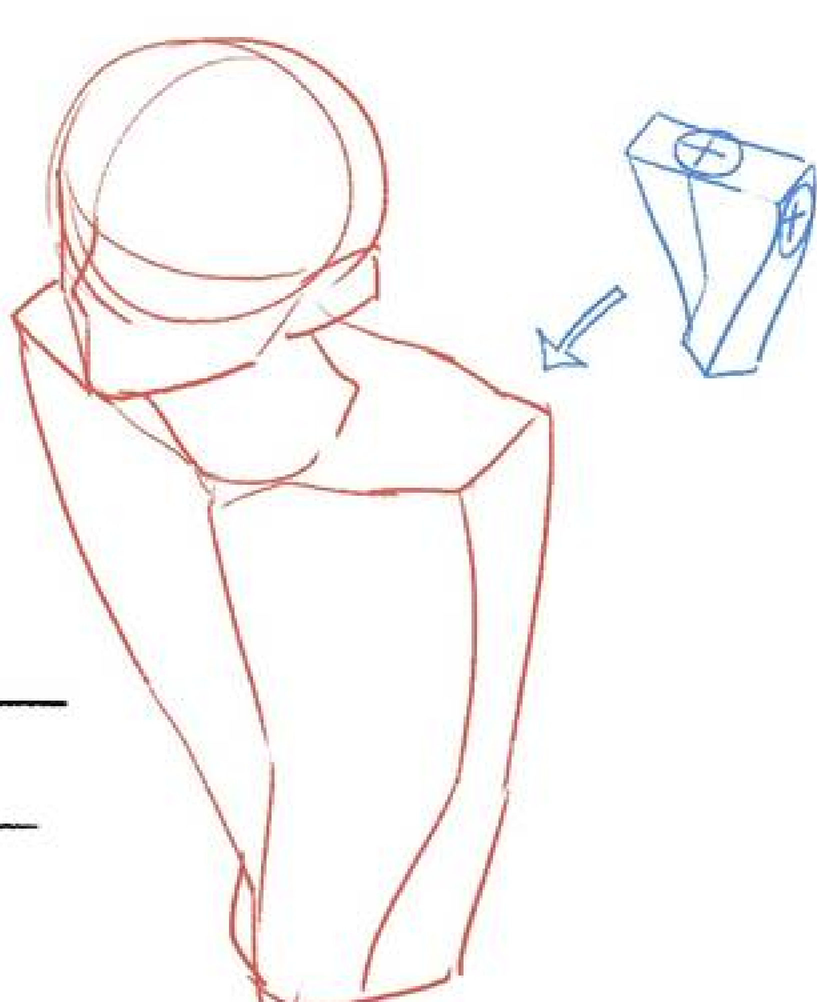
하체가 짧아도 이상하며 너무 길어져도 이상하게 그려질 테니 길이를 항상 신경 쓰며 그려야 합니다

key point

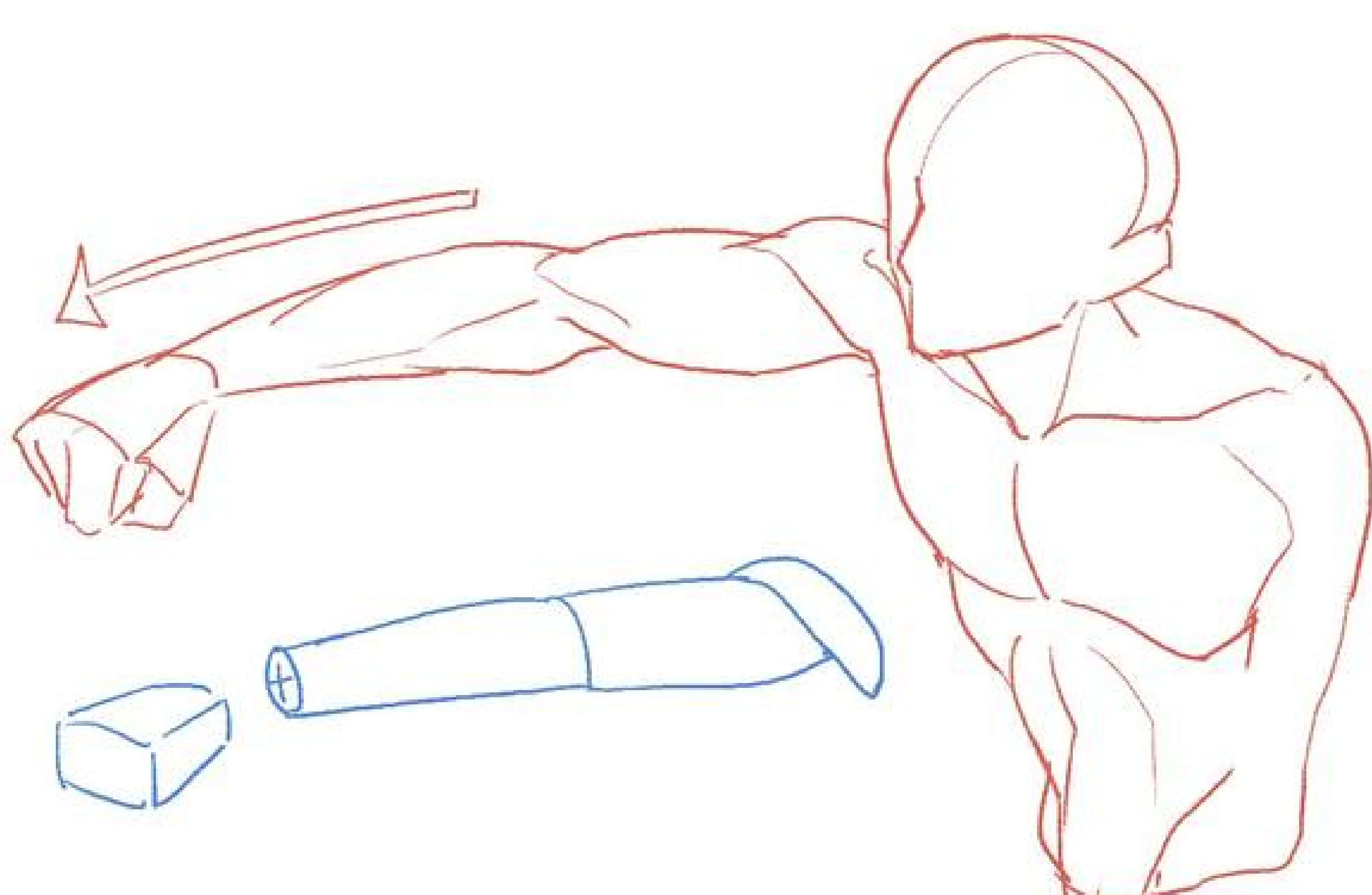
Q : 때리는 모습은 어떻게 그리나요



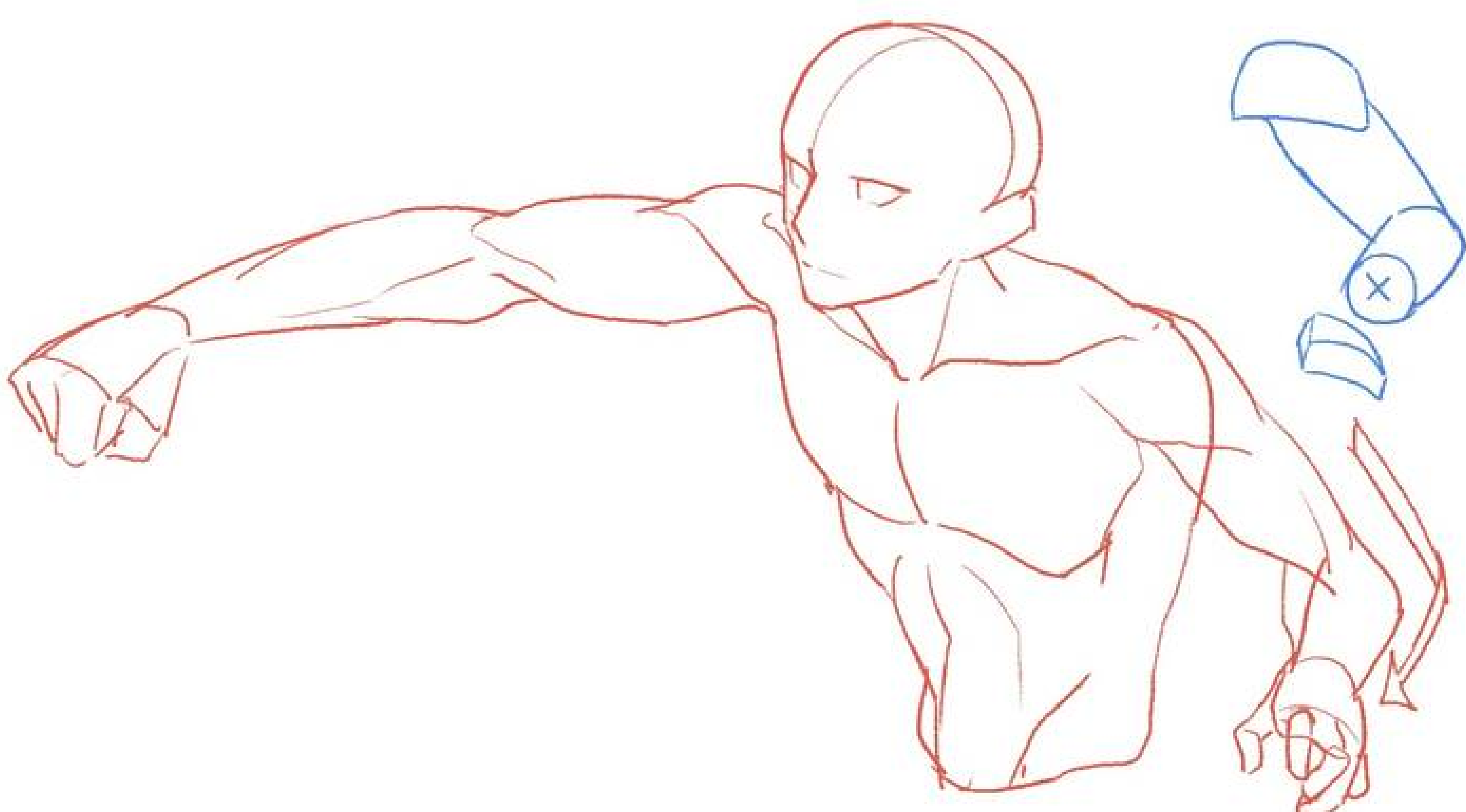
때리는 방향으로 시선을 만들어 줍니다



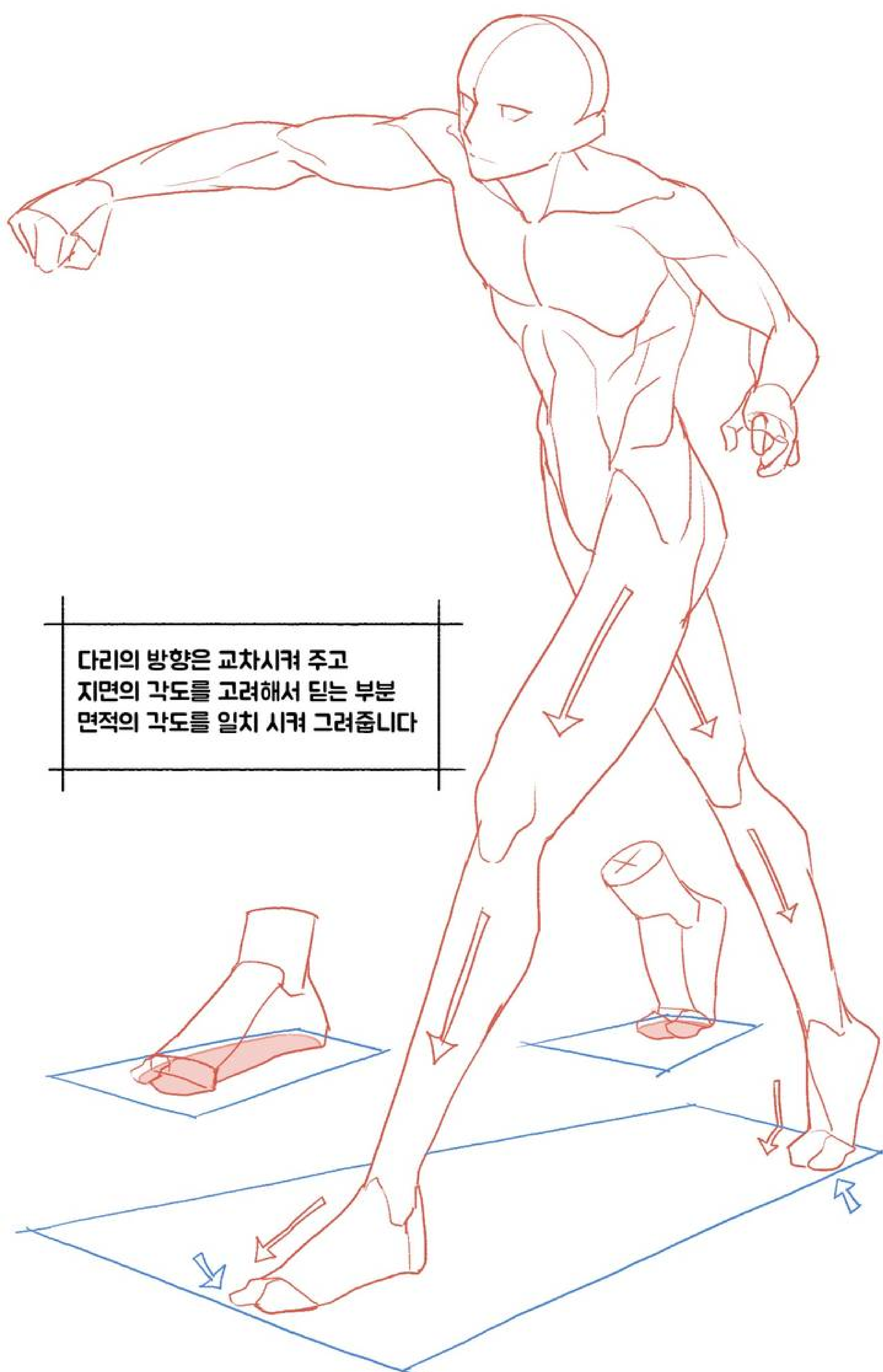
주먹을 뻗을 때 상체를 살짝 비틀어 그리면 힘이 실린 표현이 됩니다



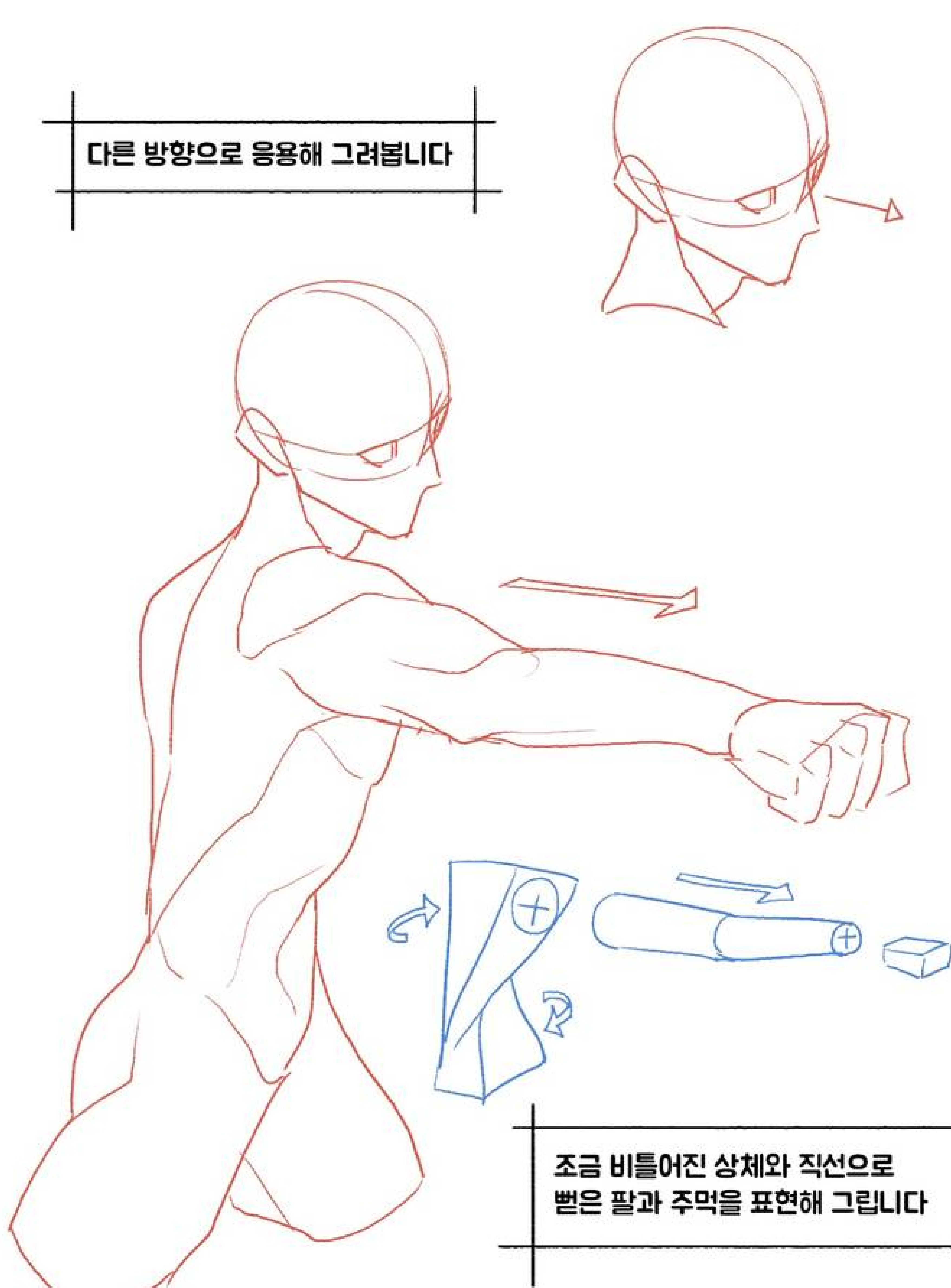
뻗는 팔과 주먹의 형태를 직선 방향으로 만들어 줍니다



다른 팔의 경우 뻗는 팔과 다르게 구부린 형태로 그려야 흐름이 자연스러워집니다

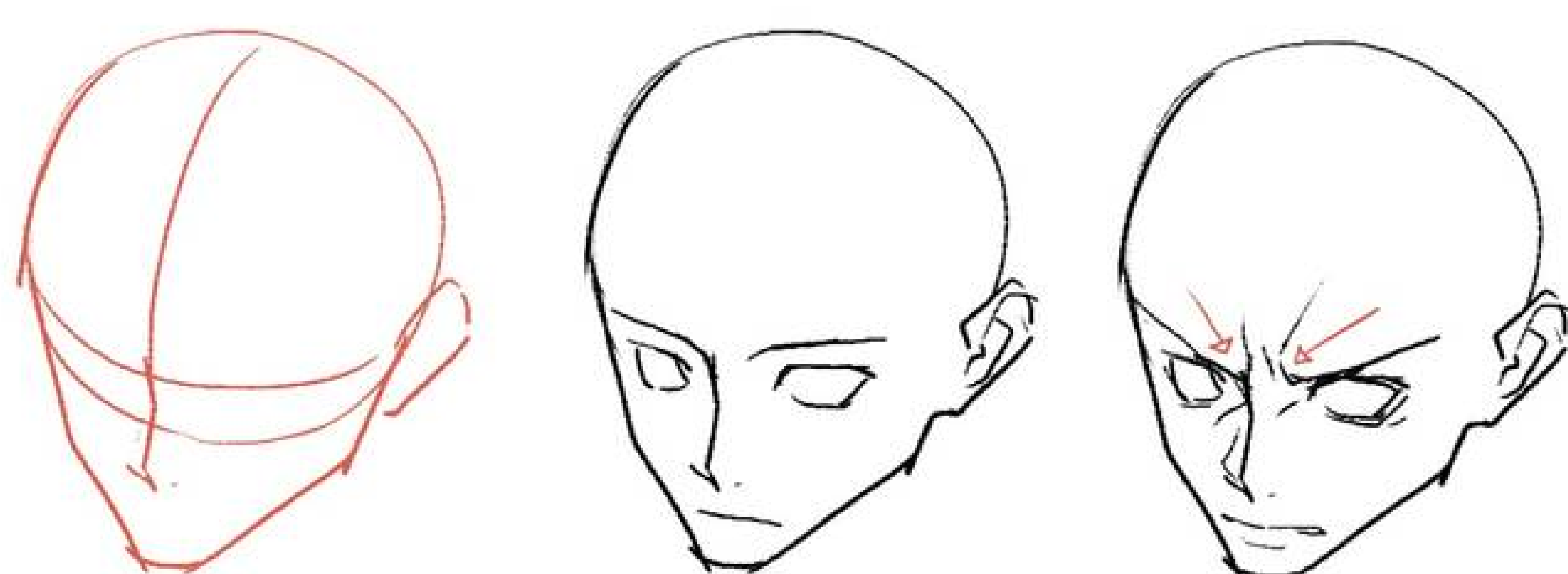


다리의 방향은 교차시켜 주고
지면의 각도를 고려해서 딛는 부분
면적의 각도를 일치 시켜 그려줍니다





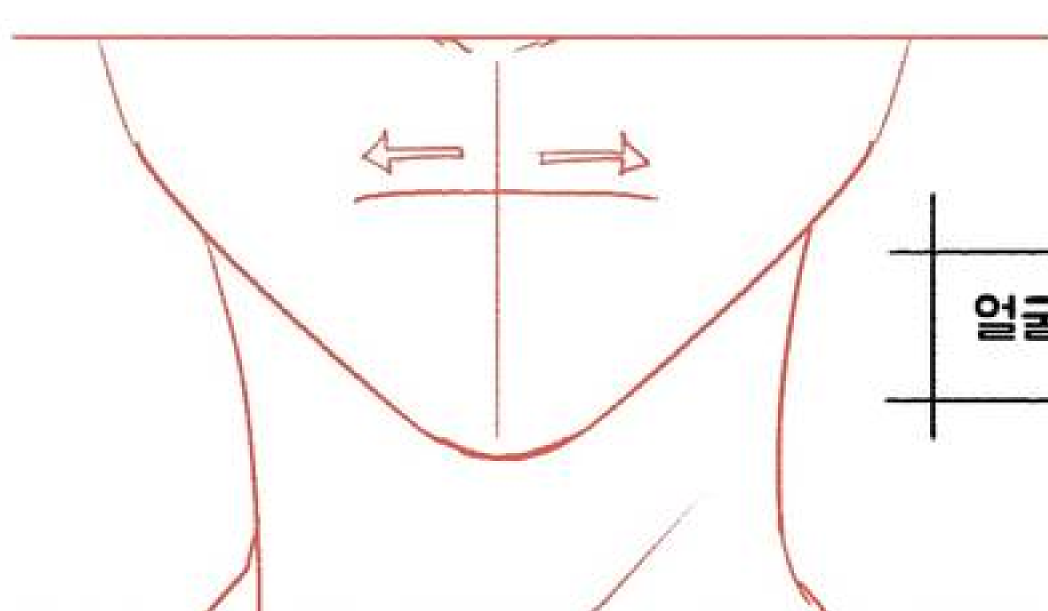
타코작가의 알아두면 좋다!!



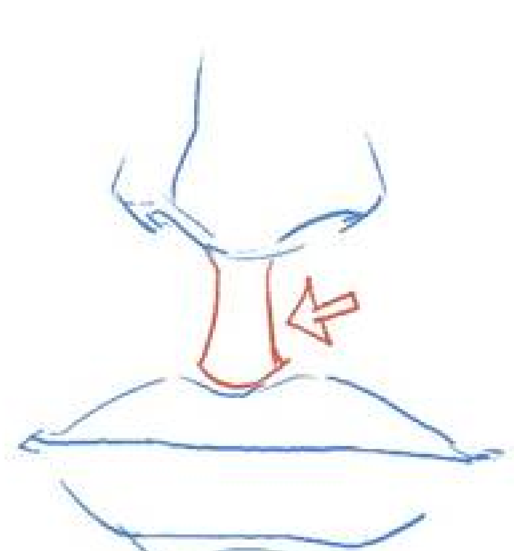


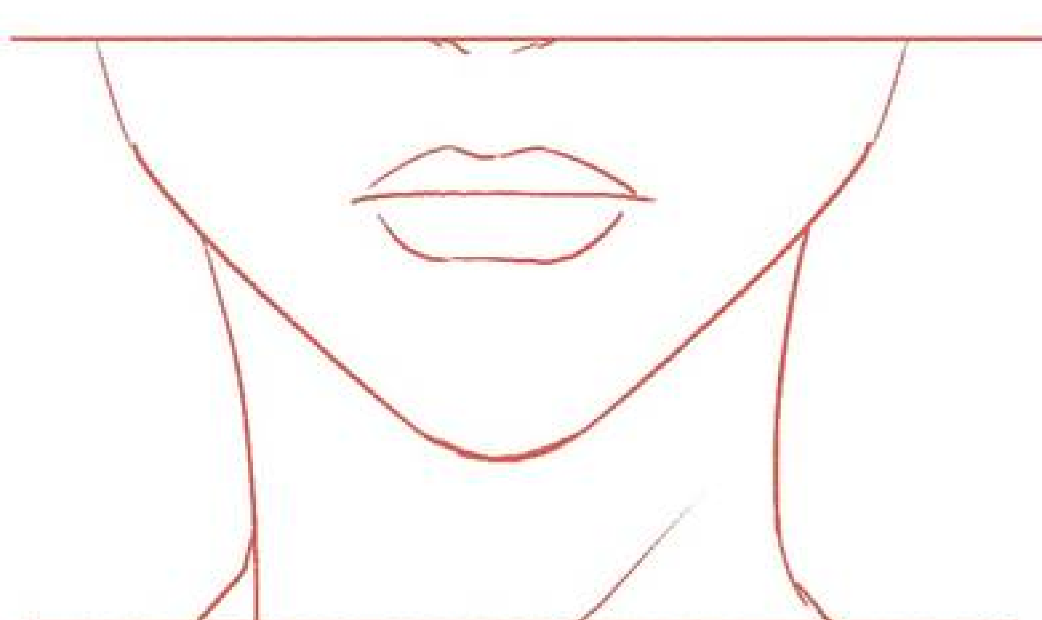
key point

Q : 입술 표현이 자꾸만 이상해 보여요

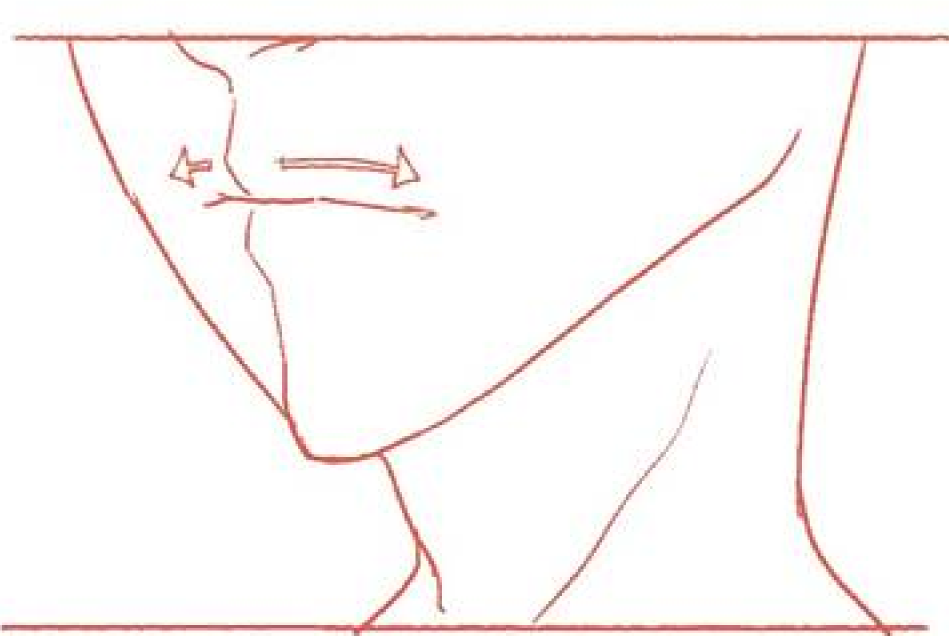


얼굴 중심을 기준으로 입을 그립니다

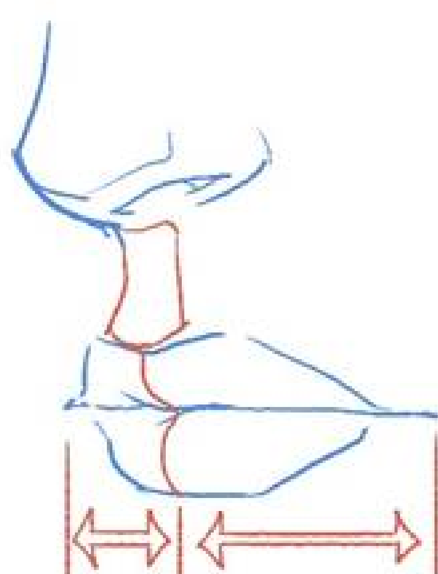




인중 길이와 모양을 고려해서 입술의 두께감을 만들어 줍니다

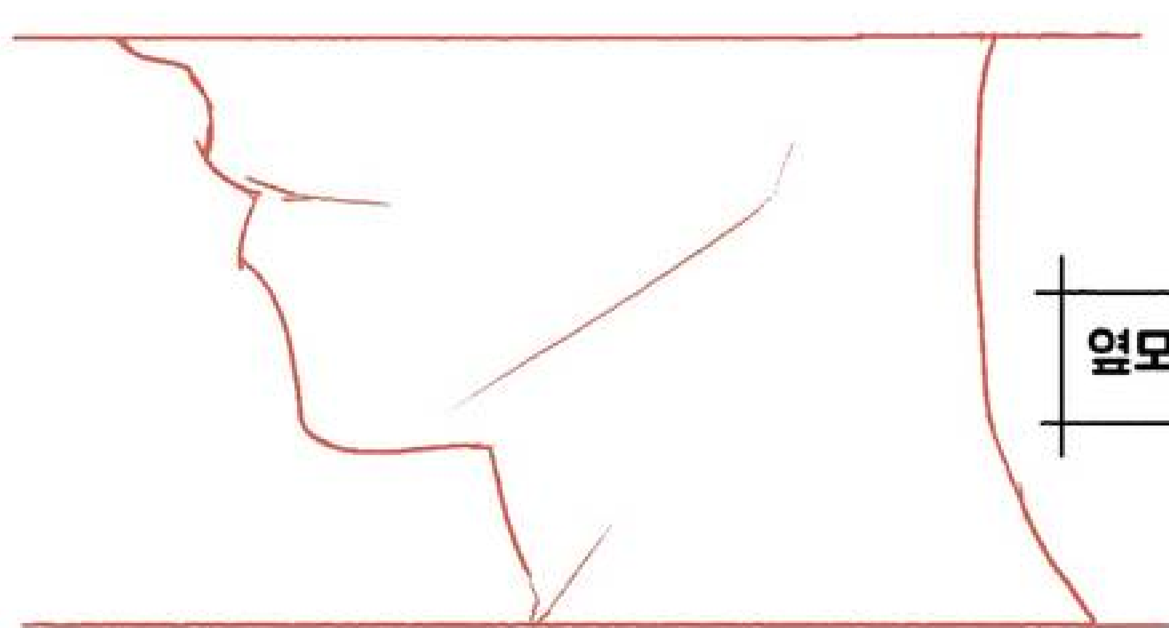


반 측면 역시 얼굴의 중심을 기준으로 입을 그립니다

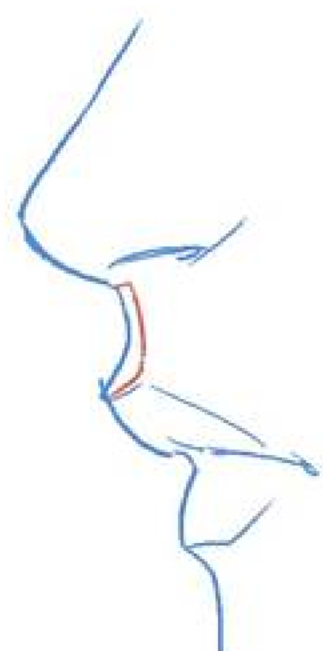


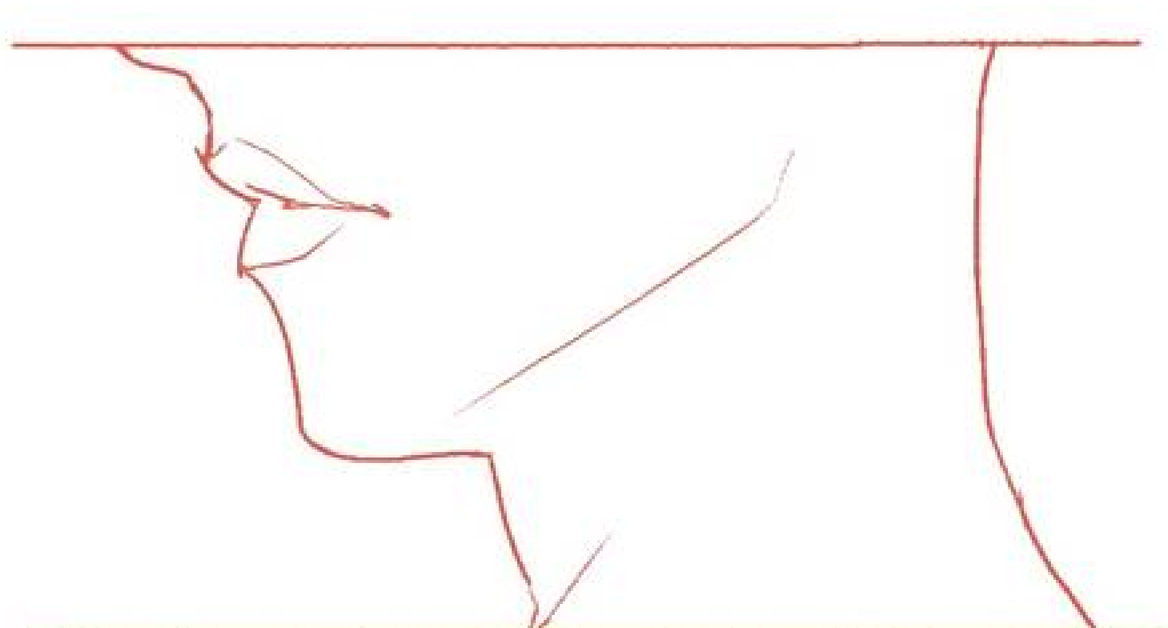


인중의 길이를 고려해서 입술을 표현하며 반 측면 각도로 좌, 우 입술의 길이는 차이가 생깁니다

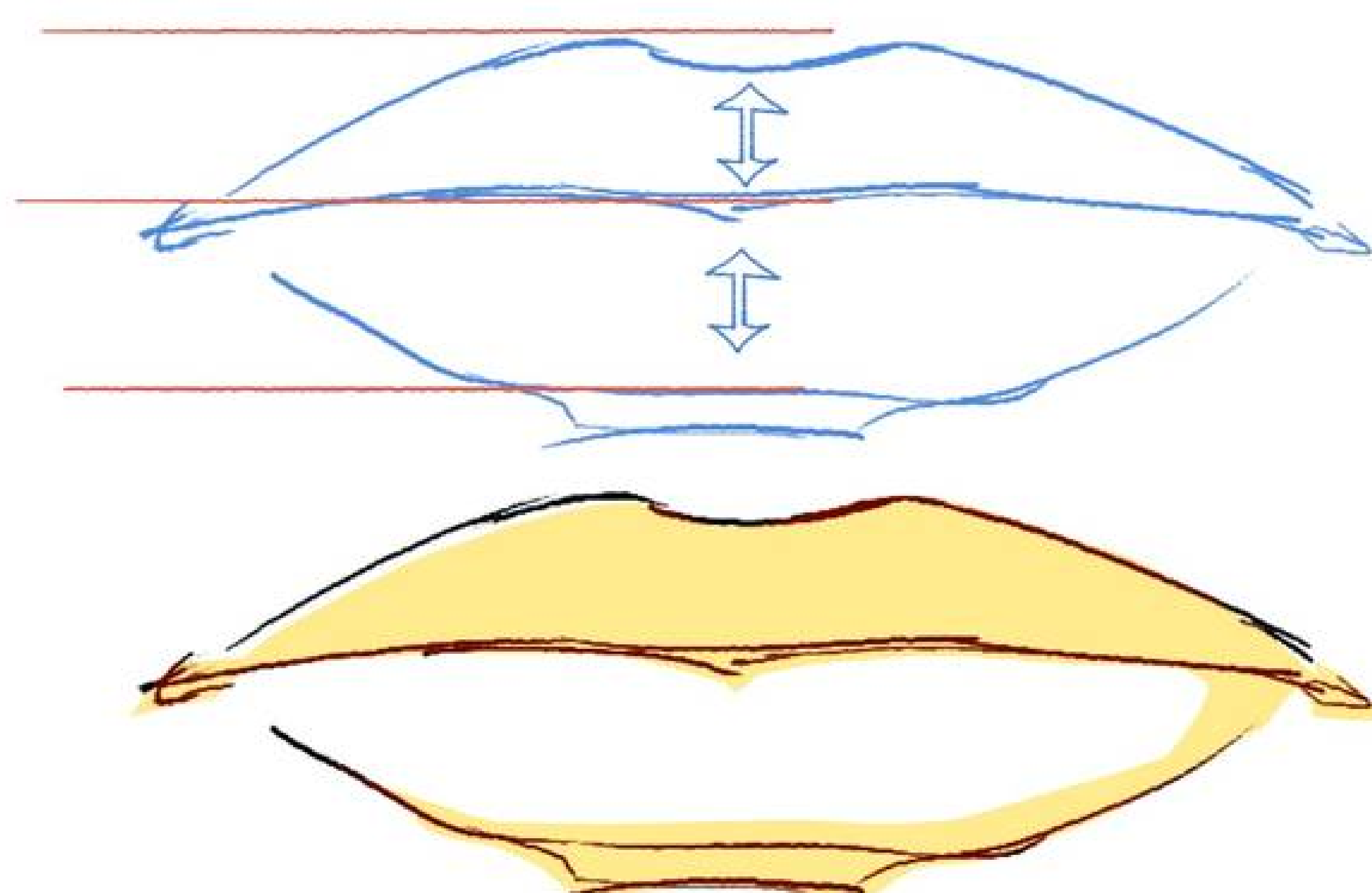


옆모습에서 보이는 입을 그립니다

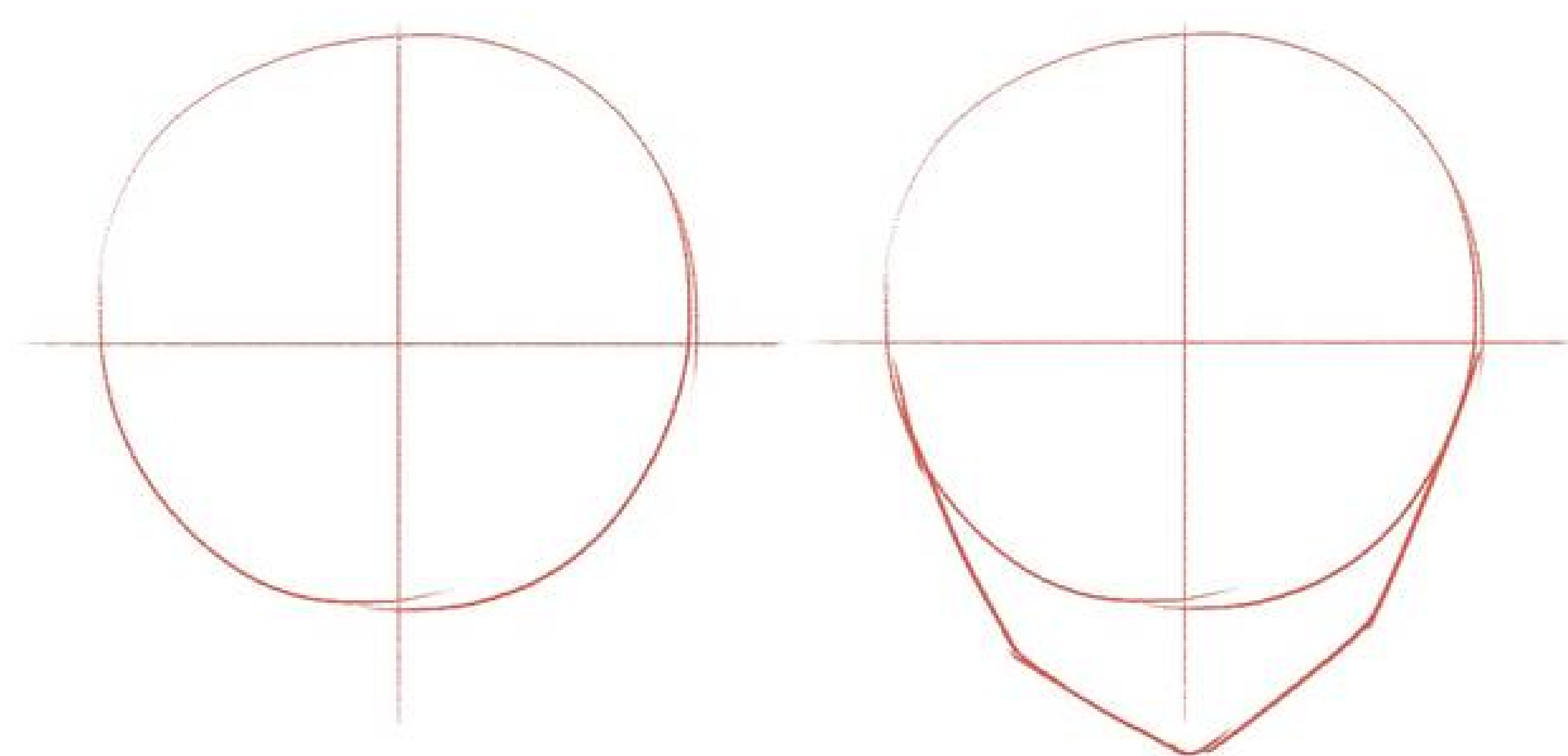




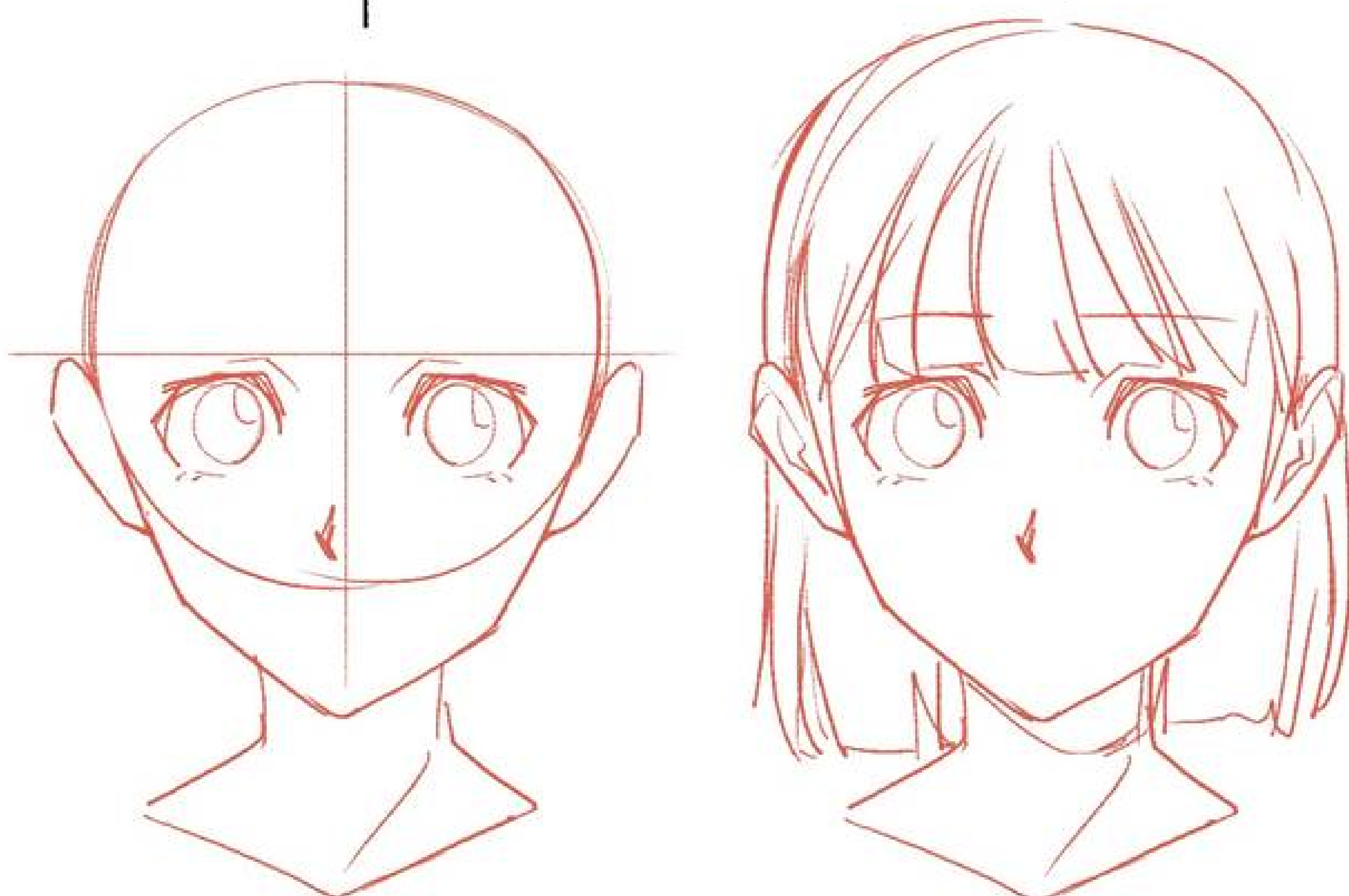
옆모습의 경우 윗입술이 아래입술보다 앞으로 나와 있습니다



윗입술과 아래입술의 두께는 같거나 비슷한 부피로 그립니다



얼굴을 그려서 입술을 응용해 봅니다



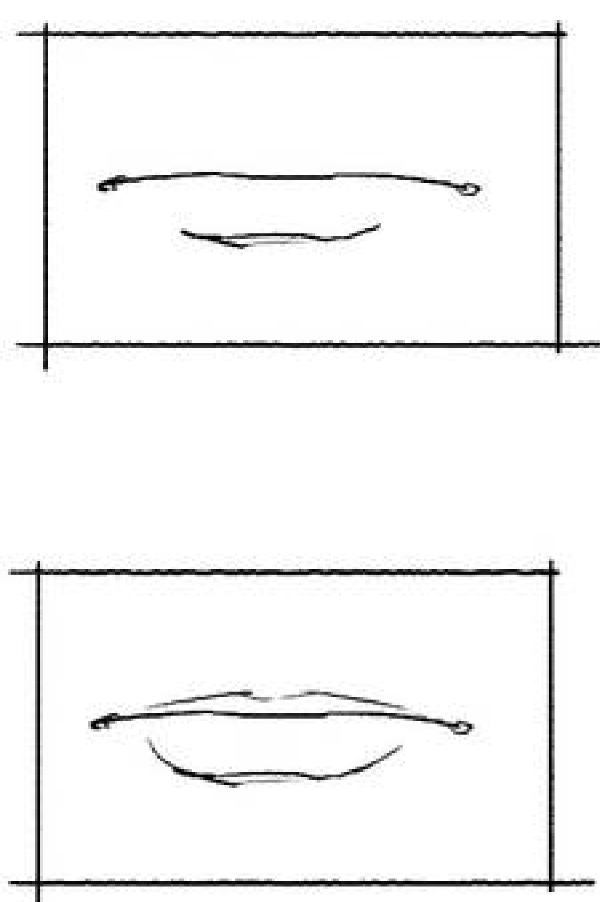


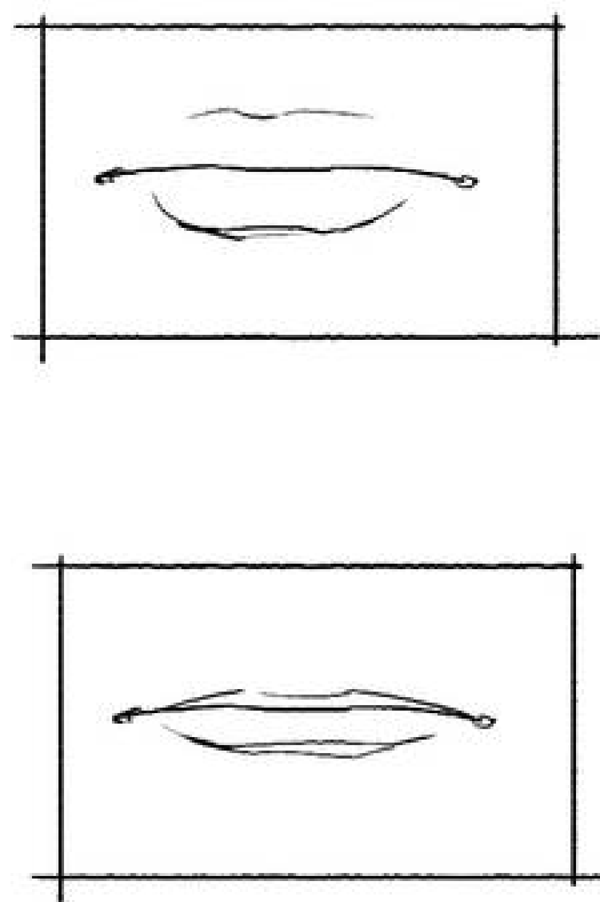
입술의 부피감 표현시
그림체에 따라서 어색하거나
못생겨 보일 수가 있습니다



그림체에 맞게 입술을 생략하거나
표현하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



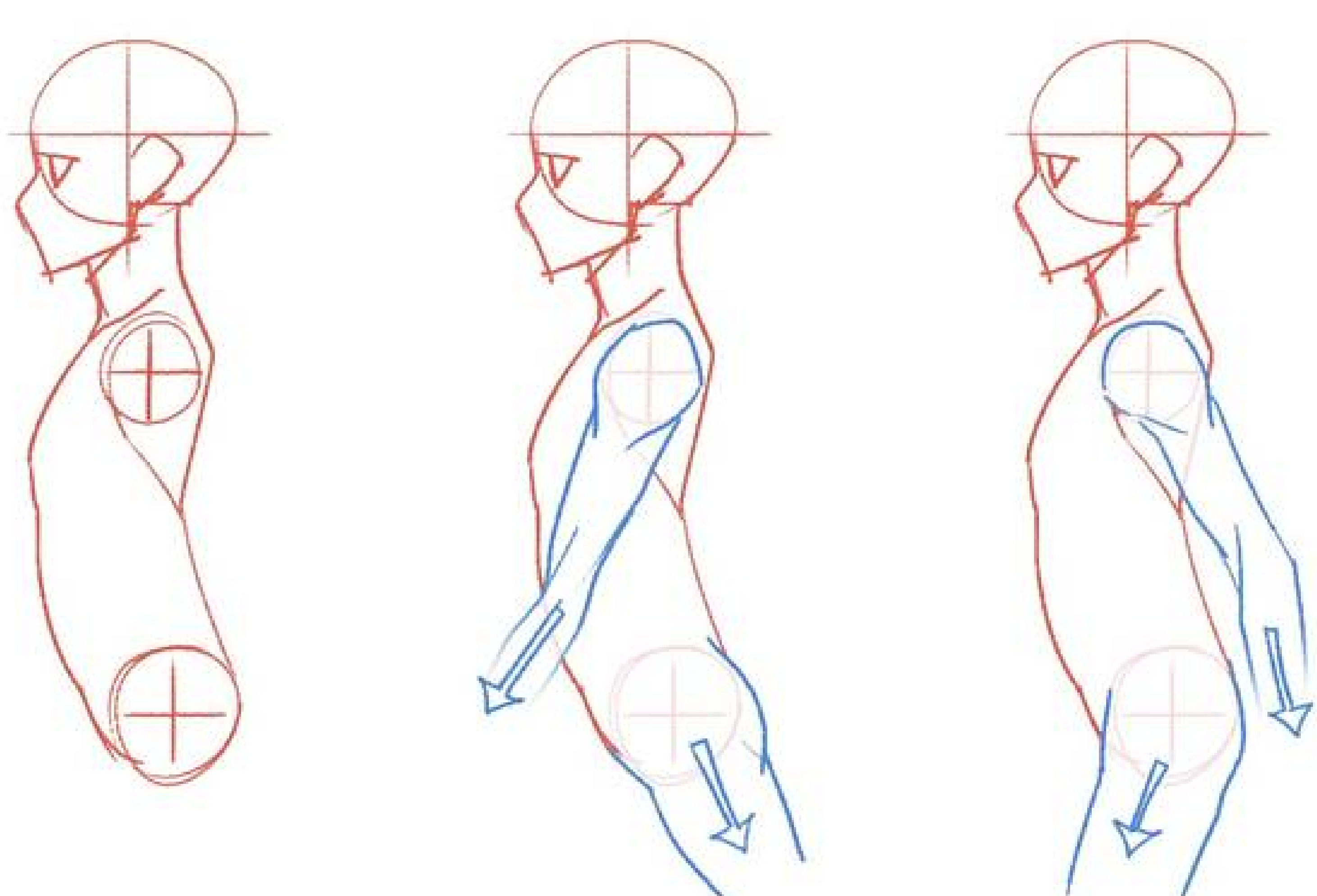


입 모양이 같더라도
입술의 표현 방식에 따라서
다양한 입처럼 보이게 됩니다

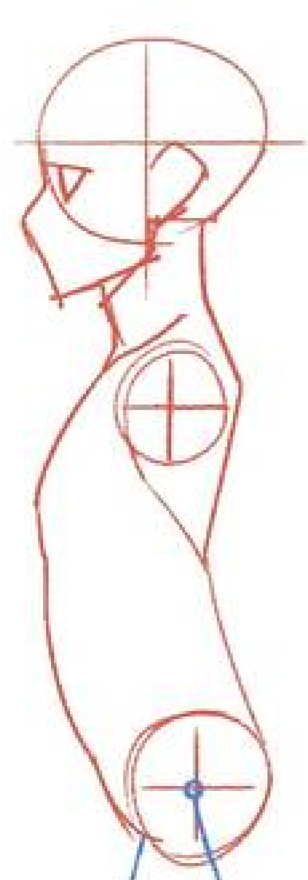


key point

Q : 걷는 모습이 부자연스러워요

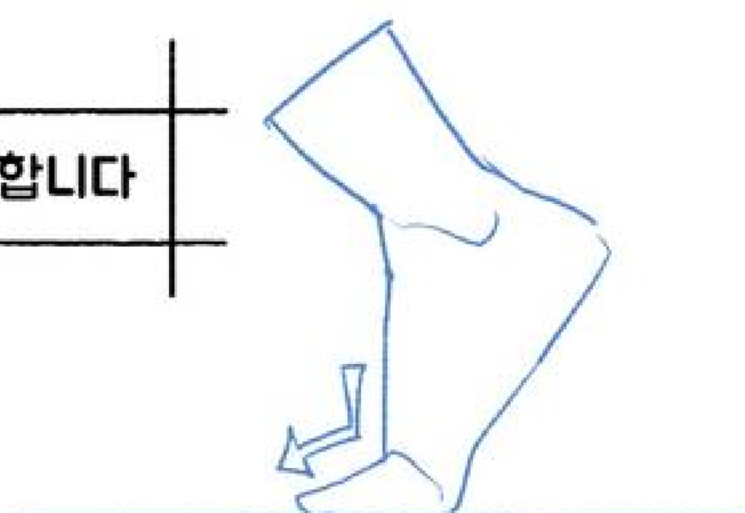


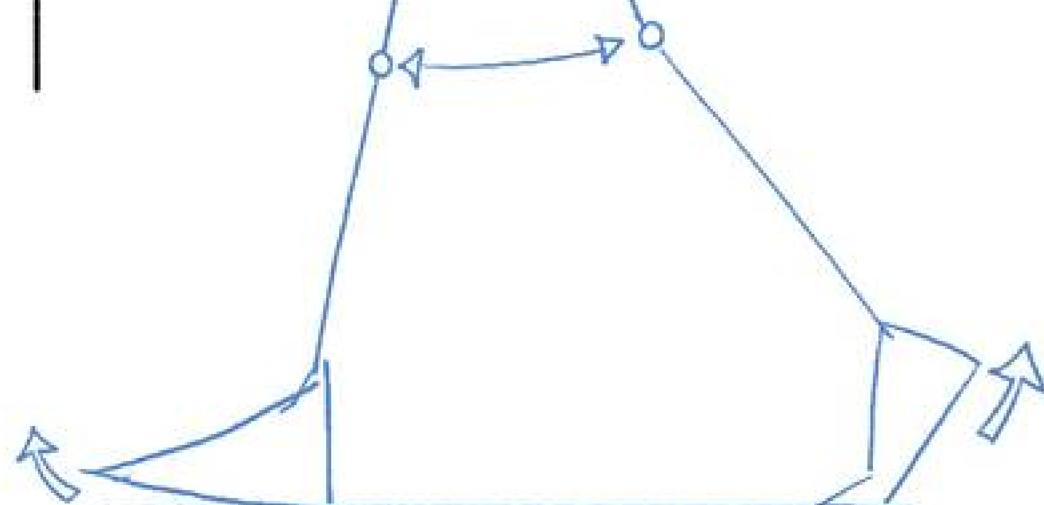
걷는 상태의 경우 팔과 다리의 움직임을 보면 앞, 뒤로 움직이는 것을 알 수 있습니다



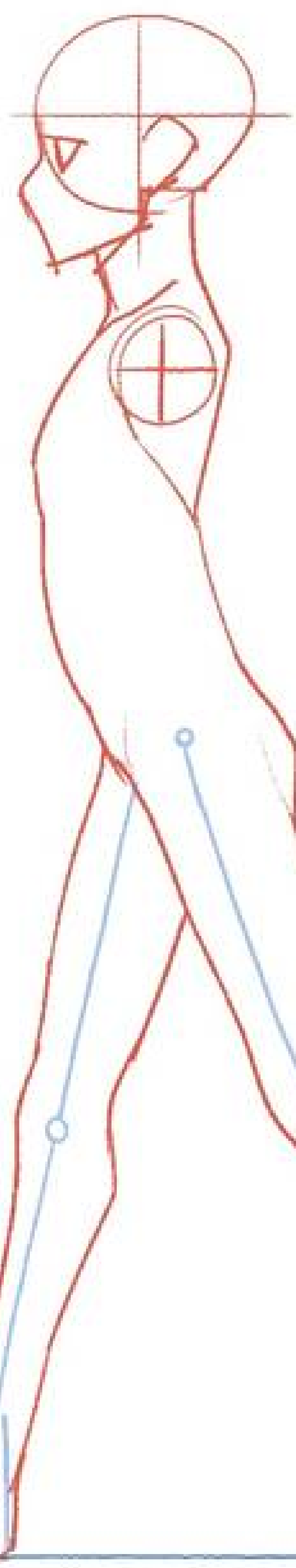


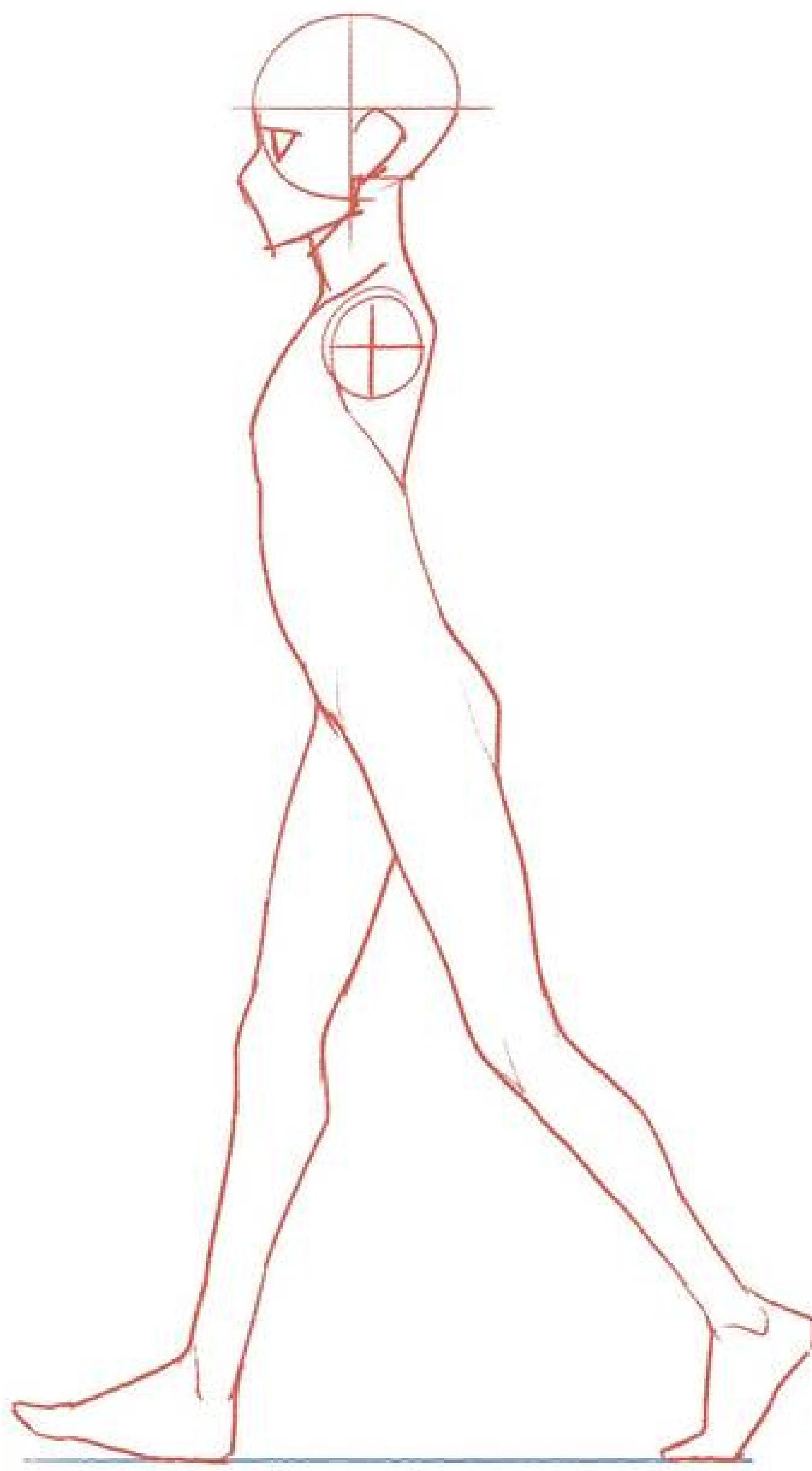
지면을 고려하고 다리의 길이를 선으로 먼저 표현합니다



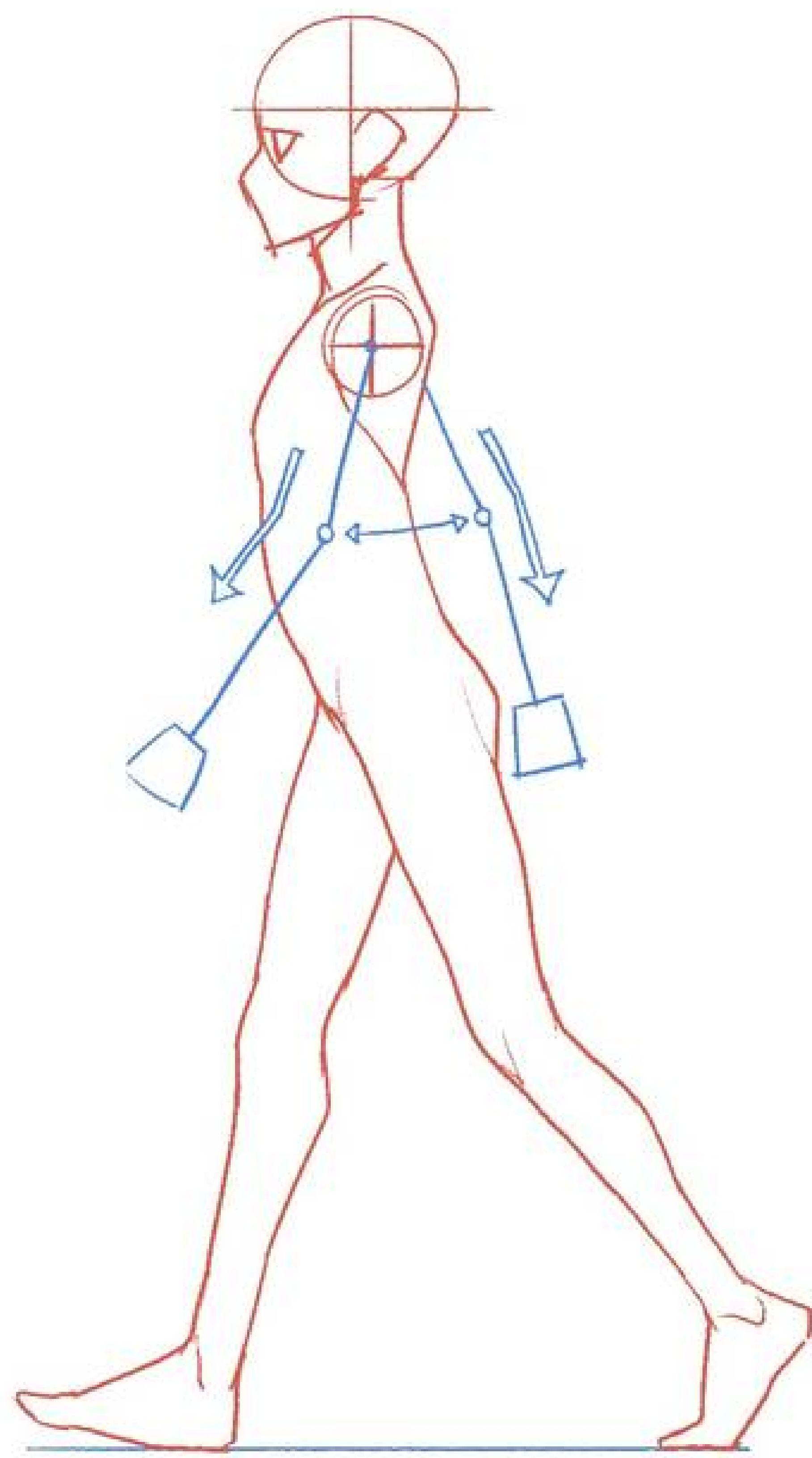


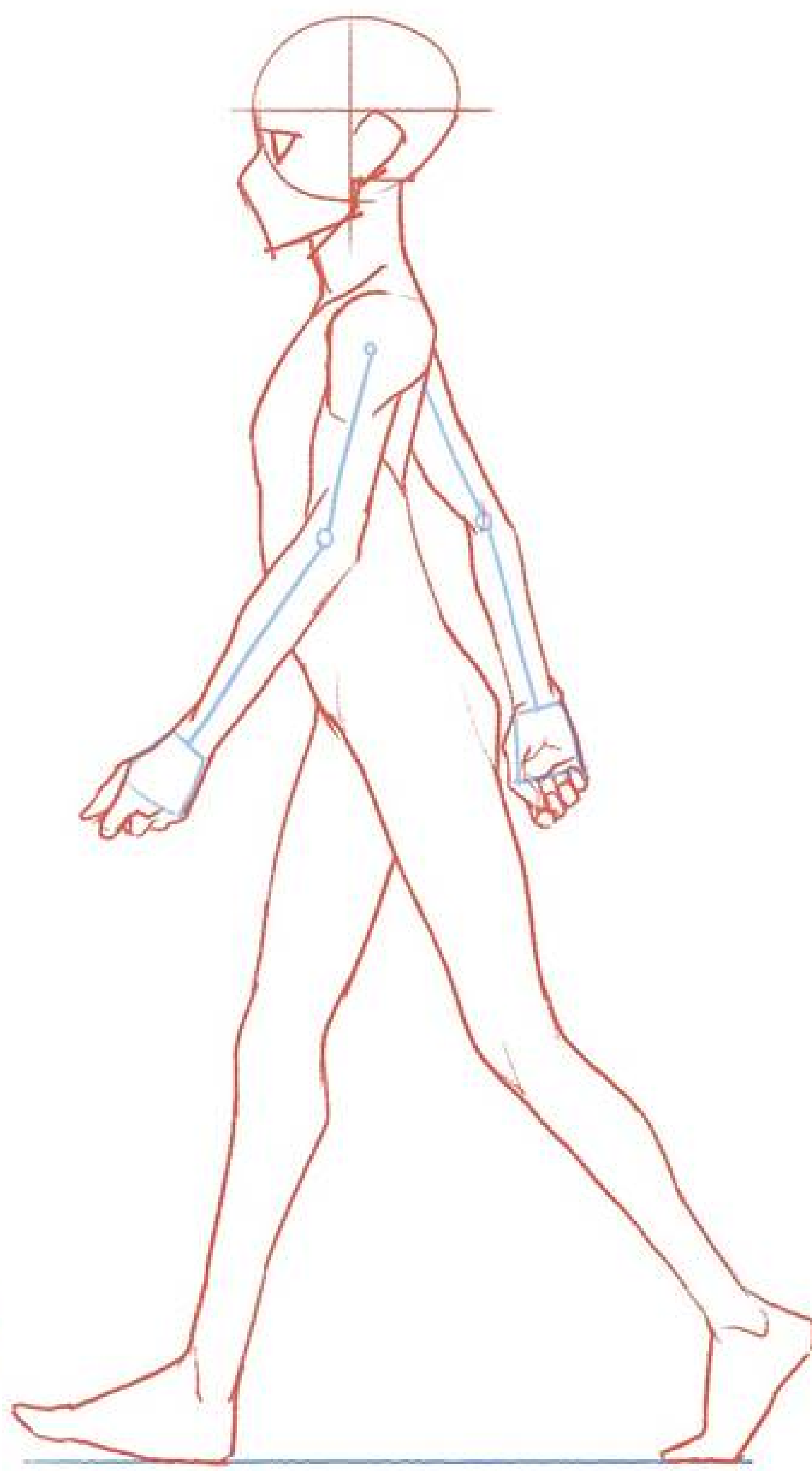
앞으로 향한 발은 뒤꿈치로 무게를 지탱하고 뒤로 향한 발은 발가락 쪽으로 무게를 지탱하는 형태로 그려줍니다 (걷는 과정에 따라서 다리와 발의 형태는 바뀝니다)



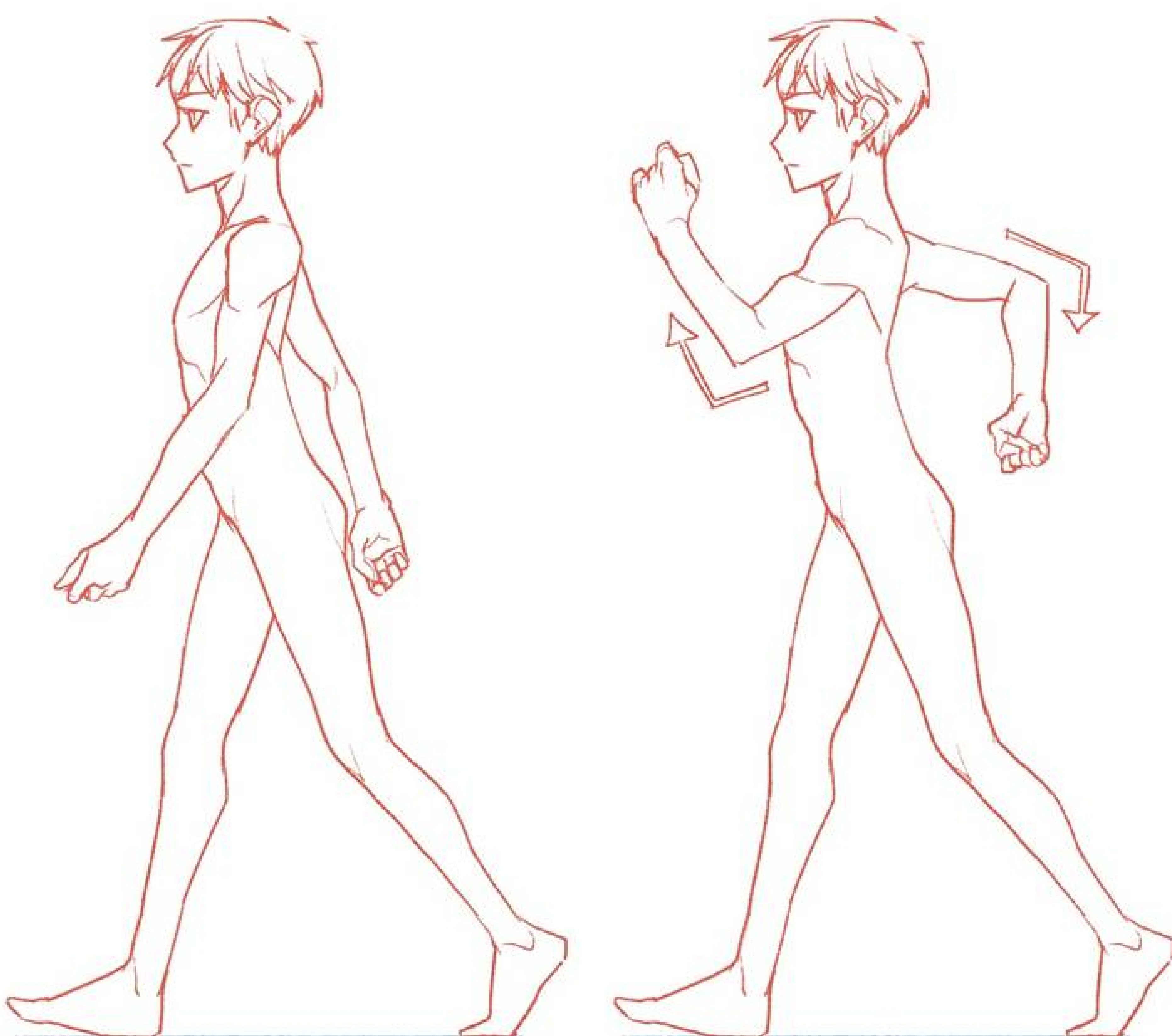


길이를 가늠한 선을 기준으로 살을 붙여 덩어리감이 생긴 발을 표현합니다

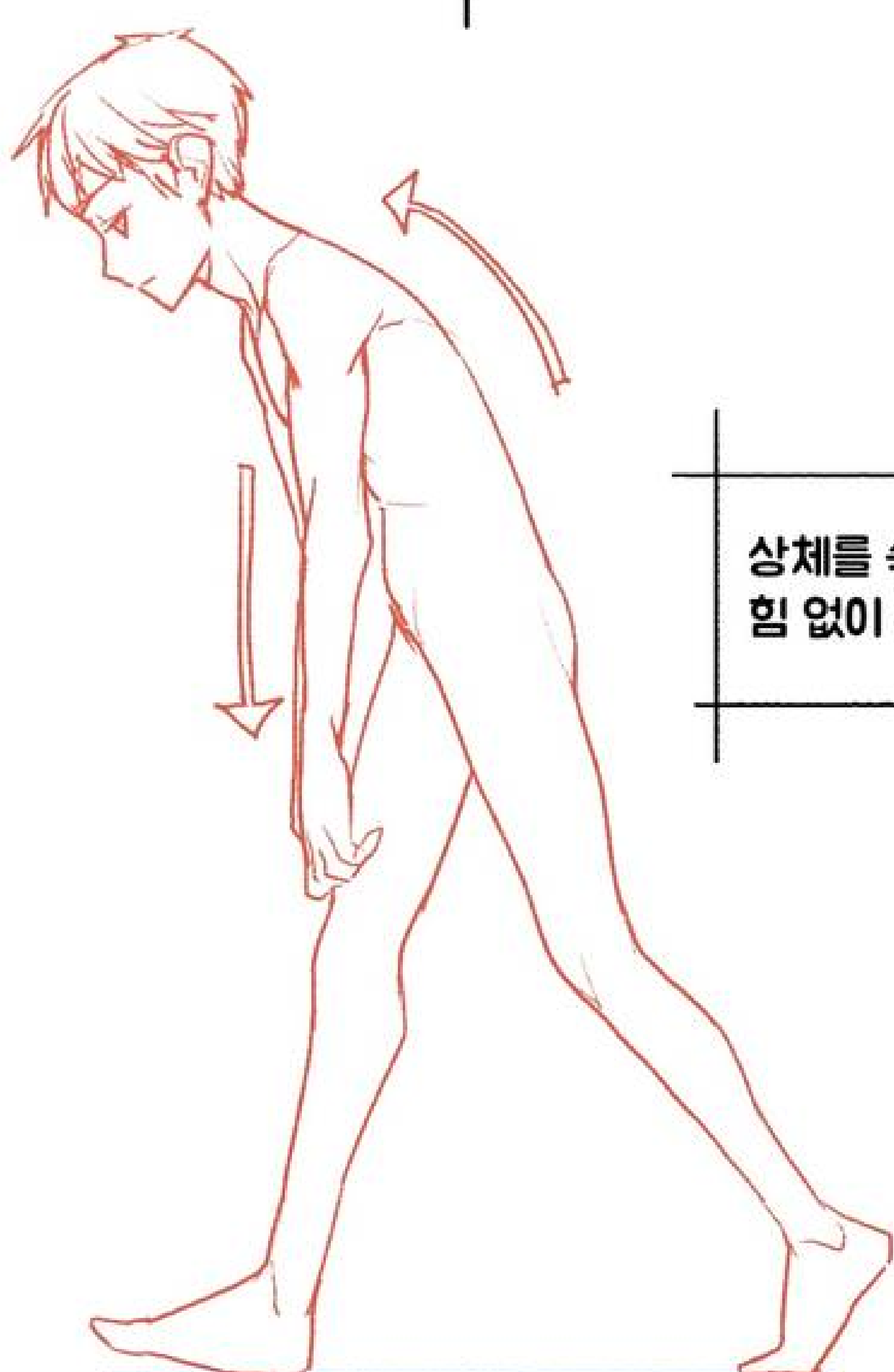




팔 역시 앞, 뒤로 움직이는 형태로 길이를 잡고 덩어리를 붙여 그립니다



팔을 앞, 뒤로 크게 움직일 경우 힘차게 걷는 표현이 됩니다

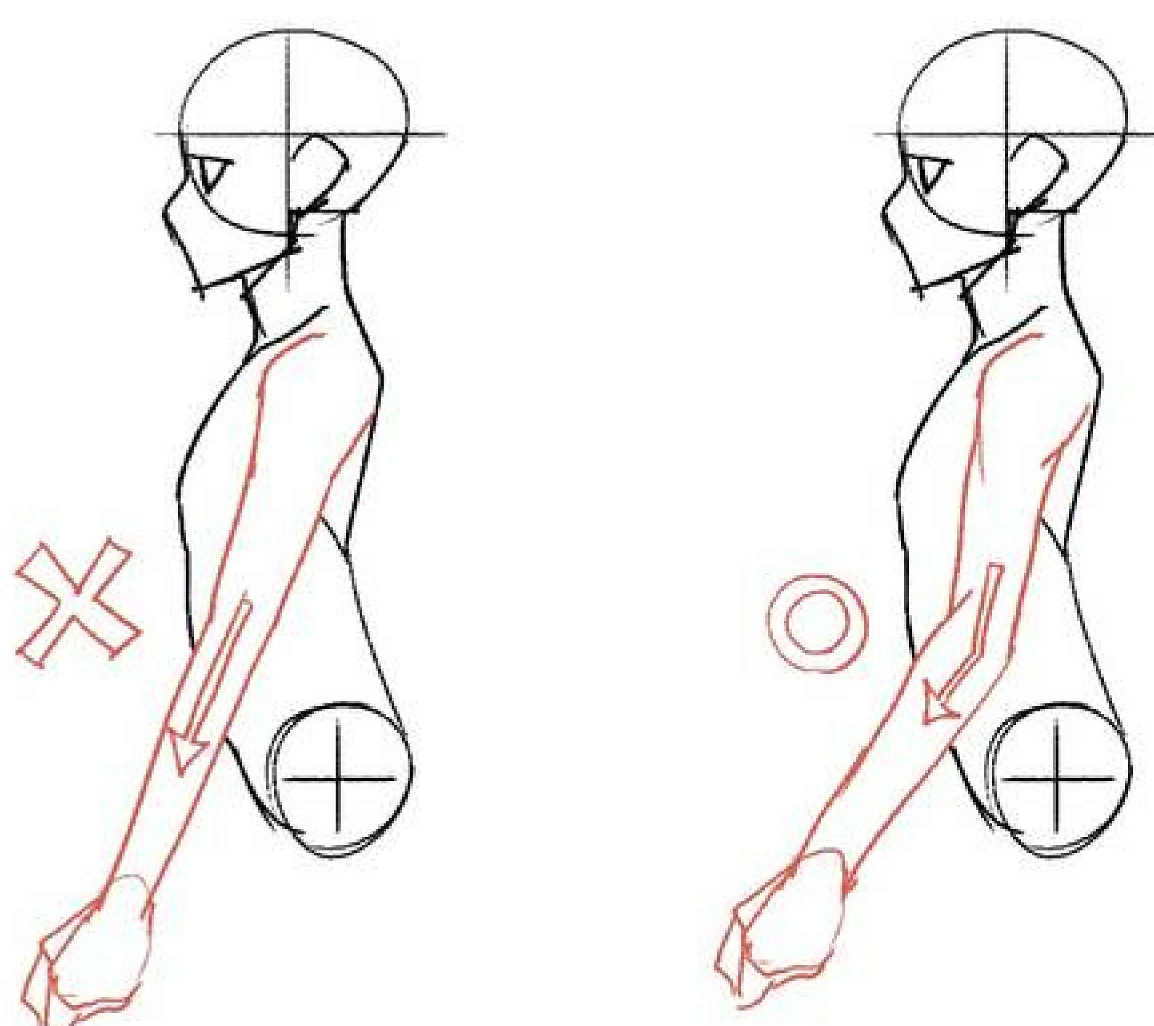


상체를 숙이고 팔을 축 처지게 바꿔주면
힘 없이 걷는 표현 방식으로 보이게 됩니다



상황에 맞는 표현으로 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

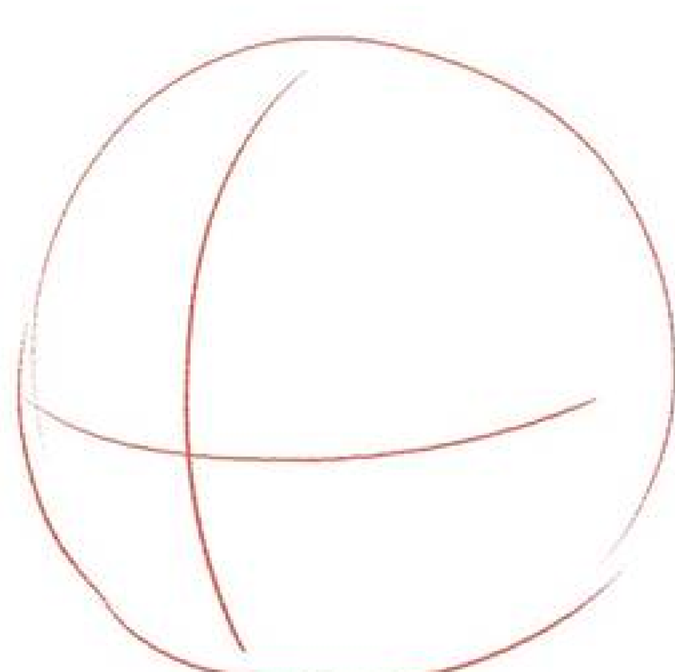
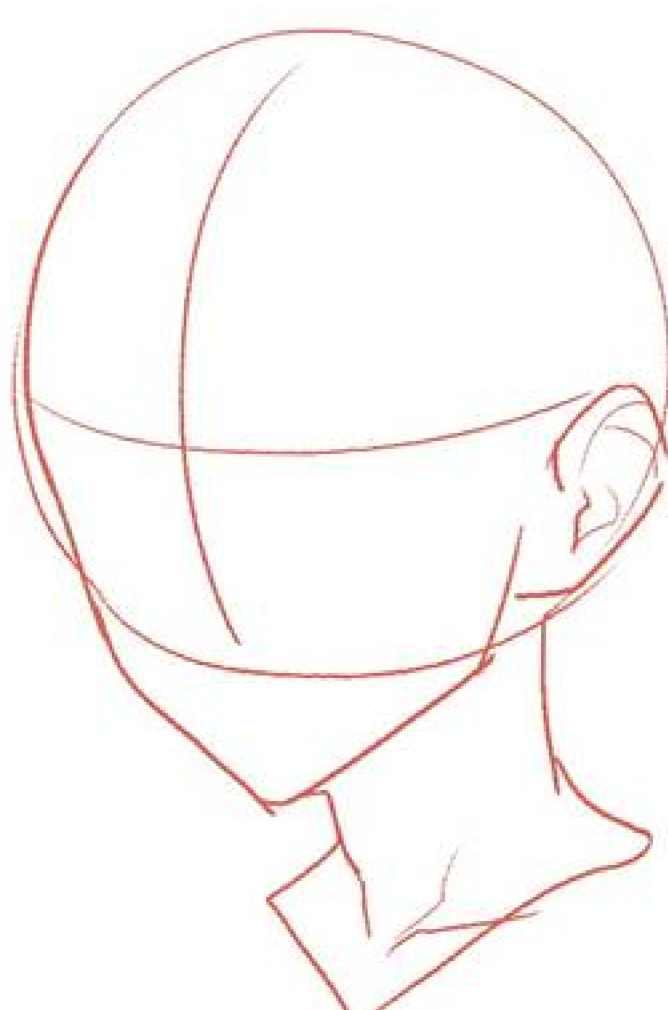


팔을 앞, 뒤로 흔들 때 직선으로
그리면 경직되어 보이니 살짝
굽혀지는 느낌을 살려주면
자연스럽고 보기 좋습니다



key point

Q : 당고머리(똥 머리)는 어떻게 그리나요

원을 이용해 얼굴형을 그립니다



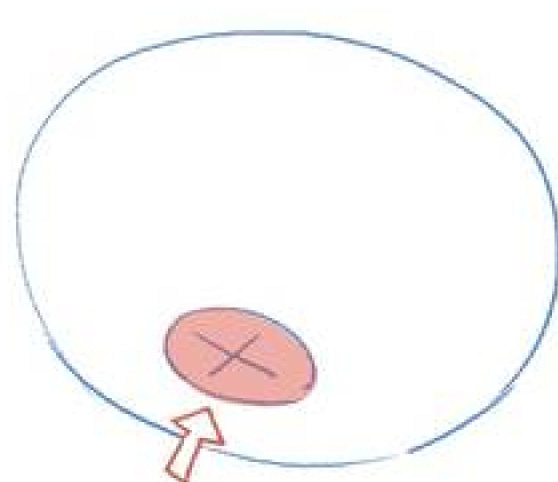
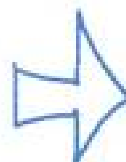
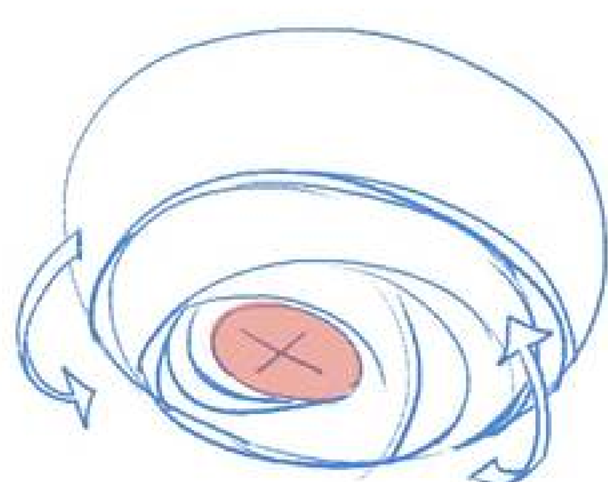

올림머리로 이마 라인을 드러내며 묶여 있을 위치를 정해 선을 그어줍니다

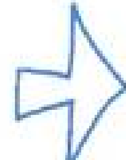
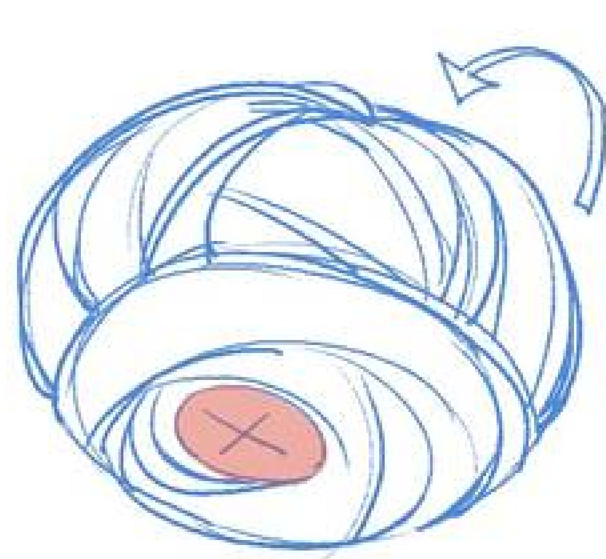



선을 추가로 그어서 디테일을 올려주고 필요시 잔머리와 앞머리를 만들어 줍니다

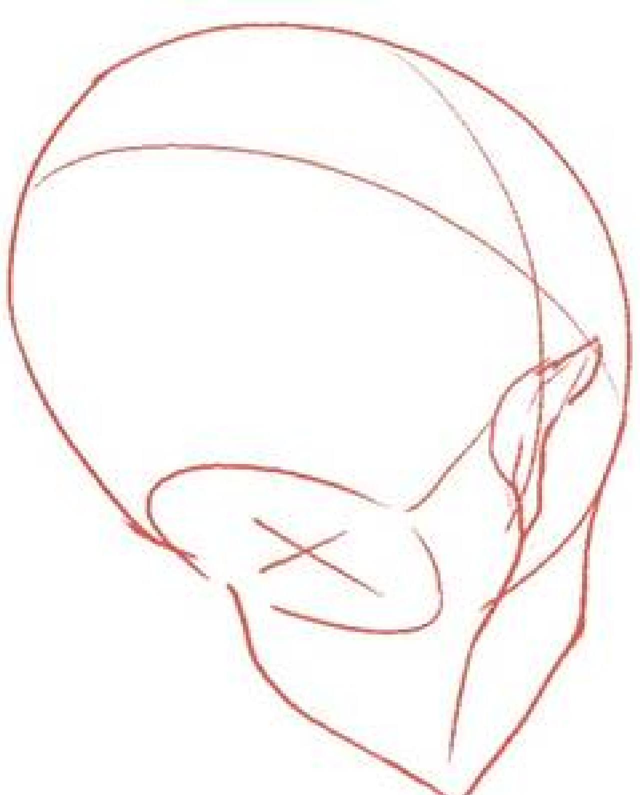
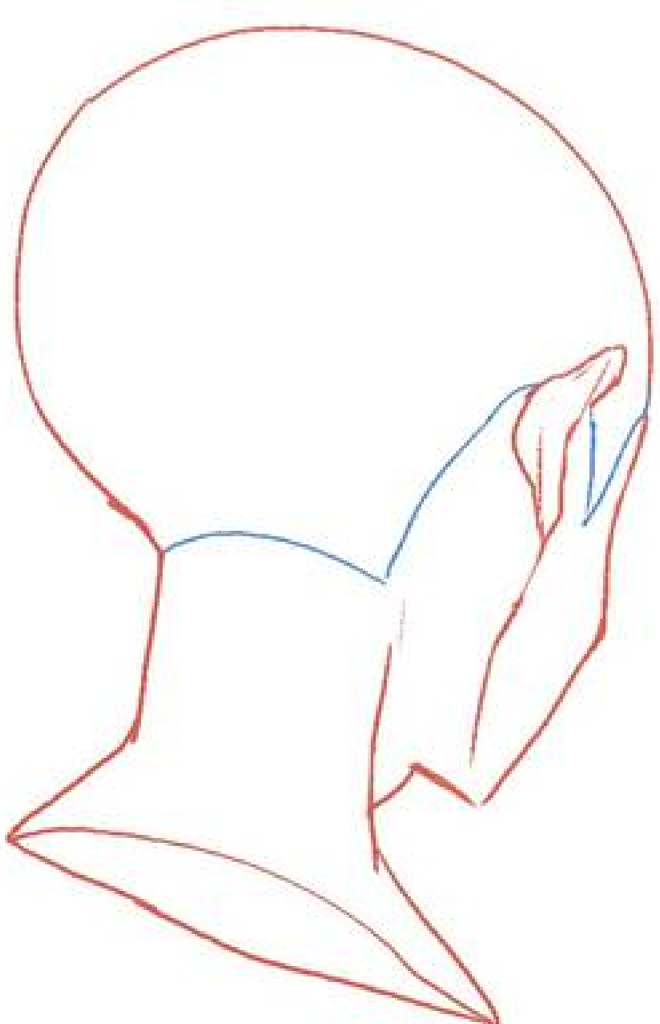



가려지는 투시를 생각하며 원을 그려 당고머리의 덩어리를 만듭니다

덩어리를 감는 느낌으로 면과 선을 그어가며 당고머리를 그립니다

뒷모습에서 보이는 형태로 응용해봅니다

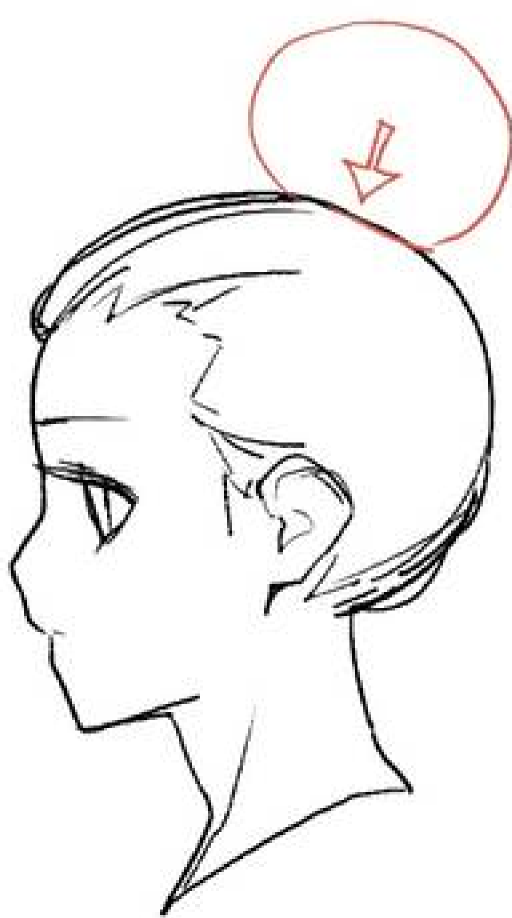



위에 설명과 같은 방법으로 묶는 위치를 정해 당고머리를 완성 시킵니다




선을 정리하며 마무리합니다

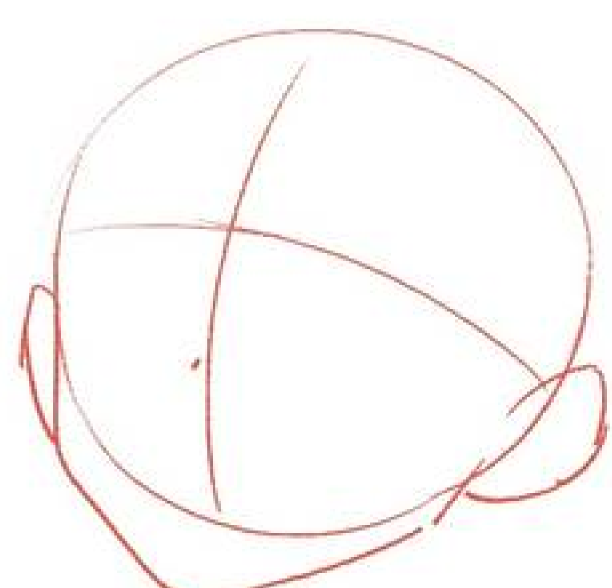
타코작가의 알아두면 좋다!!





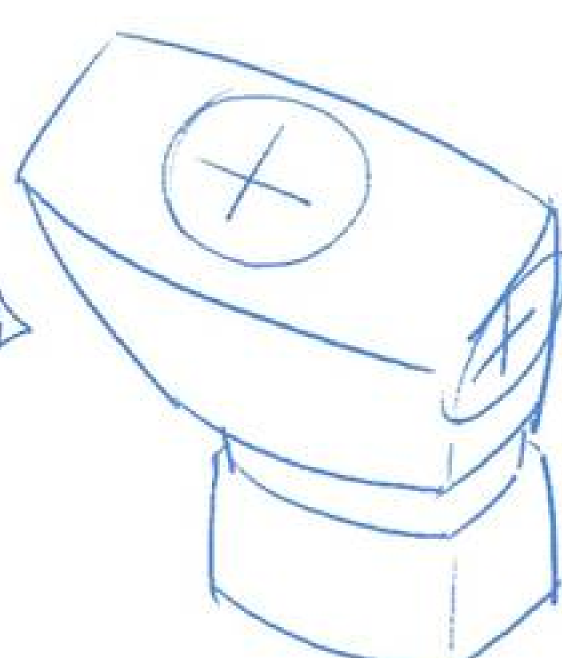
key point

▌Q : 넘어지는 모습을 그리고 싶어요




넘어지는 모습으로 놀란 표정의 얼굴을 그립니다

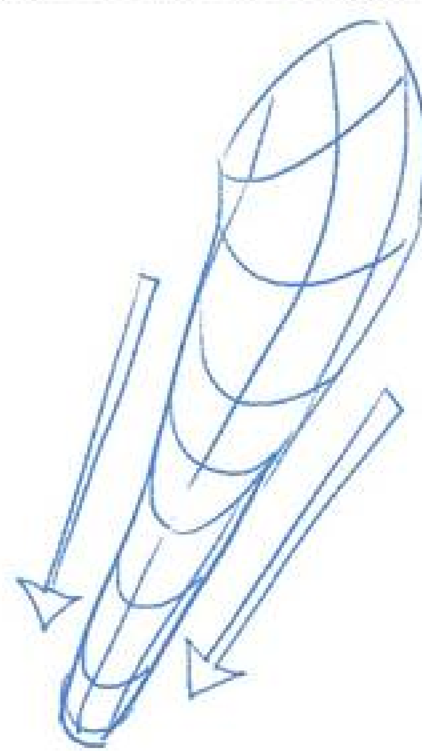


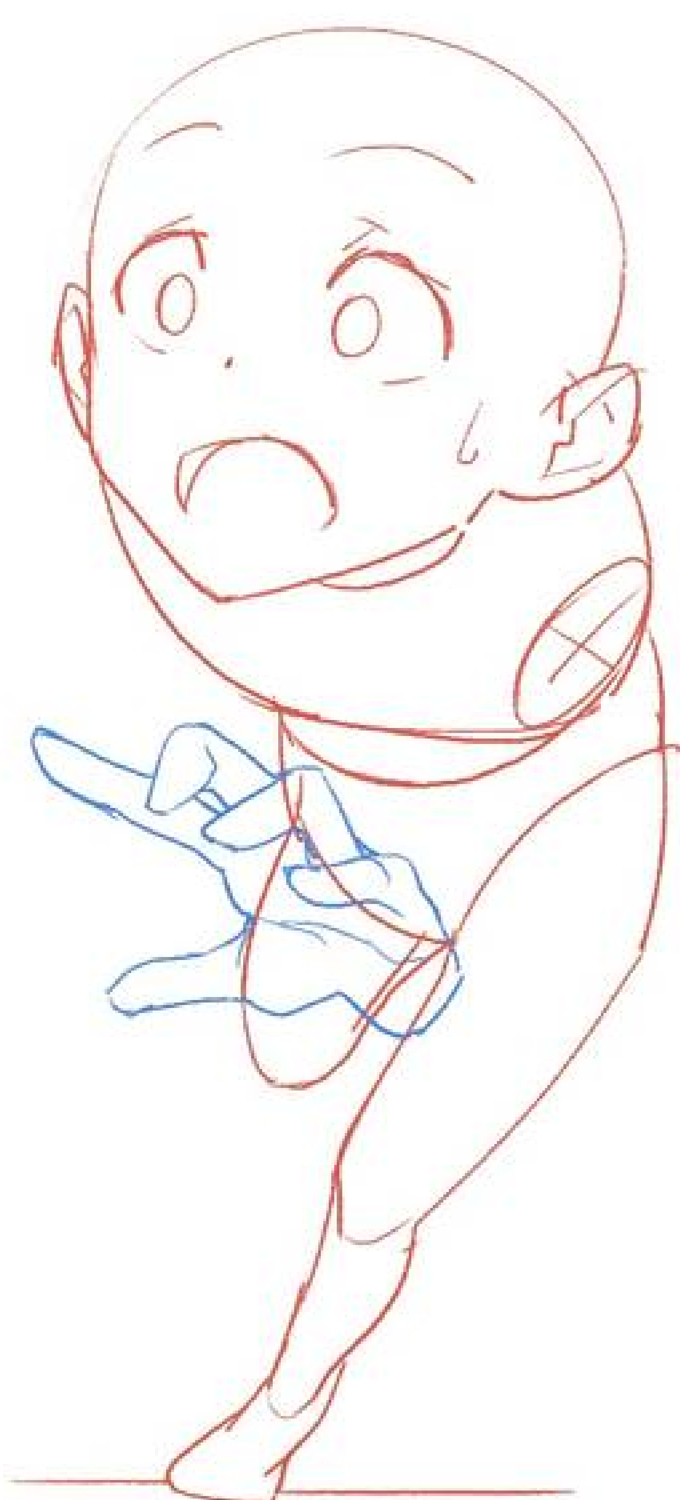


앞으로 기울어진 느낌으로 상체를 그려줍니다
각도로 인해 가려지는 부분이 생겨 어려울 수가 있기 때문에
딱딱한 도형으로 보고 가려져 생략되는 부분을 파악합니다



지면을 발끝으로 딛는 형태로 그려주고
다리에 원근감을 주어 옆 원형과 같은
투시로 이해하며 그려줍니다






앞으로 넘어지는 무게로 인해 팔은 자연스럽게 앞으로 뻗게 됩니다
한쪽만 뻗어도 되며 양손 다 앞으로 뻗게 해도 상관없습니다



넘어지는 캐릭터의 머리 스타일을 생각합니다



역동적인 느낌으로 머리카락에
운동성을 만들어 줍니다



선을 부드럽게 정리해줘서
전체적으로 딱딱한 도형의
느낌이 없도록 만들어 줍니다



인체에 맞게 옷을 그리고 옷의
흐름은 뒤로 향하게 만들어 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

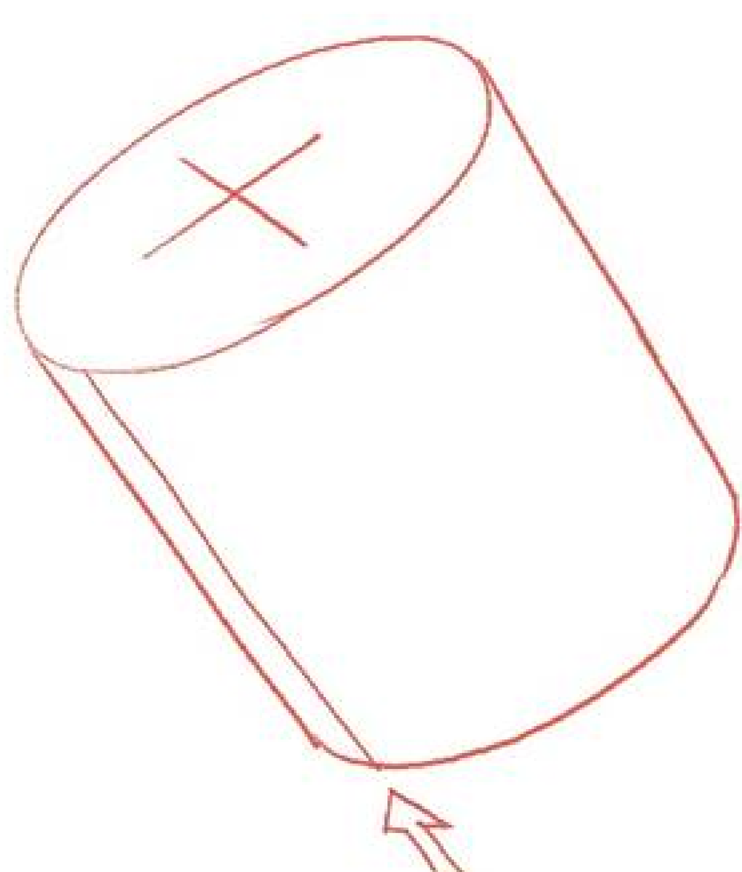
타코작가의 알아두면 좋다!!

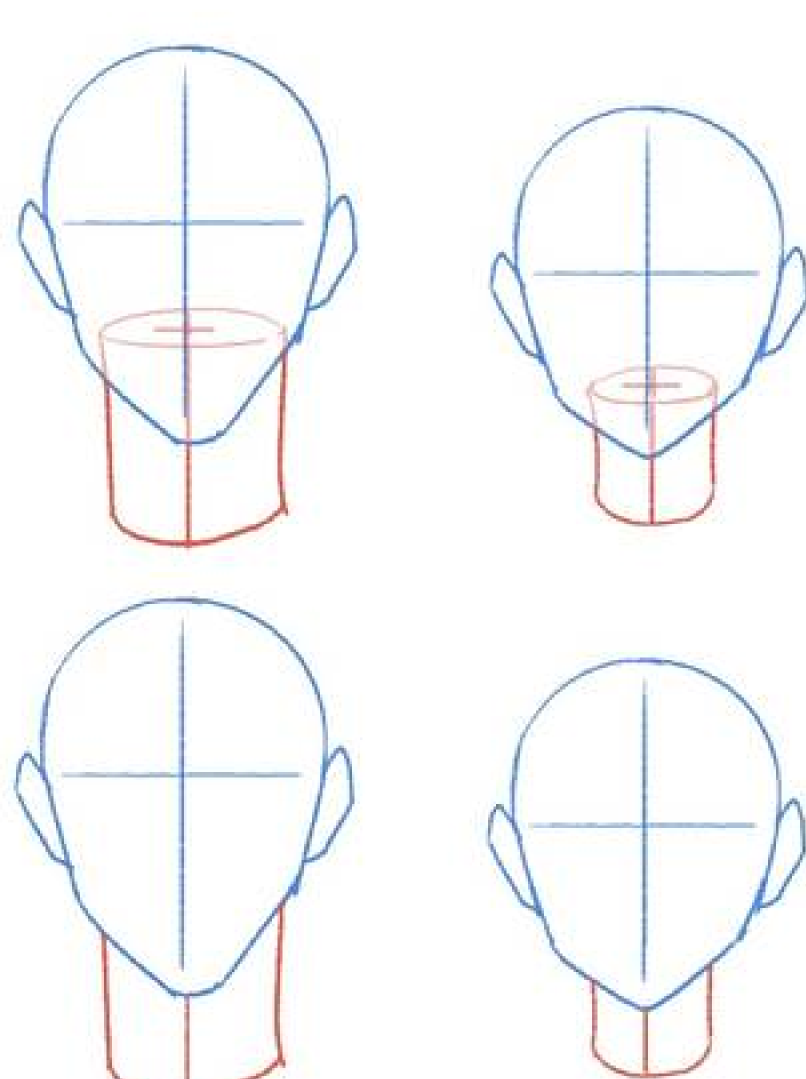




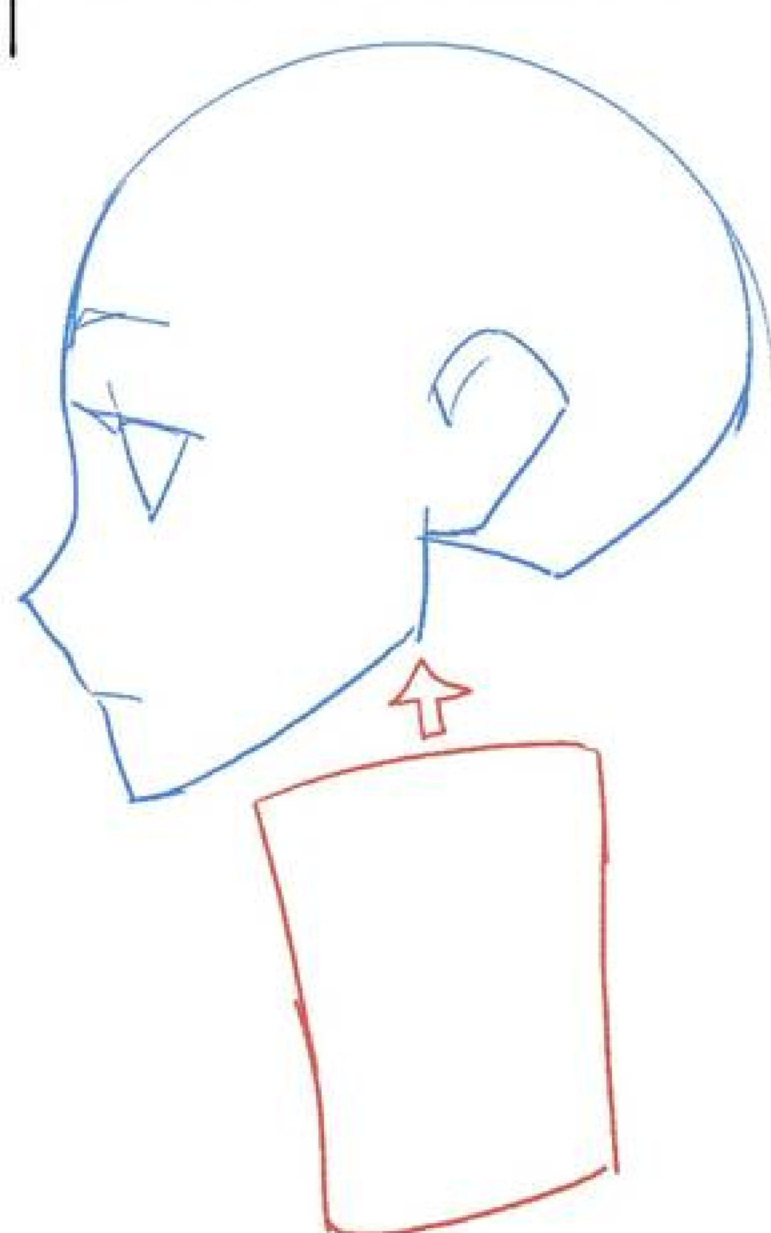
key point

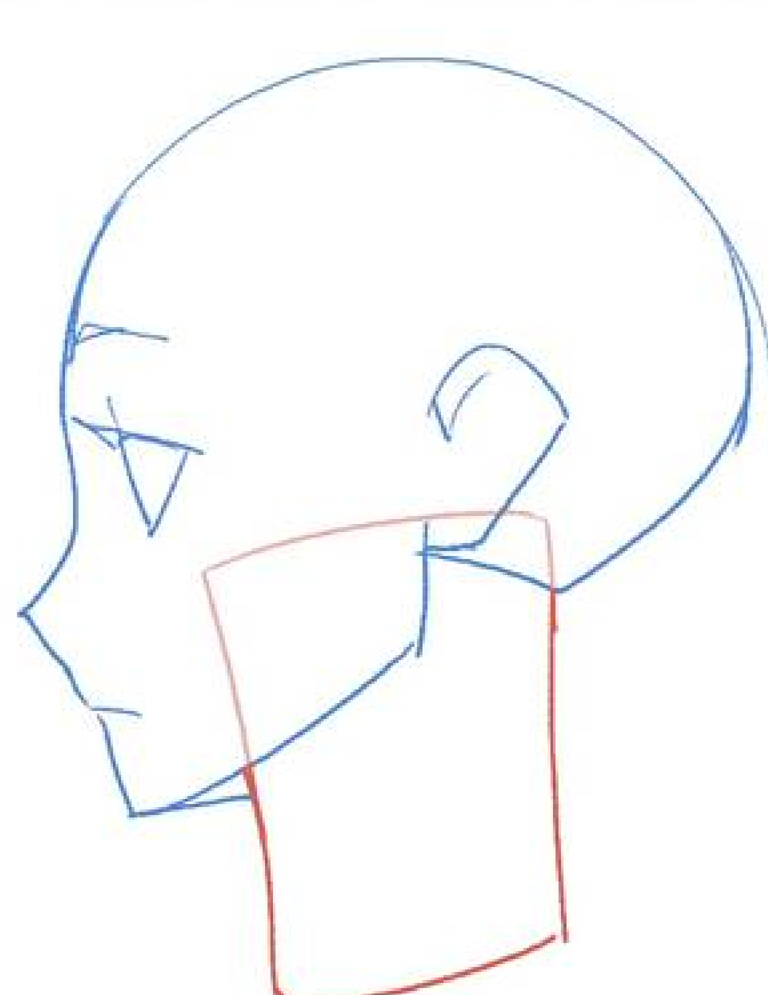
Q : 다양한 각도로 본 목의 형태가 궁금해요

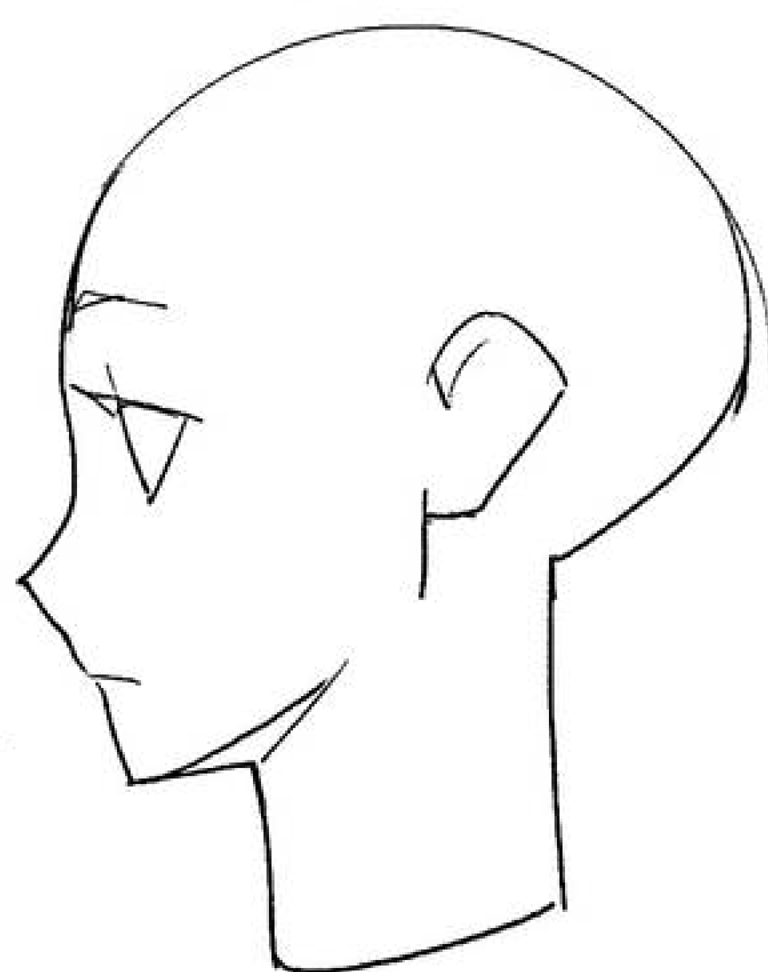




목의 형태는 원기둥으로 생각하고 그려주고 얼굴의 중심과 원기둥의 중심을 맞춰 그립니다 남자의 목과 여자의 목은 원기둥의 두께감으로 차이를 만들어줍니다

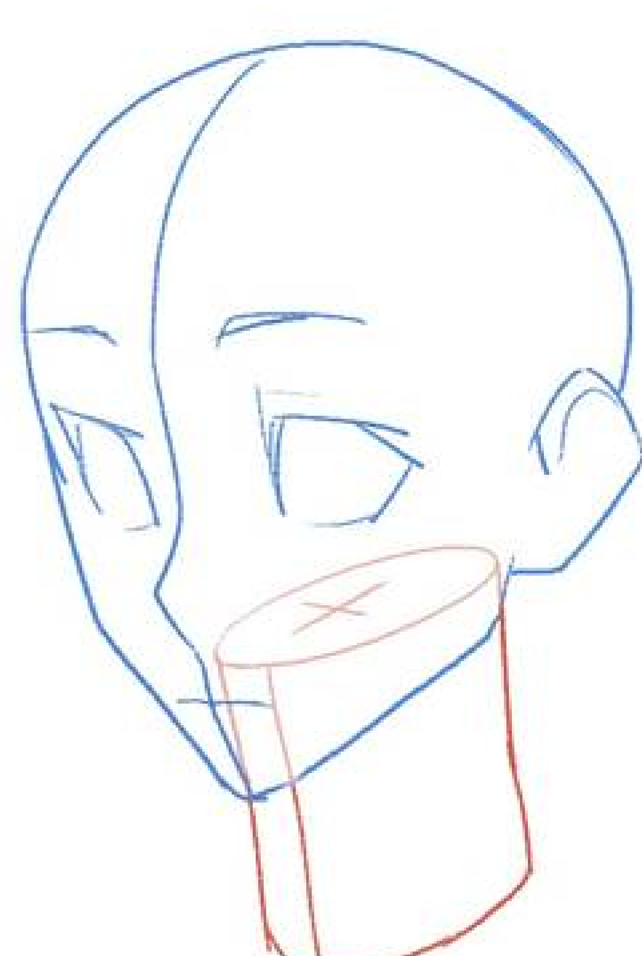






원기둥을 얼굴형과 합쳐주고
이후에 선을 자연스럽게 이어줍니다







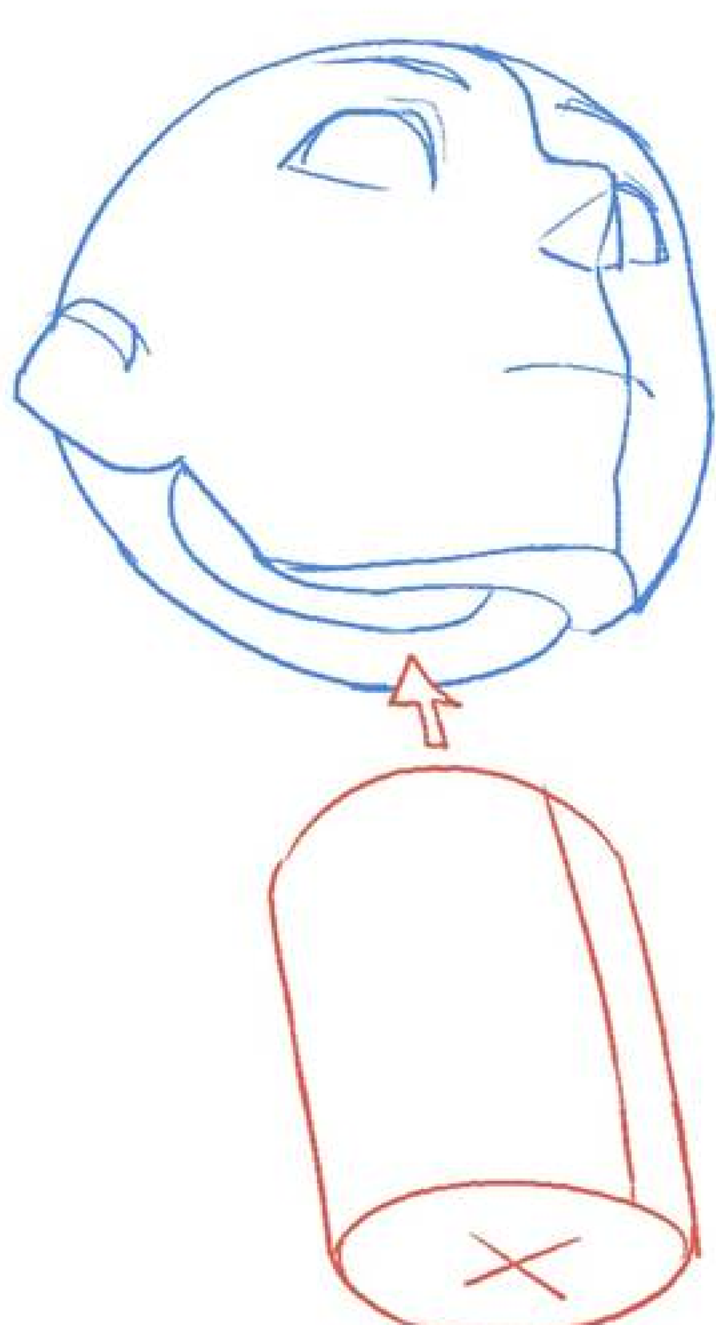
반 측면의 얼굴형이라면 목 역시
반 측면으로 틀어서 얼굴과 이어 줍니다







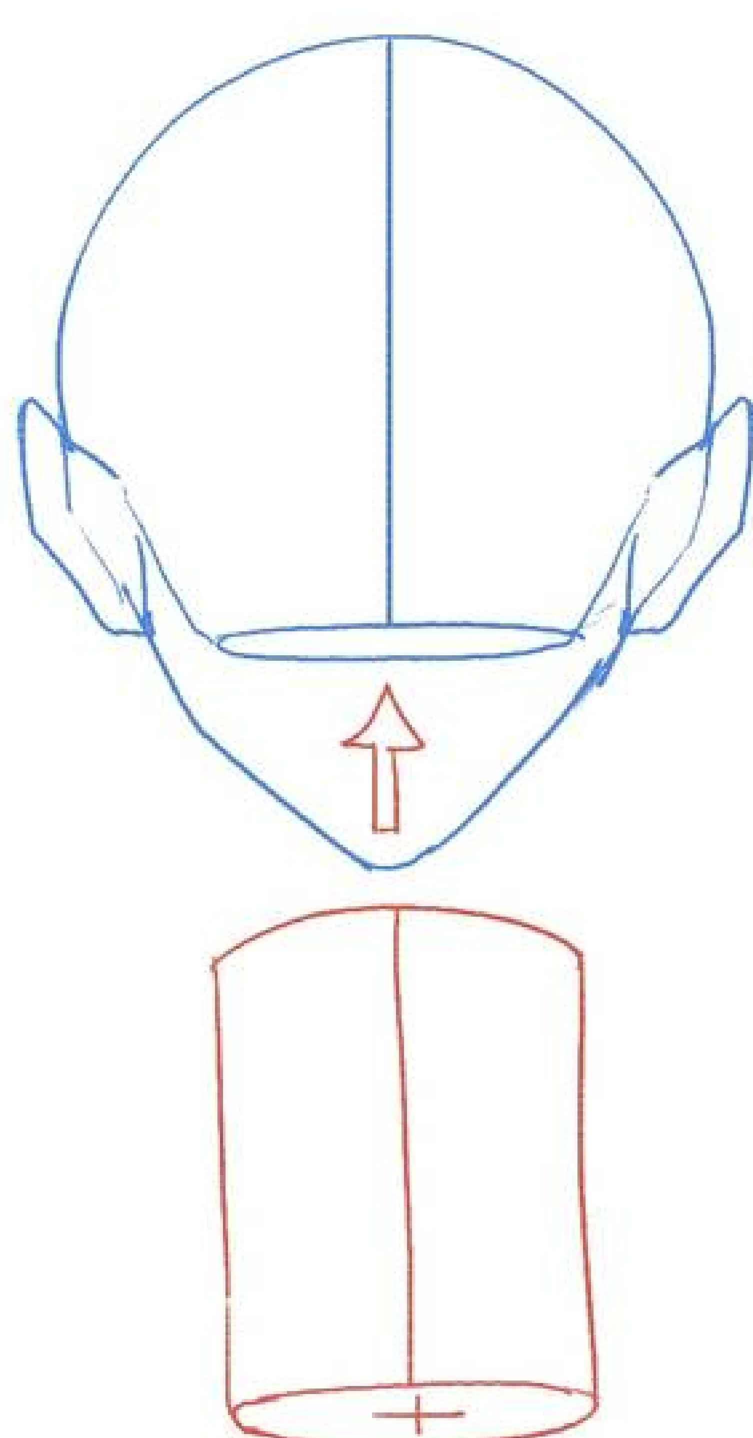
중심선의 위치를 생각하며 그립니다
각도에 따라서 형태에 변화가 없는
원기둥이지만 이후에 목과 상체 연결시
원기둥의 중심선을 알아야 합니다

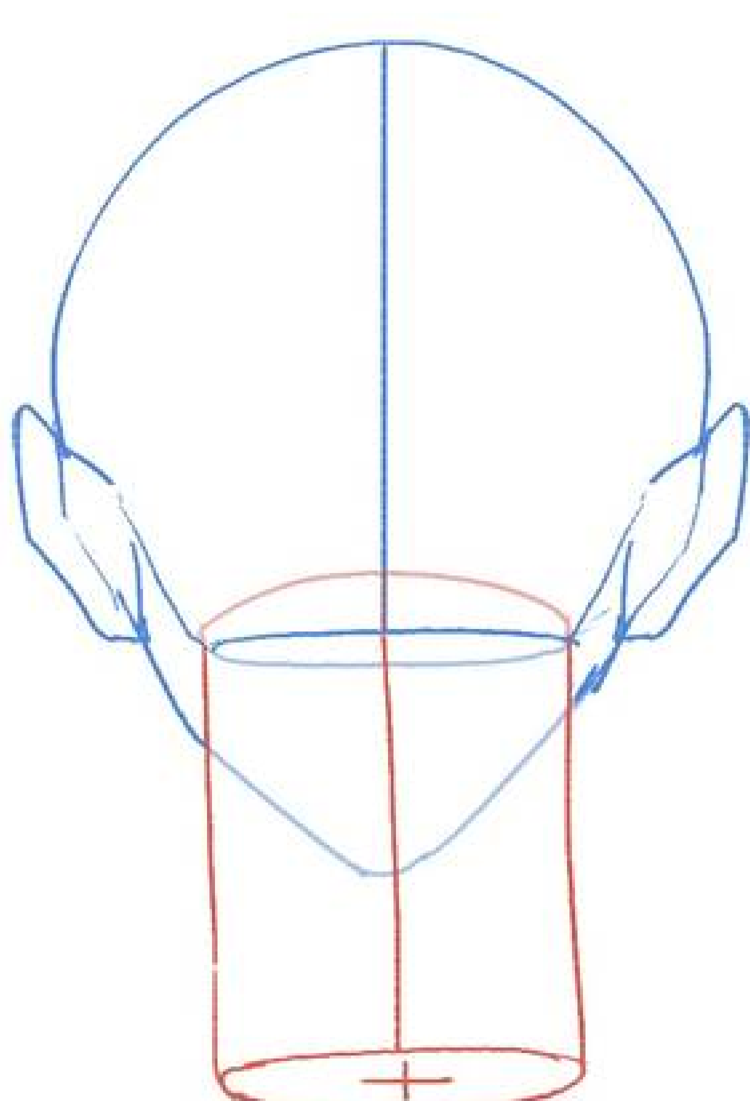


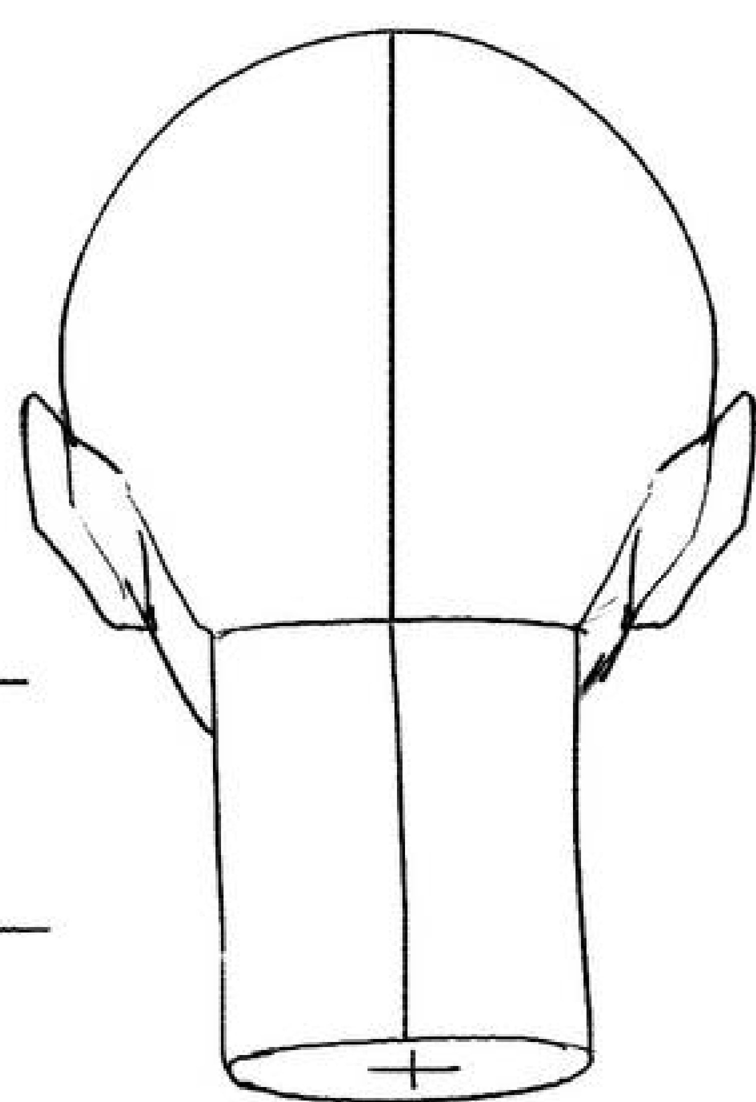




얼굴의 밑면이 보이면 원기둥의 길이가
투시로 짧아지며 역시 밑면이 보이게 됩니다

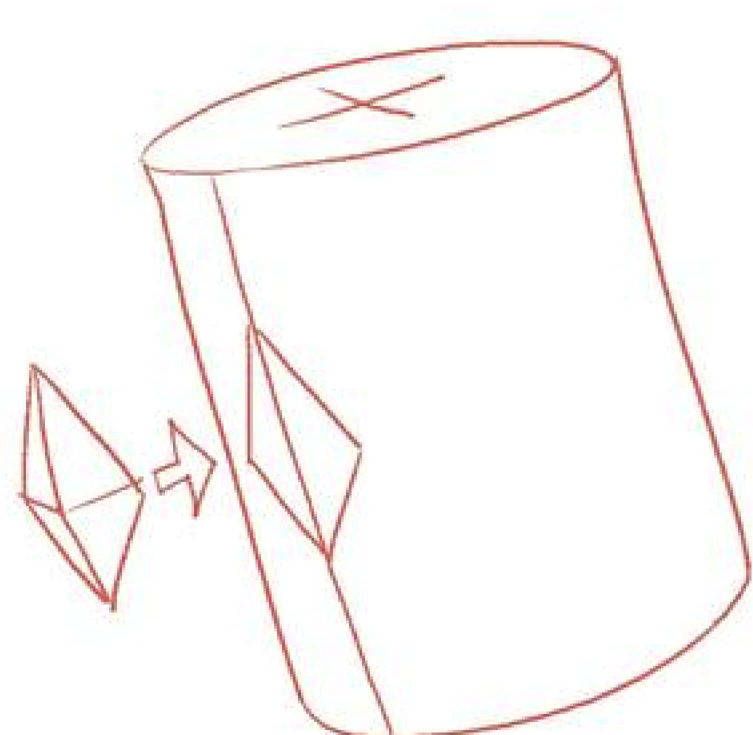


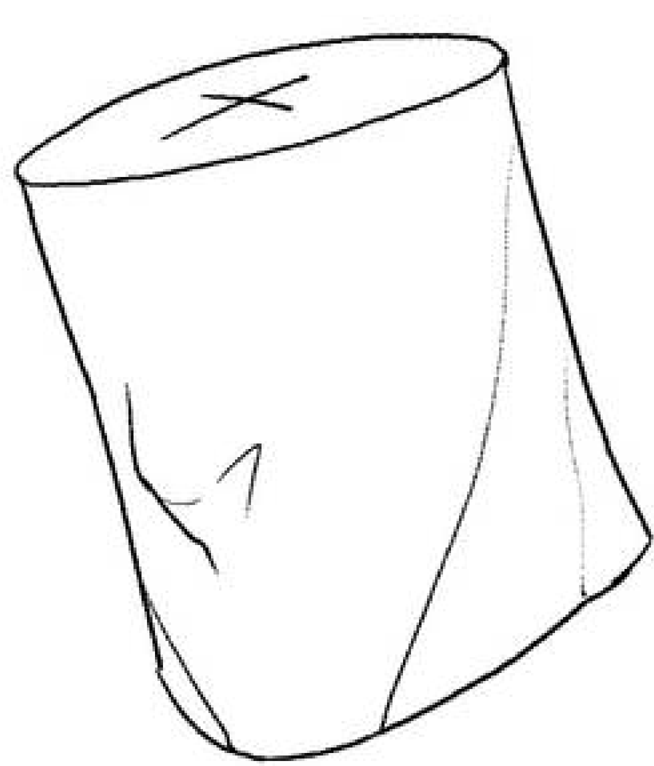




뒤에서 볼 경우 원기둥인 목으로
인해서 턱이 가려지게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



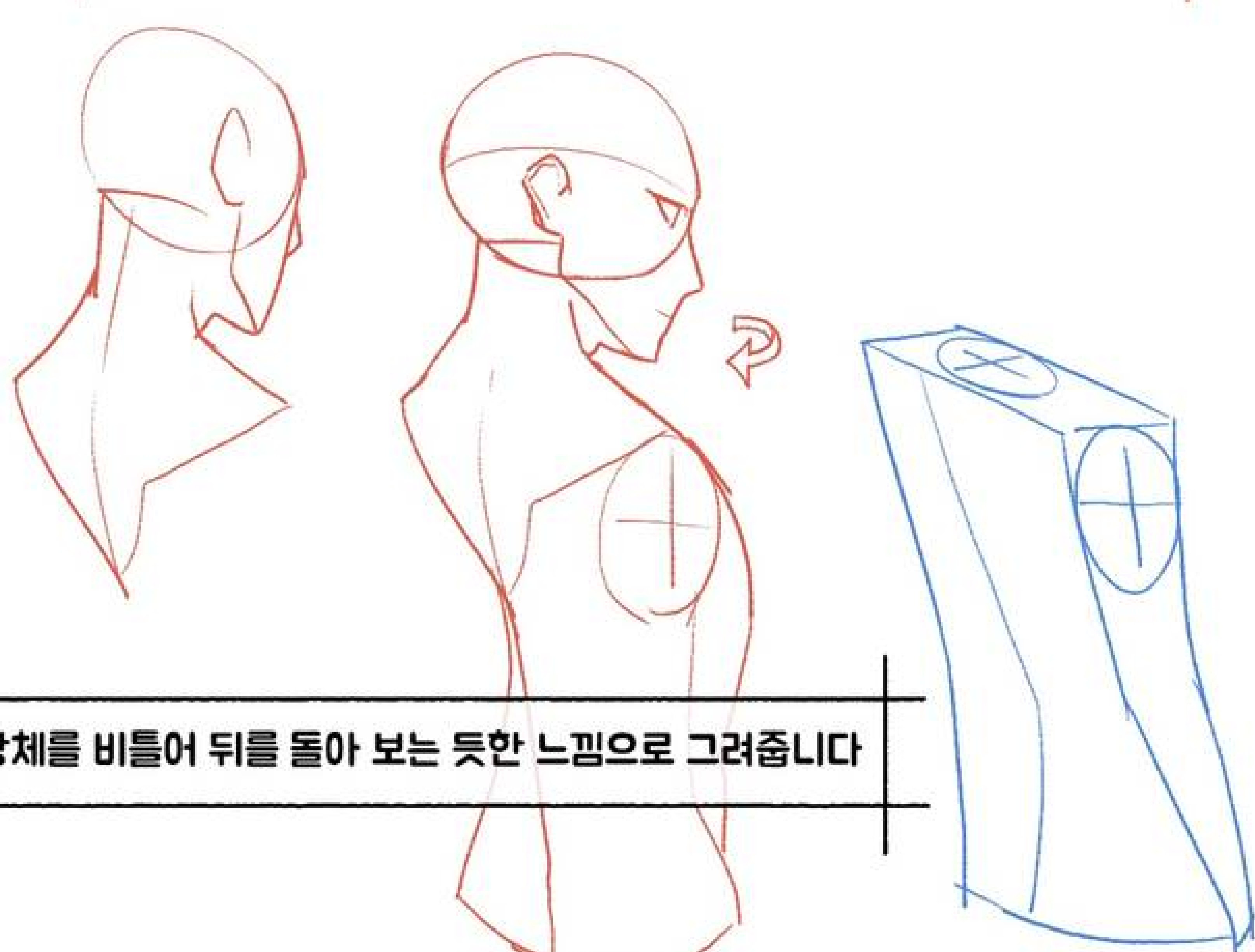




key point

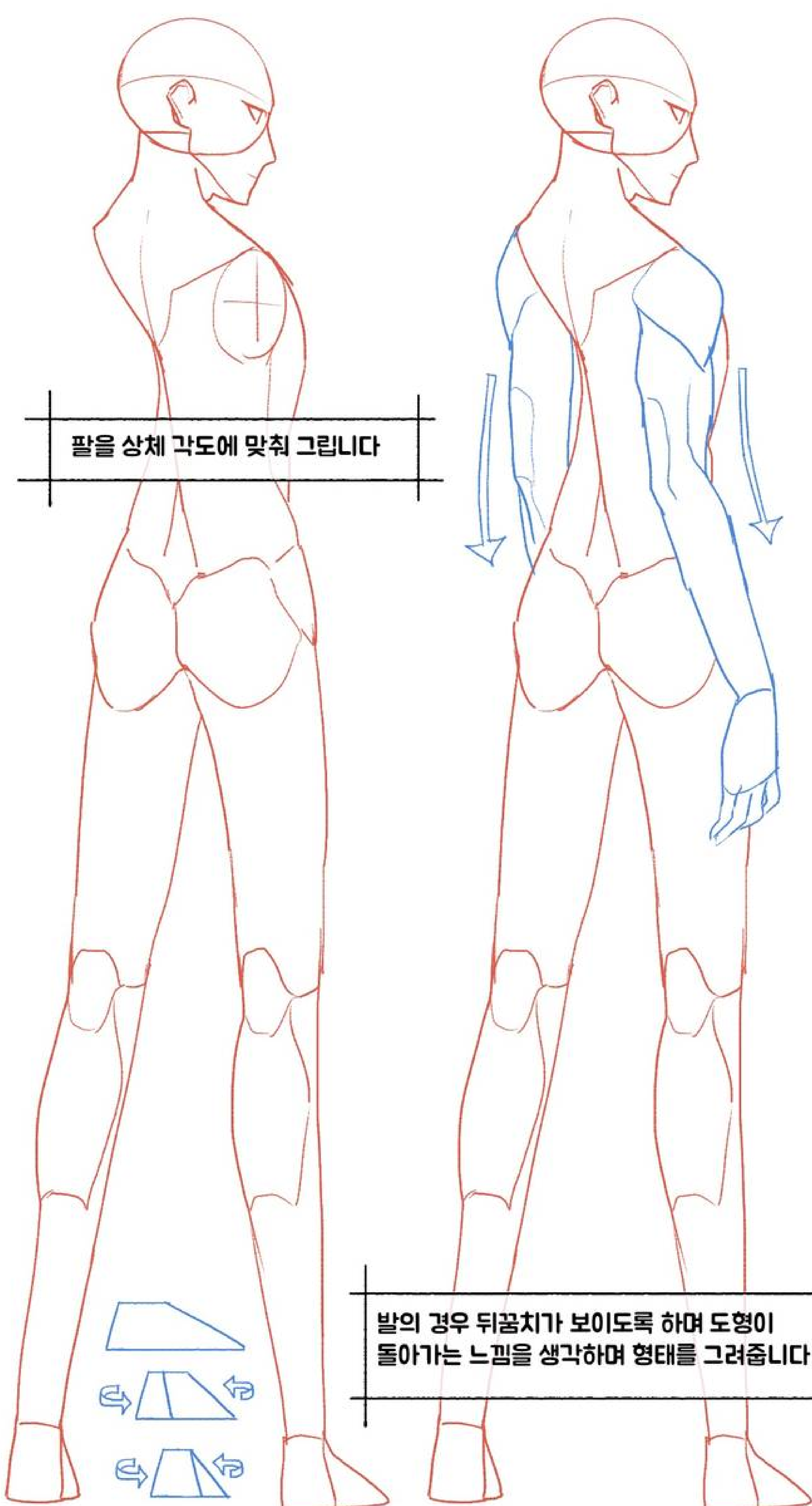
▌Q : 뒤돌아 볼 때 엉덩이 형태를 모르겠어요

뒷모습에서 뒤돌아보는 형태로 상체는 29화를 참고하시면 됩니다





도형의 각도와 형태를 생각하며서 엉덩이 부분을 그려나갑니다





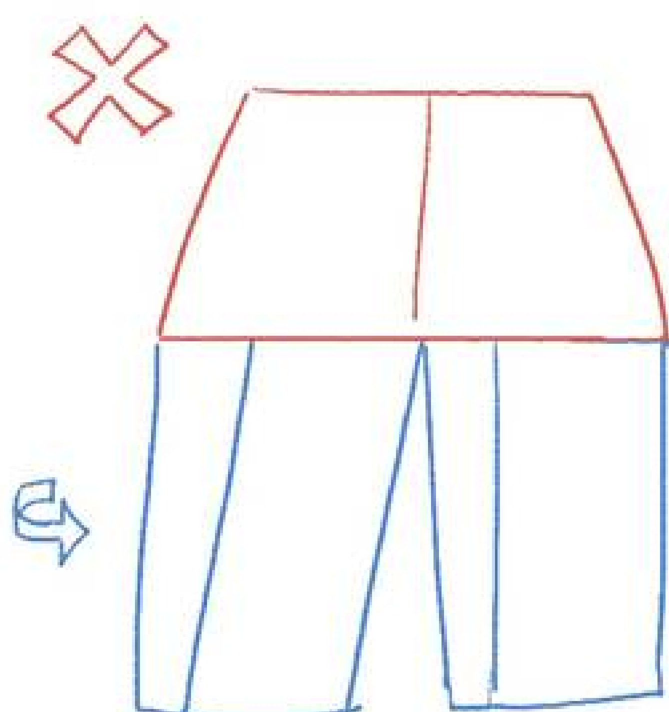


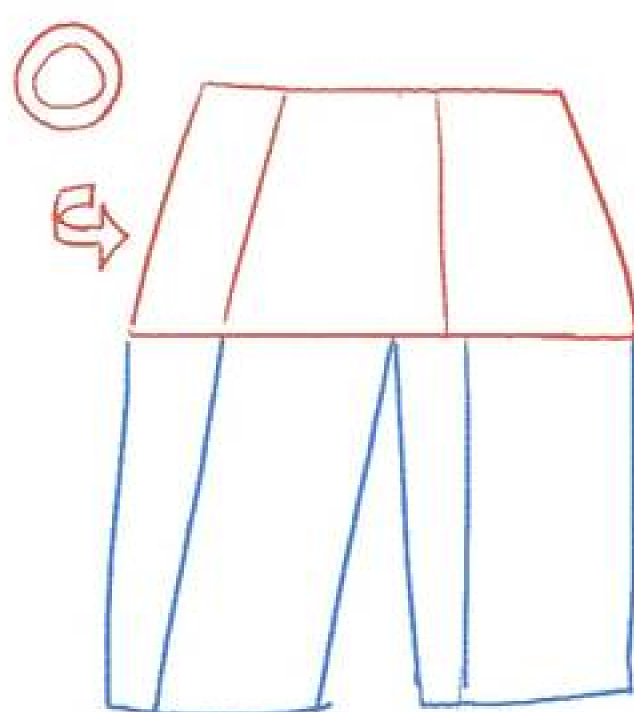
딱딱한 느낌의 라인을
부드럽게 정리하고 인체에
맞춰 옷을 입혀줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

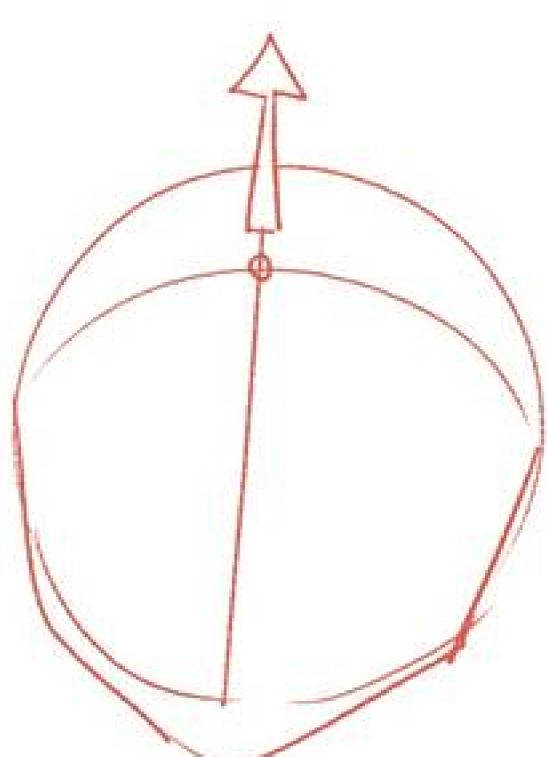






key point

Q : 물에 빠져 허우적거리는 모습을 알고 싶어요





고개를 든 상태이므로 위를 보는 방향으로 얼굴을 그려줍니다



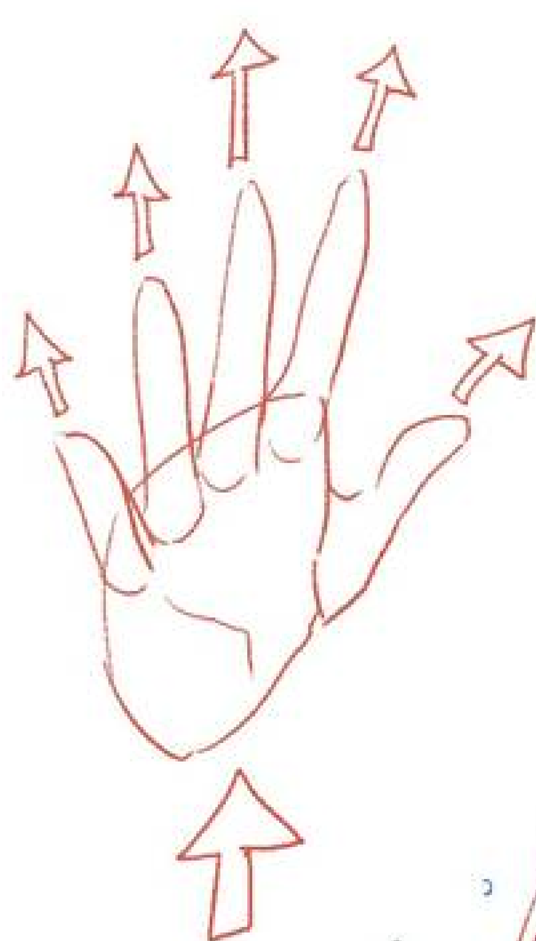
고통스러워하는 표정과 상체 일부분만 그립니다





젖은 머리카락과 물방울 표현을 추가해줍니다

젖은 머리카락의 경우 31화를 참고하시면 됩니다





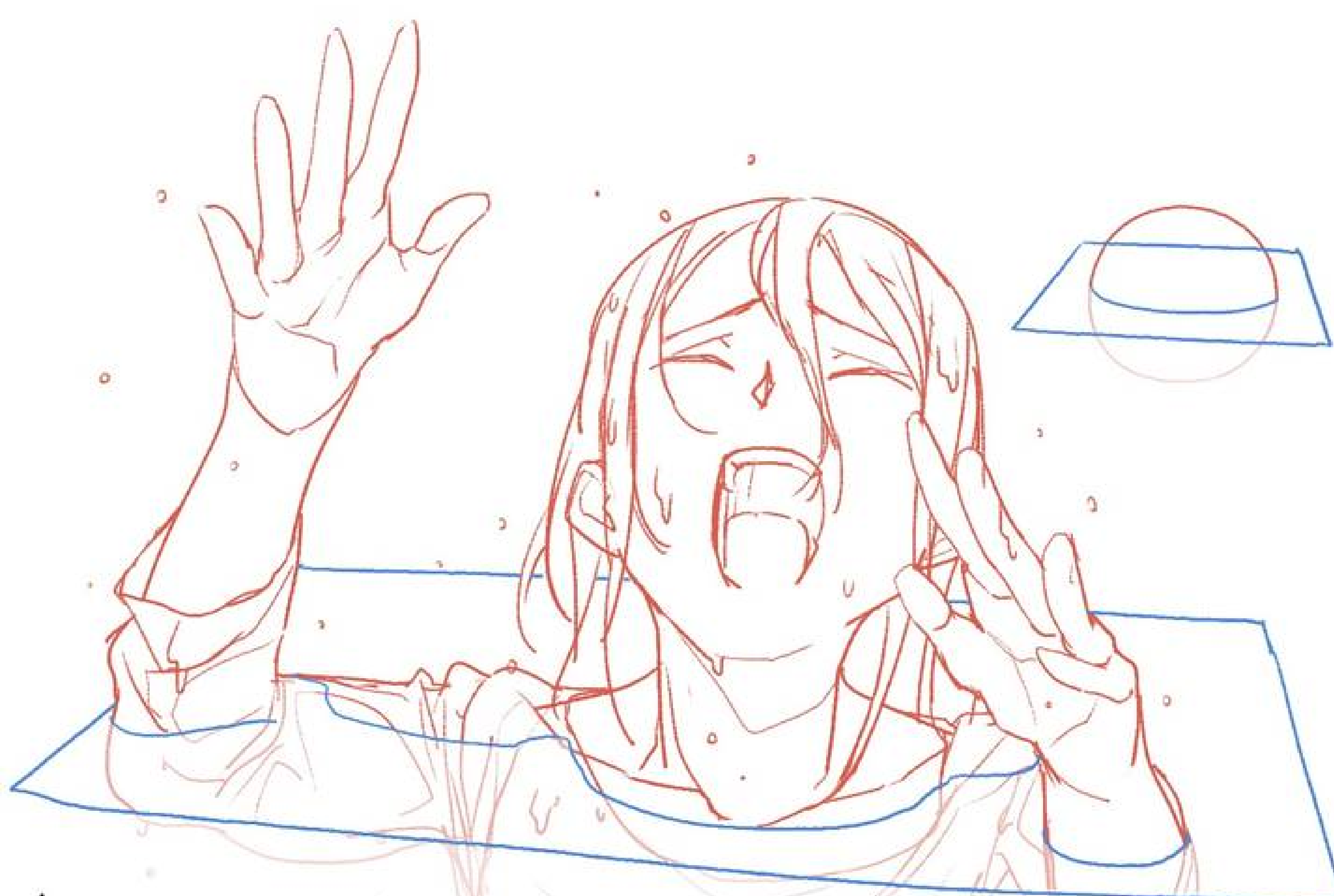
허우적거리는 손동작으로 손가락을 다
펴고 있는 상태로 위치를 잡아 표현합니다



어깨서부터 손까지 팔을 이어 완성합니다



물에 젖어 몸에 달라 붙은 옷을 그립니다



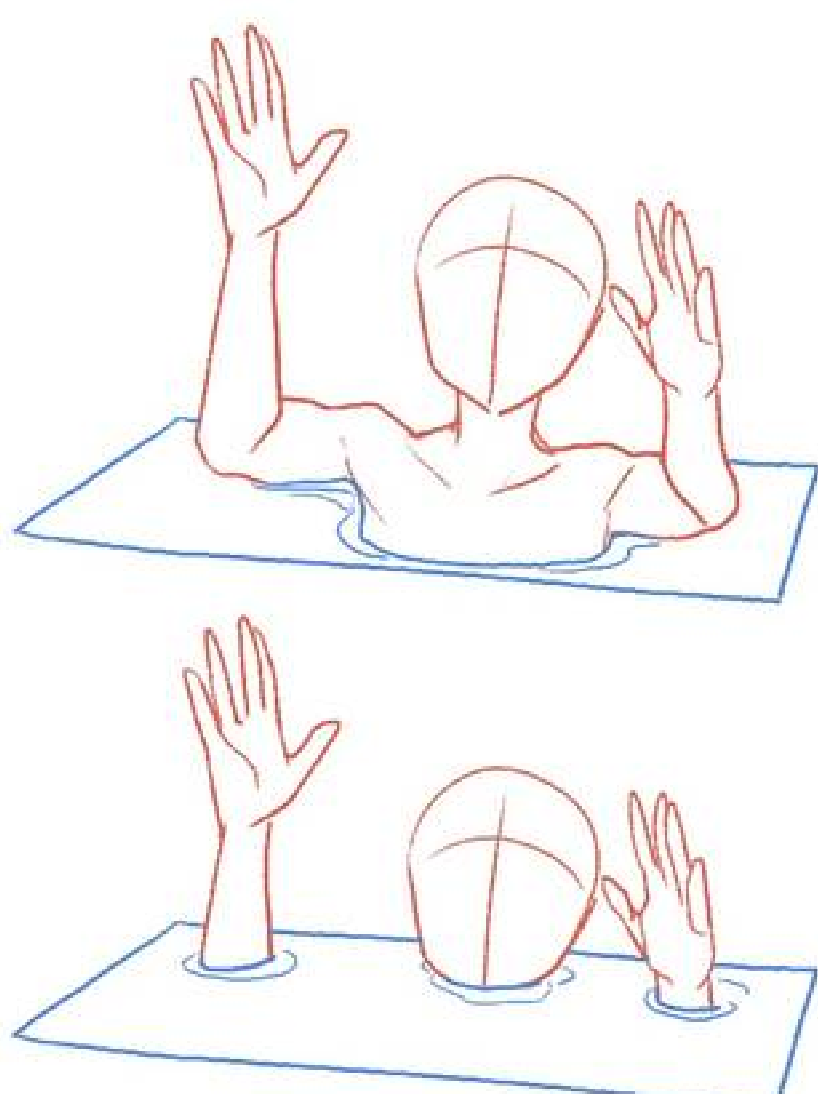
물 표면의 각도를 생각하고 몸의 일부를 잠기게 합니다



튀는 물과 파동을 만들고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



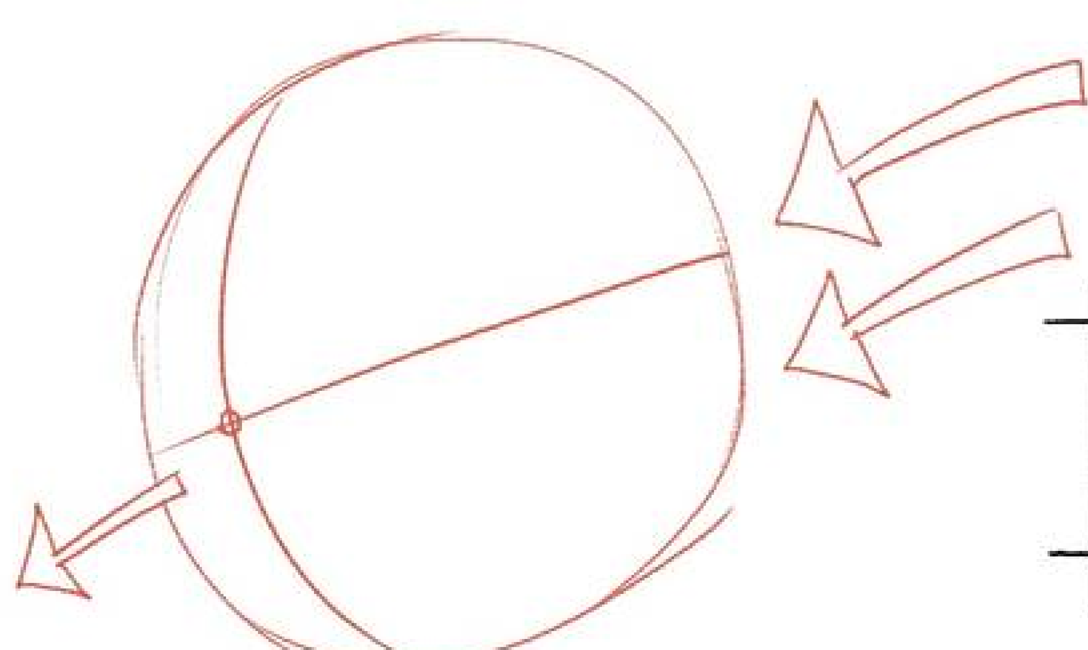


같은 포즈라도 물에 잠기는
표현에 따라 상황이 다르게
보일 수가 있으니 참고 바랍니다

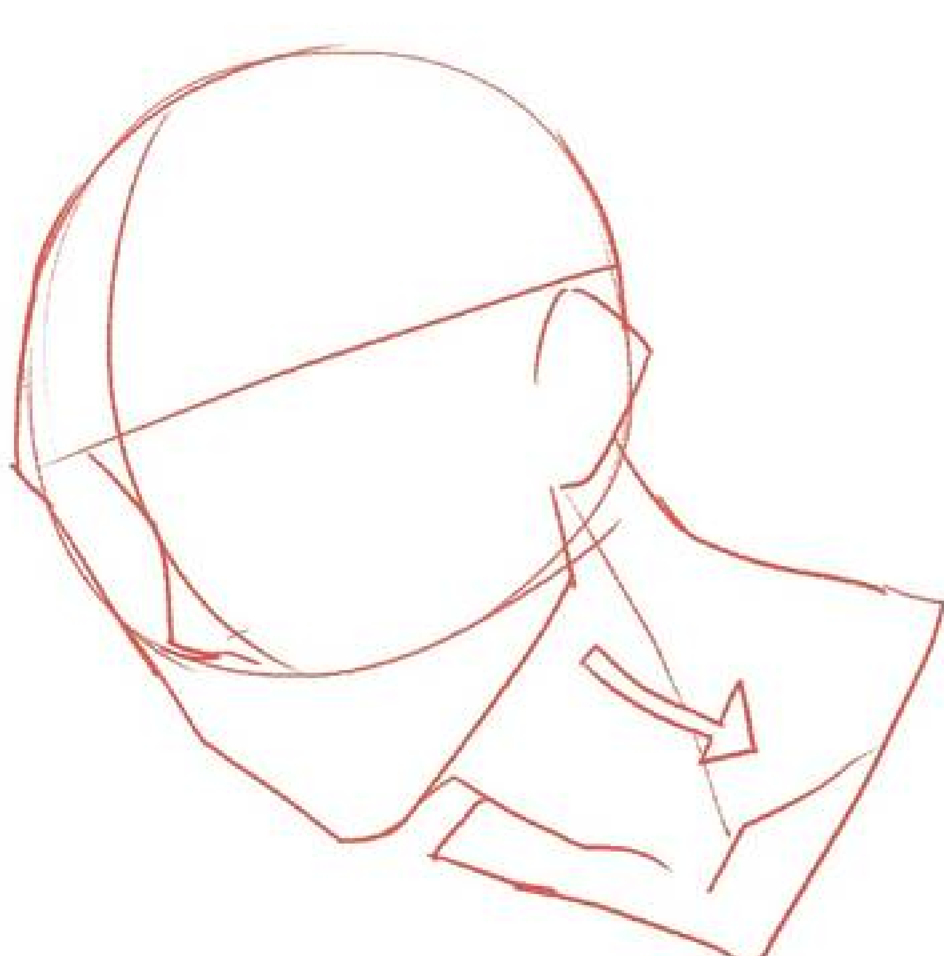


key point

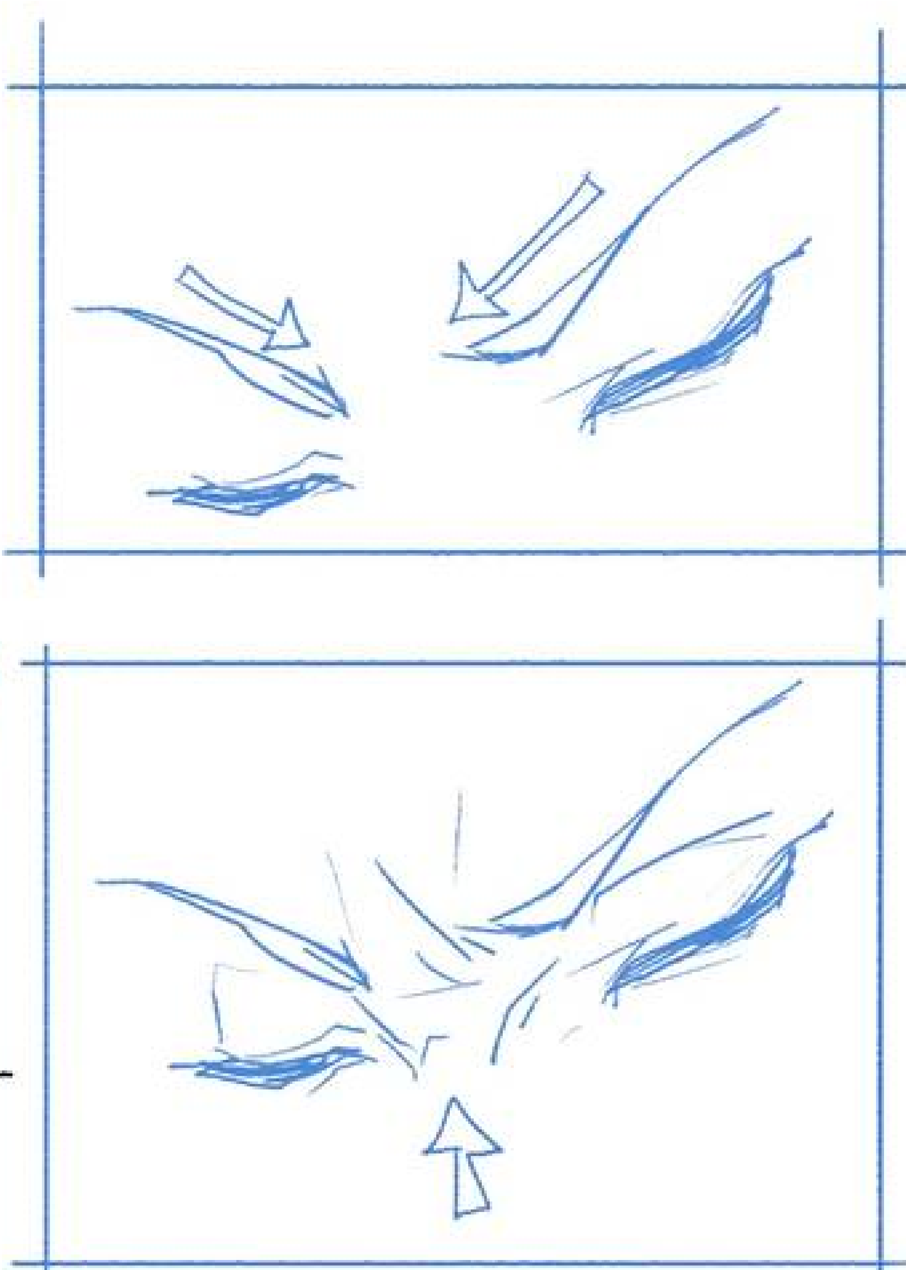
▌Q : 맞을 때 표정이 궁금합니다



때리는 방향에 맞춰 맞는
방향도 일치시켜 그려줍니다



목을 사선으로 빼줍니다





맞을 때 표정으로 눈을 감고 미간을
찌푸리면서 생기는 주름을 표현합니다



맞는 과정으로 머리카락을
흩날려주고 원래 상태로 돌아온다면
맞은 후의 모습으로 됩니다



맞은 부위를 얇은 선으로
표현하고 효과선으로 속도감을
만들어 마무리합니다





얼굴살이 밀리면서 표정을 더 일그러지게 그리고 효과선
역시 길고 강하게 표현하면 더 세게 맞는 느낌으로 완성됩니다





아래서부터 맞을 경우
턱이 들리고 위와 같은 방법으로
흐름과 효과선이 추가됩니다

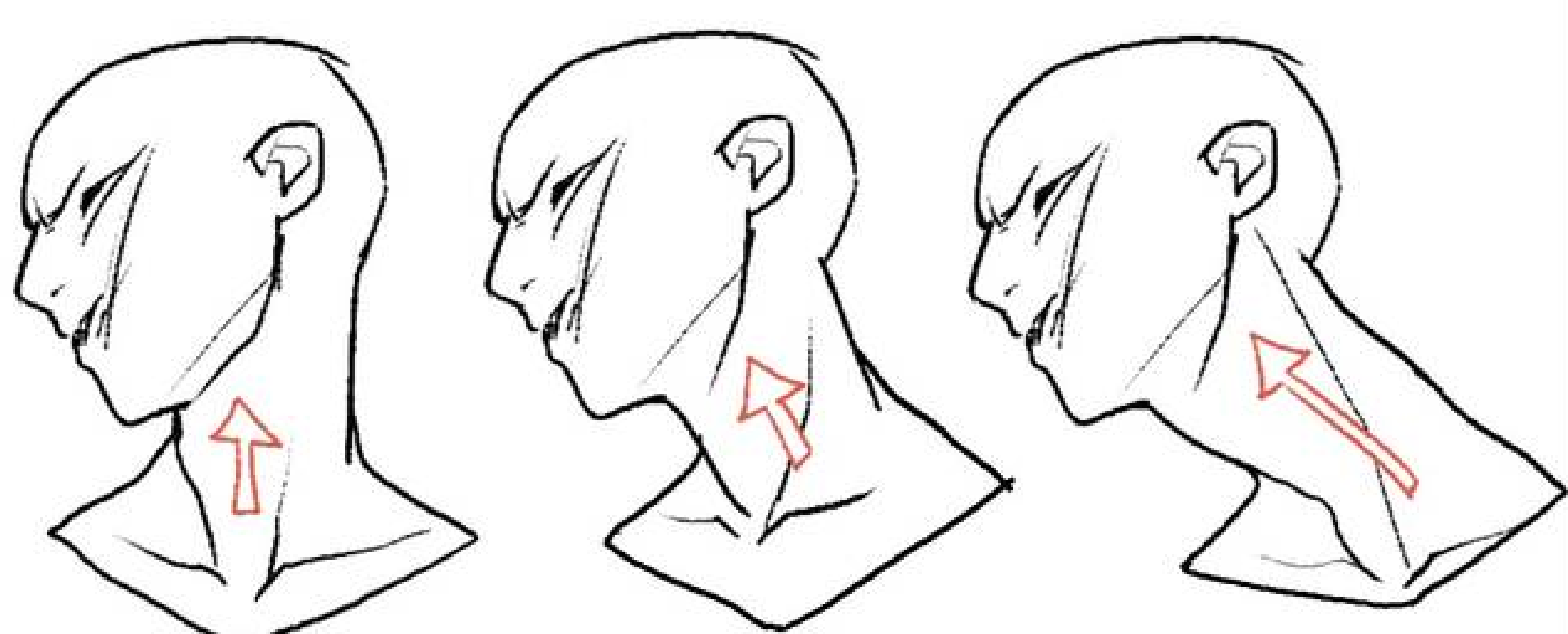






위에서부터 맞을 경우 머리가
숙여지고 위와 같은 방법으로
흐름과 효과선이 추가됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

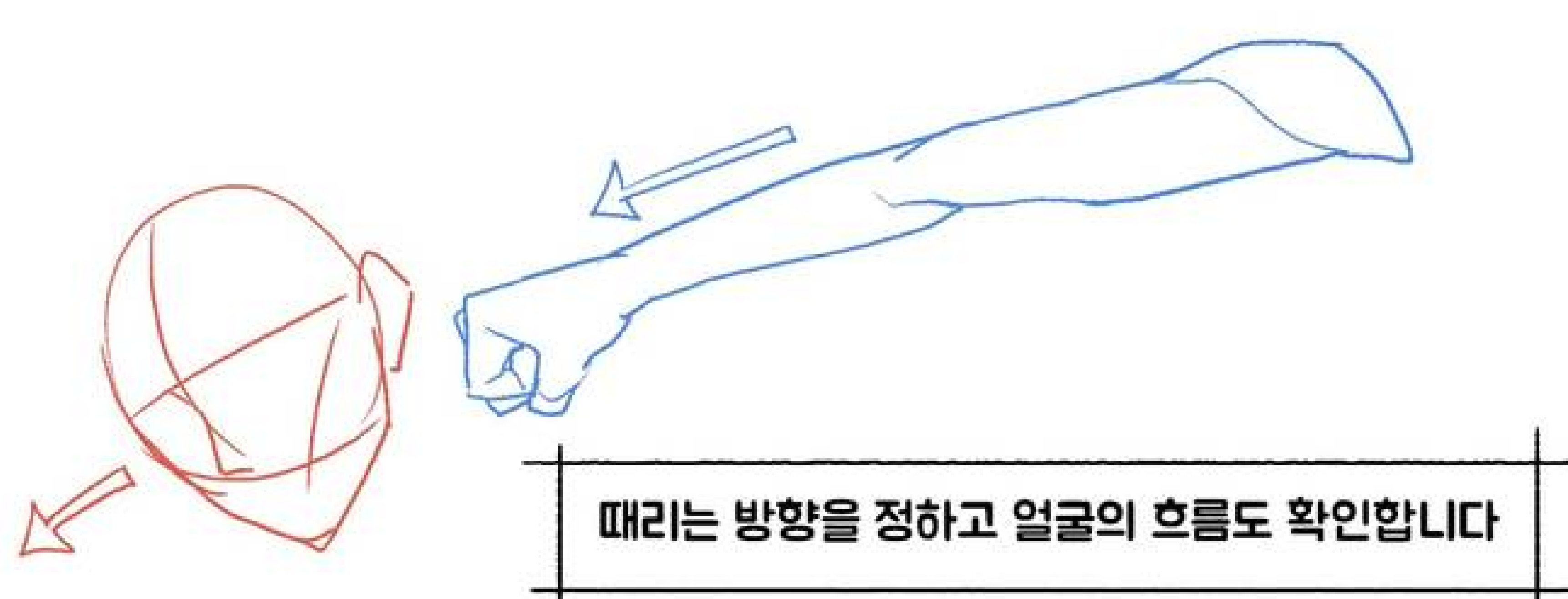


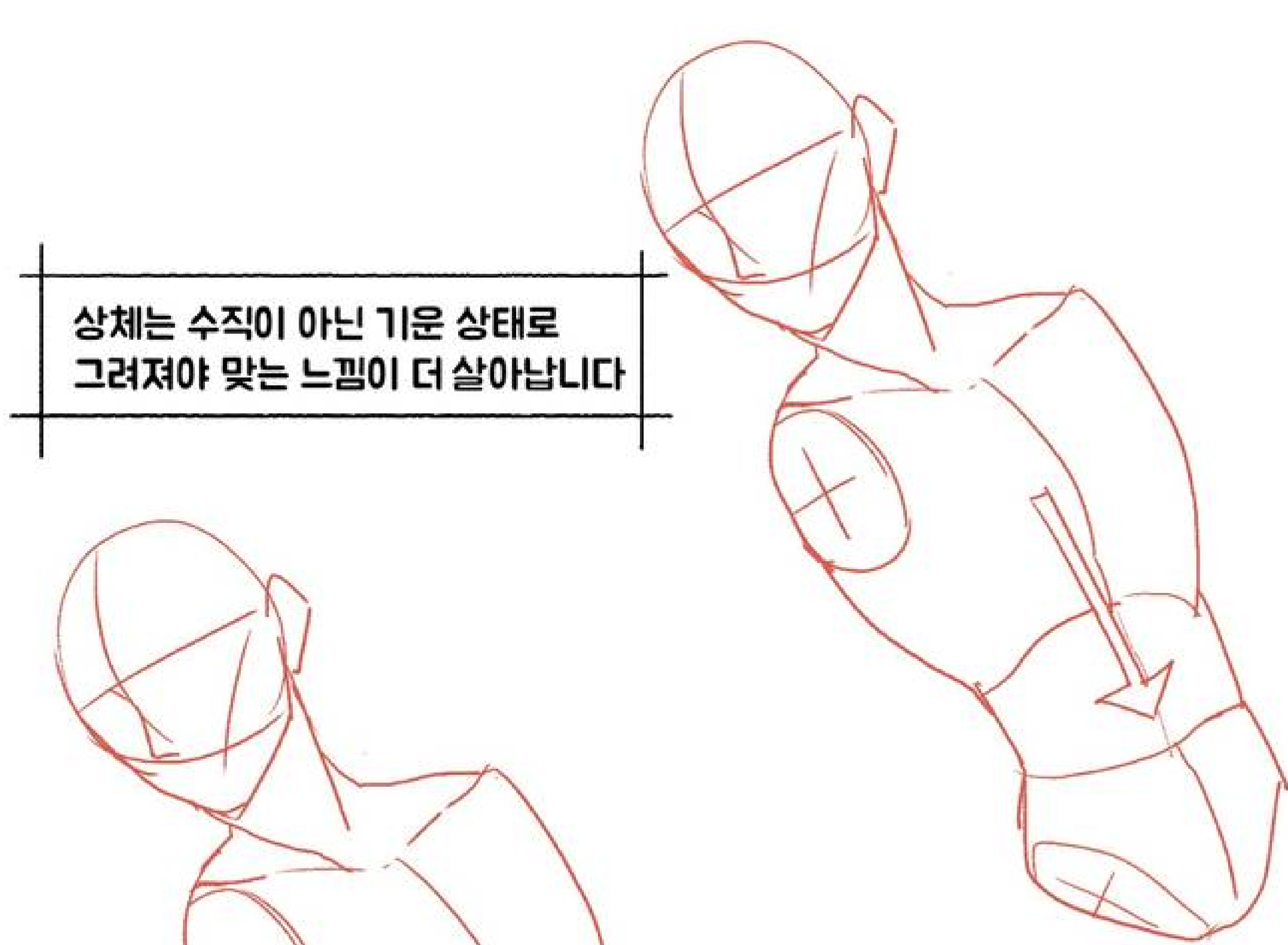
목의 방향이나 길이로 맞는
느낌의 표현을 더욱 과장 시킬 수
있어 상황에 맞게 그려줍니다

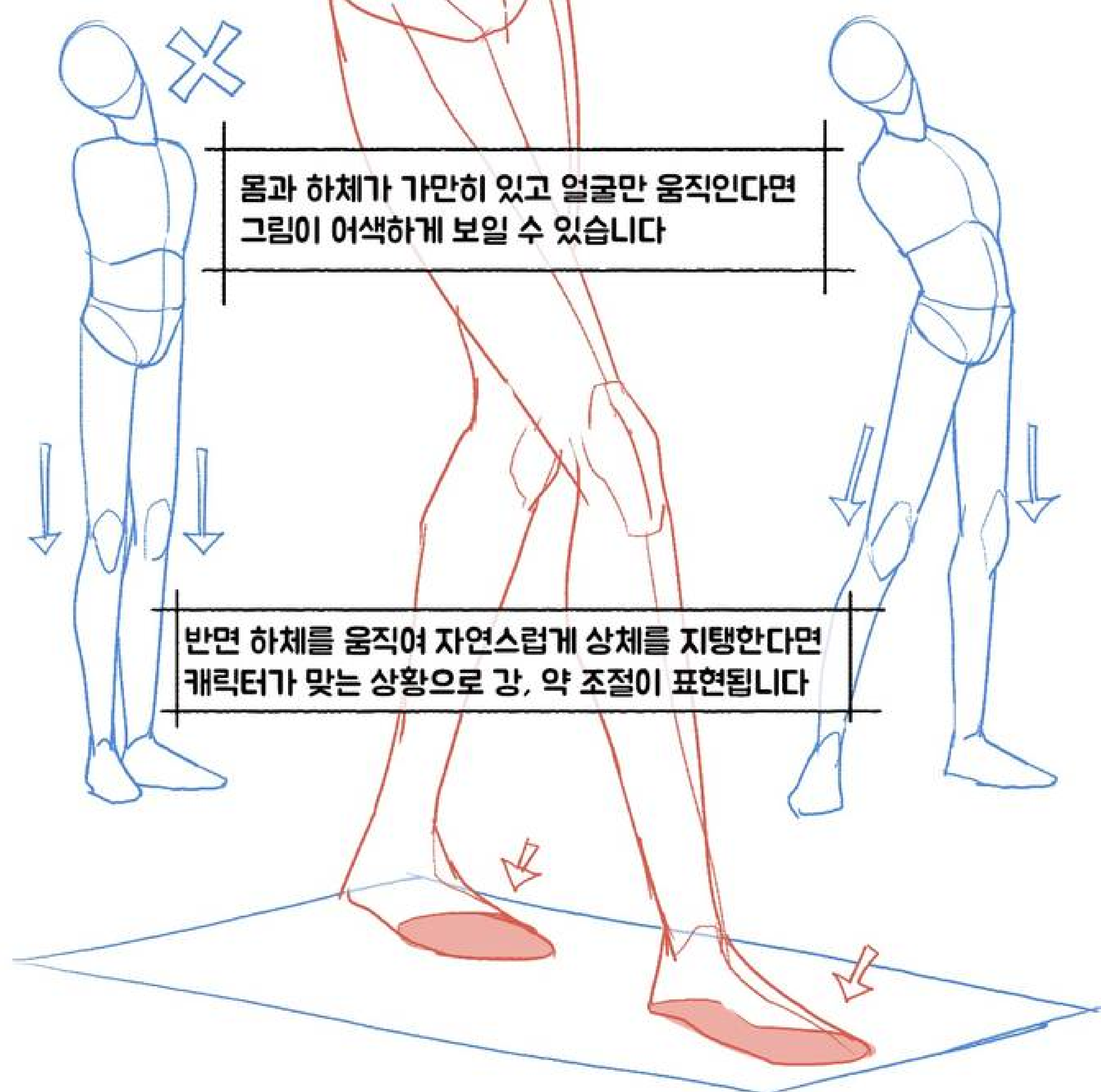


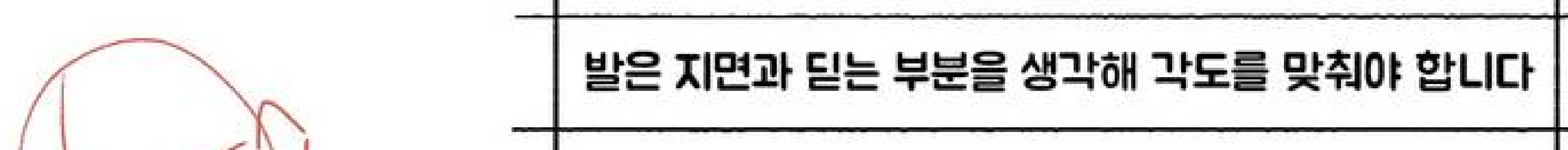
key point

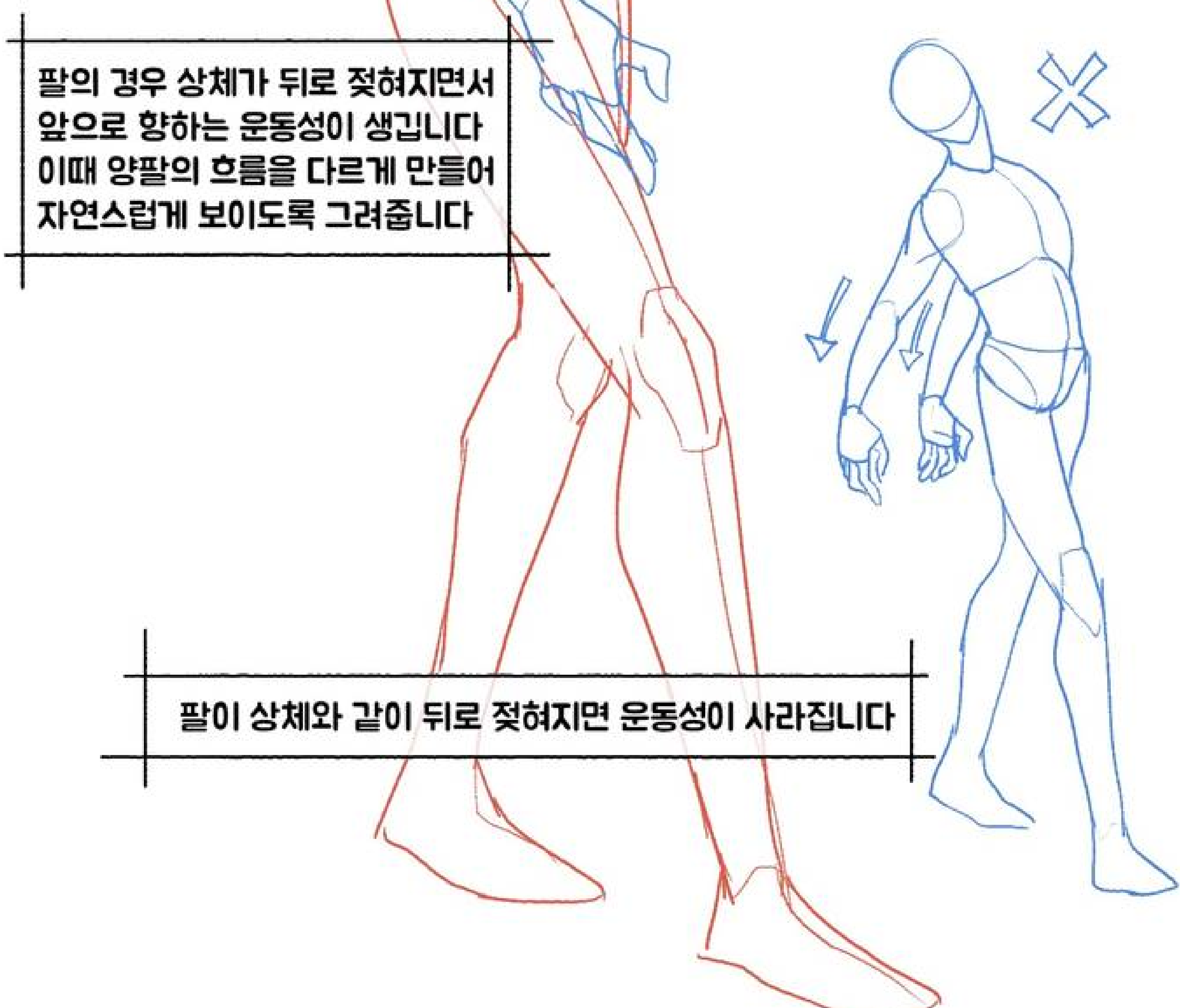
Q : 맞을 때 몸은 어떻게 움직이나요

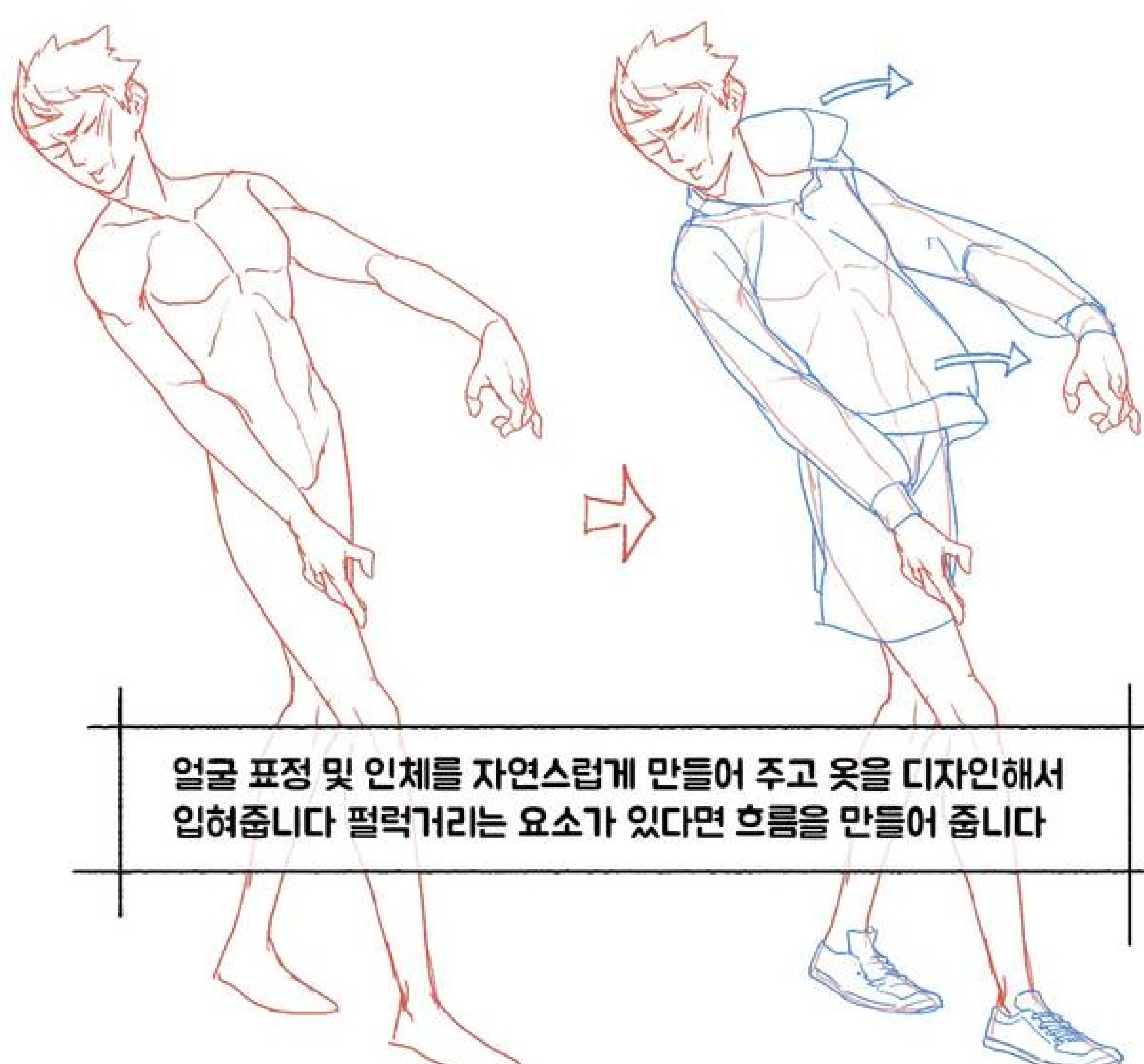






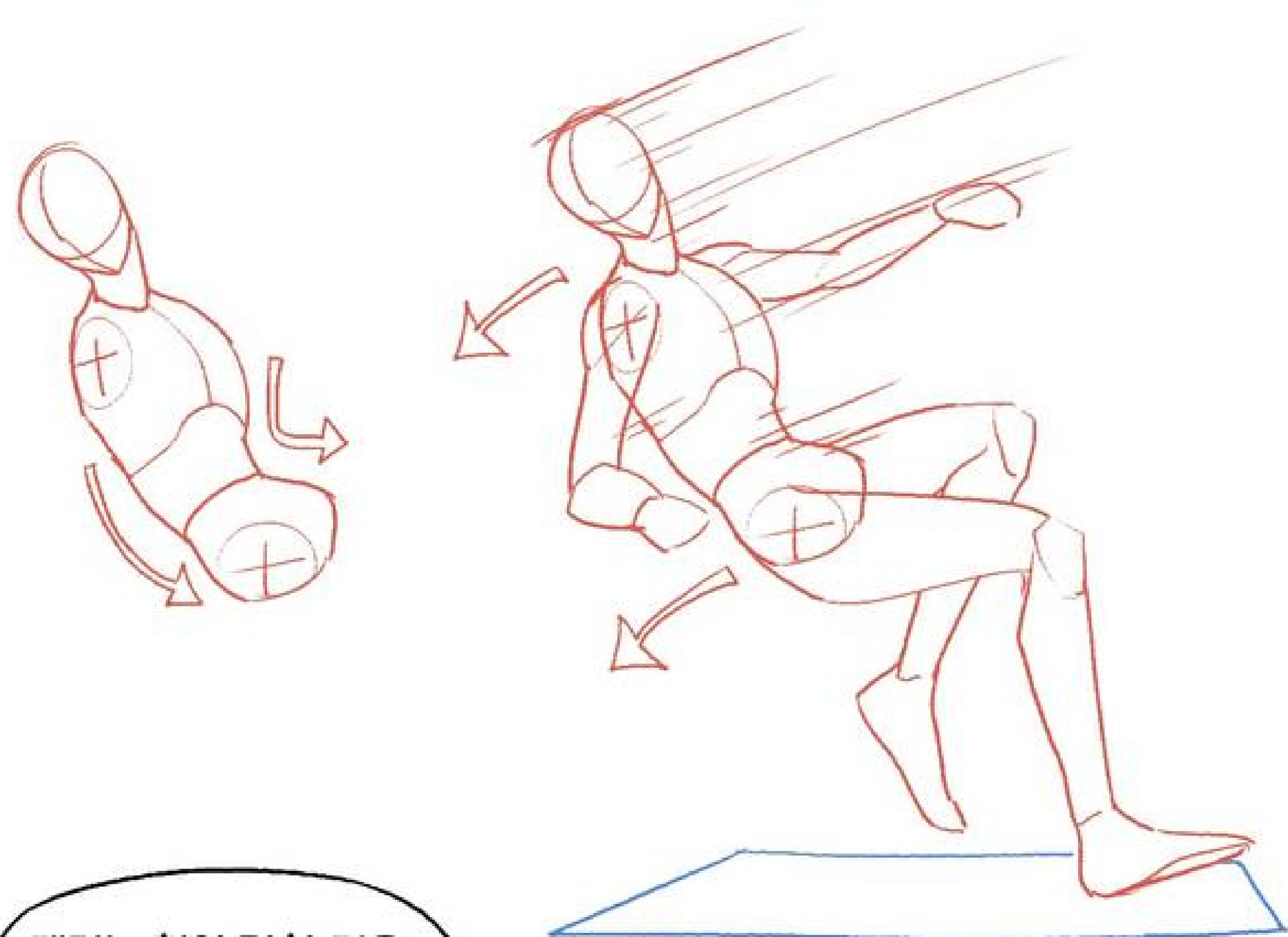








타코작가의 알아두면 좋다!!

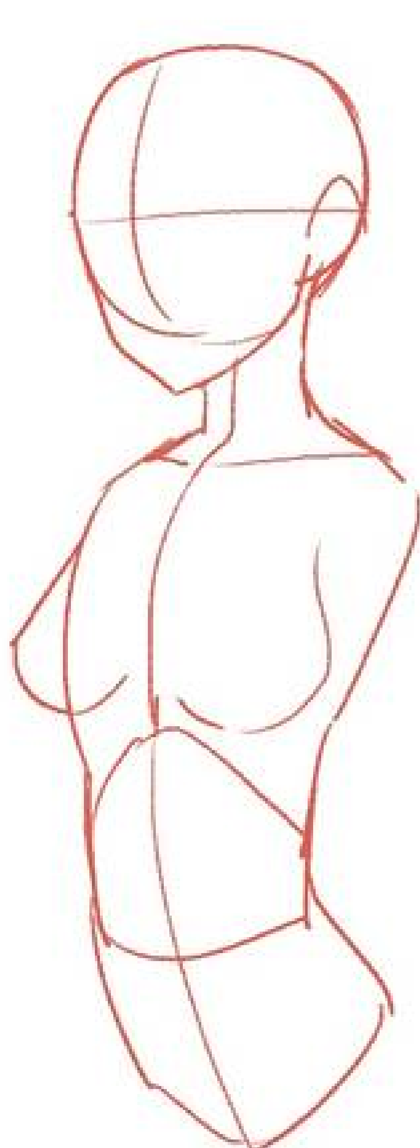


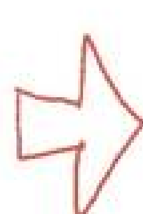
때리는 힘이 강할 경우
몸의 무게 중심이 뒤로
쏠리면서 넘어지는 듯한
표현을 해주면 됩니다

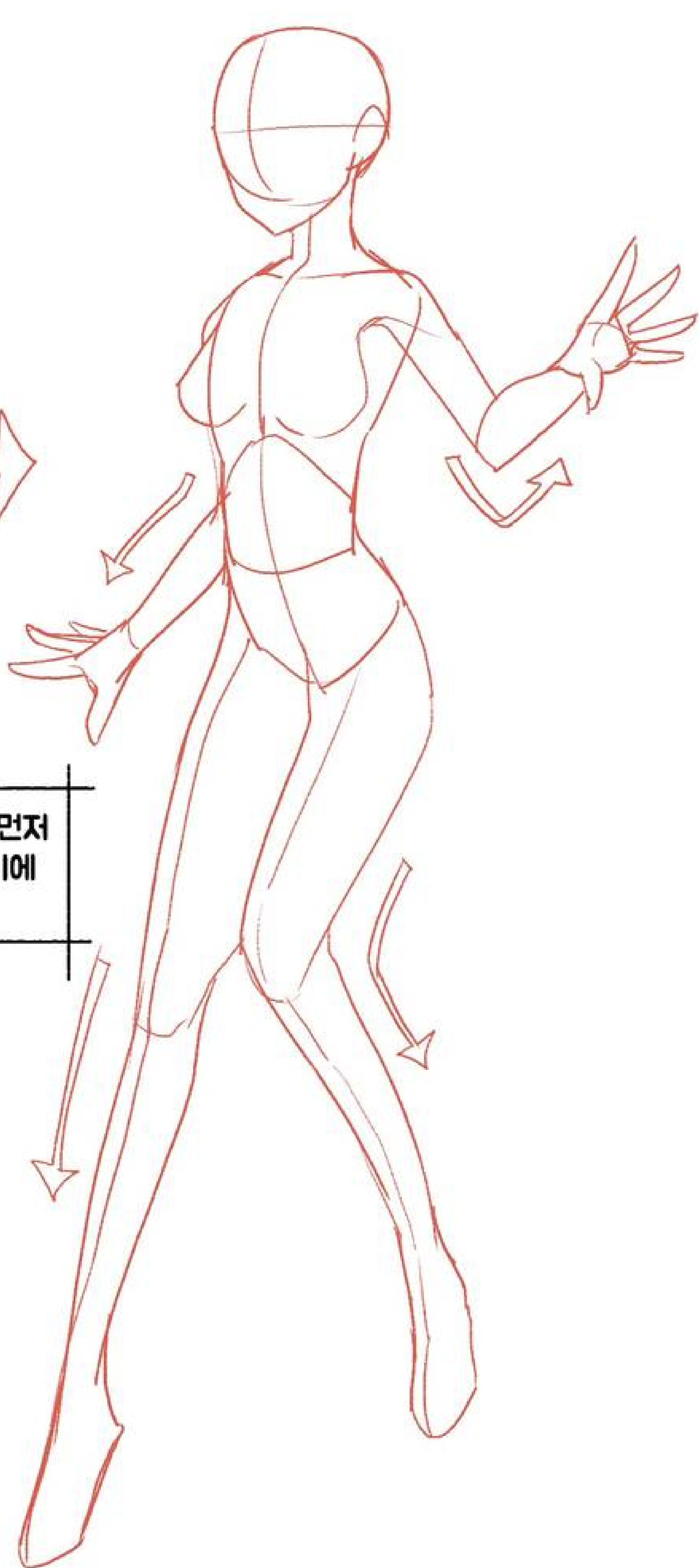


key point

Q : 길고 풍성한 느낌의 머리카락을 알려주세요

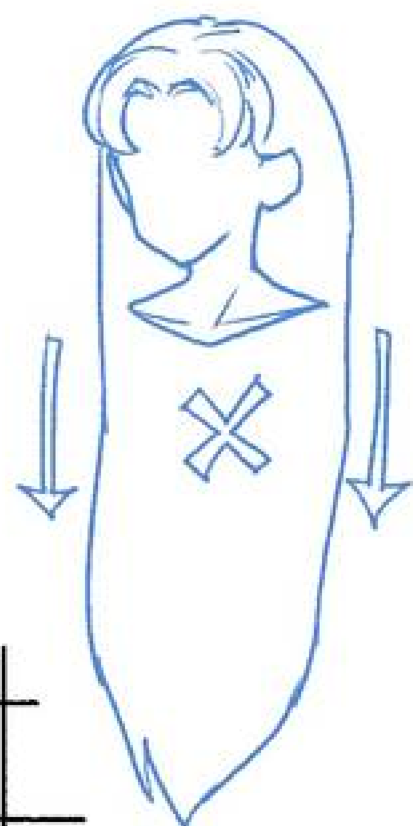




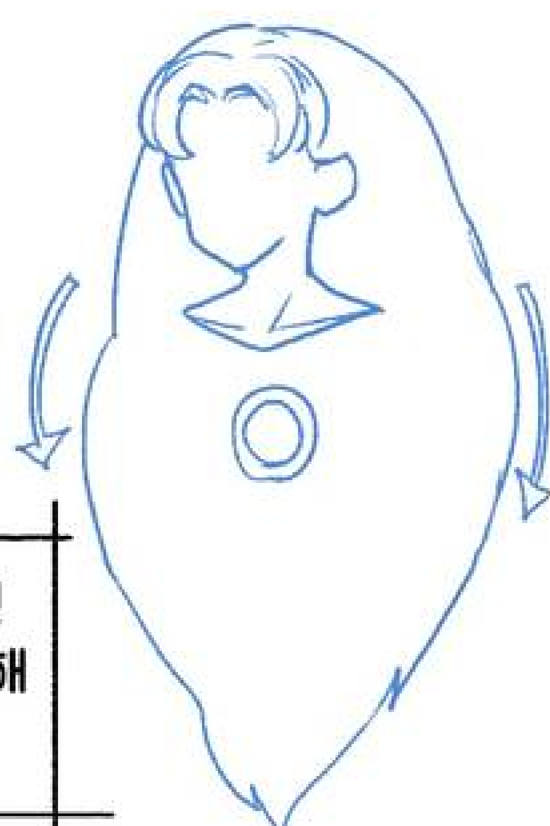


전체 느낌과 동작을 보기 위해 먼저
자연스럽게 상체부터 팔과 다리에
움직임을 만들어 그려줍니다

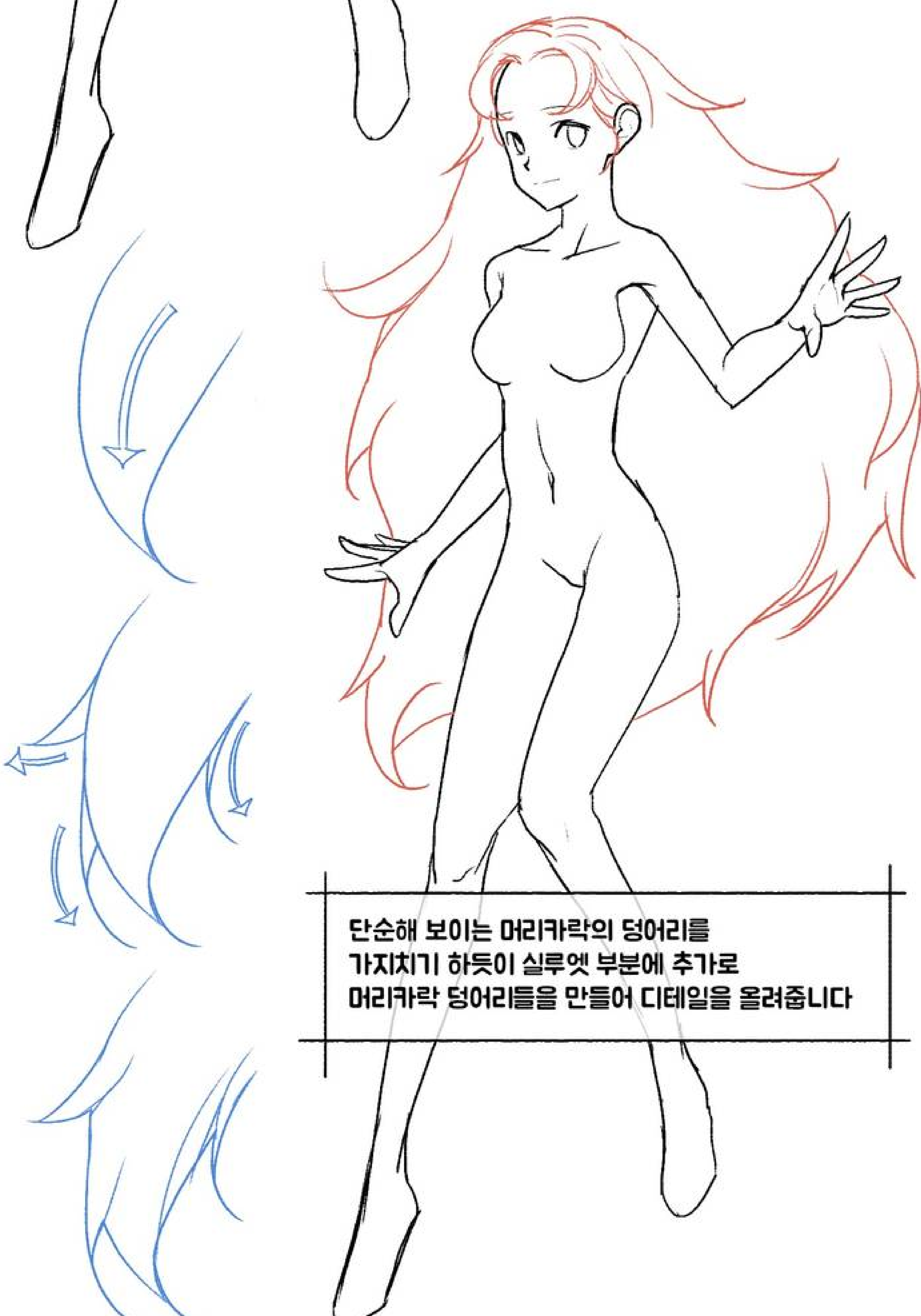




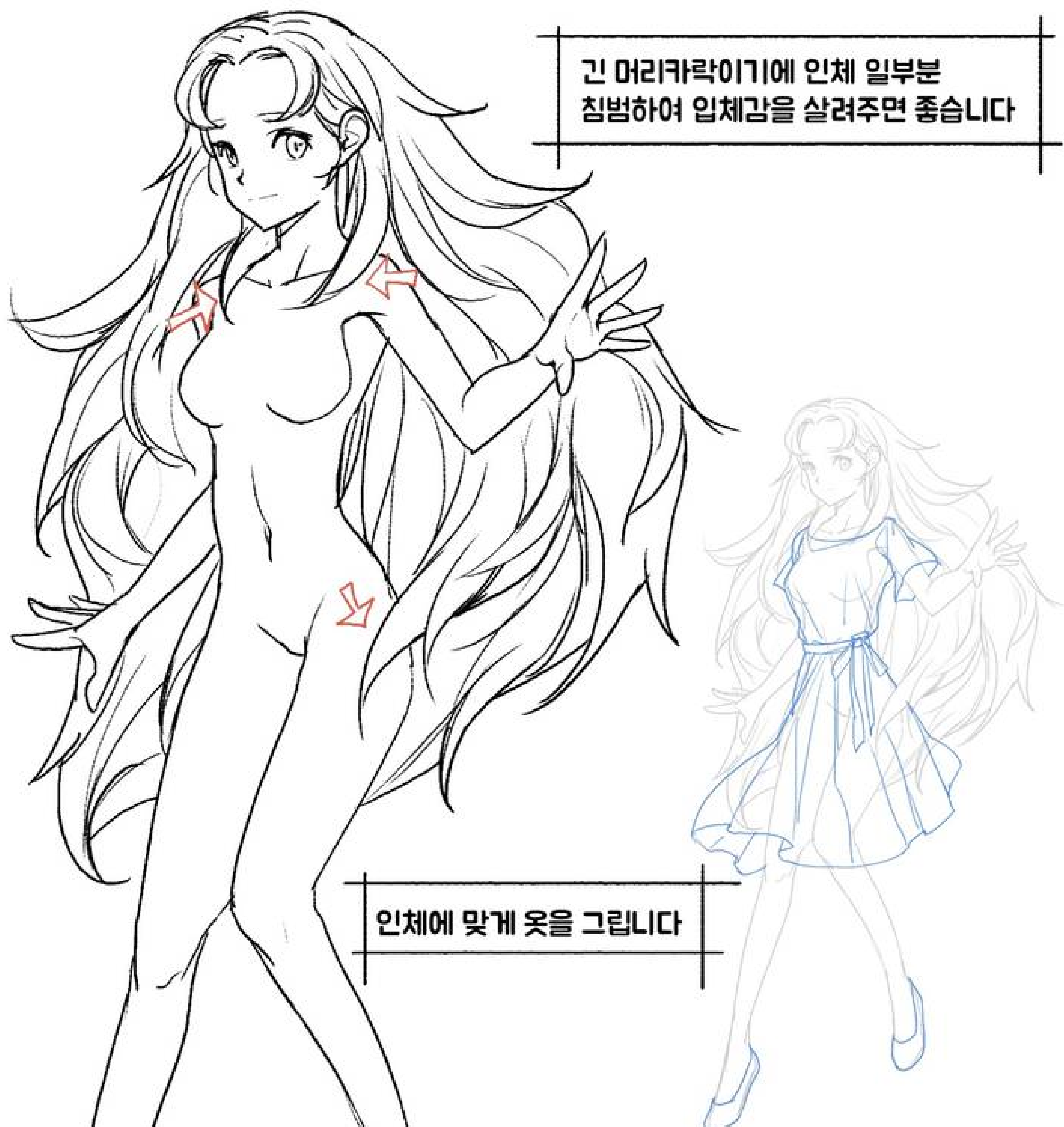
인체를 정리해줍니다

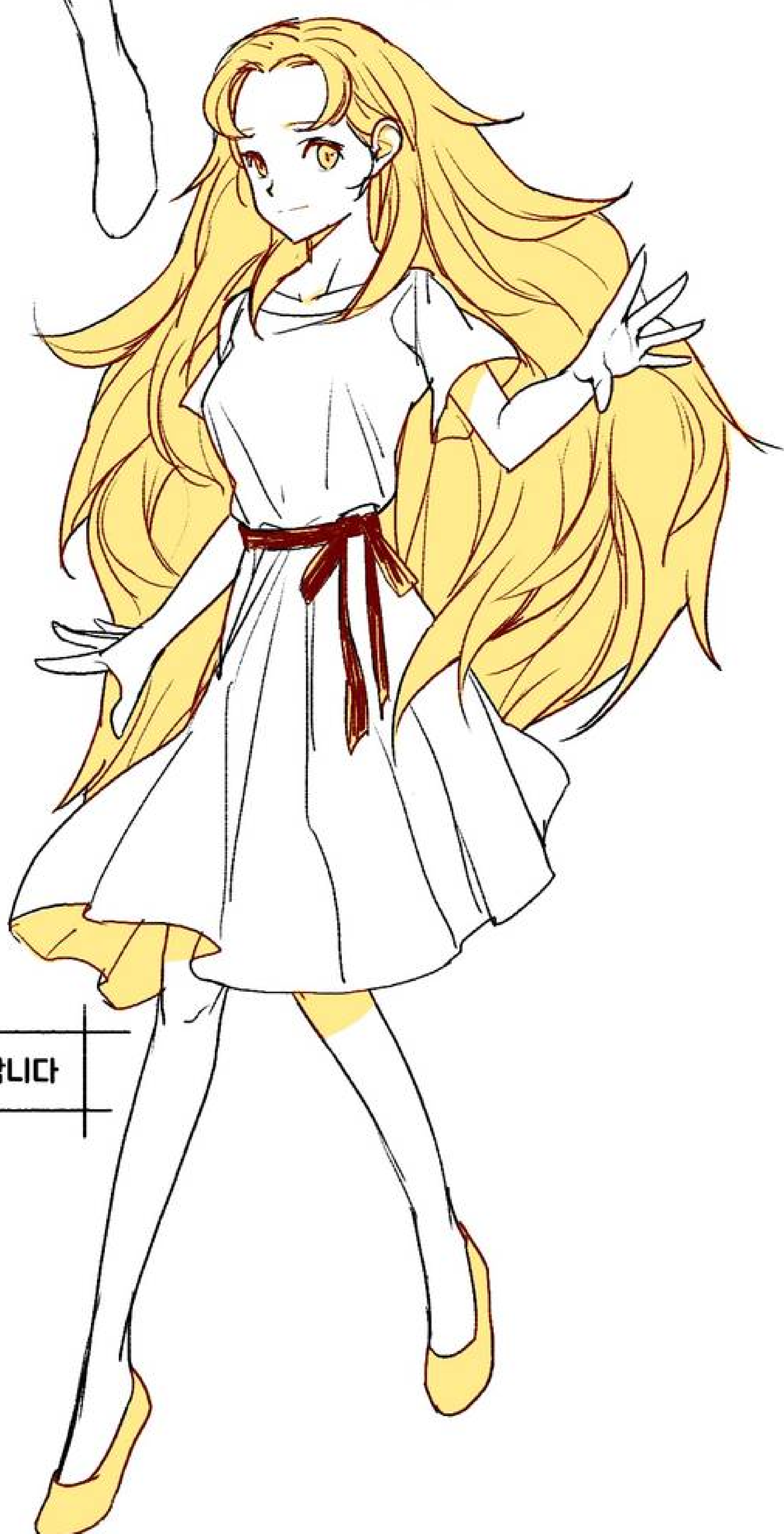


머리카락의 실루엣이 수직으로 내려오면
풍성한 느낌이 안 생기므로 곡선을 이용해
양쪽으로 퍼지게 선을 그려줍니다



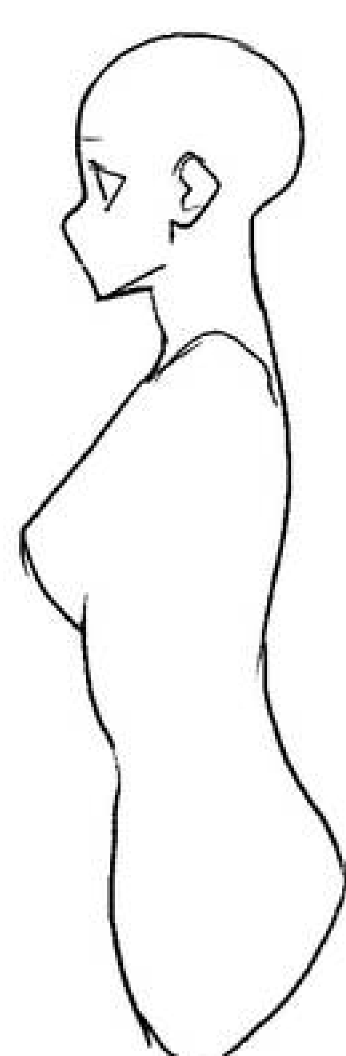
단순해 보이는 머리카락의 덩어리를
가지치기 하듯이 실루엣 부분에 추가로
머리카락 덩어리들을 만들어 디테일을 올려줍니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



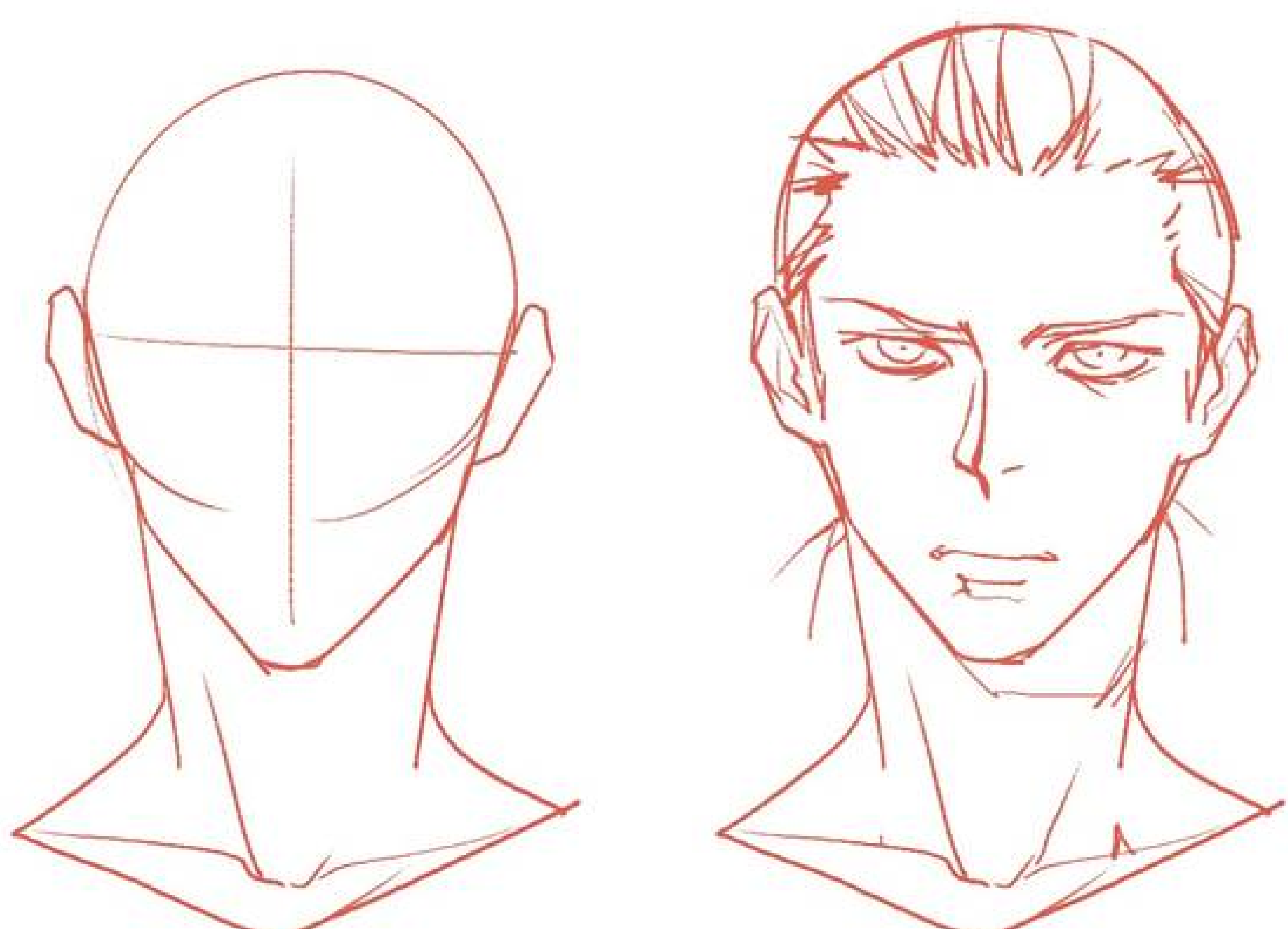


옆모습의 경우 등 쪽과 머리카락이
붙기 때문에 뒤쪽 위주로 퍼지는
방향을 곡선을 살려 만들어줍니다

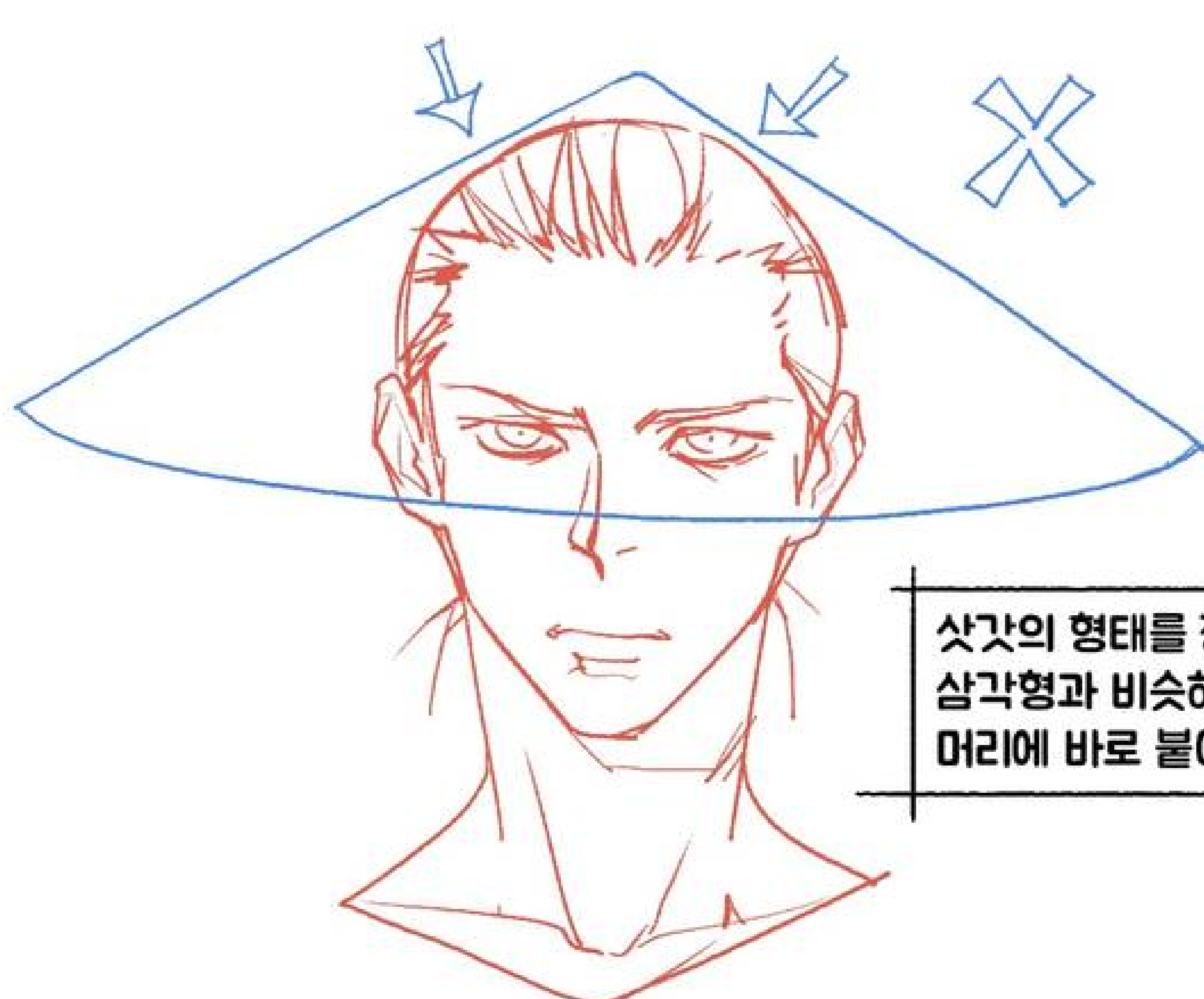


key point

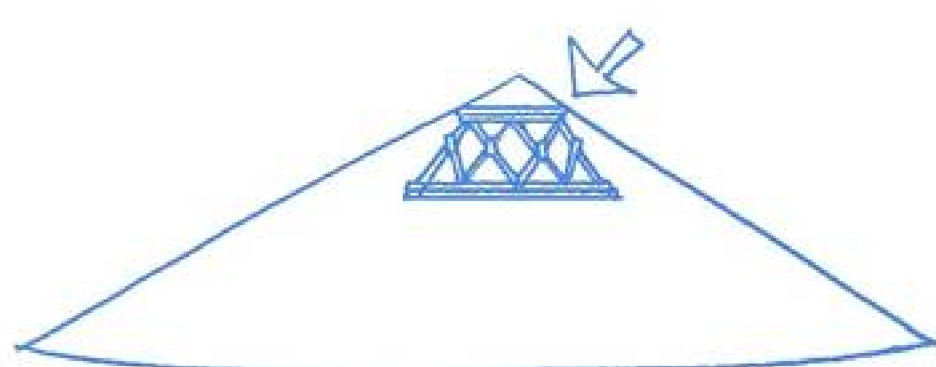
Q : 삿갓을 쓴 얼굴을 그리면 어색해 보여요

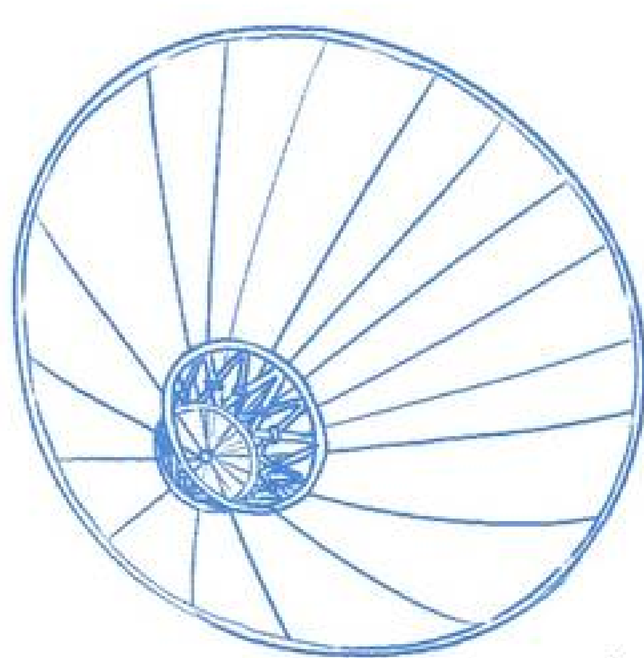


삿갓을 씌울 얼굴을 그려줍니다

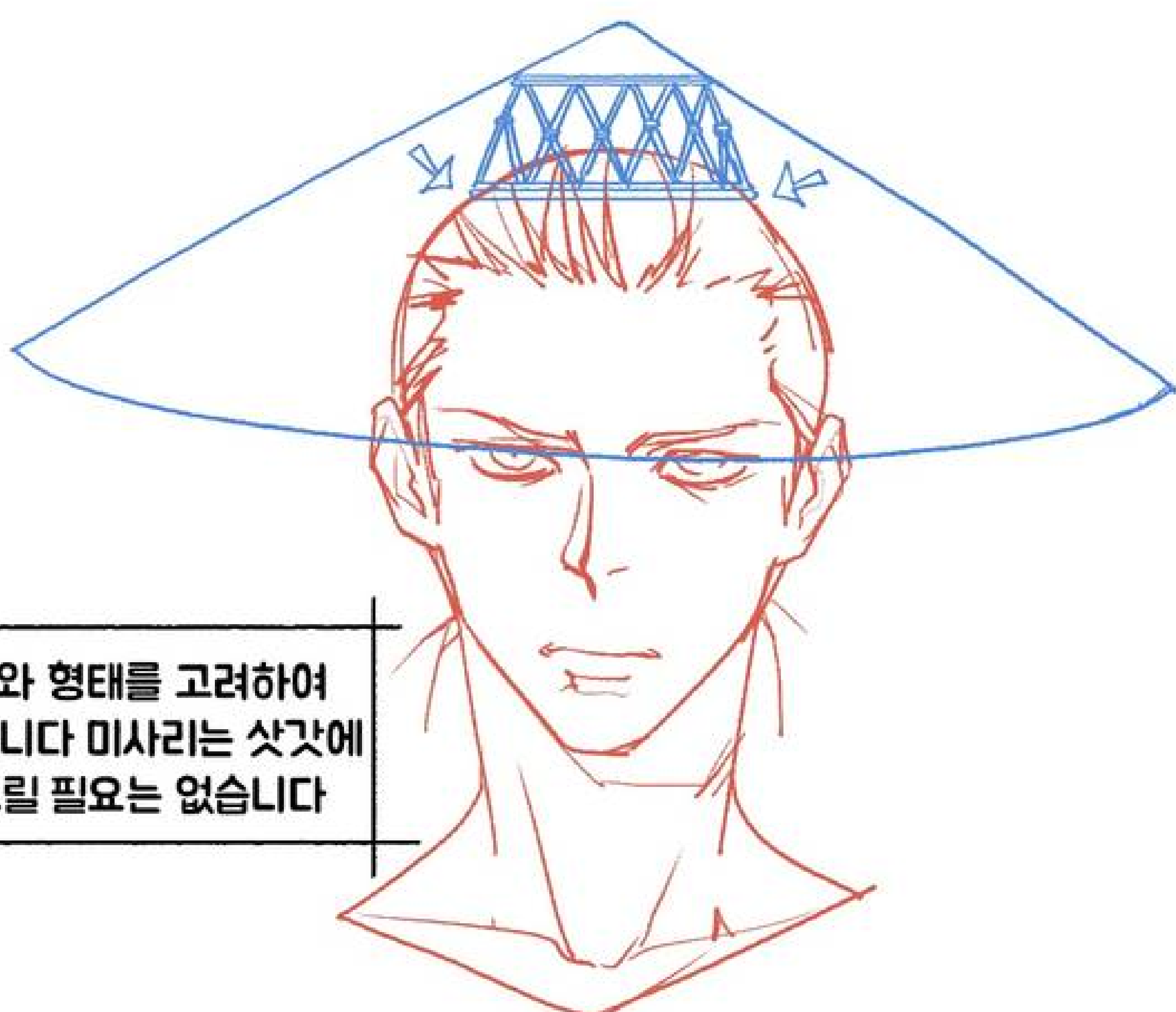


삿갓의 형태를 정면에서 볼 경우 삼각형과 비슷하고 머리에 씌울 때 머리에 바로 붙여 그리면 안 됩니다

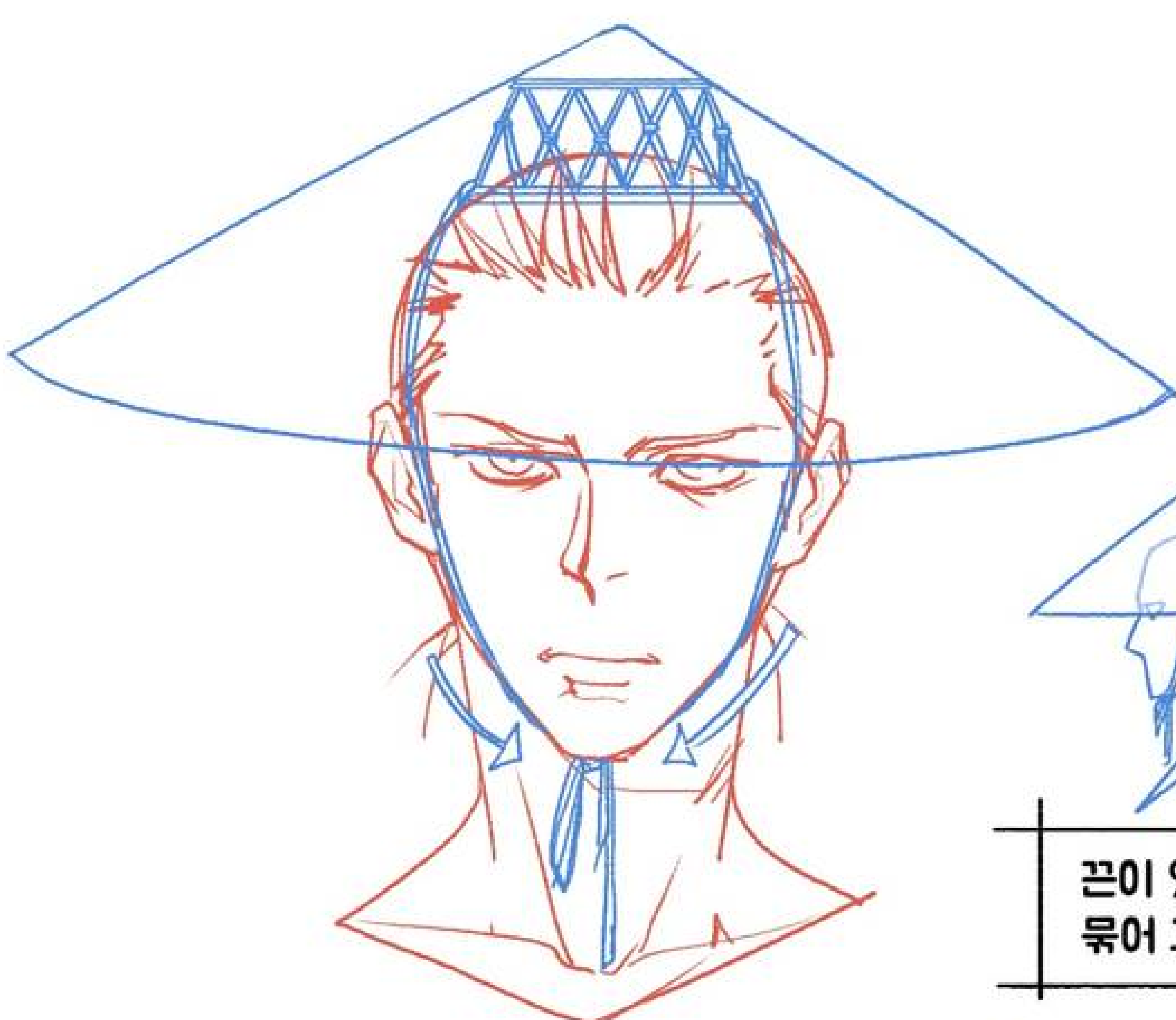


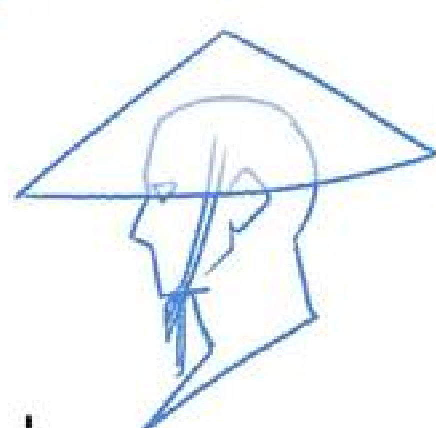


삿갓 안에는 "미사리"라는 머리를 받쳐주거나 고정하는 부분이 있습니다



이처럼 미사리 길이와 형태를 고려하여 삿갓을 그려주면 됩니다 미사리는 삿갓에 가려지기 때문에 그릴 필요는 없습니다





끈이 있을 경우 턱 부분에 묶어 고정시킵니다



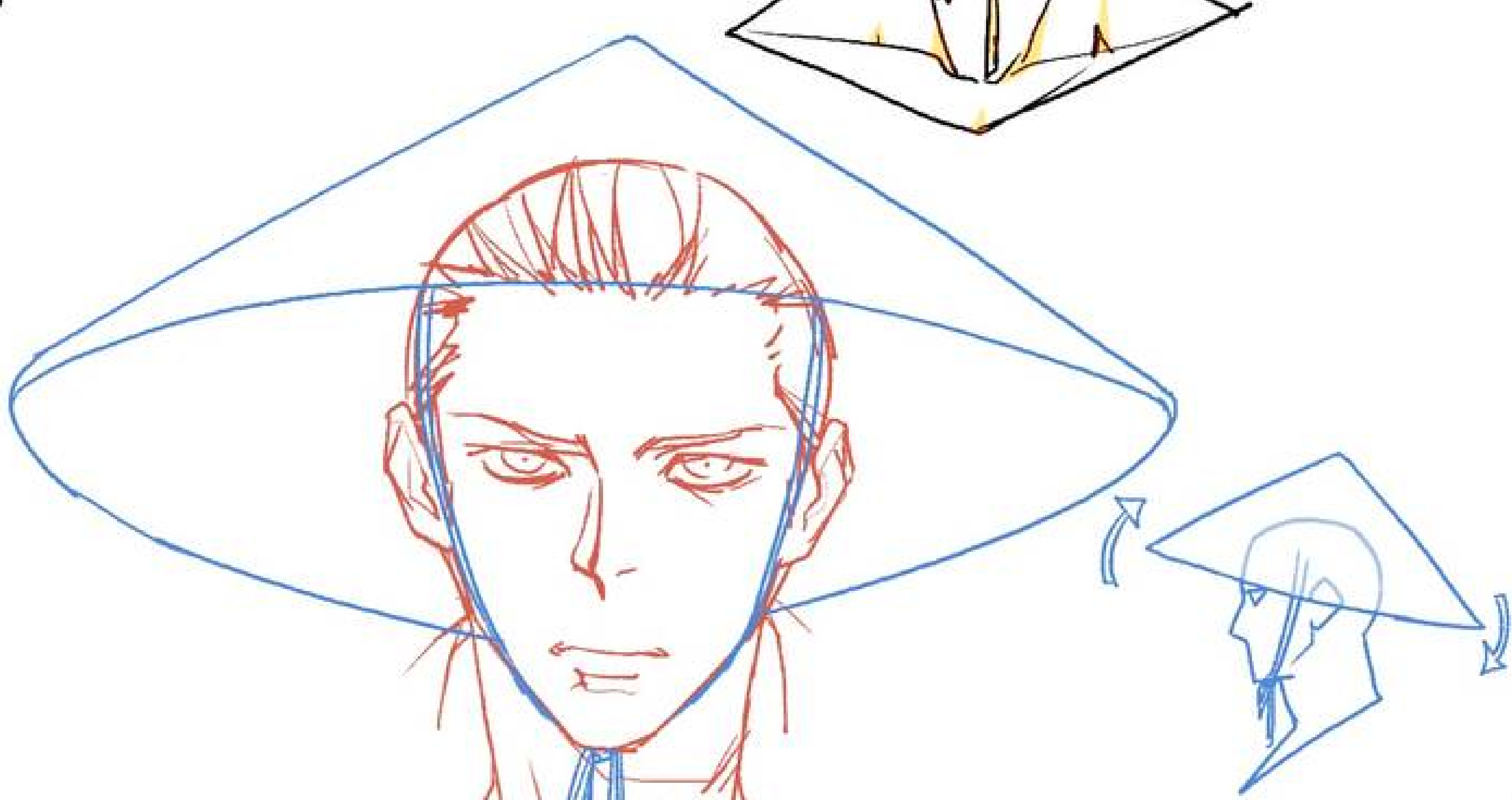
삿갓에 가려지는 부분은 지워주고 마무리합니다



삿갓이 앞으로 기울어져 얼굴을 많이 가린다면 뒤쪽은 들리게 됩니다



삿갓의 투시를 고려하여 형태를 그려야 합니다

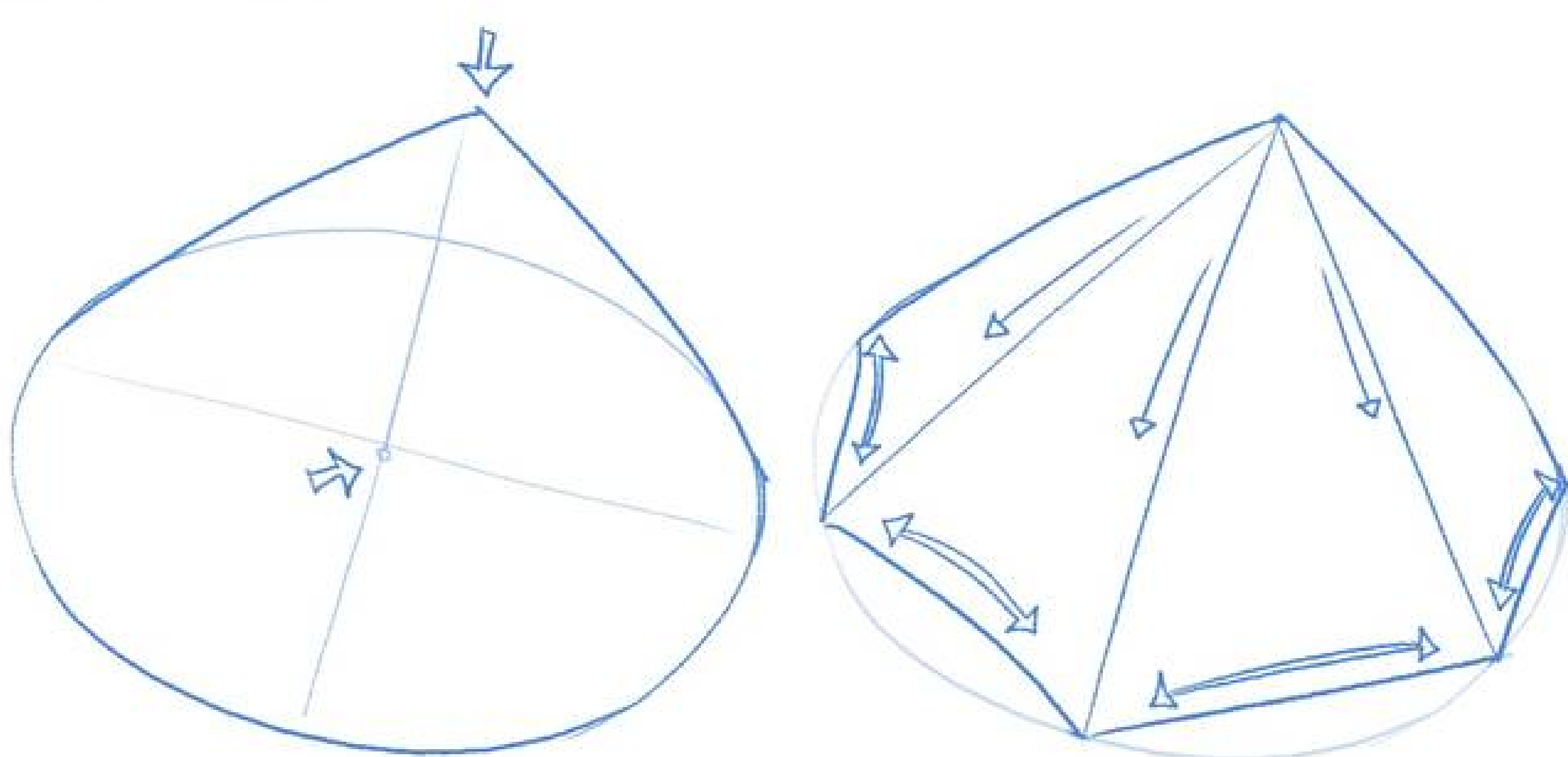


반대의 경우로 삿갓이 들리면서 얼굴이 보인다면
삿갓의 안쪽이 보이는 형태로 그려줍니다



캐릭터 성향이나 상황에 맞는
삿갓 쓴 모습으로 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

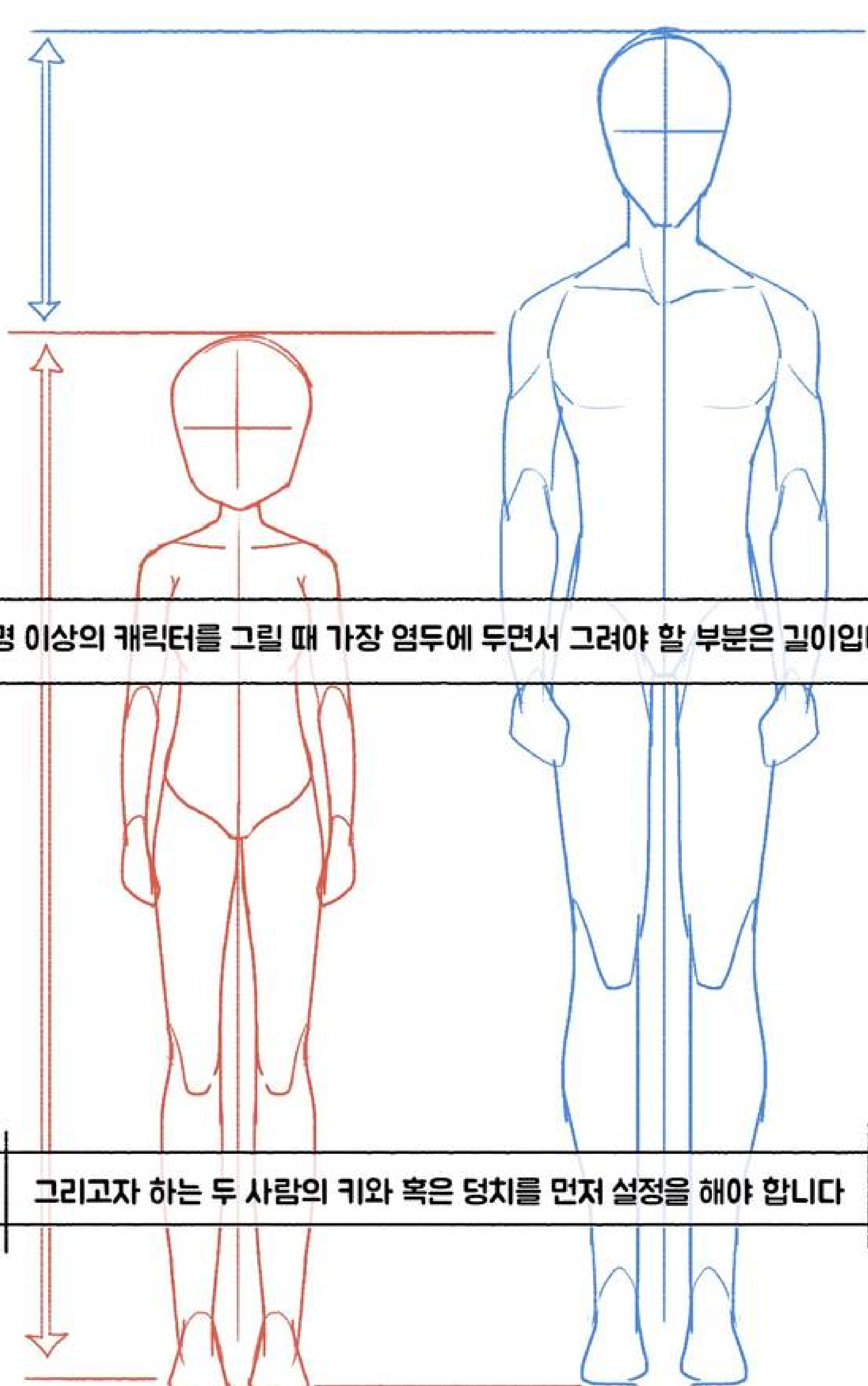


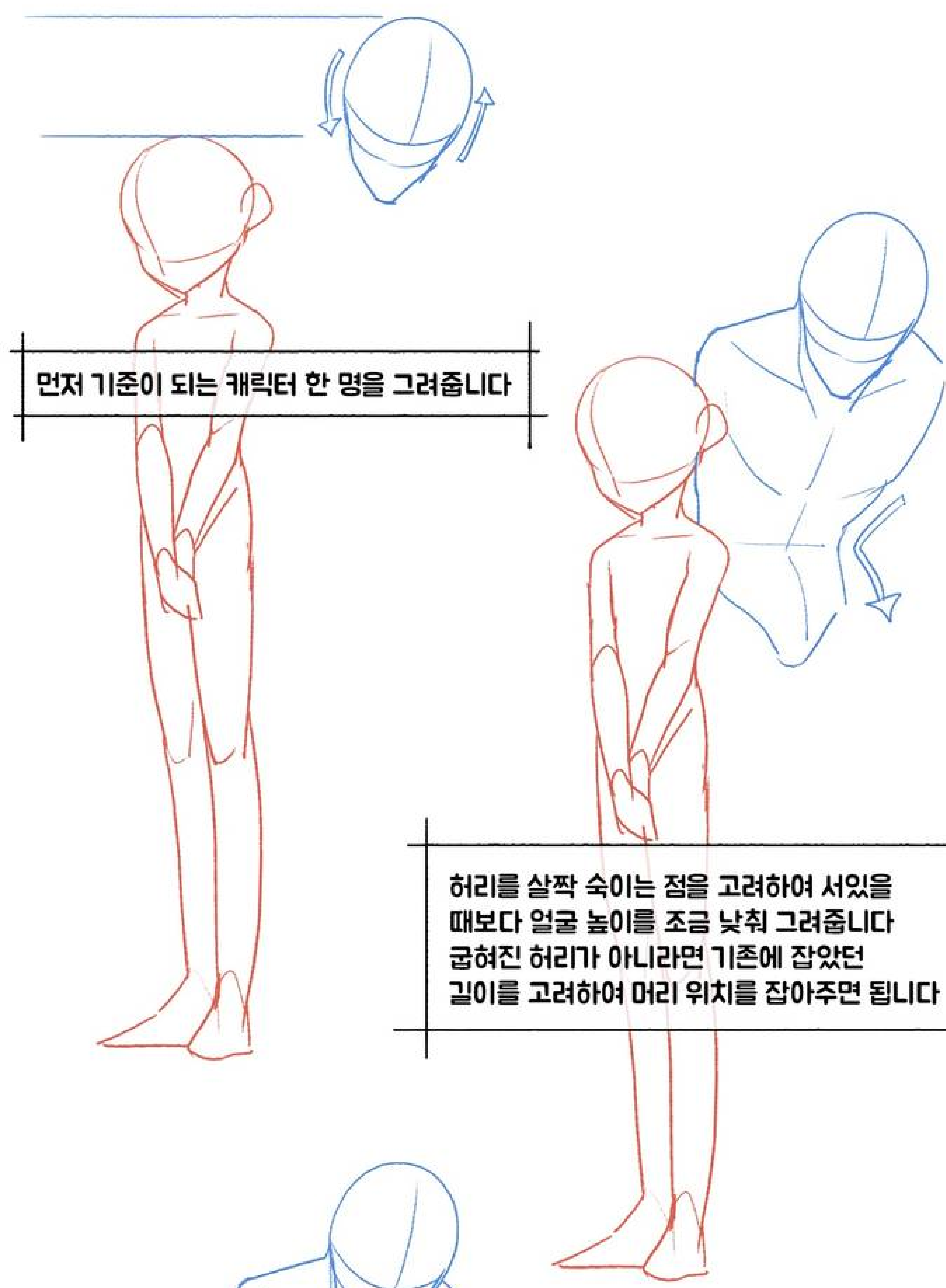
삿갓은 크기와 형태가 조금씩 다양합니다
기본 형태를 기준으로 각을 만들어 다른
형태의 삿갓을 만들 수가 있습니다

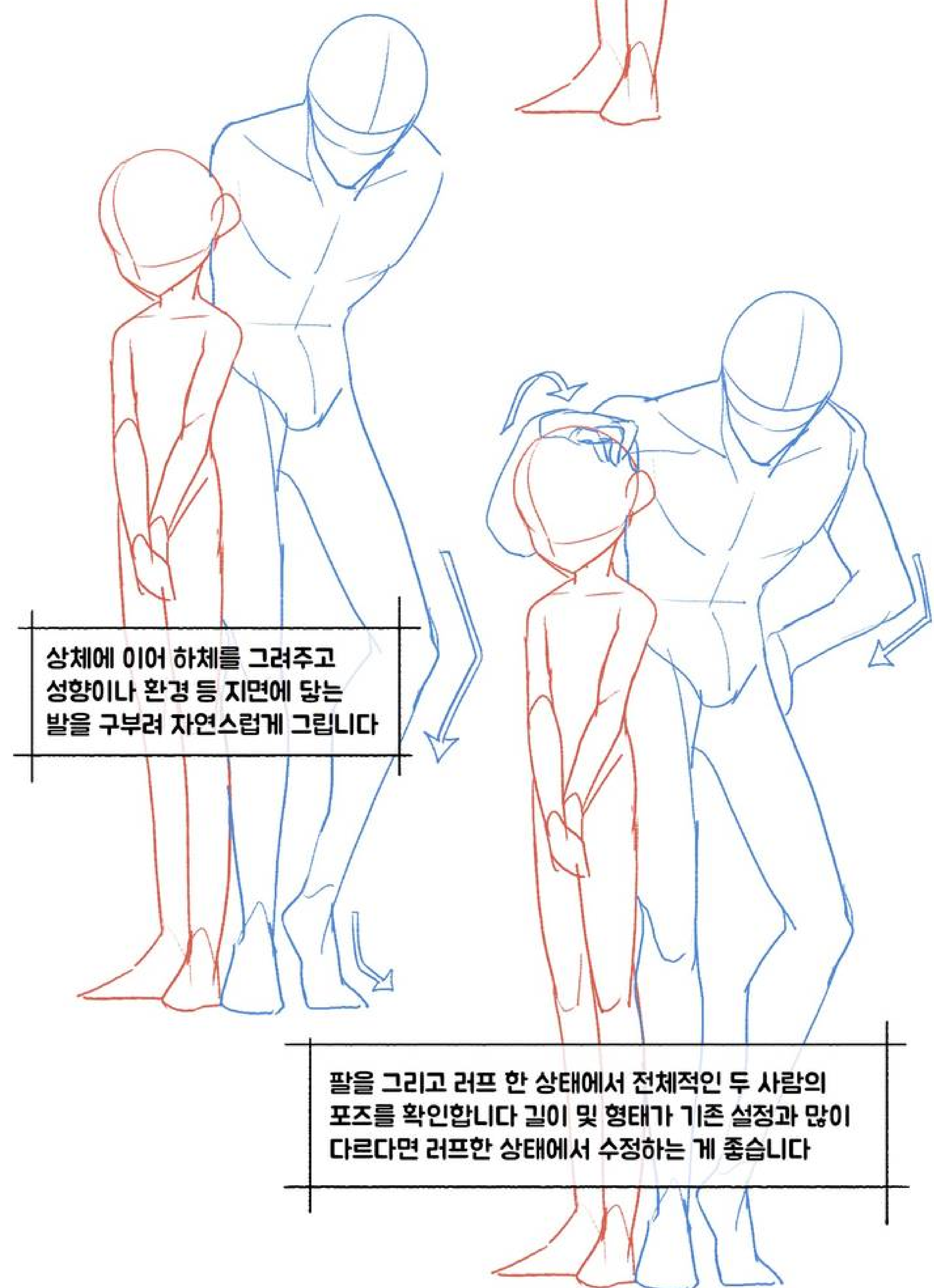


key point

Q : 2명 이상을 그릴 때 어떻게 그려야 하나요





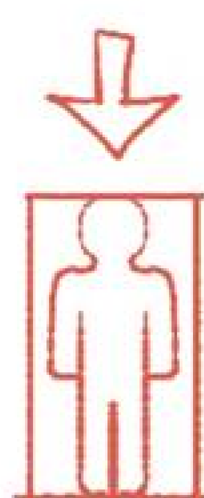


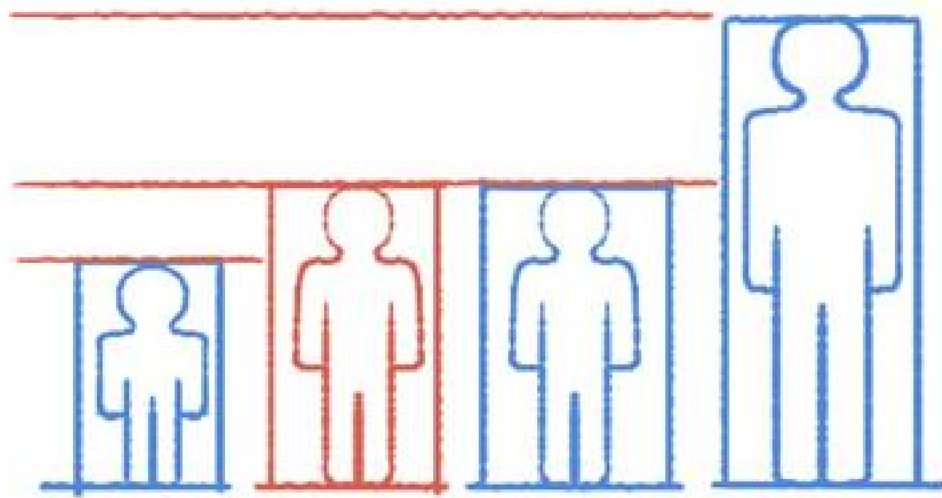
선을 다듬어 가며 캐릭터의
디테일을 올려줍니다

인체에 맞게 옷을 디자인하여 그립니다

선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



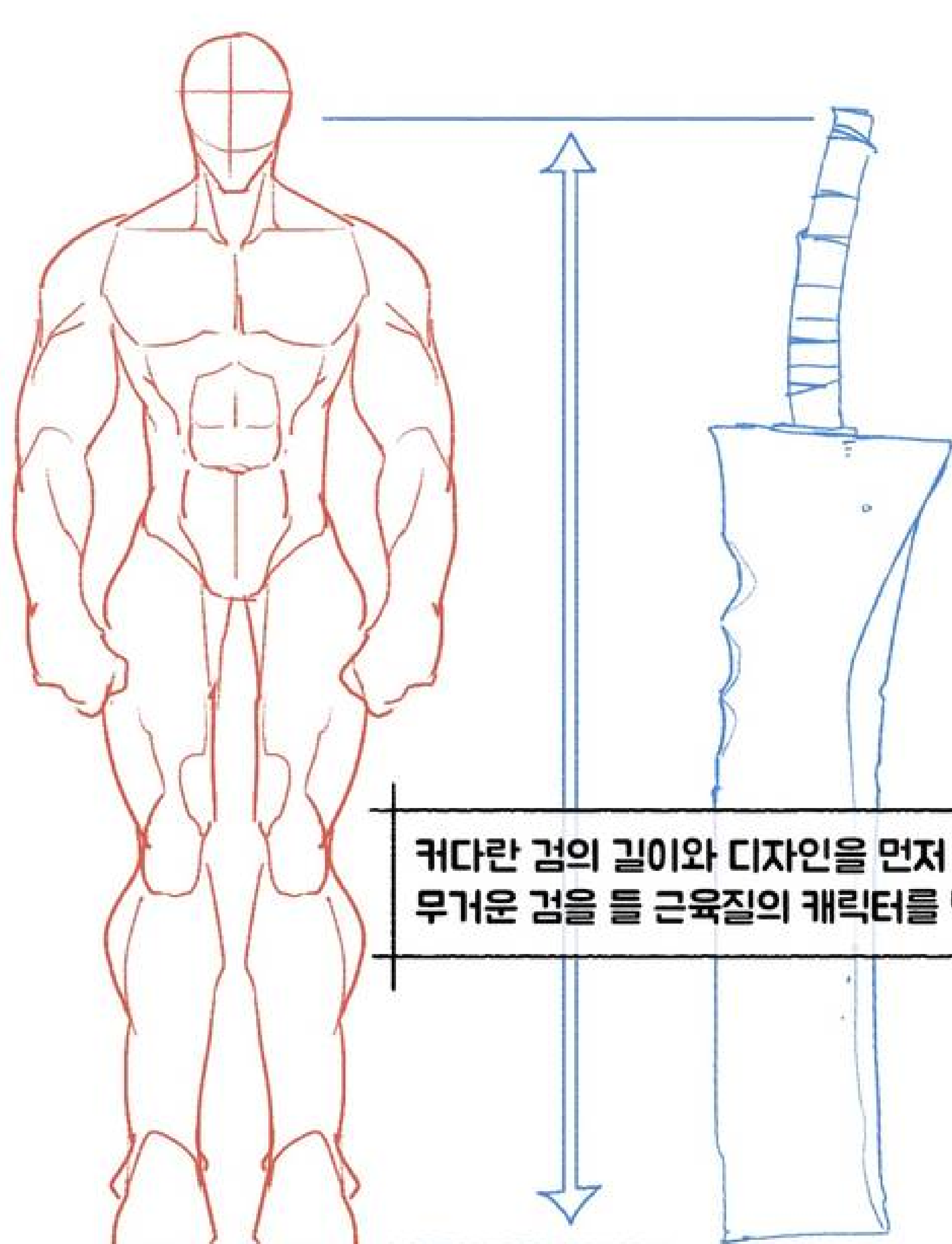


두 명보다 더 많을 경우 설정에서 크거나 작은
혹은 같은 크기의 캐릭터 설정을 만들어 이후
여러 명을 그릴 때 밸런스가 깨지지 않도록
참고하며 그리면 좋습니다

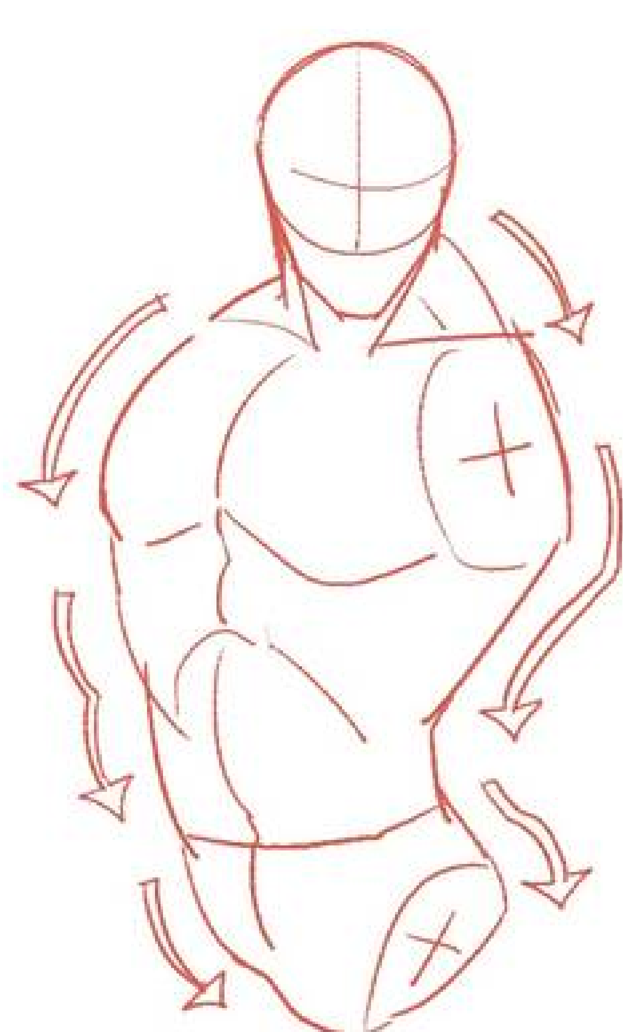


key point

Q : 무거운 검을 들 때 포즈가 가벼워 보여요

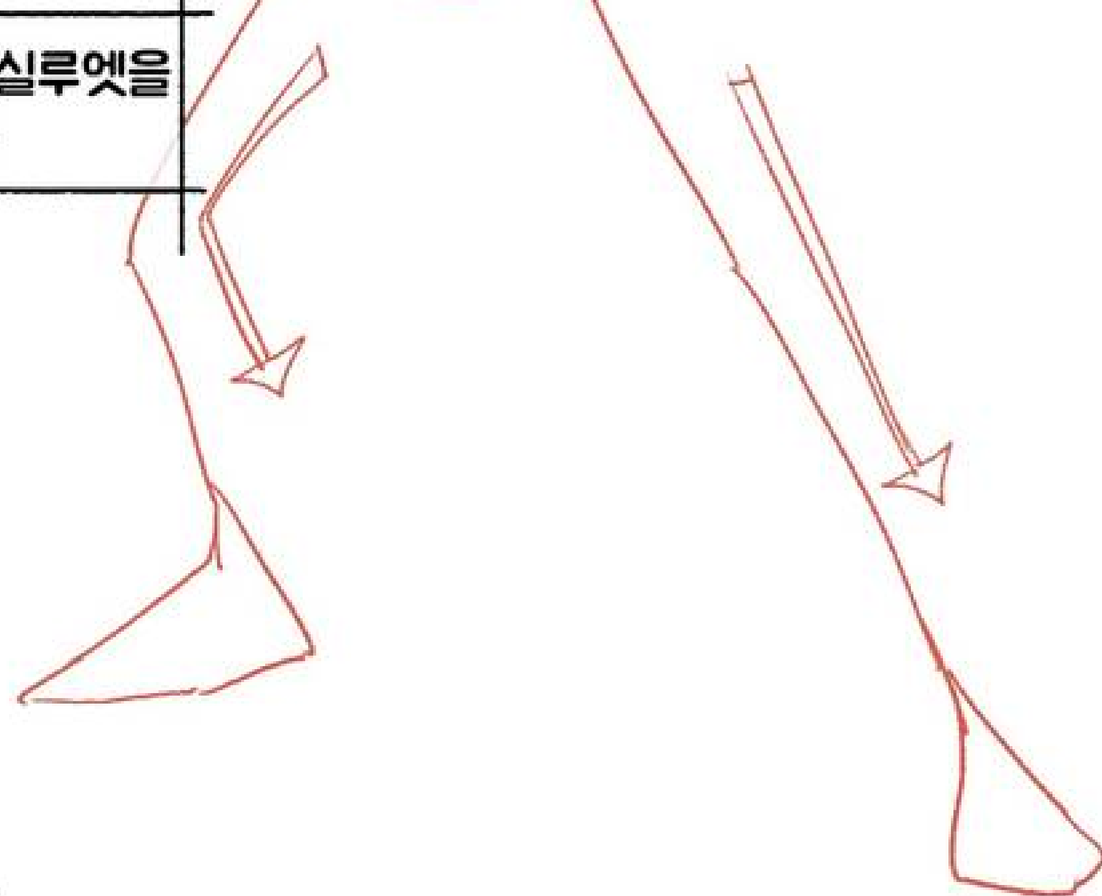


커다란 검의 길이와 디자인을 먼저 해주고
무거운 검을 들 근육질의 캐릭터를 만들어 줍니다





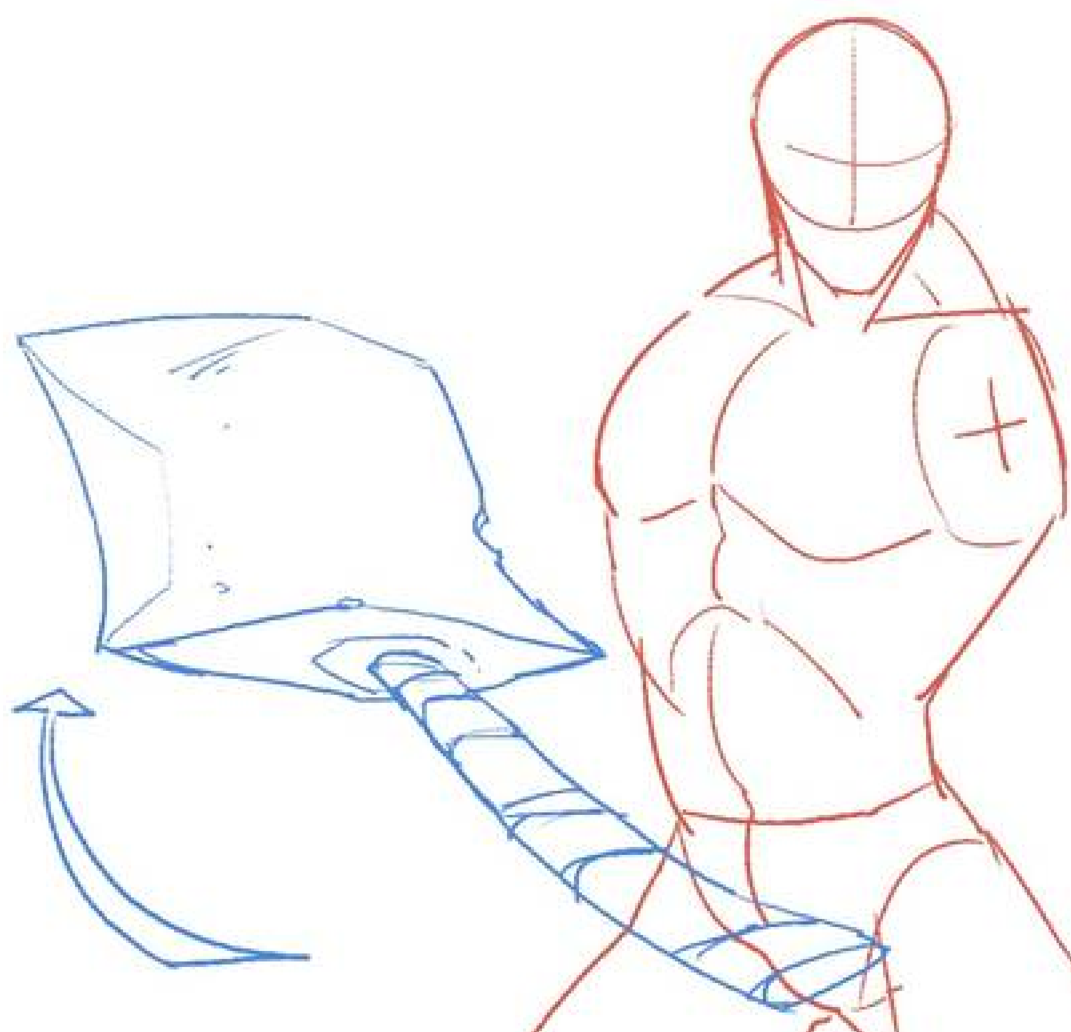
근육질의 몸을 살리기 위해 상체부터 실루엣을
근육 형태에 맞게 신경 쓰며 그립니다



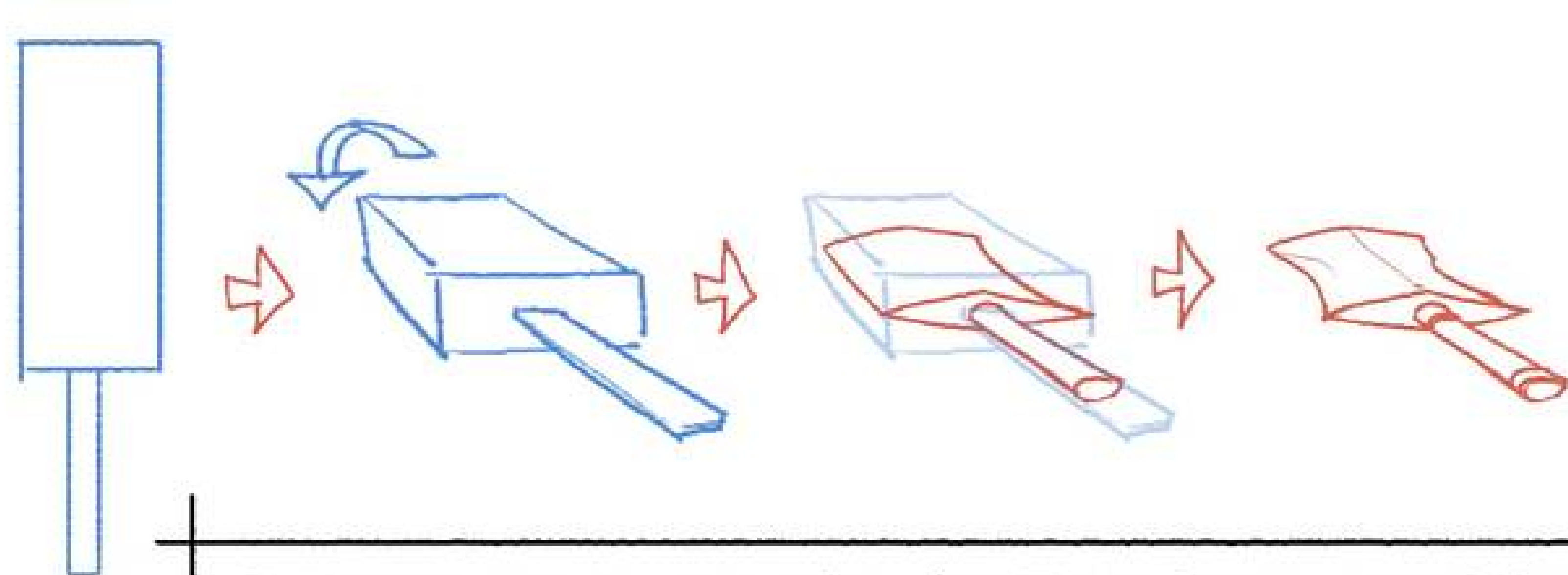
하체의 경우 다리를 벌려 안정적인 자세로
만들어줘야 무거운 검을 들 때 어색하지 않습니다



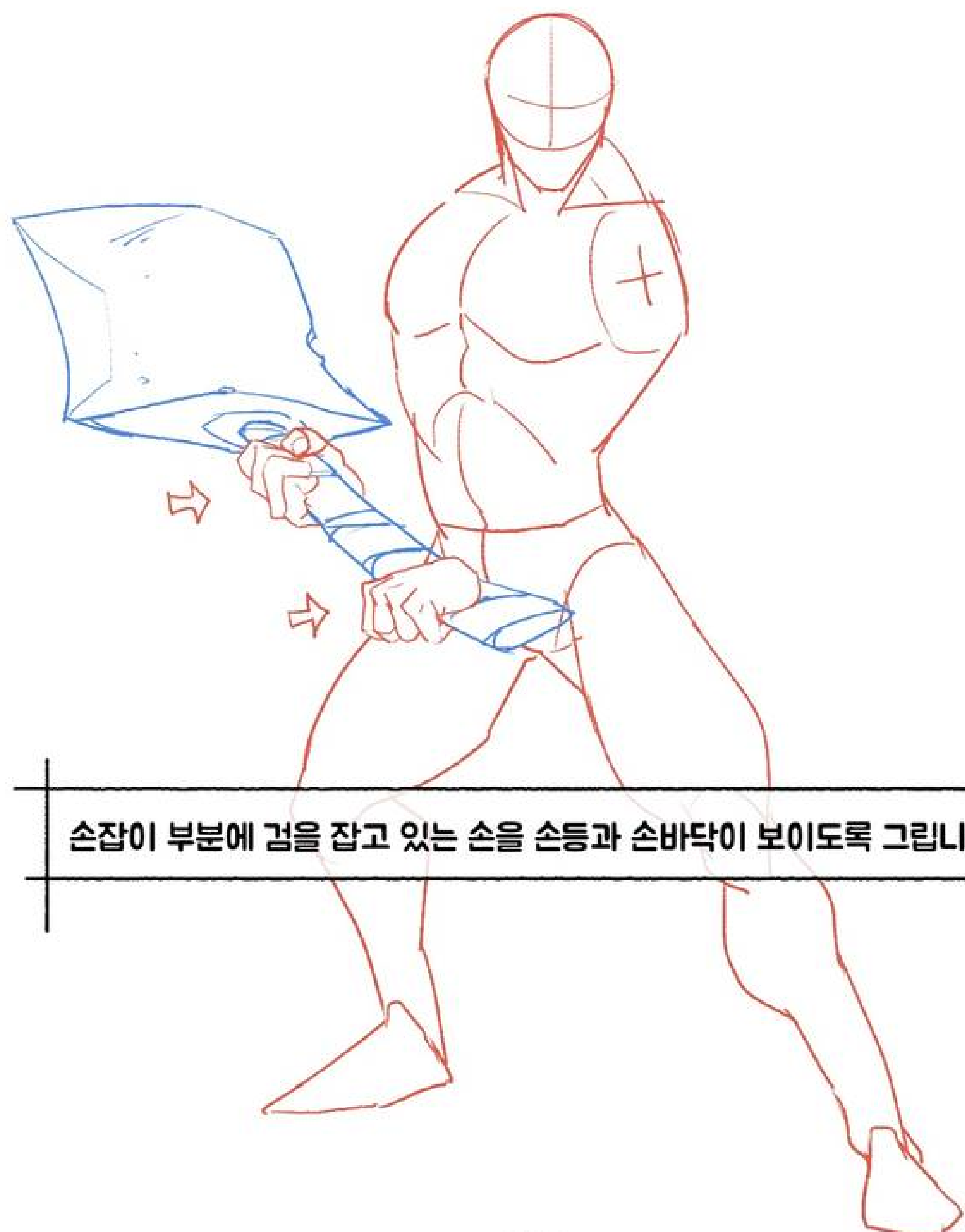
다리 부분도 마찬가지로 근육의 형태를 살리면서 부피감을 만들어줍니다



검을 먼저 그려줘야 의도한 위치로 검의 방향이 정확히 그려집니다
디자인을 생각하면서 들고 있을 각도를 고려해 투시를 적용합니다

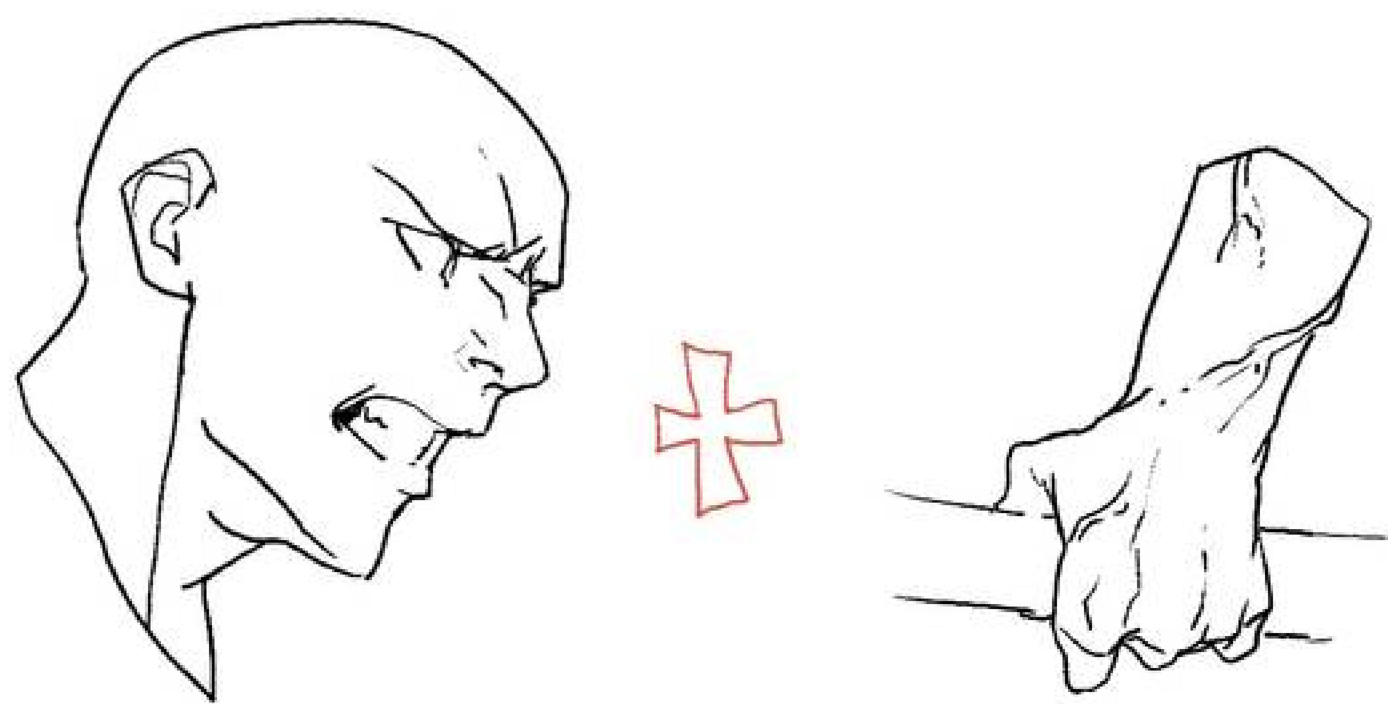


큰 덩어리로 보여지는 면과 변하는 형태를 이해하면서 그리면 쉽습니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

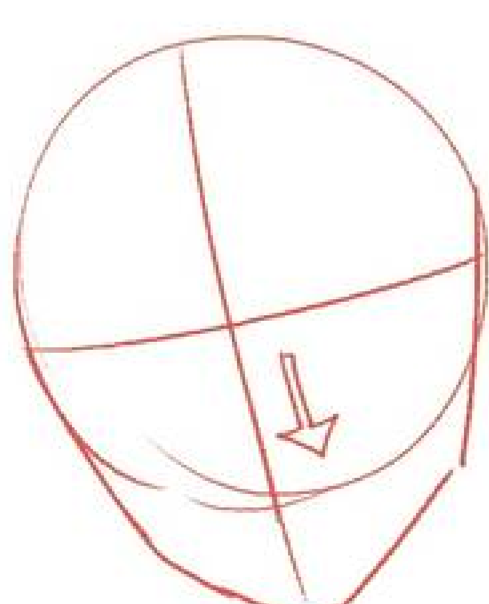


캐릭터의 디테일을 올려줄 때
표정이라던가 잡고 있는 팔의
근육 및 힘줄을 표현하면 더
극대화된 느낌을 만들 수 있습니다



key point

▌Q : 엎드린 포즈를 알고 싶어요



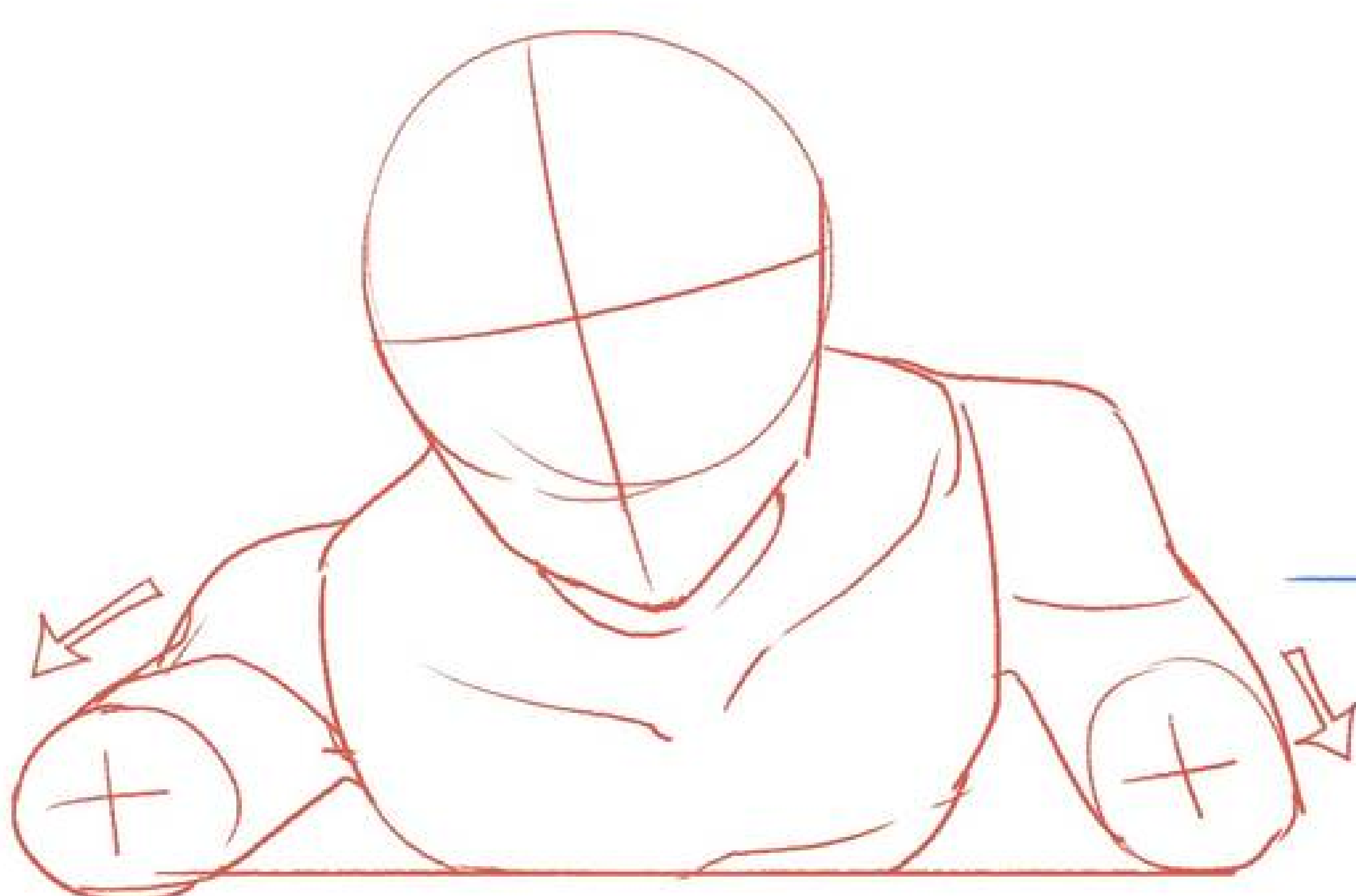
정면에서 엎드린 포즈로 그려봅니다

얼굴의 경우 자연스러운 모습을 위해서
살짝 기울어진 형태로 그려줍니다





가슴이 지면에서 들리고 조금만 보이게 되며 목의 경우 투시로 얼굴에 거의 가려지게 됩니다





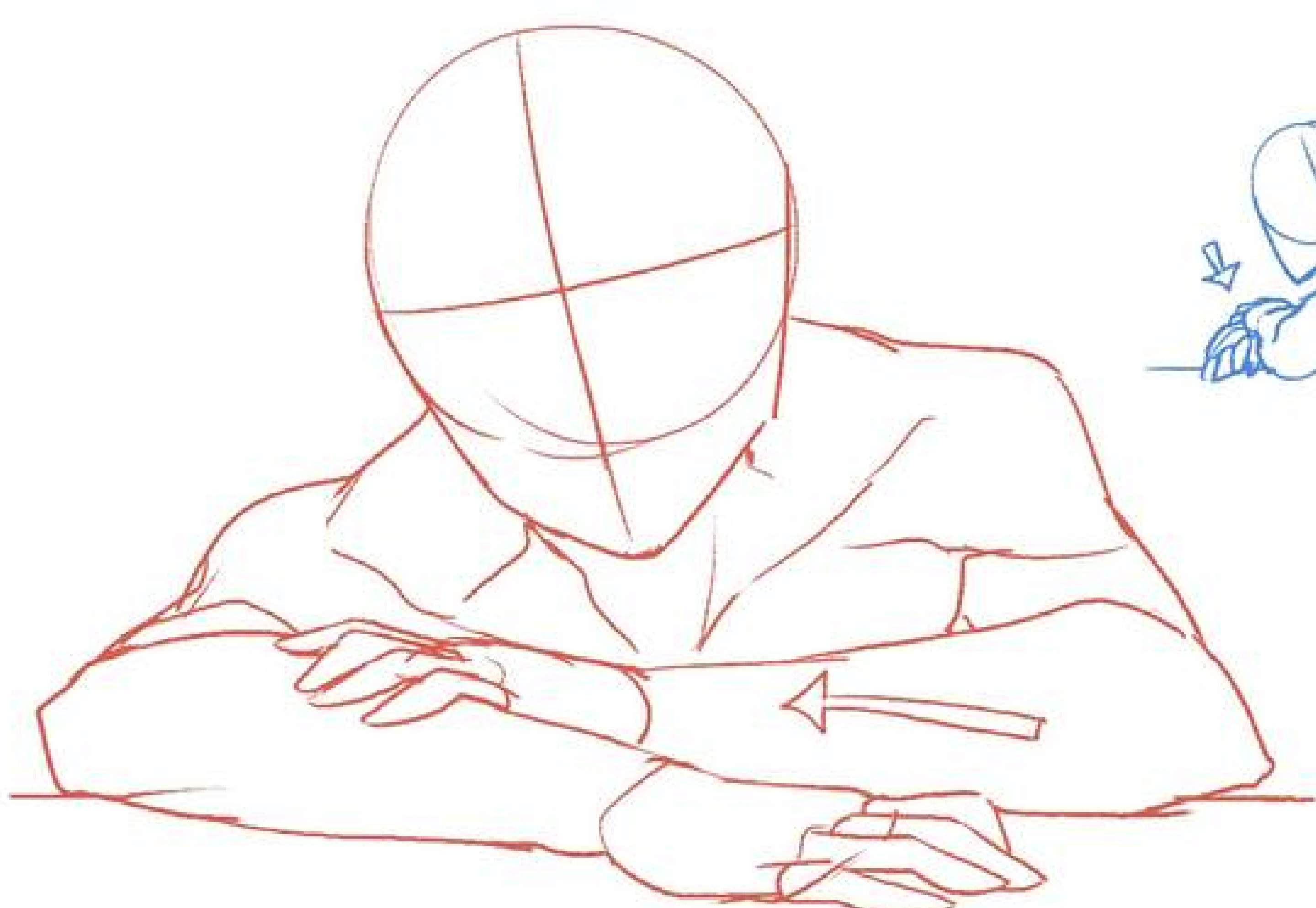
양팔의 어깨와 팔꿈치까지 먼저 그려주고
높낮이와 각도에 조금 차이를 두면 좋습니다





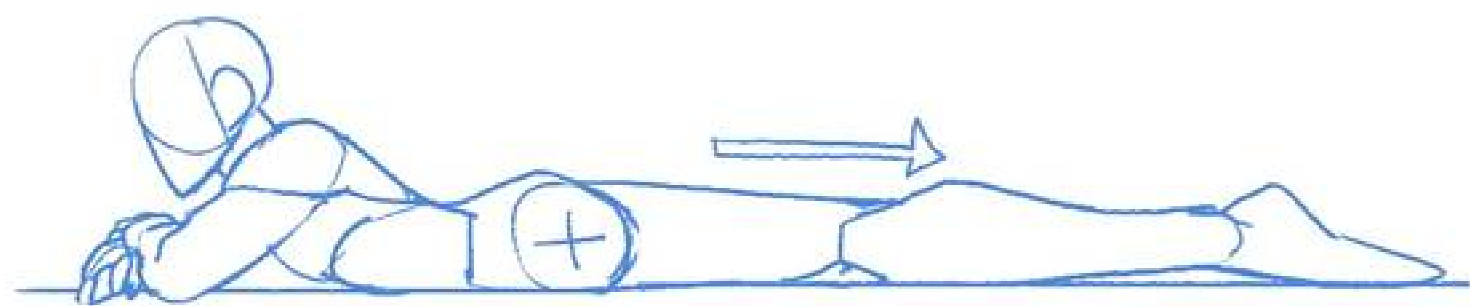
지면에 닿는 한쪽 팔을 그립니다





나머지 팔을 추가로 그리며 손을 팔 위에 걸친 느낌으로 그립니다

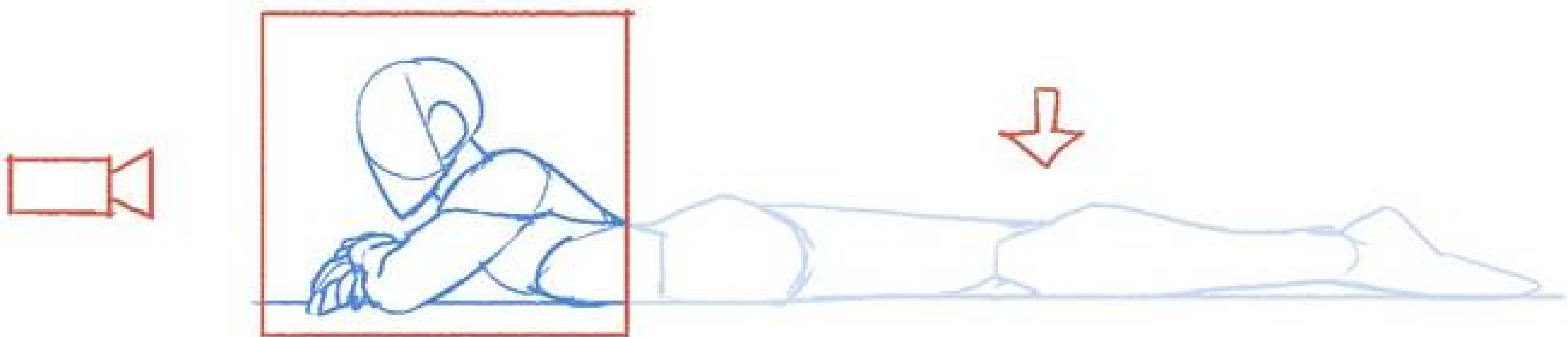




옆에서 볼 경우 가슴이 들려 배부터 지면에 닿고
하늘을 보는 등 쪽 라인은 인체의 실루엣을 살려줍니다



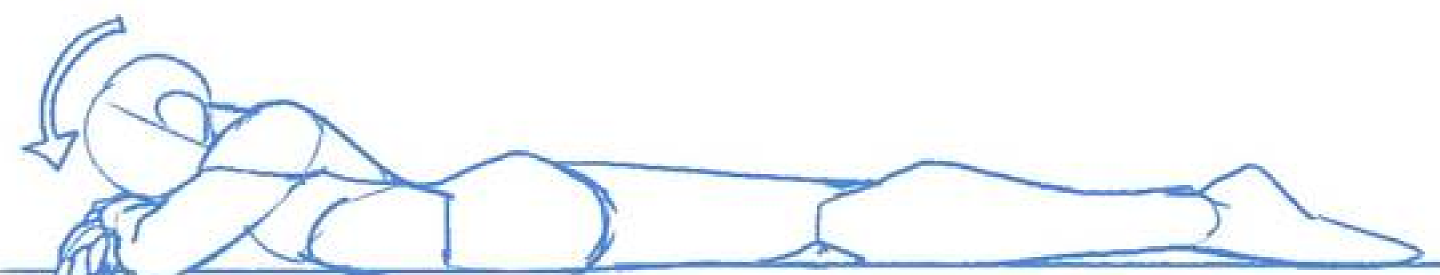
정면에서 엎드린 경우 상체에 가려 하체 부분은 안 보이게 됩니다





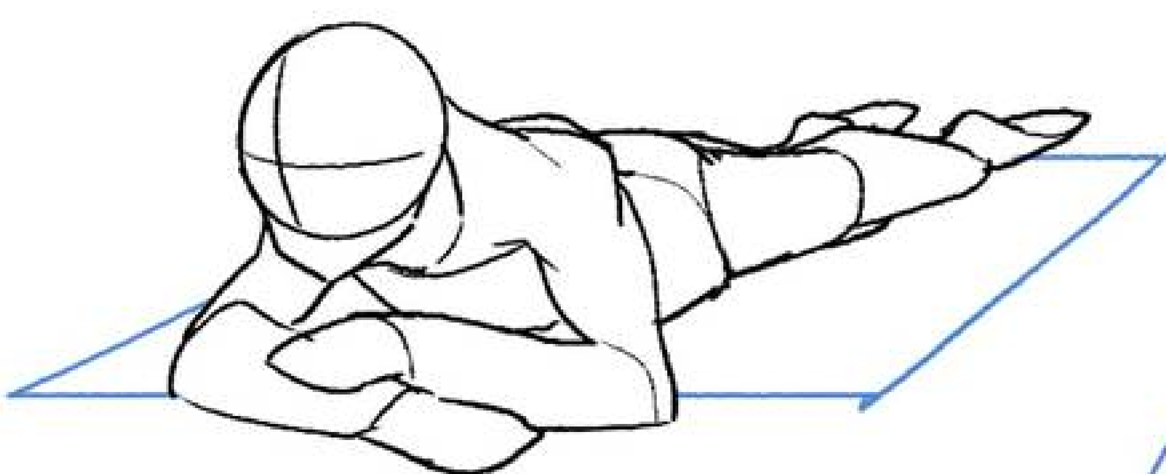
선을 정리하며 마무리합니다

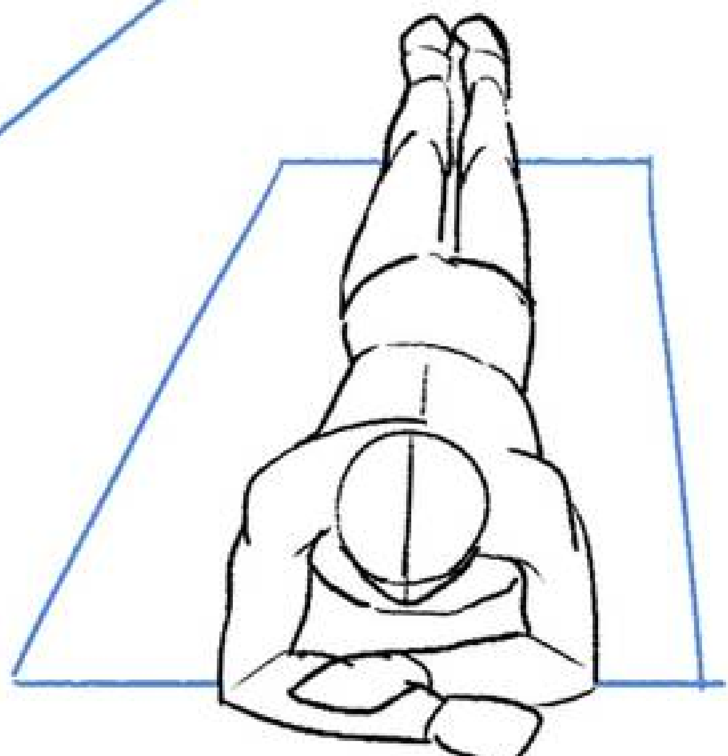




머리를 숙일 경우 정수리 부분이 보이며 머리카락만 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



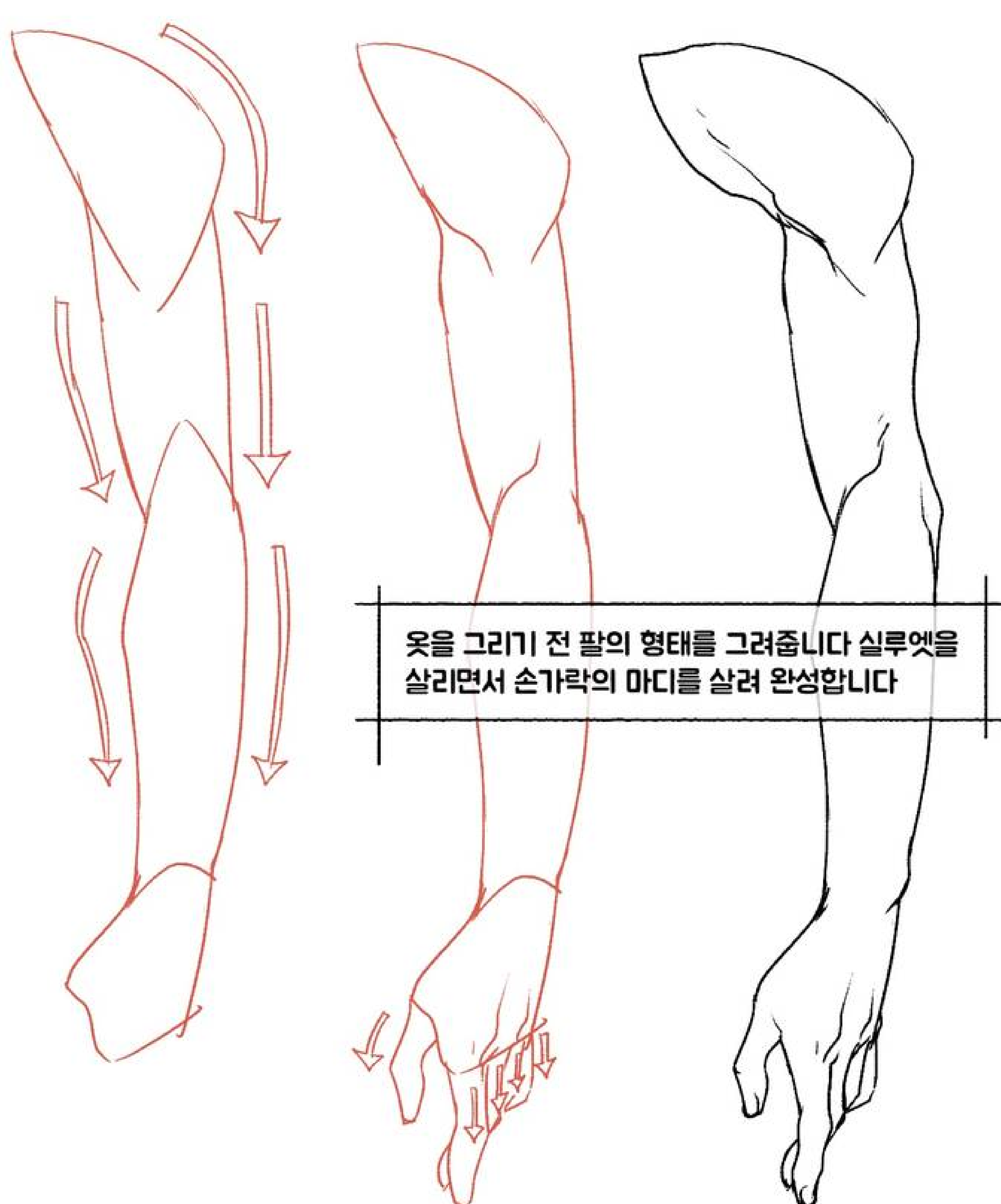


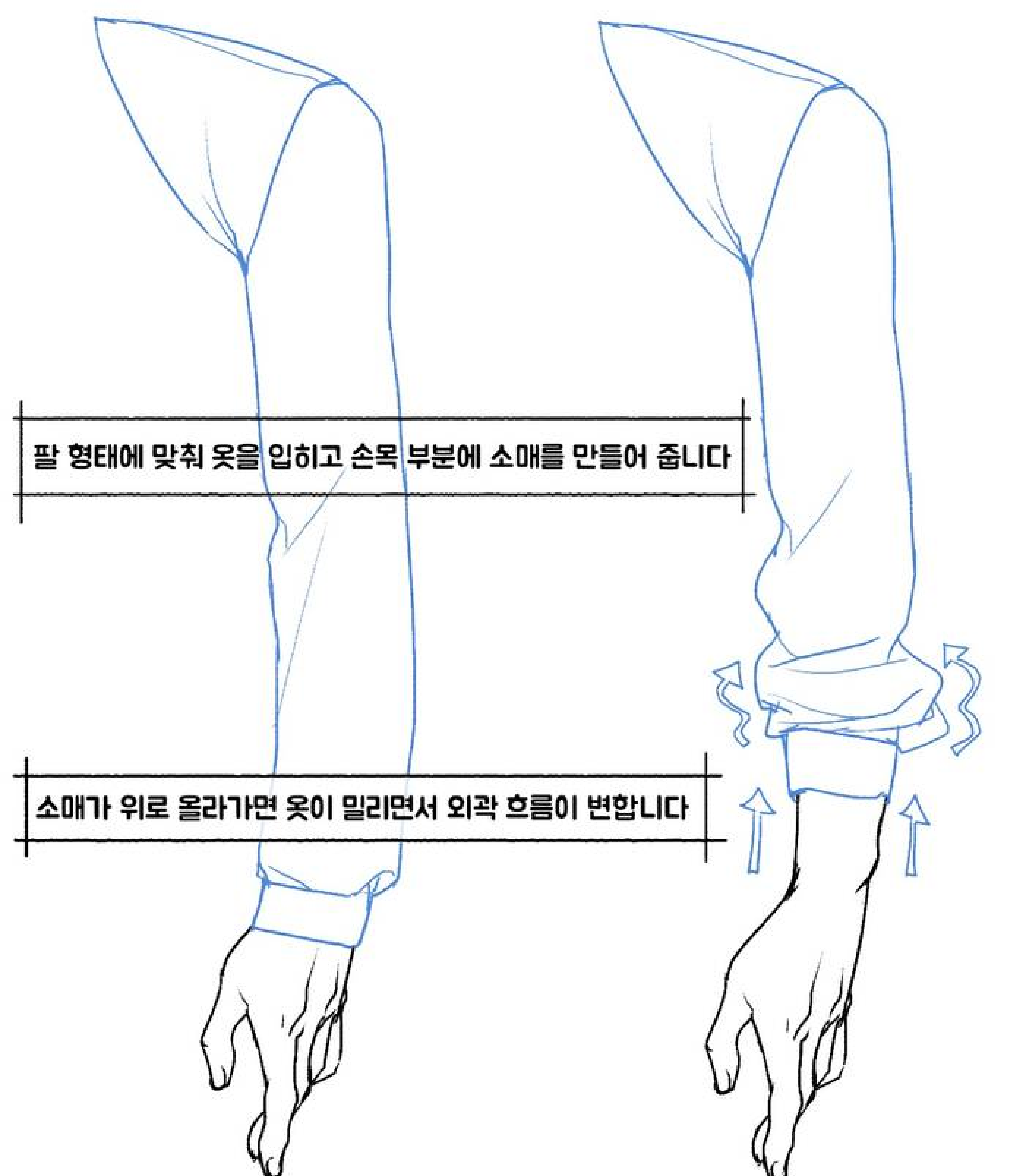
엎드린 포즈가 같을지라도
카메라 각도에 따라서
가려졌던 부분이 보이거나
투시로 짧아지게 됩니다

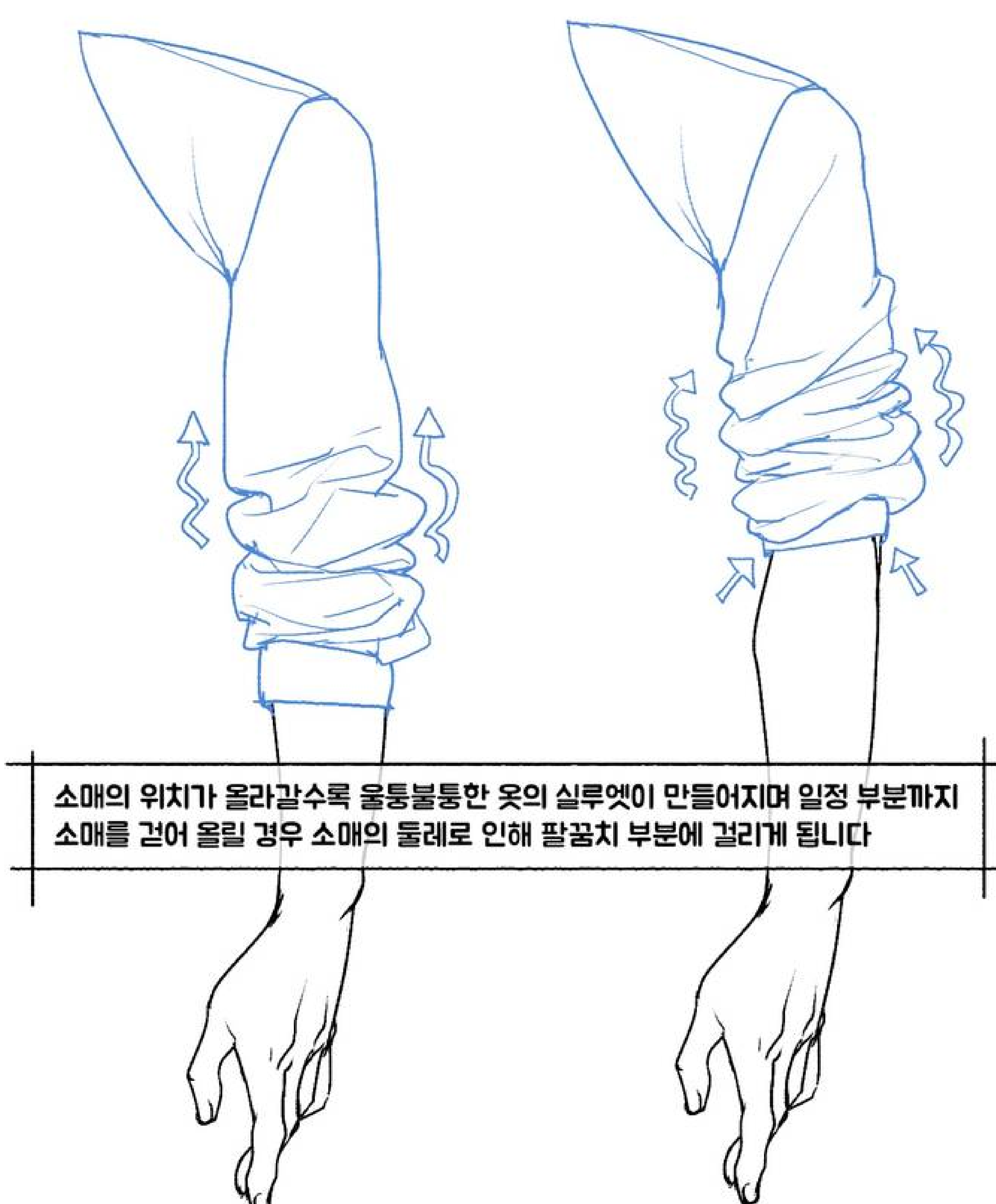


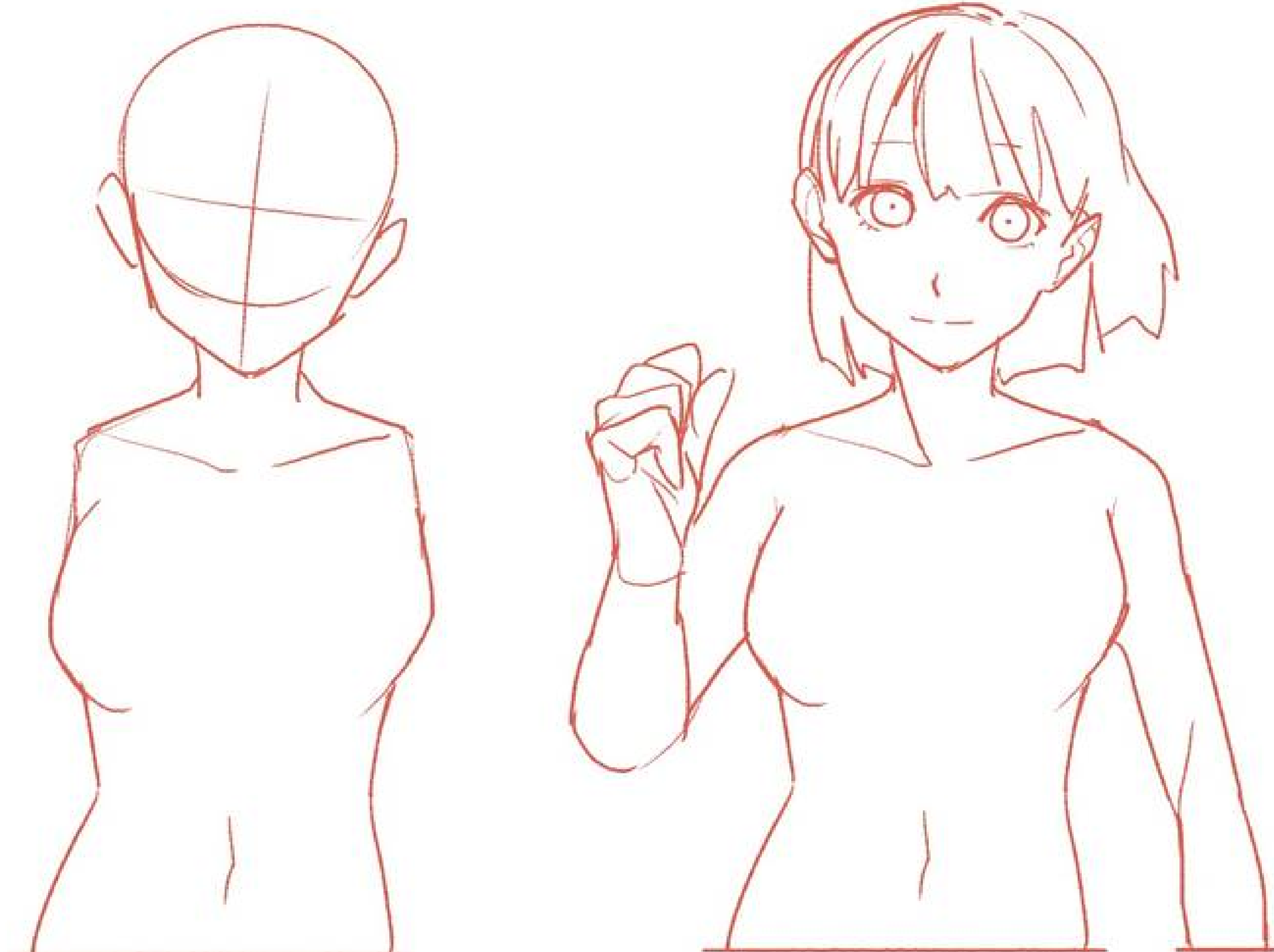
key point

▌Q : 걷은 소매는 어떻게 그리나요









응용하여 그릴 캐릭터를 먼저 그립니다



옷의 실루엣을 그려주고
걷어 올린 소매 부분은
울퉁불퉁하게 만들어 줍니다

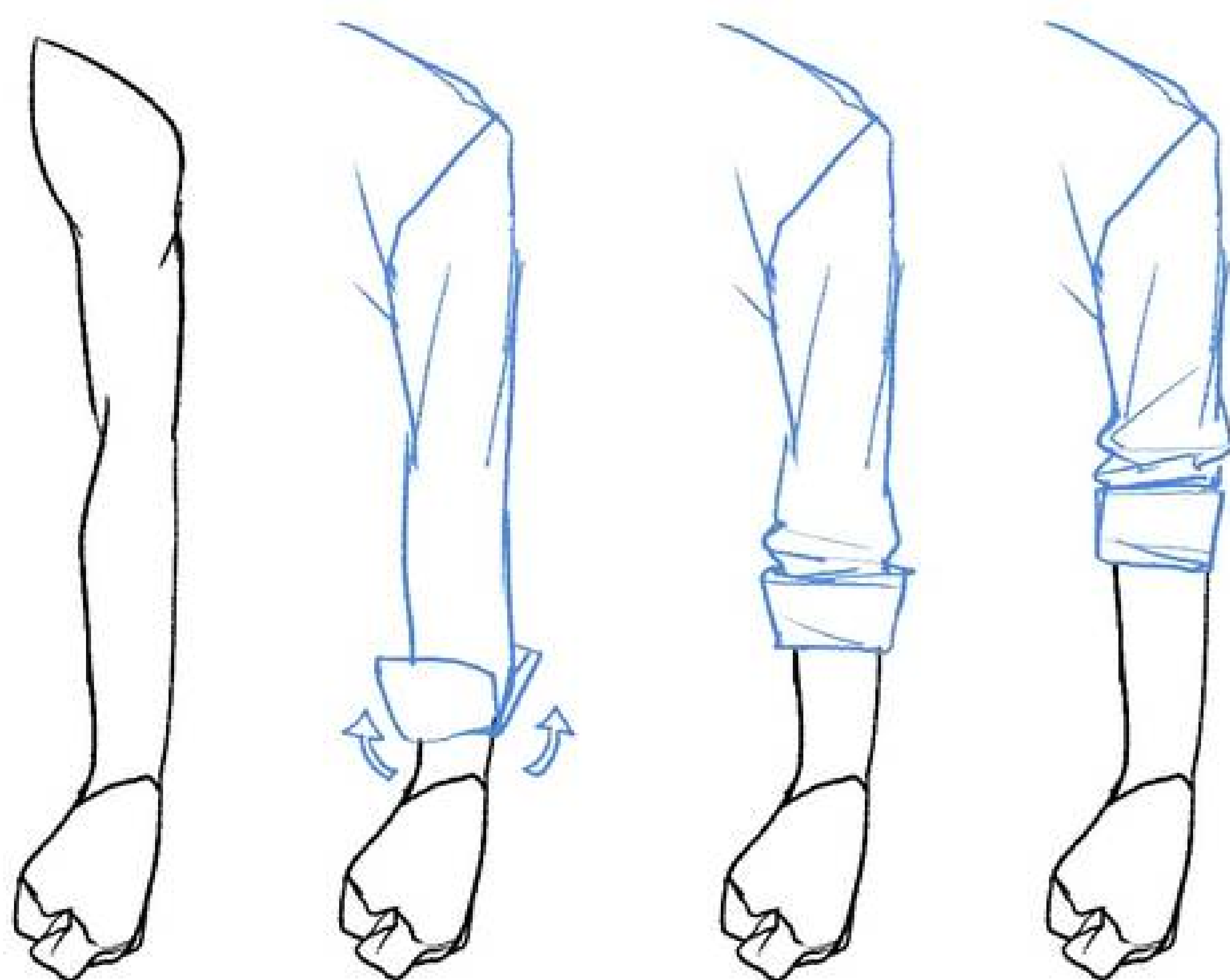


옷 안에 주름을 그려 채워줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



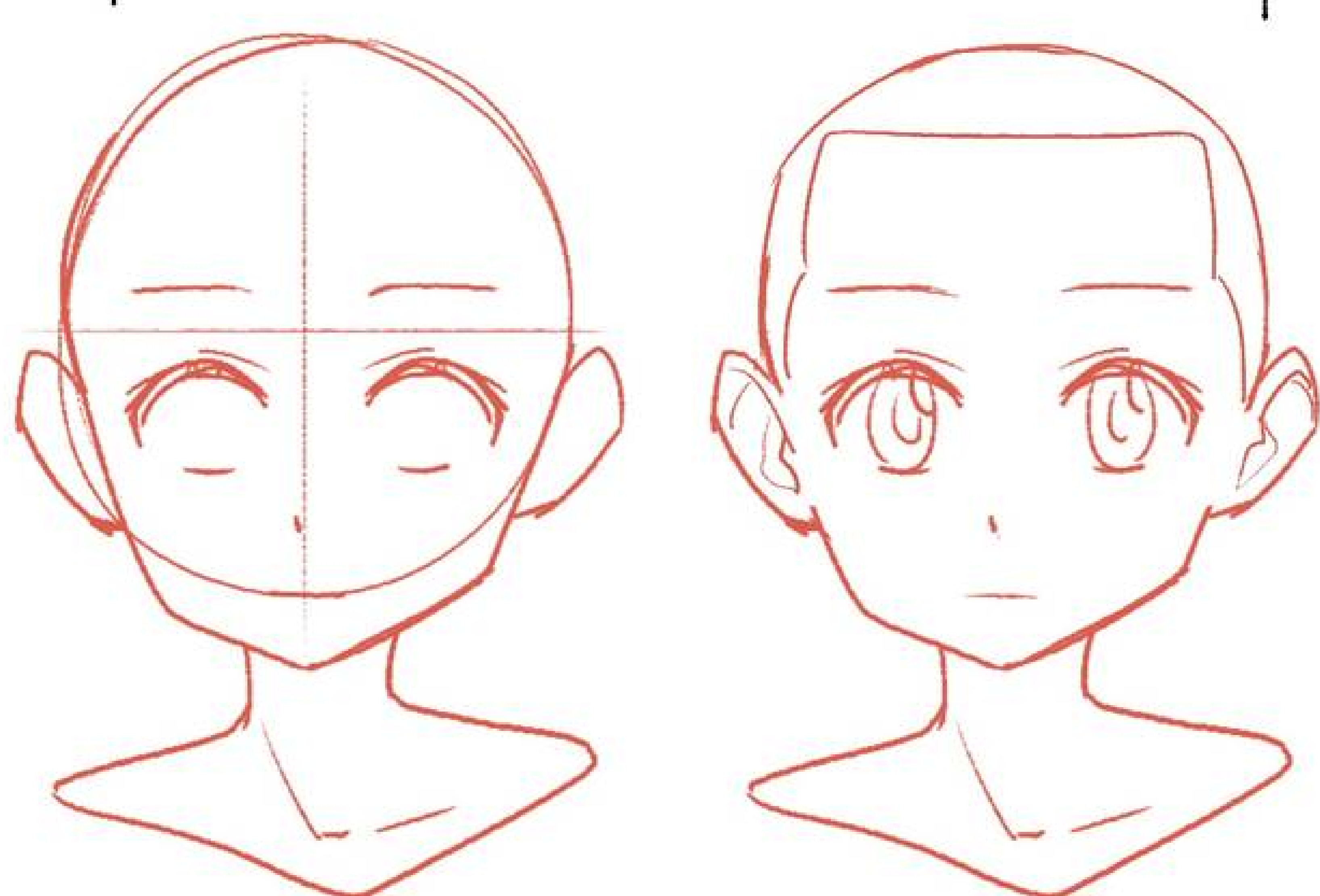
소매를 일정한 간격으로 접어서
올릴 경우 밀리면서 생기는 면적이
줄기 때문에 울퉁불퉁한 실루엣이
훨씬 덜 생기게 됩니다



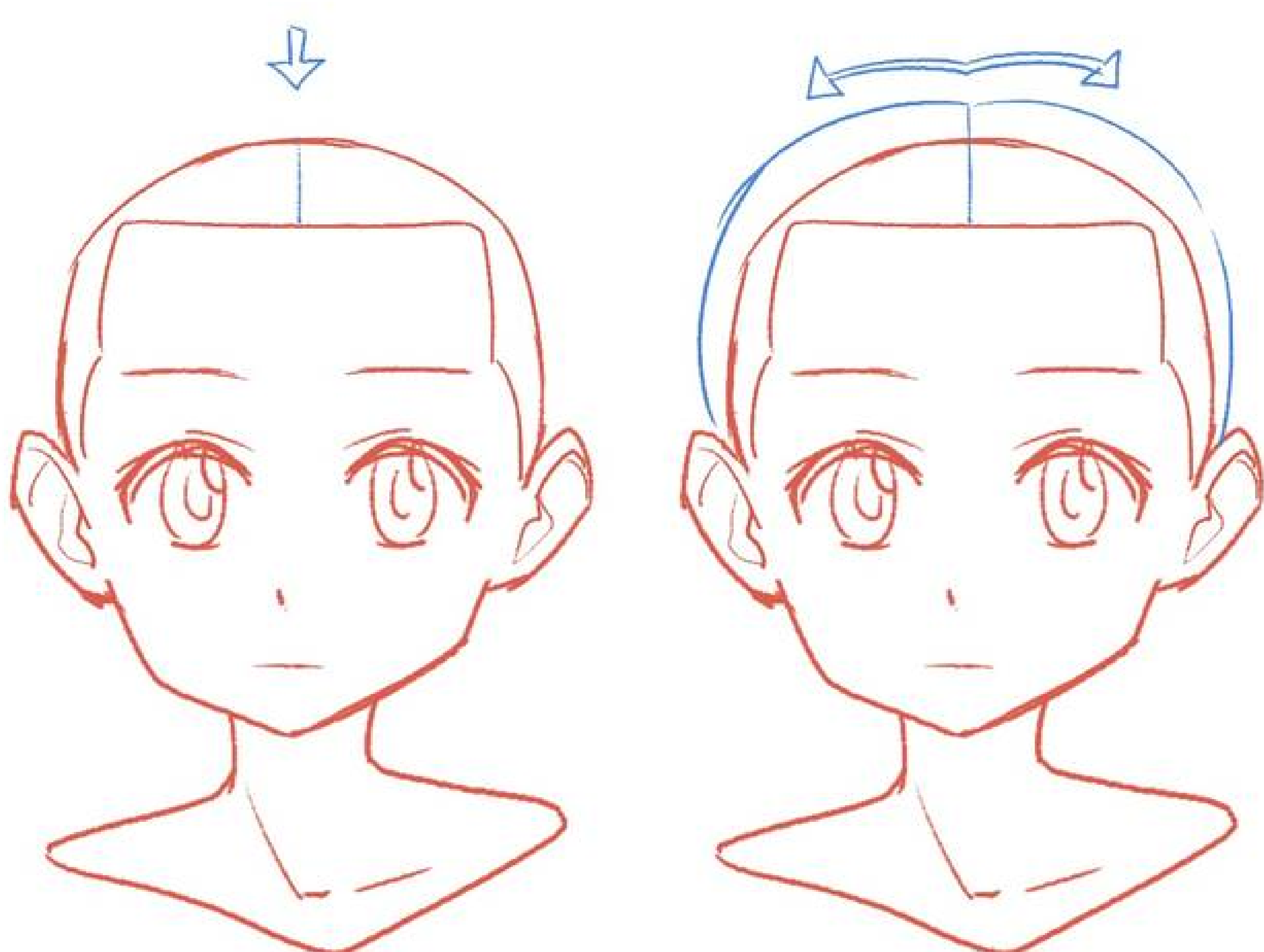
key point

Q : 트윈테일 머리 스타일을 알려주세요

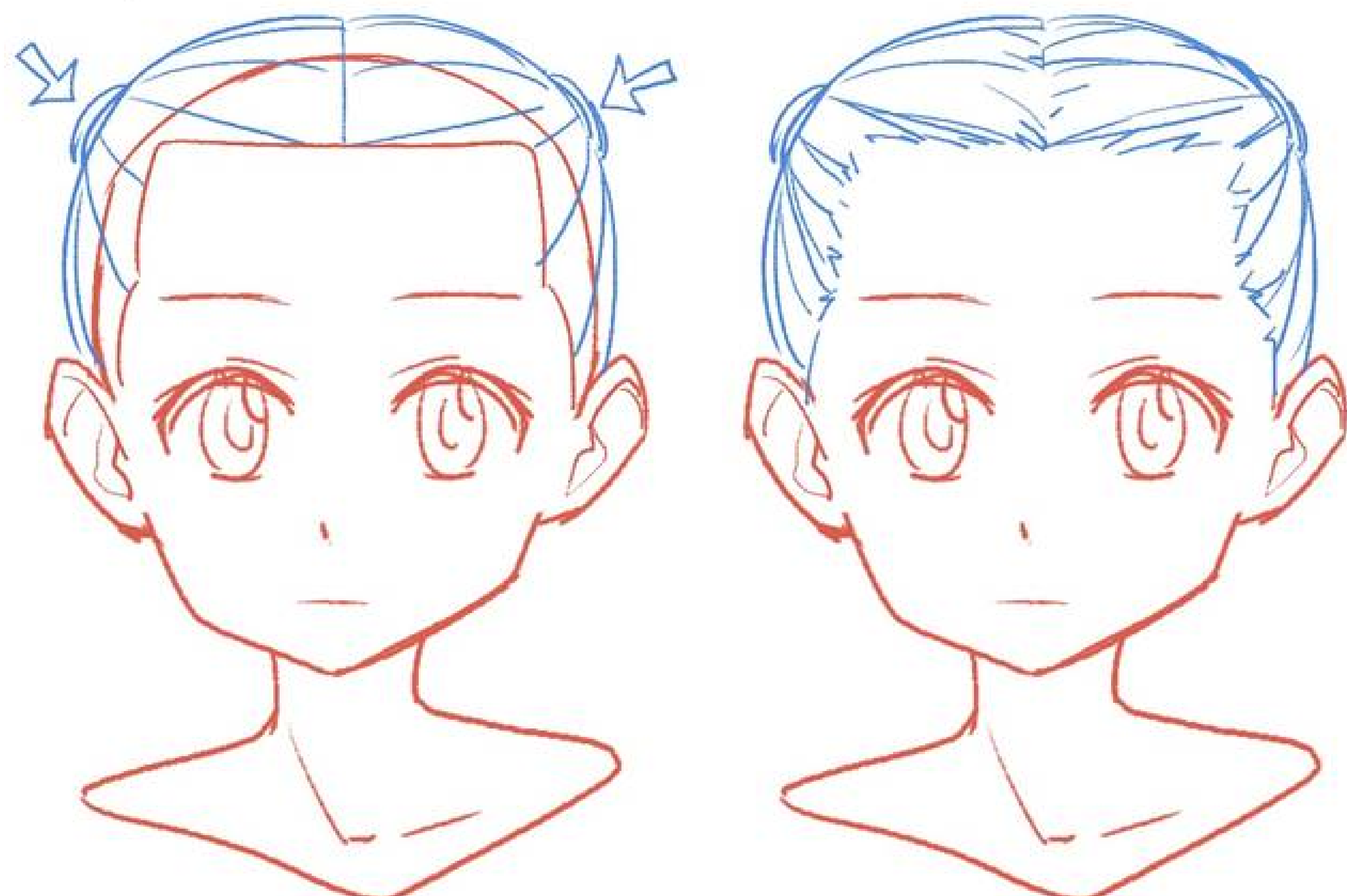
트윈테일 (twintail) 긴 머리를 좌우 중앙 혹은 그보다 높은 위치에 정리해 양 어깨에 걸리는 길이까지 늘어뜨린 헤어스타일



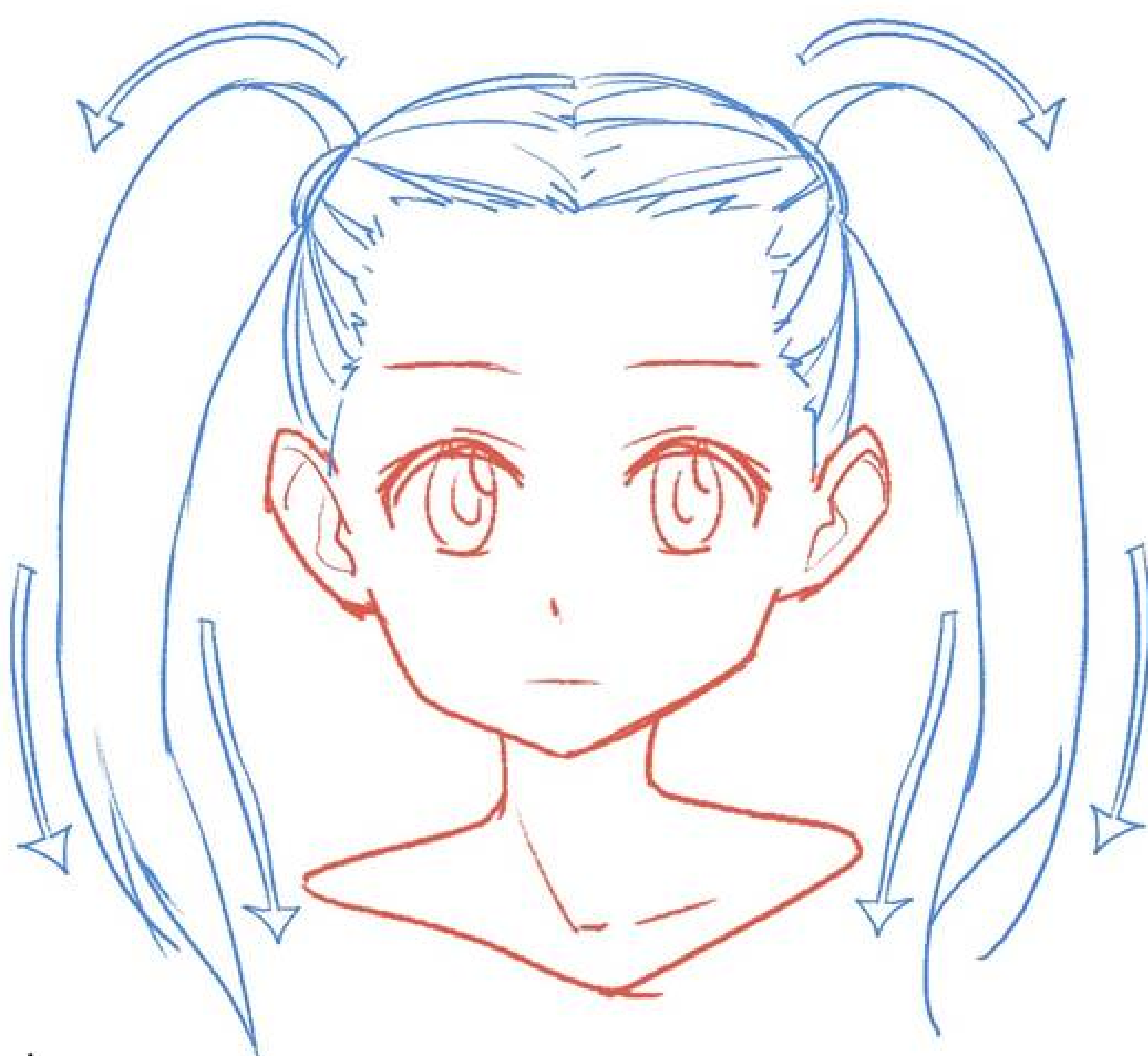
구를 통해 얼굴과 이마 라인 위치를 잡아줍니다



머리 중심을 기준으로 좌, 우 반을 나눠 볼륨감을 살려 그립니다



머리가 묶일 위치를 정해 머릿결의 흐름을 묶일 부분으로 향하게 그어줍니다



묶여 내려오는 머리카락의 덩어리를 만들고 머릿결을 추가합니다
앞머리가 있을 경우 이마 라인에 맞춰 추가 표현합니다



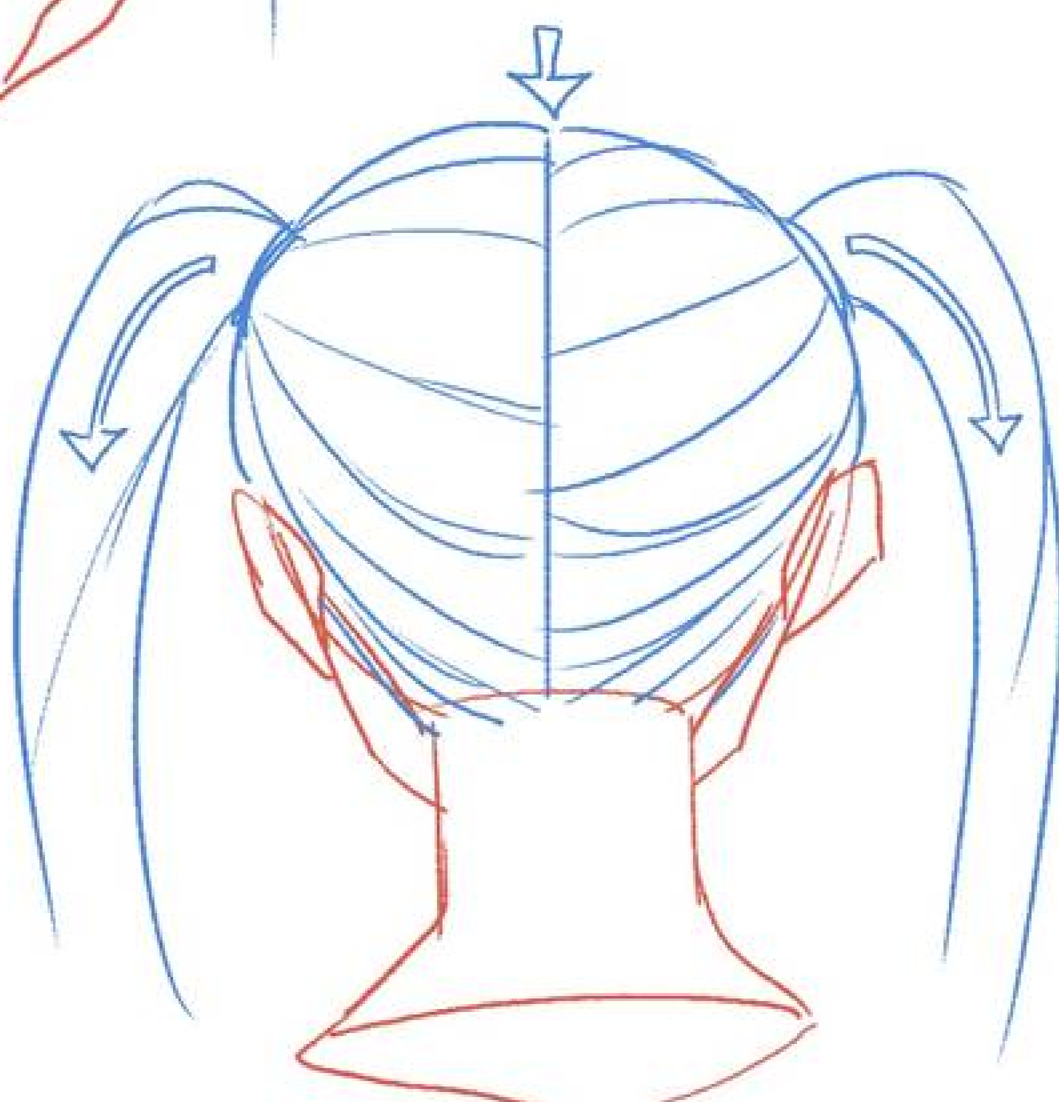


앞머리 역시 머릿결 추가하며 정리 후 마무리합니다





다른 각도 역시 머리의 중심을
잡고 묶일 위치로 선을 그어
머릿결을 추가해주면 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!







묶고 늘어뜨린 머리카락의
형태나 길이 변화에 따라서
전혀 다른 느낌을 만들어 줍니다



key point

▌Q : 찢어진 옷을 그리고 싶어요

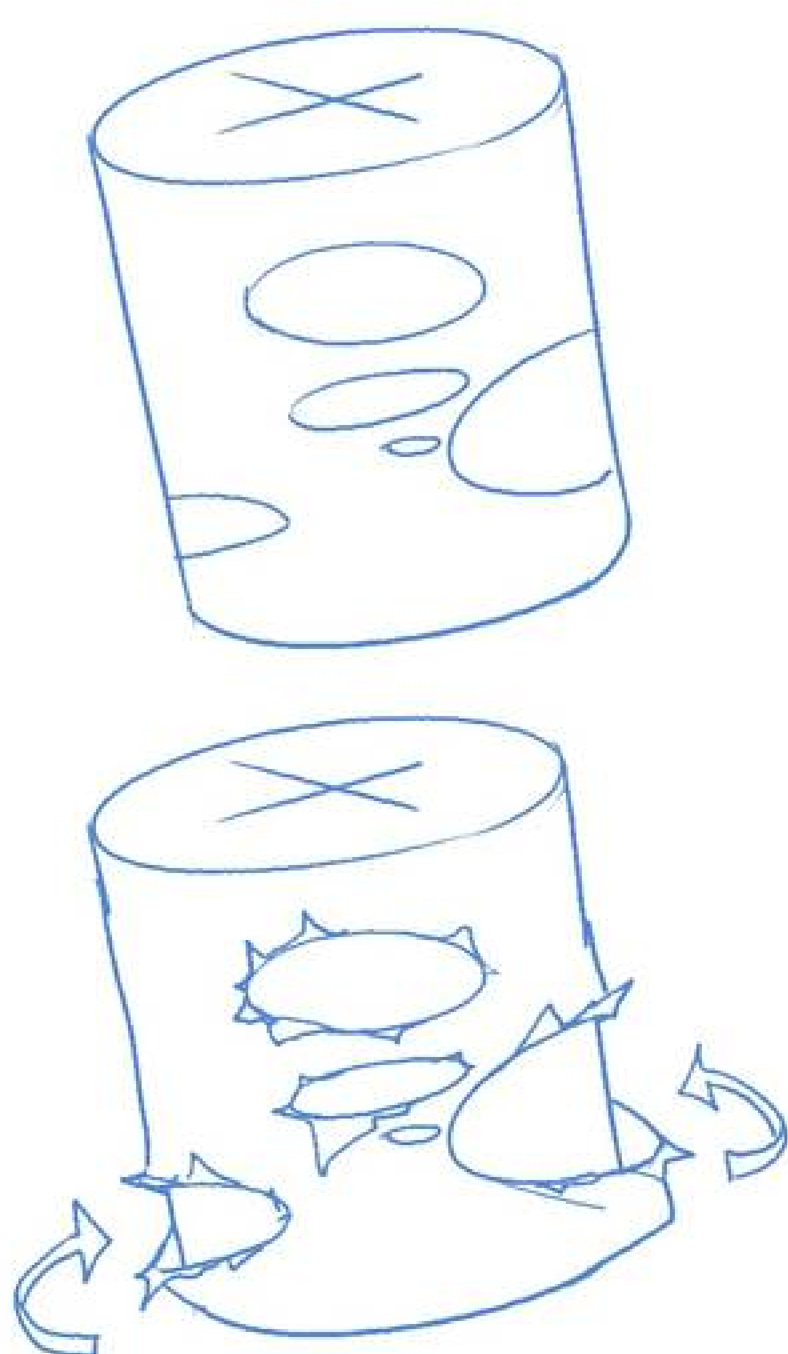




찢어진 옷의 경우 여러 타입이 있습니다
그중 하나로 찢어진 옷의 일부가 아래로
흘러내린 표현을 해주고 가장자리의
디테일을 살려 마무리합니다



찢어진 부위를 정하고 곡선을 이용하여
옷의 끝자락을 불규칙한 흐름으로
만들어줍니다 이후 부분적으로 얇은 실들이
내려온 효과를 만들어주면 좋습니다

구멍을 여러 크기로 그려 넣어주고
구멍 주변에 찢어진 느낌을 살려줍니다
가장자리의 구멍은 뒤쪽으로 넘어가는
입체감을 표현해 주도록 합니다

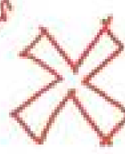



세로로 길게 찢어질 경우 옷의 둘레가
퍼지게 되면서 넓어지거나 펄럭이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





옷이 찢어질 경우 옷의 기본형 면적
안에서 찢어지므로 길이에 대한
변형을 고려하면서 그려줘야 합니다



key point

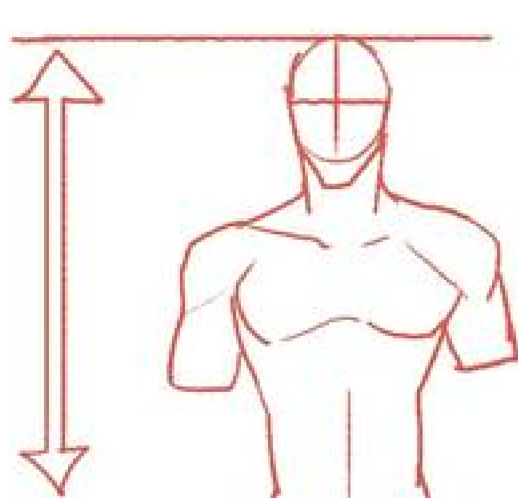
▌Q : 남자 인어를 이쁘게 그리고 싶어요

인어가 보여줄 수 있는 상체의 느낌을
남자가 지닌 근육을 살려 그려줍니다

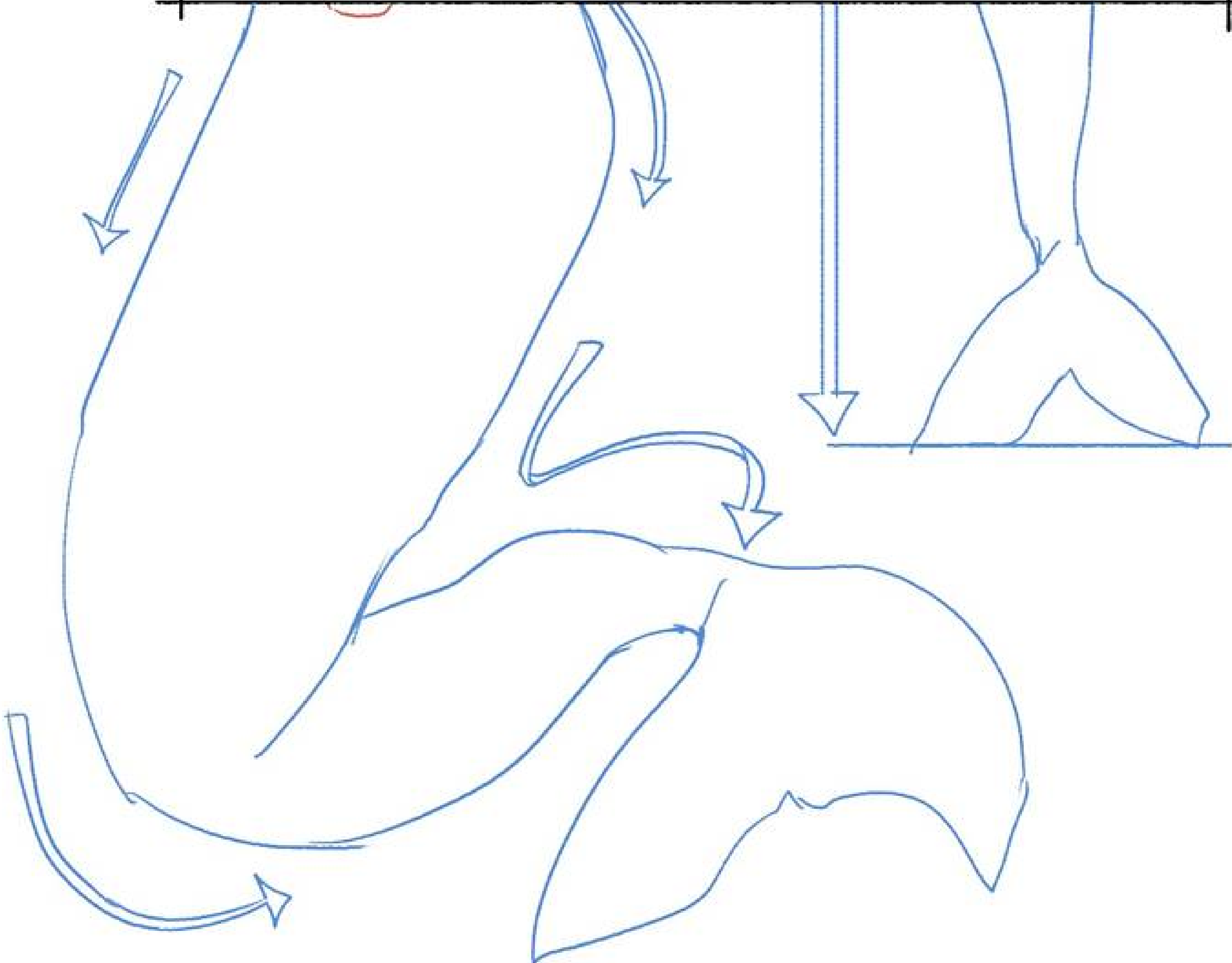


상체는 허리 부분까지 그리도록 합니다



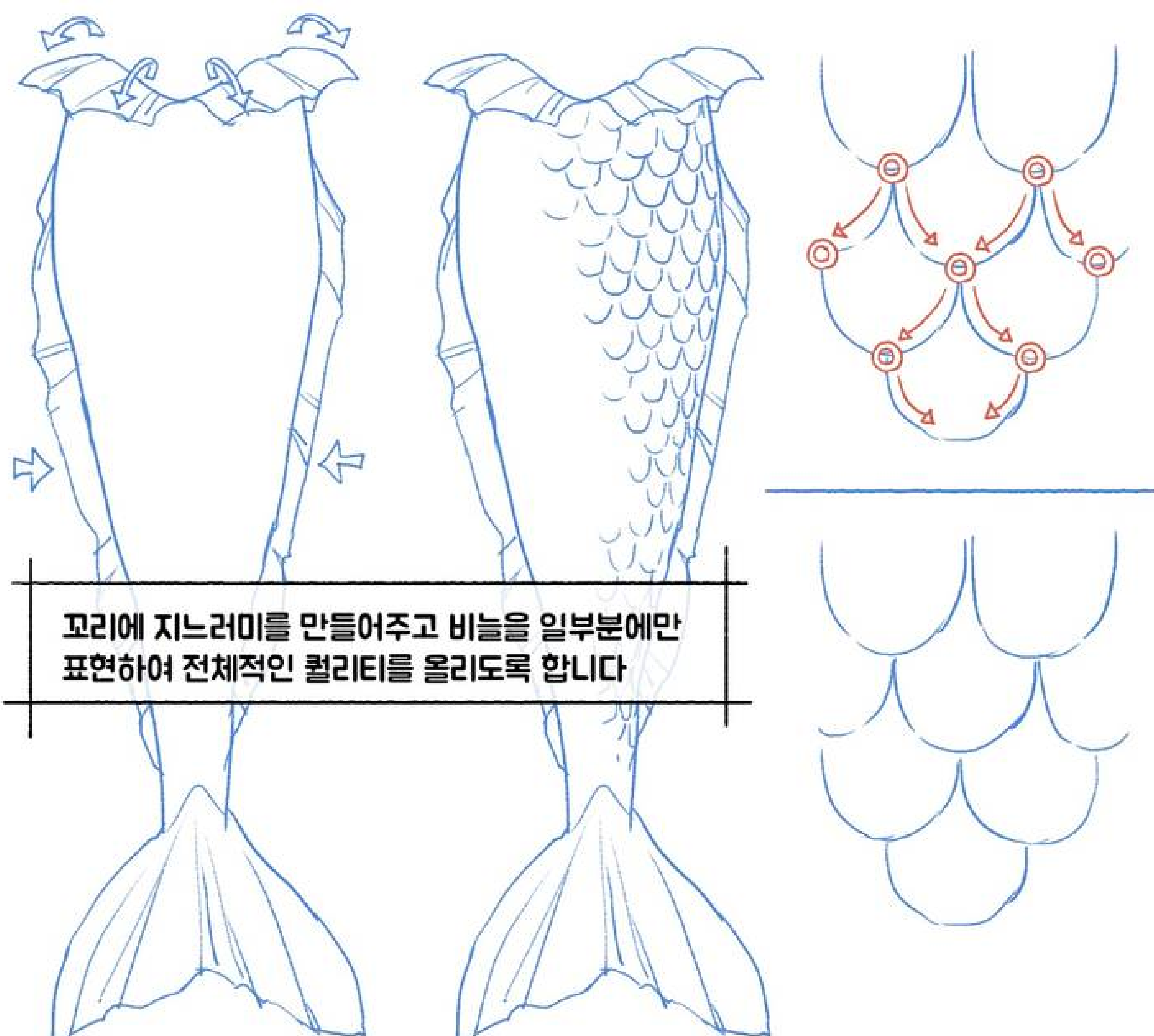


인어의 가장 중요한 꼬리 부분에 흐름을 만들어 동적인 느낌을 주고
꼬리 부분의 길이는 상체보다 더욱더 길게 고려하여 그리도록 합니다



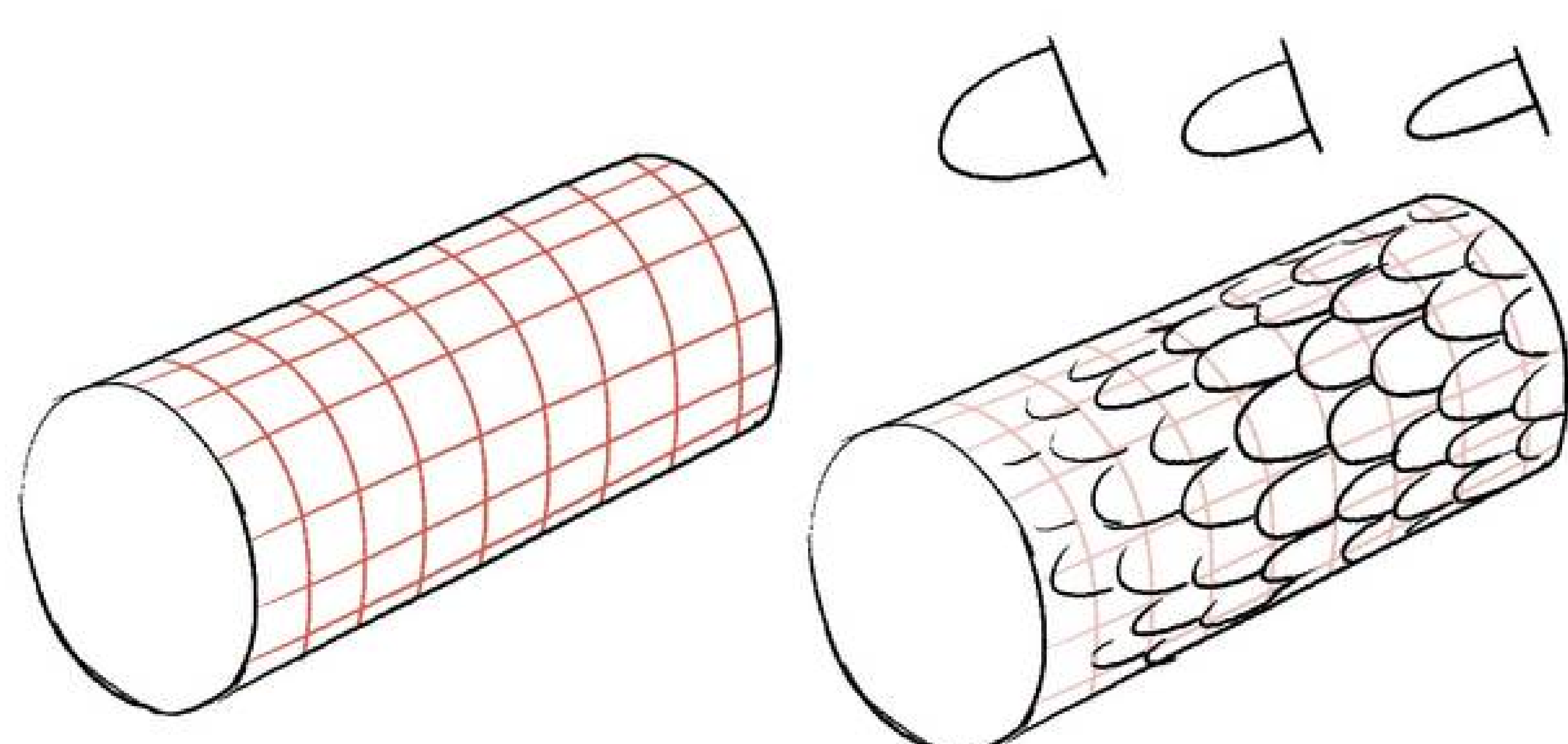


팔을 그려 전체적인 흐름을 만들어 줍니다
머리카락 역시 큰 덩어리로 먼저 표현 한 후
세부적인 머리카락을 그리는 게 효과적입니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



비늘을 그릴 때 일정한 크기가 아닌
각도에 따라 변형이 되는 형태로
그려줘야 입체감이 표현됩니다

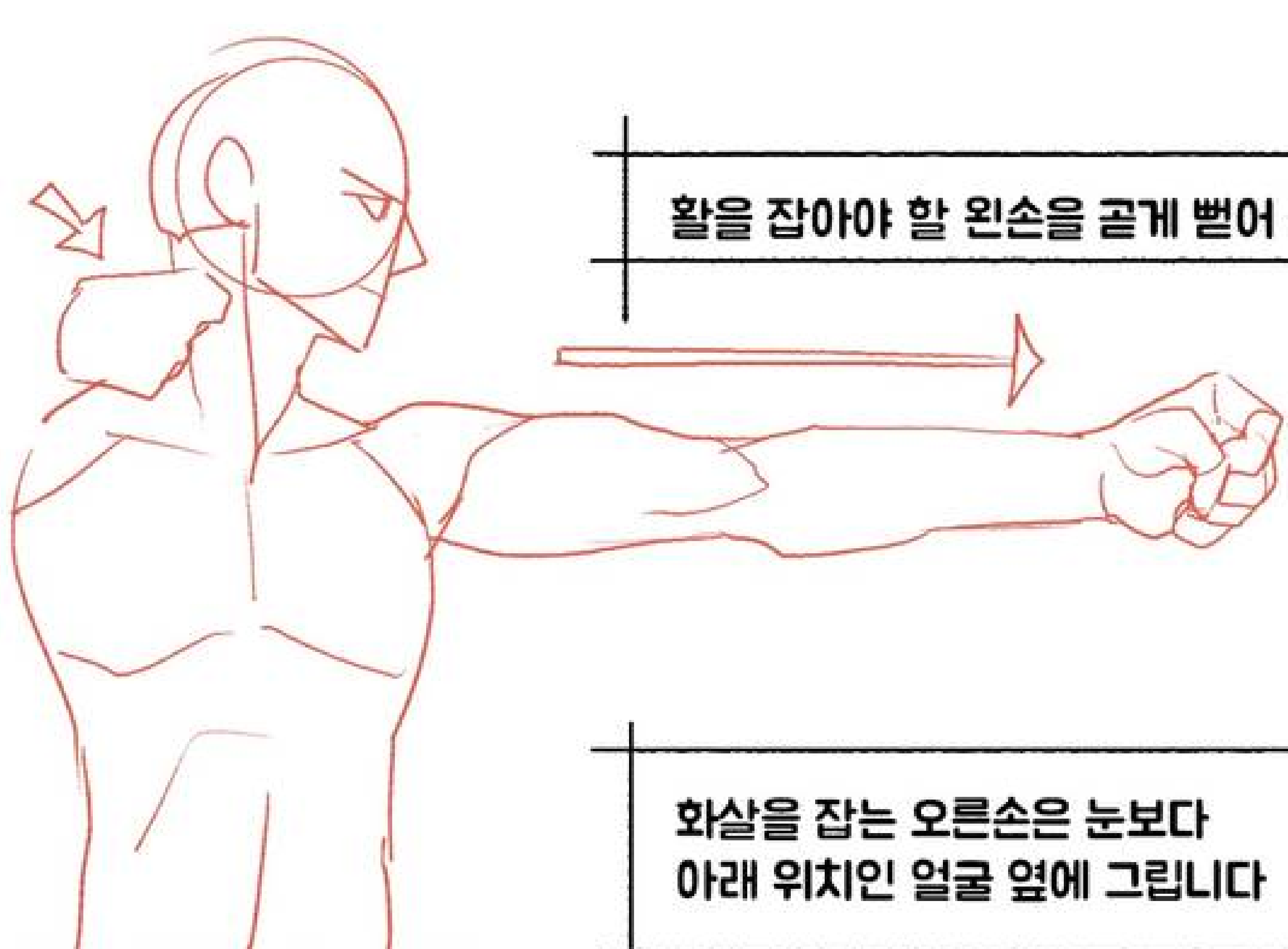


key point

Q : 활 쏘는 자세를 그리면 어색하게 그려져요

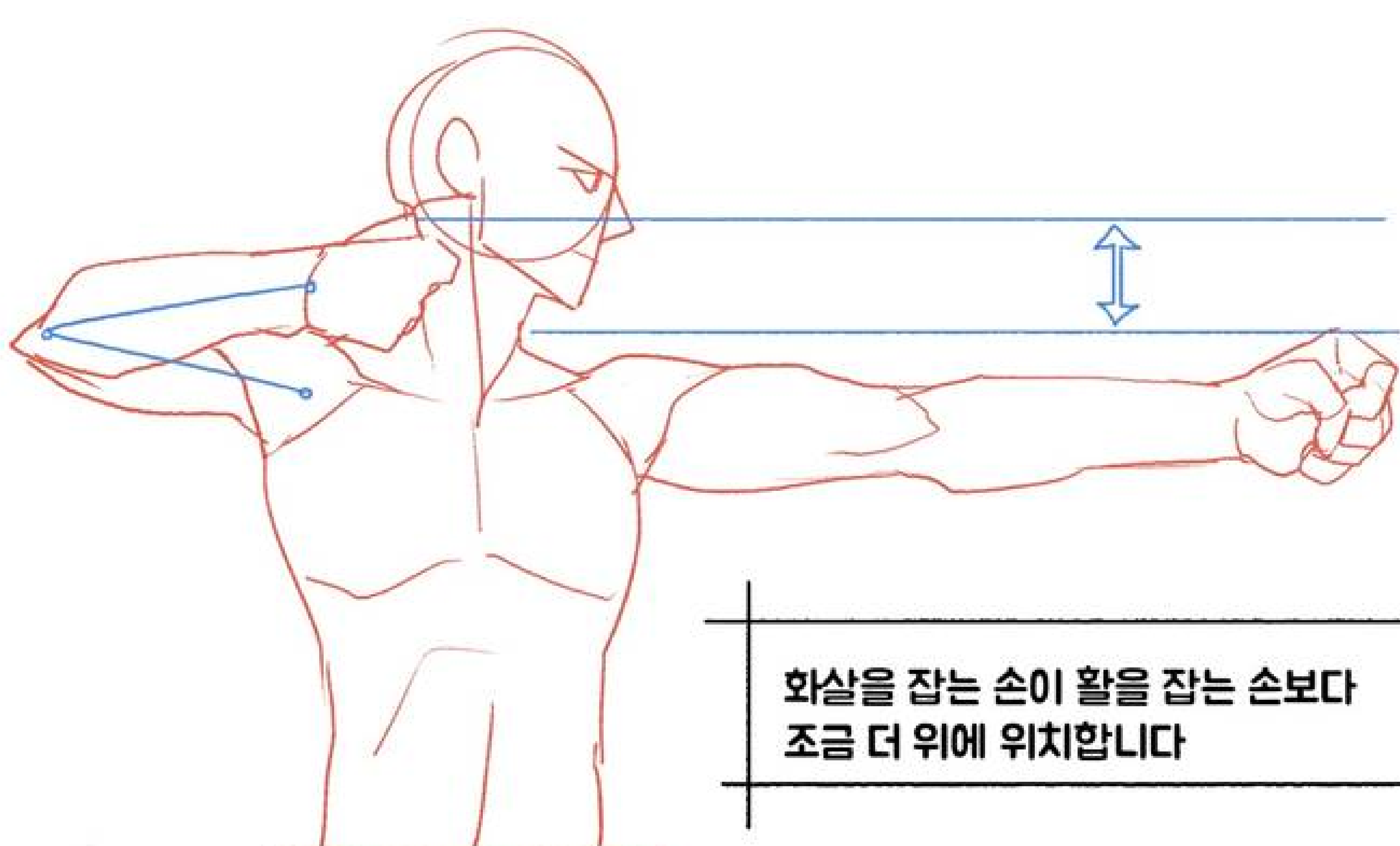
얼굴의 방향은 옆으로 돌려 표적을 향하고
몸은 중심에서 살짝 비틀어진 상태로 그려줍니다



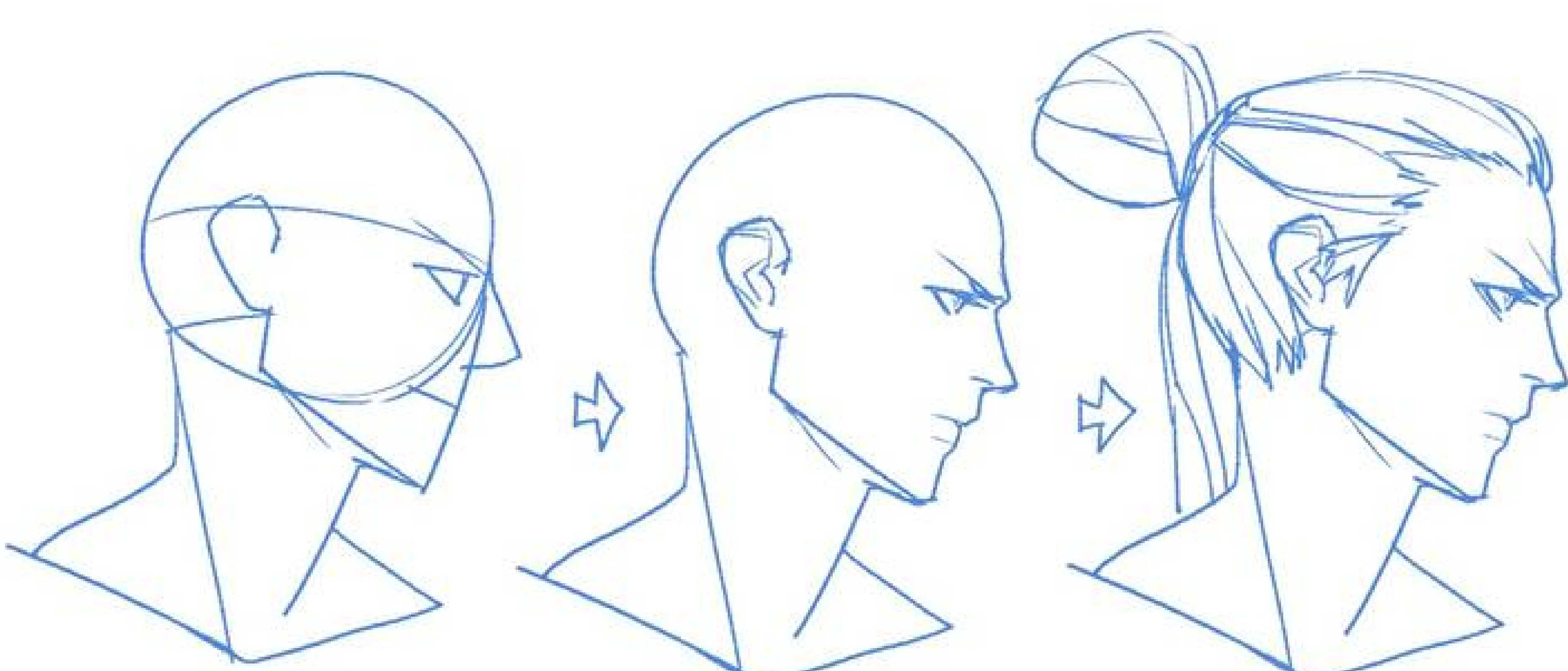


활을 잡아야 할 왼손을 곧게 뻗어 줍니다

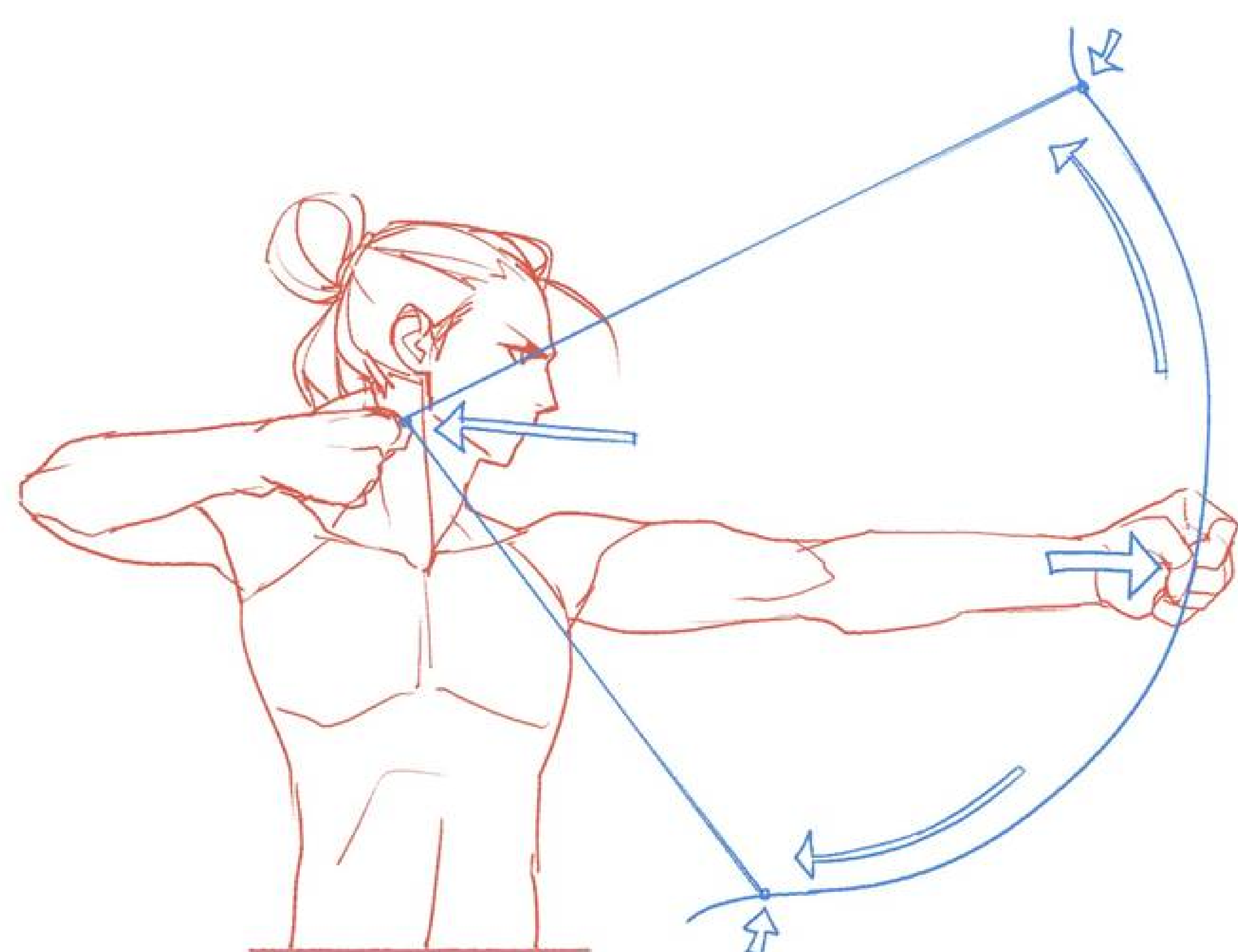
화살을 잡는 오른손은 눈보다
아래 위치인 얼굴 옆에 그립니다



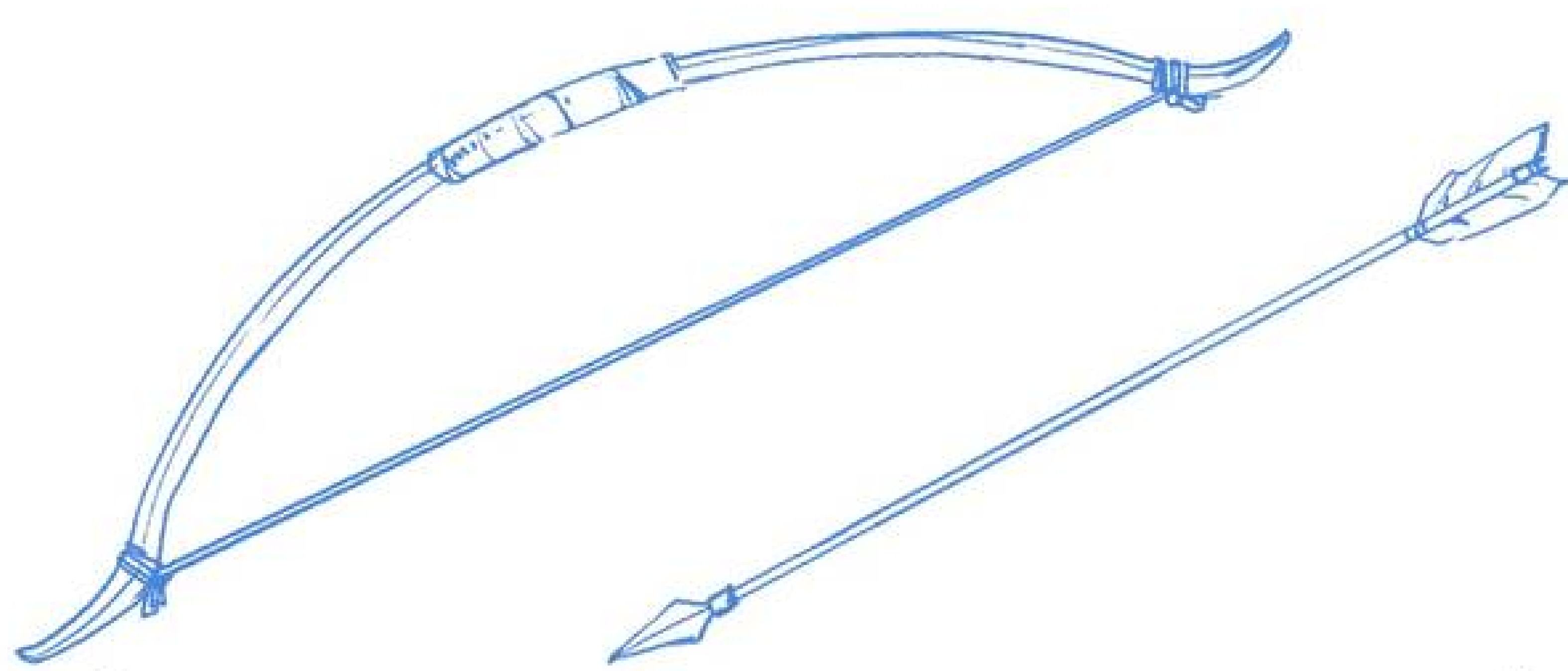
화살을 잡는 손이 활을 잡는 손보다
조금 더 위에 위치합니다



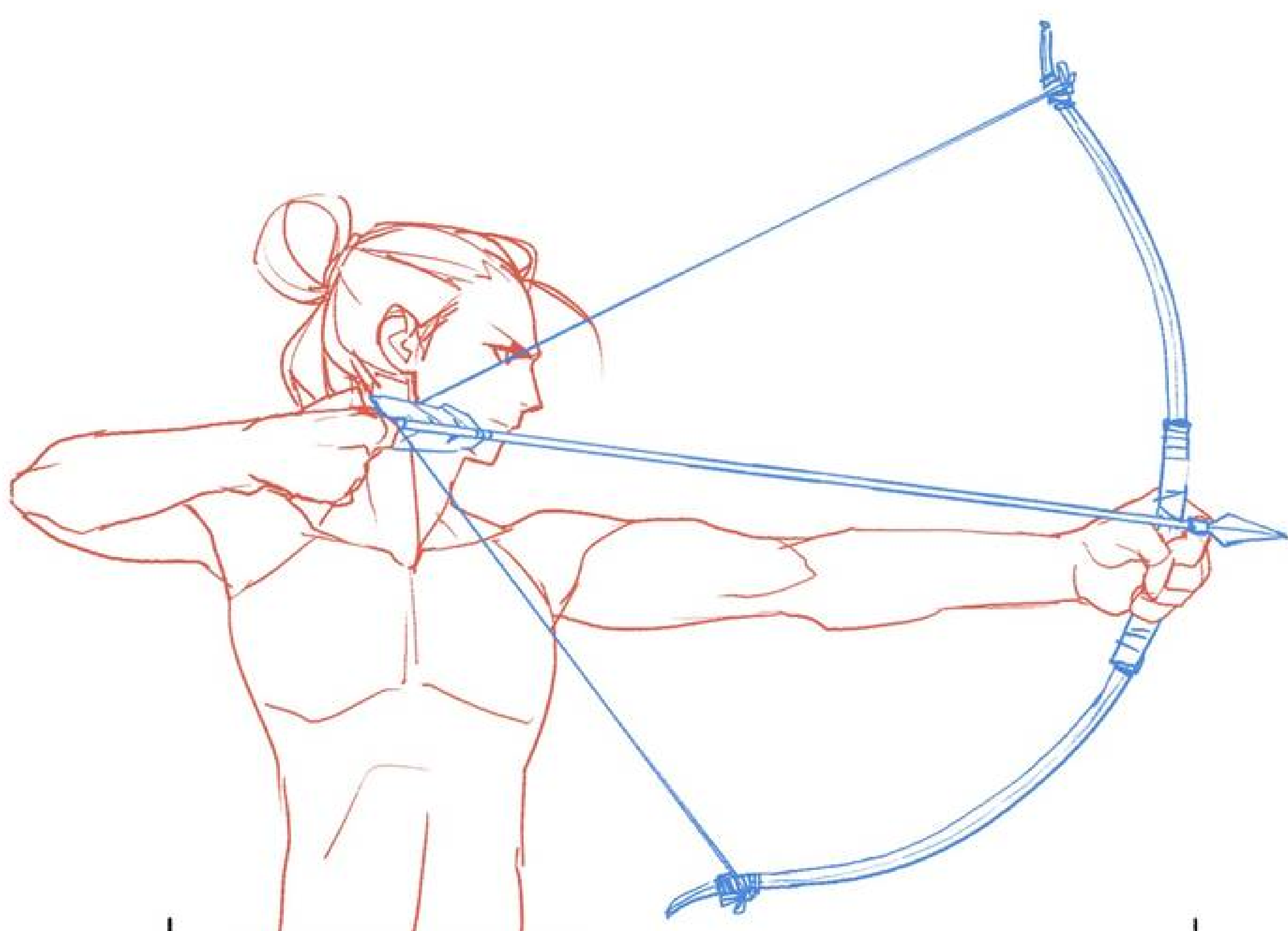
옆모습으로 그렸던 얼굴을 묘사해 나갑니다



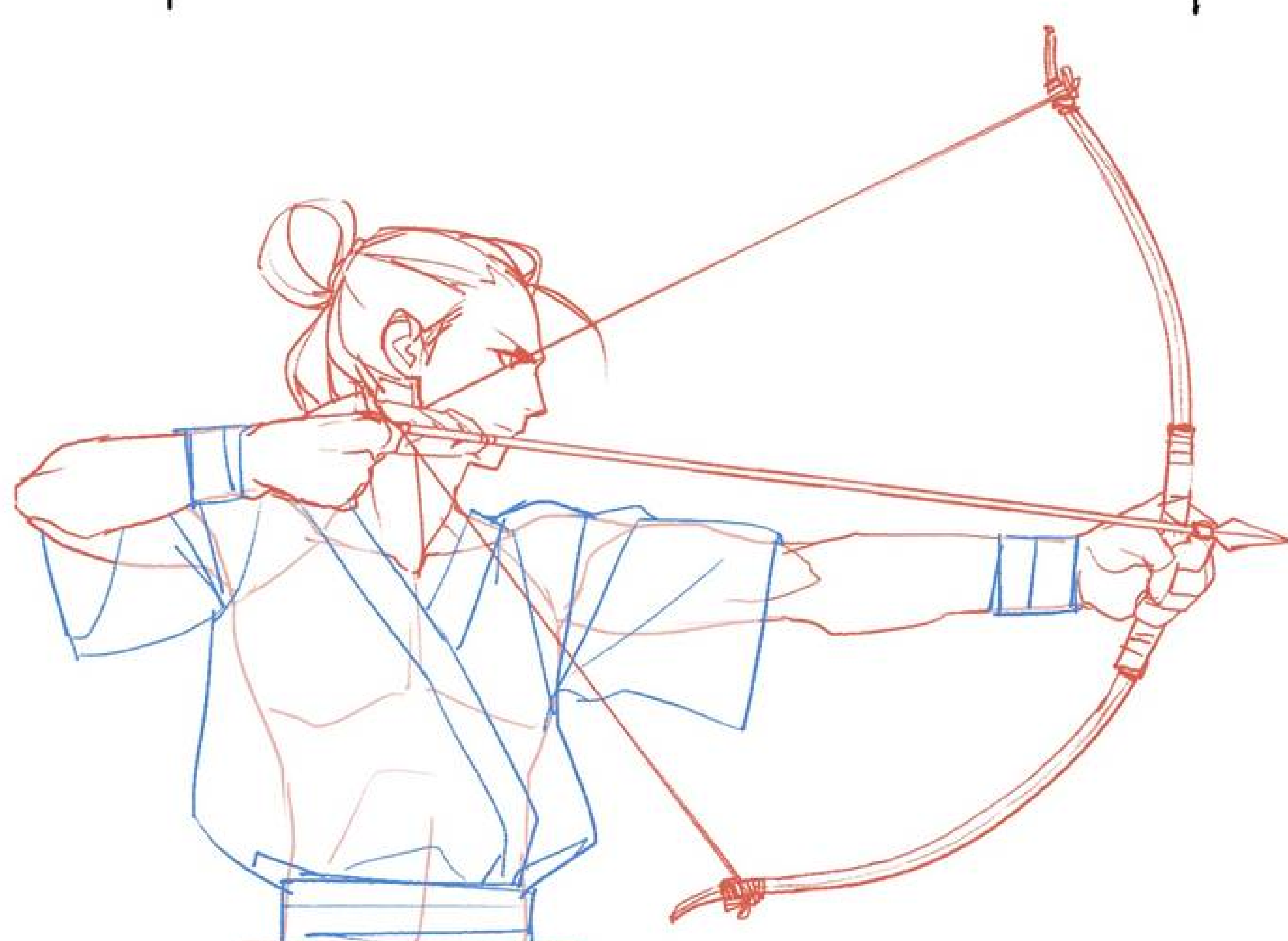
잡는 손 위치에 화살 중앙 부분에 맞춰 그려주고
팽팽하게 당겨진 줄로 인해 활은 휘어집니다



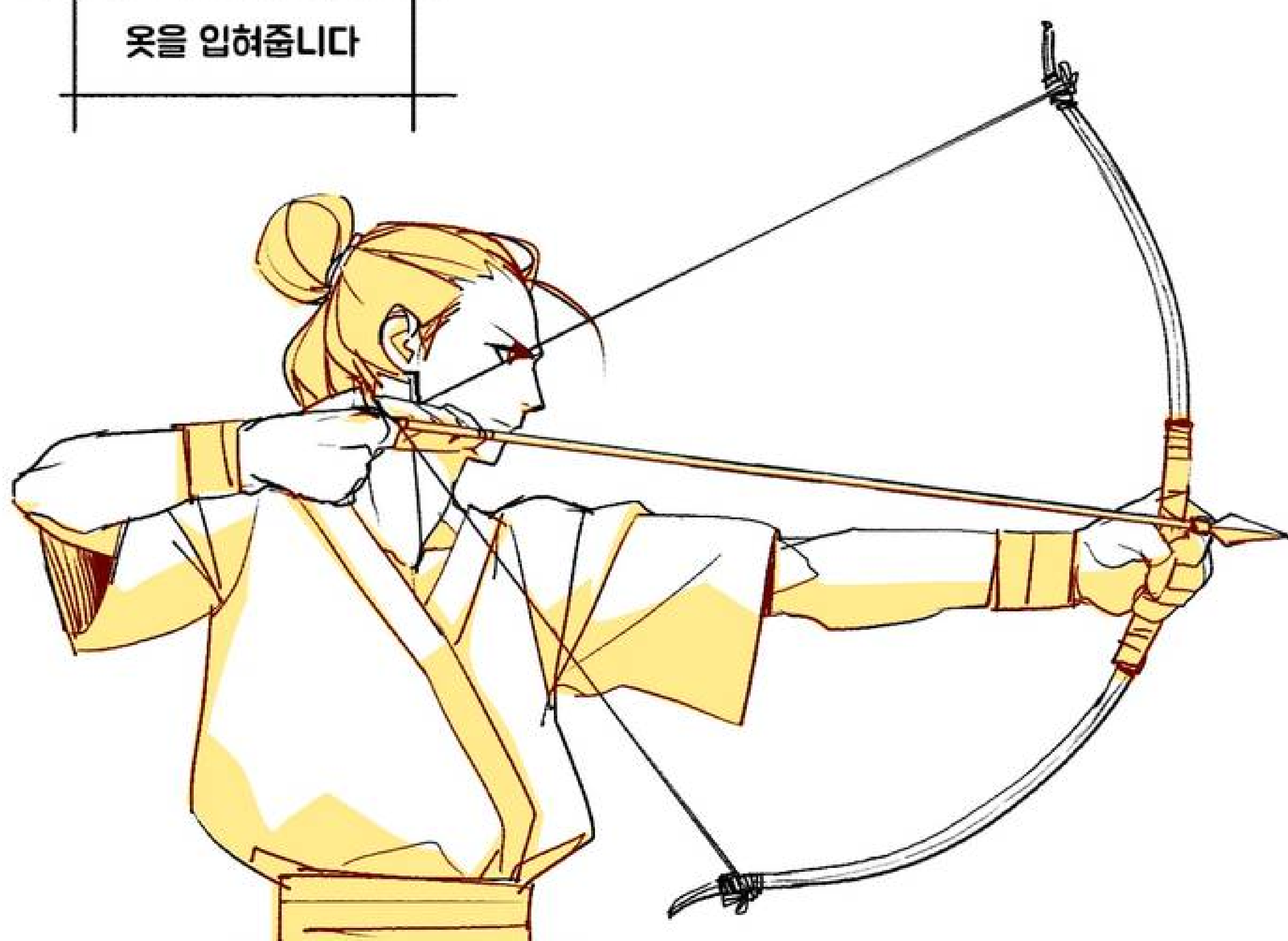
활과 화살을 자료를 통해 디테일한 부분을 참고하며 그려줍니다



뼈대로 잡았던 부분에 부피감을 만들면서 디자인을 완성시킵니다

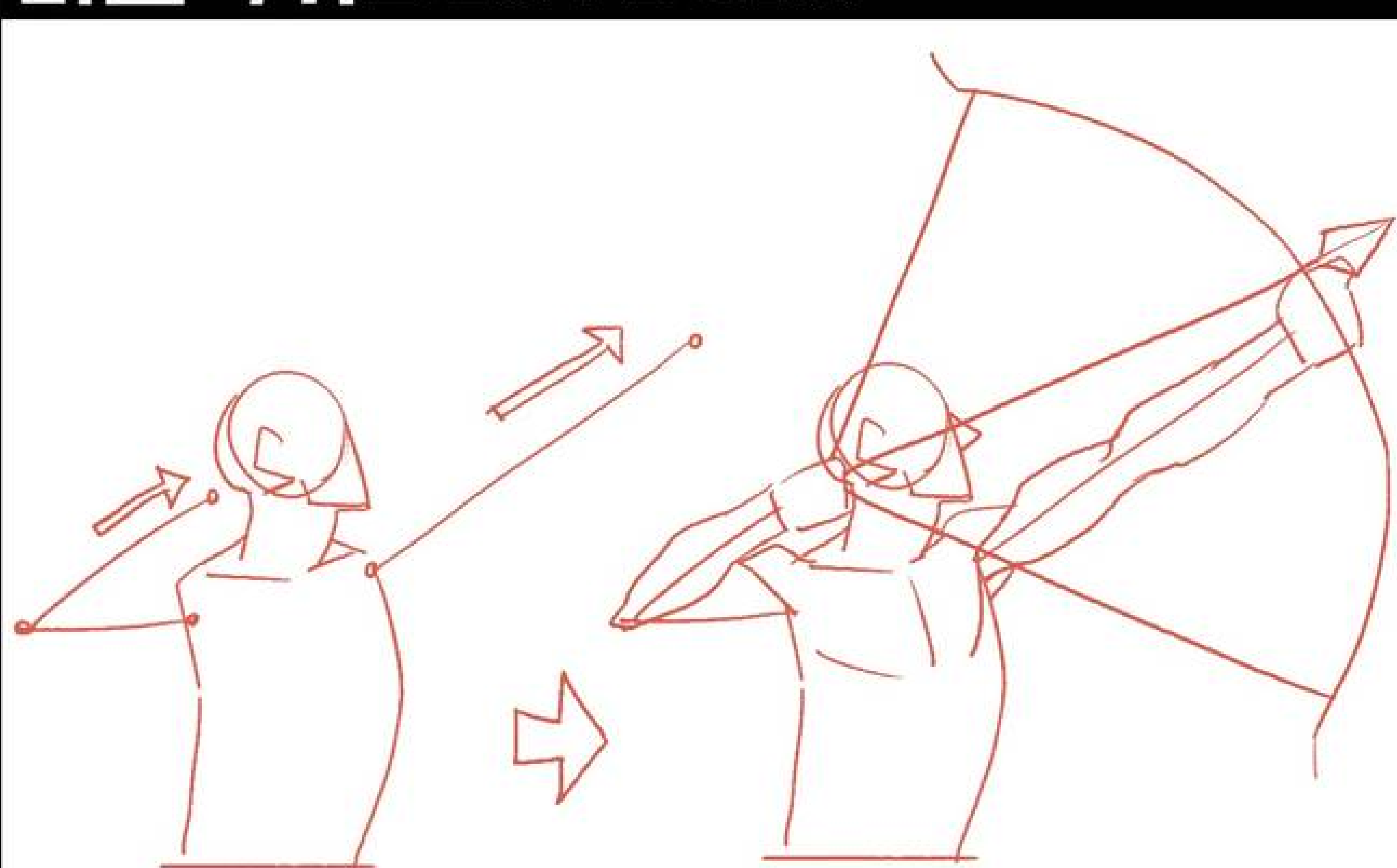


옷을 입혀줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



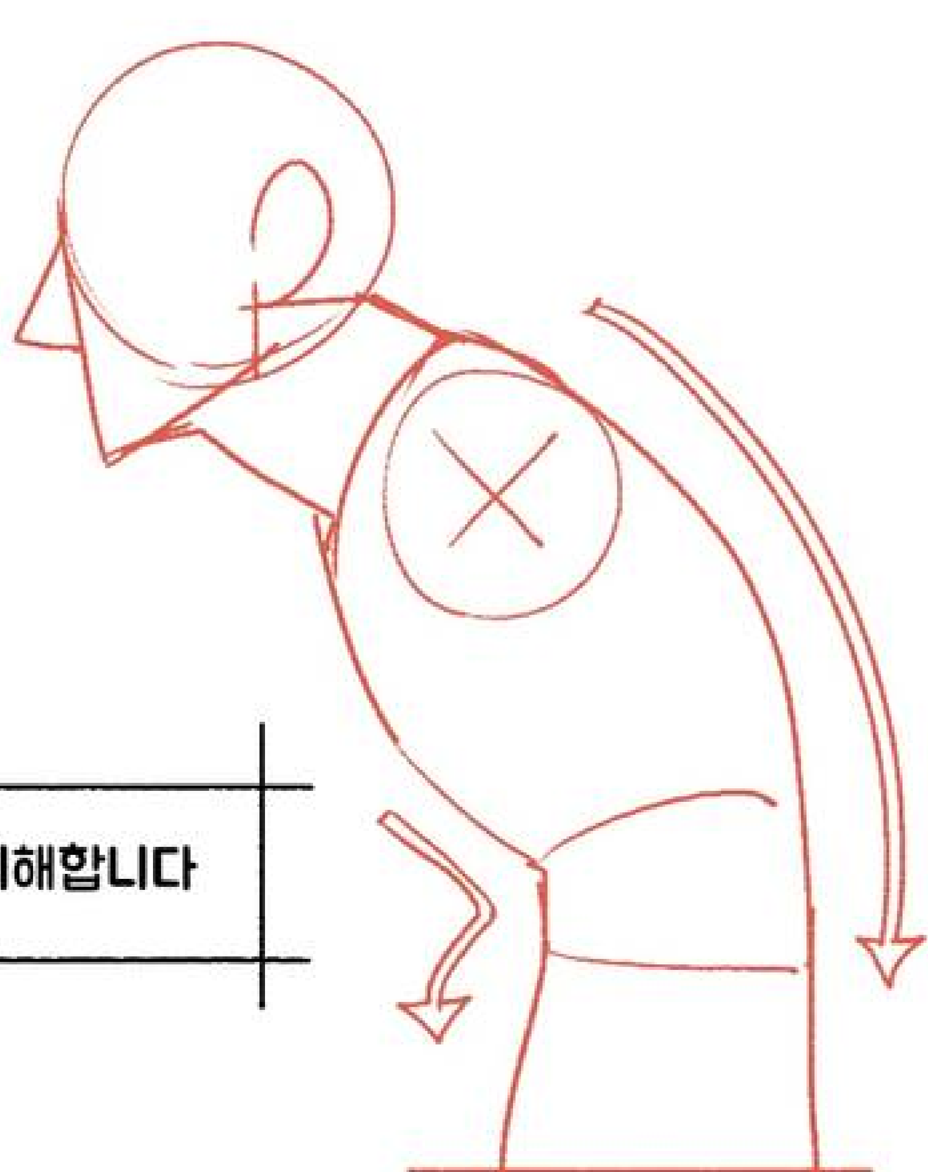
표적의 방향에 따라 활을 쥔 손의
각도가 달라지며 위치와 길이를
선으로 그린 후 부피감을 만들어 가며
디테일을 살려주는 게 좋습니다



key point

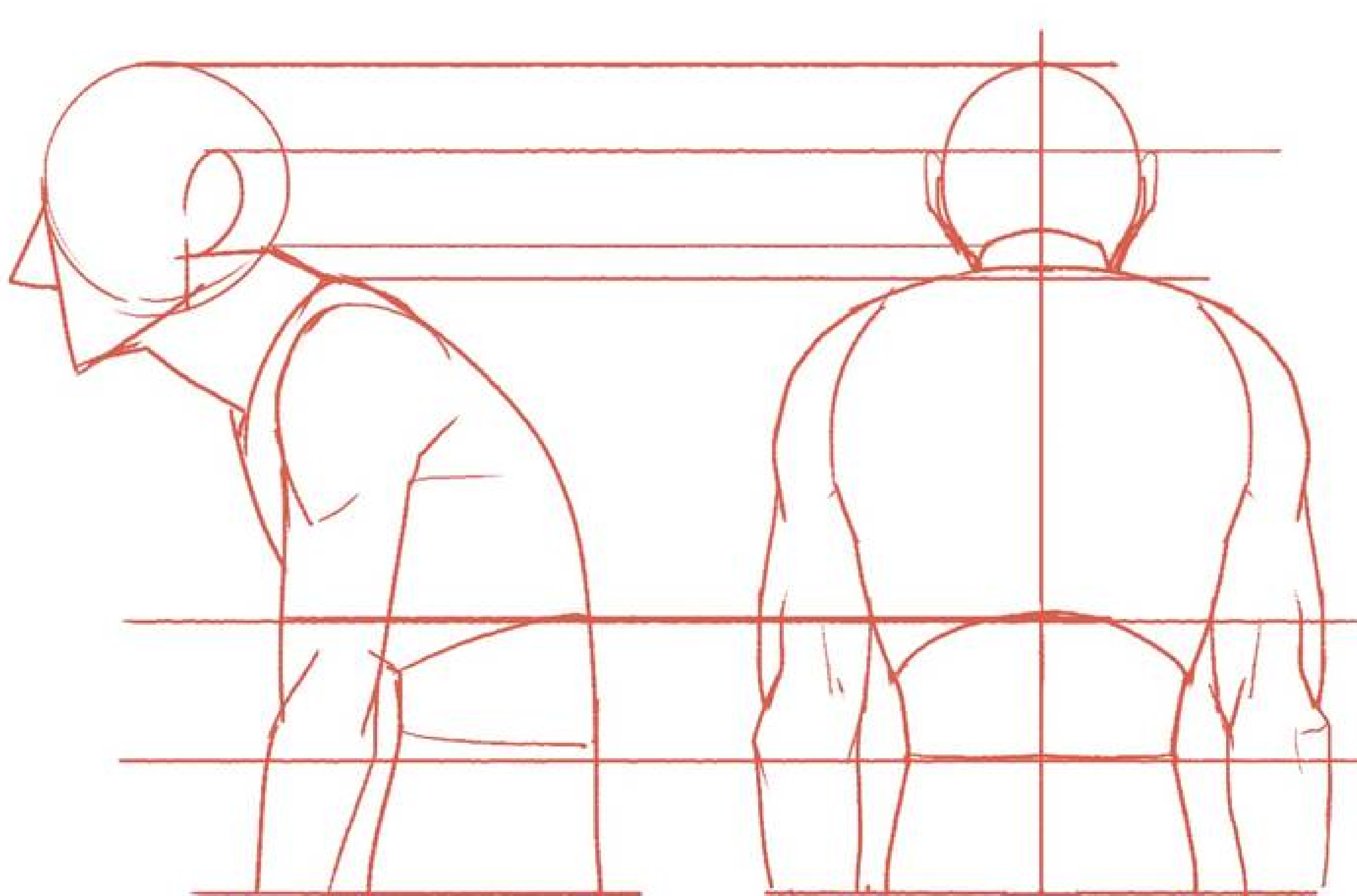
Q : 등이 굽어진 뒷모습은 어떻게 그리나요



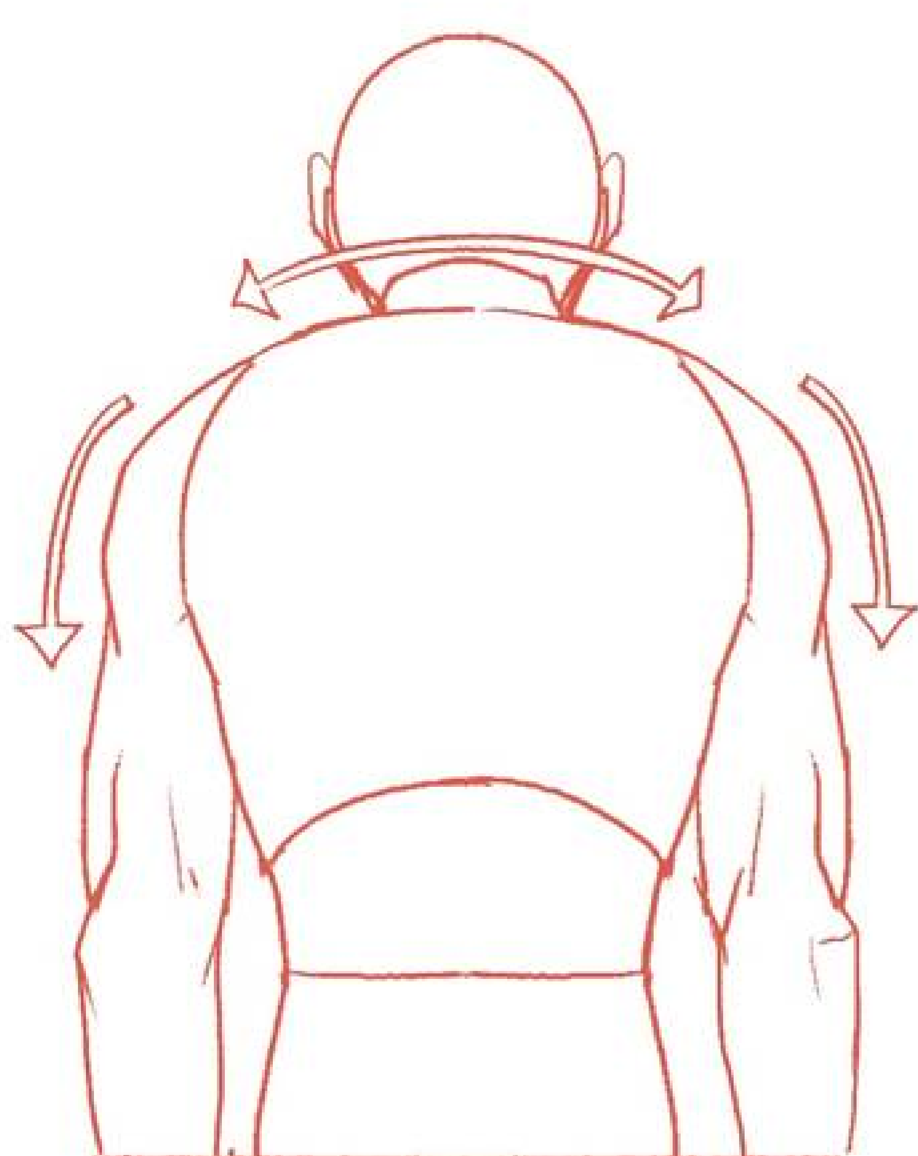


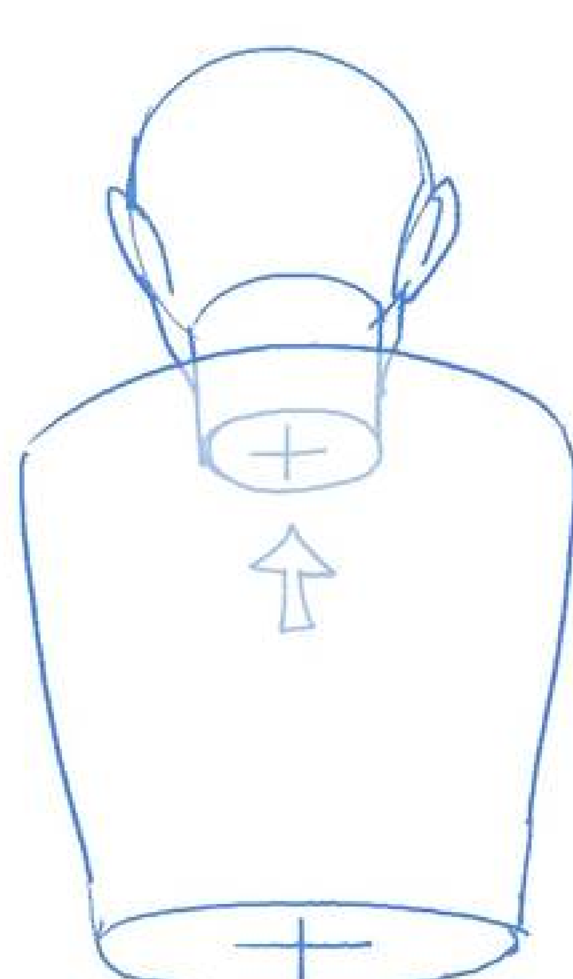
옆모습으로 등이 굽어진 형태로 먼저 이해합니다

목을 앞으로 내민듯한 움직임과 배가 접히고 등이 포물선을 그리며 휘어집니다



옆모습을 기준으로 인체의 특징이 될만한 요소를 맞춰가며 뒷모습을 그려봅니다

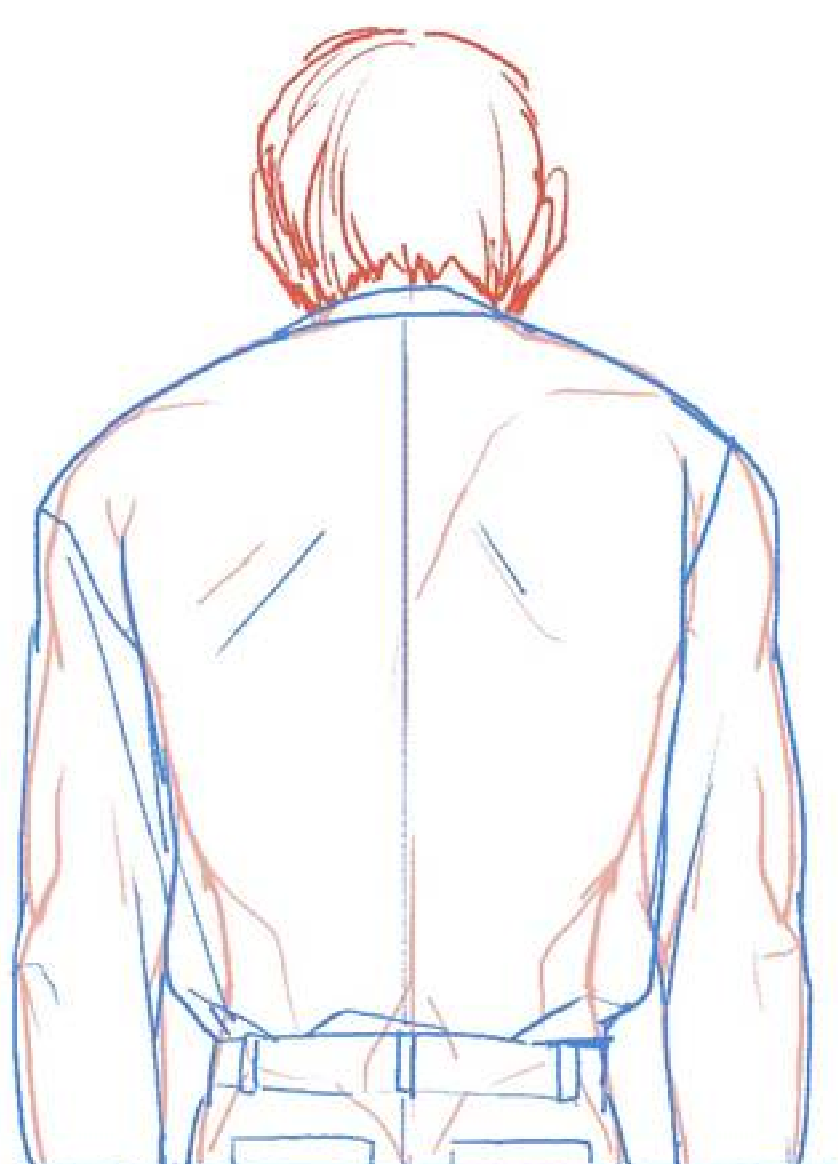




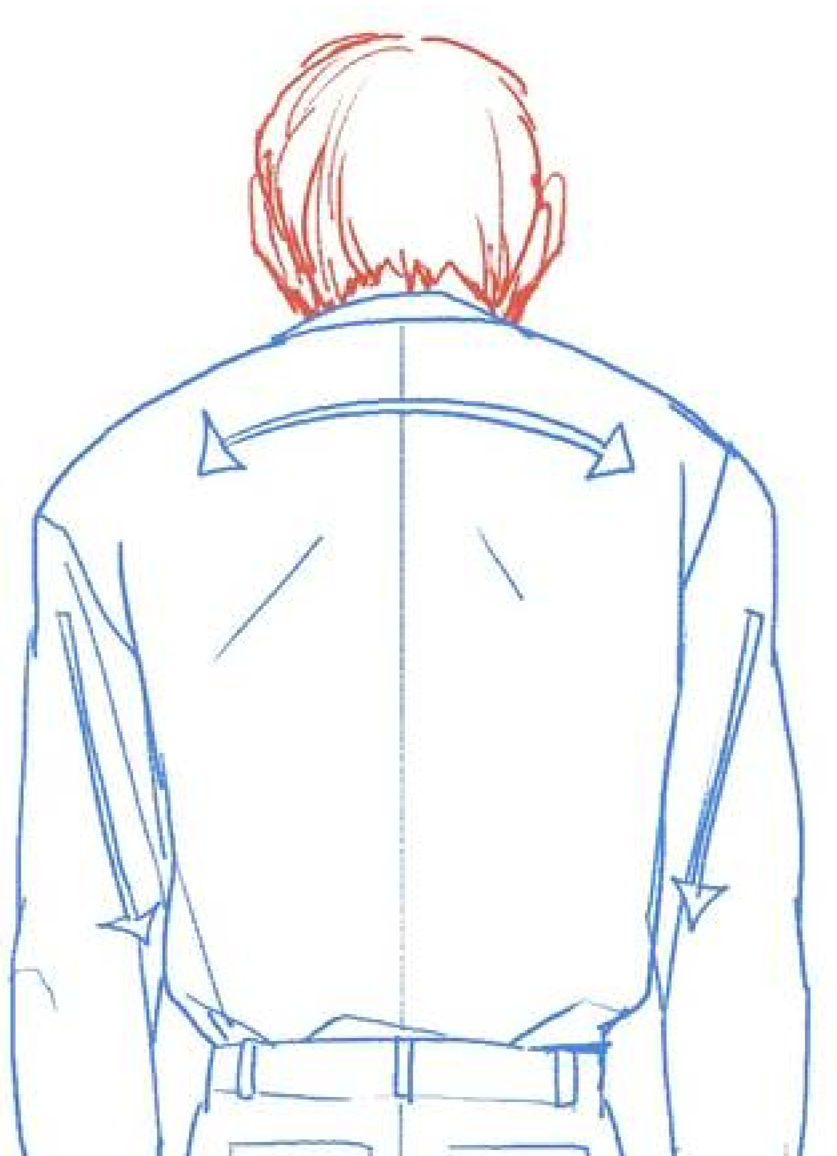
굽어지면서 목이 등에 가려 짧게 보이며 등은 곡선 라인이 됩니다
이때 어깨 라인과 등 라인을 일치시켜 굽은 느낌을 더해줍니다



간단한 도형 형태에서 필요에
따라 인체 묘사를 해줍니다



원하는 옷을 입혀 그립니다



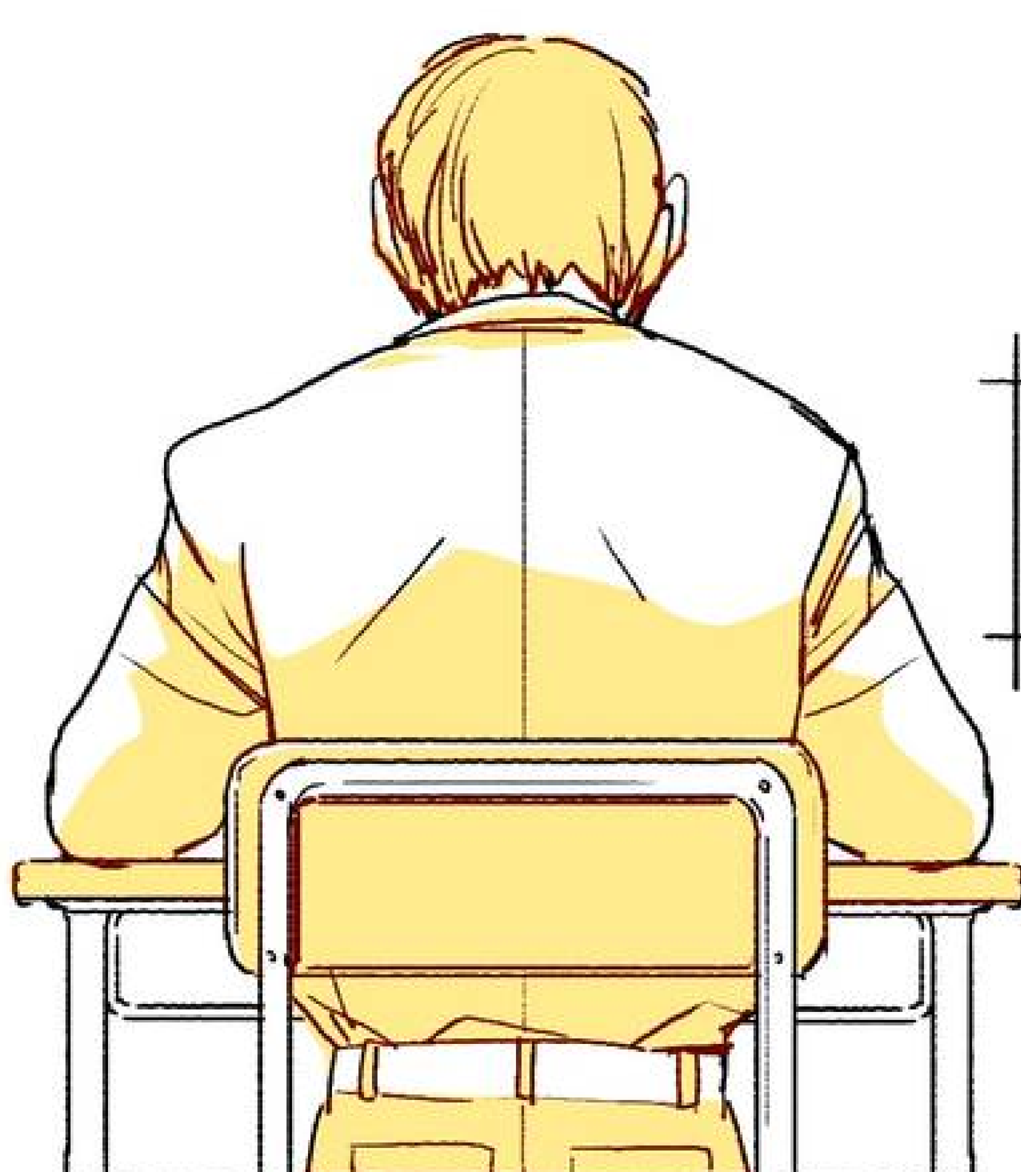
등의 경우 팽팽해지면서 등의
옷 주름은 생기지 않게 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다



경우에 따라 등이 굽어진 상태로
다른 상황을 연출할 수가 있습니다



책상과 의자를 그려주고 팔을
좌우로 벌려 책상에 올리면
앉은 뒷모습으로 완성이 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







앞모습의 경우 마찬가지로
등이 곡선을 그리고 머리와
몸의 윗부분이 보이면서
배가 접히는 구조입니다

key point

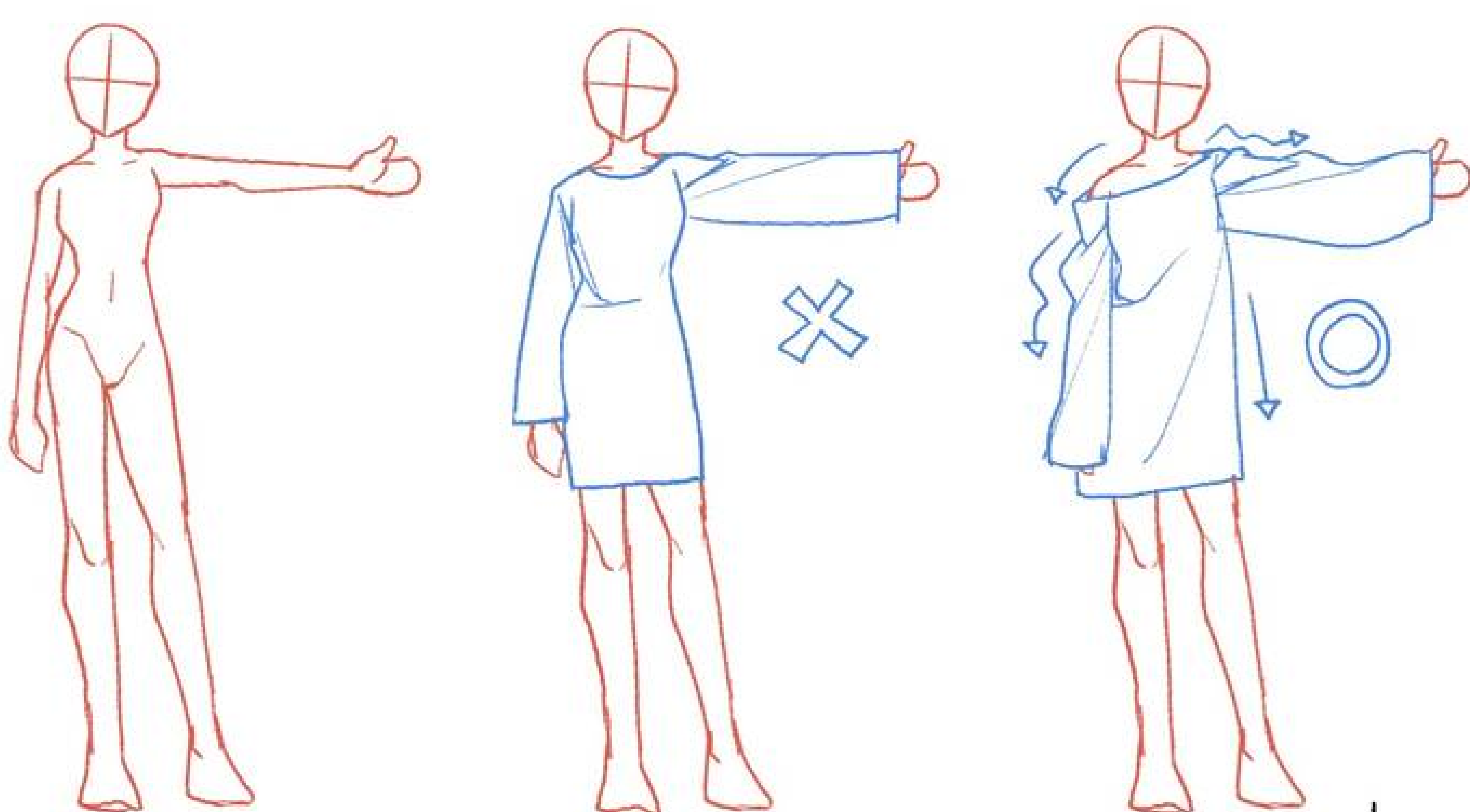
Q : 몸보다 큰 옷을 입었을 때 어떻게 그리나요



큰 옷이 인체를 다 덮고 있을지라도 대략적인 인체의 흐름을
알고 있어야 옷의 주름을 만들어 줄 수가 있습니다



인체를 다듬어 구상한 포즈를 완성합니다



몸보다 큰 옷의 경우 몸과 달라붙어 생기는 인체 실루엣은 없기 때문에
중력의 원리로 흐르는 주름을 생각하면서 옷의 폭을 넓게 그려줍니다



현재의 캐릭터 포즈를 볼 때 상체가 숙여지면서 목 라인 부분이 늘어지게 되며
배는 접히고 소매와 밑단은 손과 허벅지에 걸쳐지면서 아래로 쳐지게 됩니다

큰 바지의 경우 우선 흘러내리지 않게 허리에 고정하는 역할이
필요합니다 디자인에 따라 허리띠 혹은 고무줄이 될 수 있습니다

바지의 밑단 역시 통이 넓어 발등에 걸려 생기는 주름이 있습니다

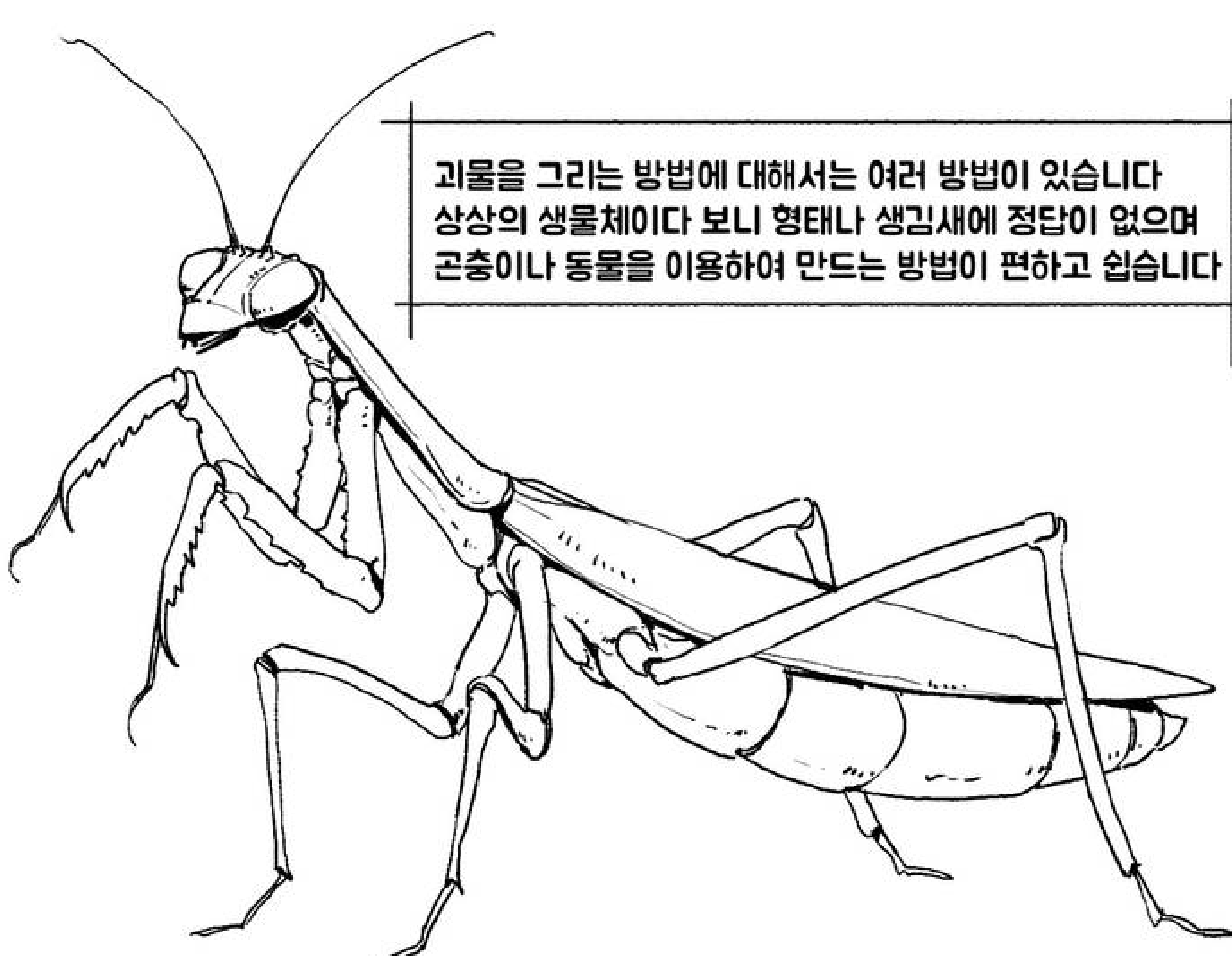
상체와 하체 전체적으로 큰 옷일 경우 위와 같은 방법을 고려해 그리며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

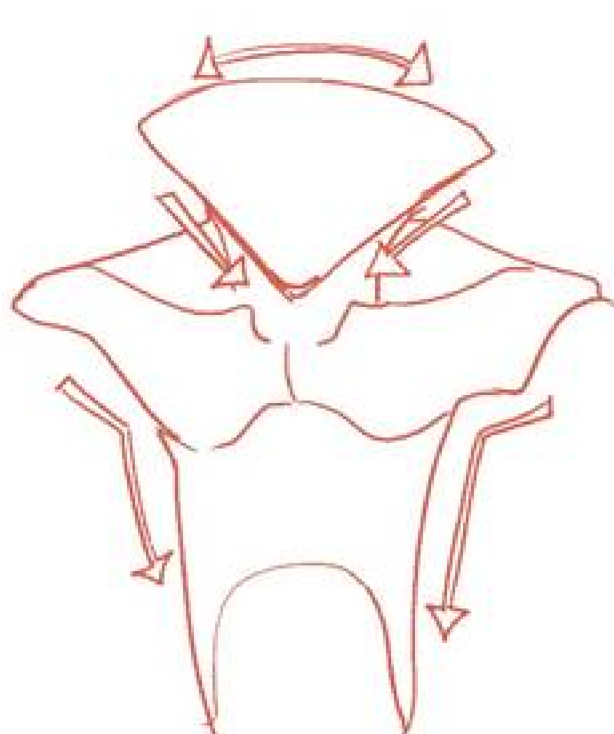
소매의 길이가 팔 길이보다
많이 길 경우 팔 움직임에 따라
손에 걸쳐진 후 아래로 떨어지는
소매 모양을 그려주면 됩니다

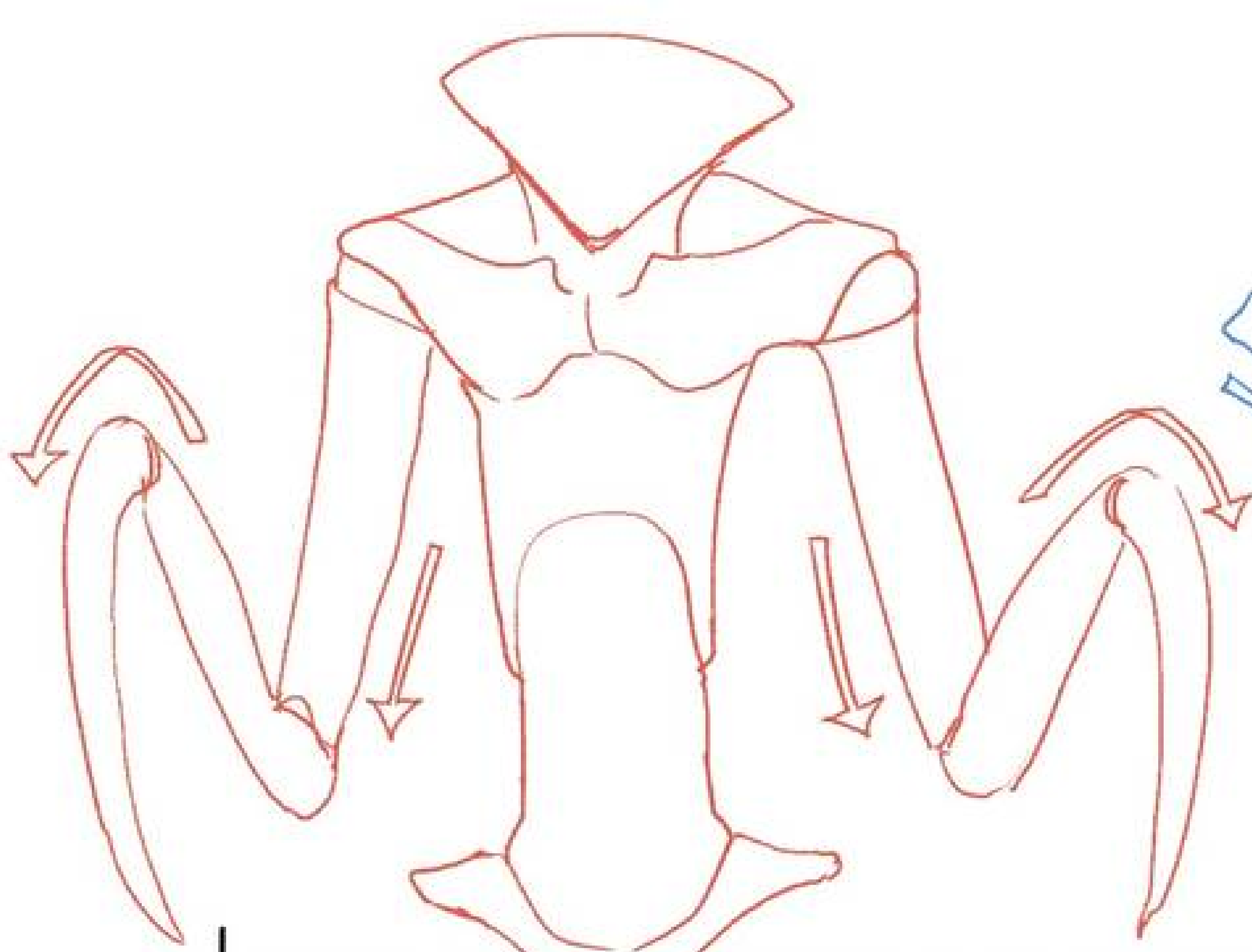
key point

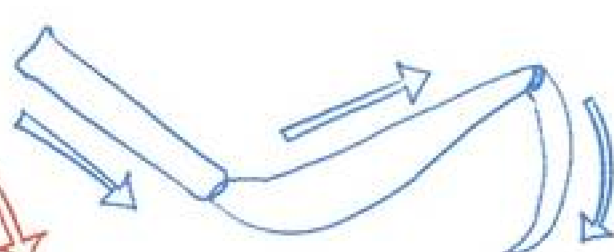
▌Q : 괴물 그리는 법을 알고 싶어요(2족 보행)



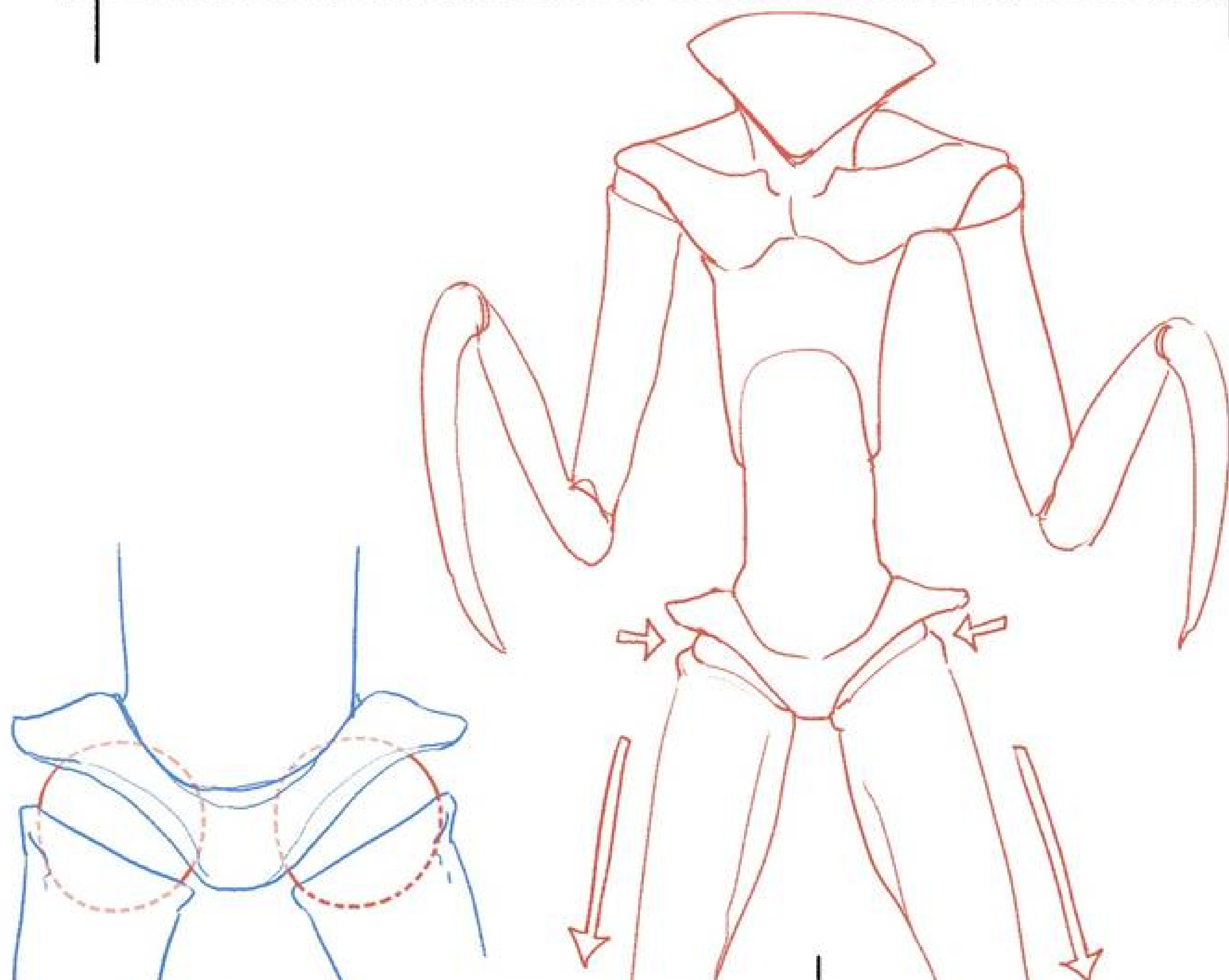
사마귀의 특징을 이용하여
사람 그리듯 머리부터 그립니다
자료 참고를 통해서 그리고자 하는
대상의 특징을 잘 파악해야 합니다





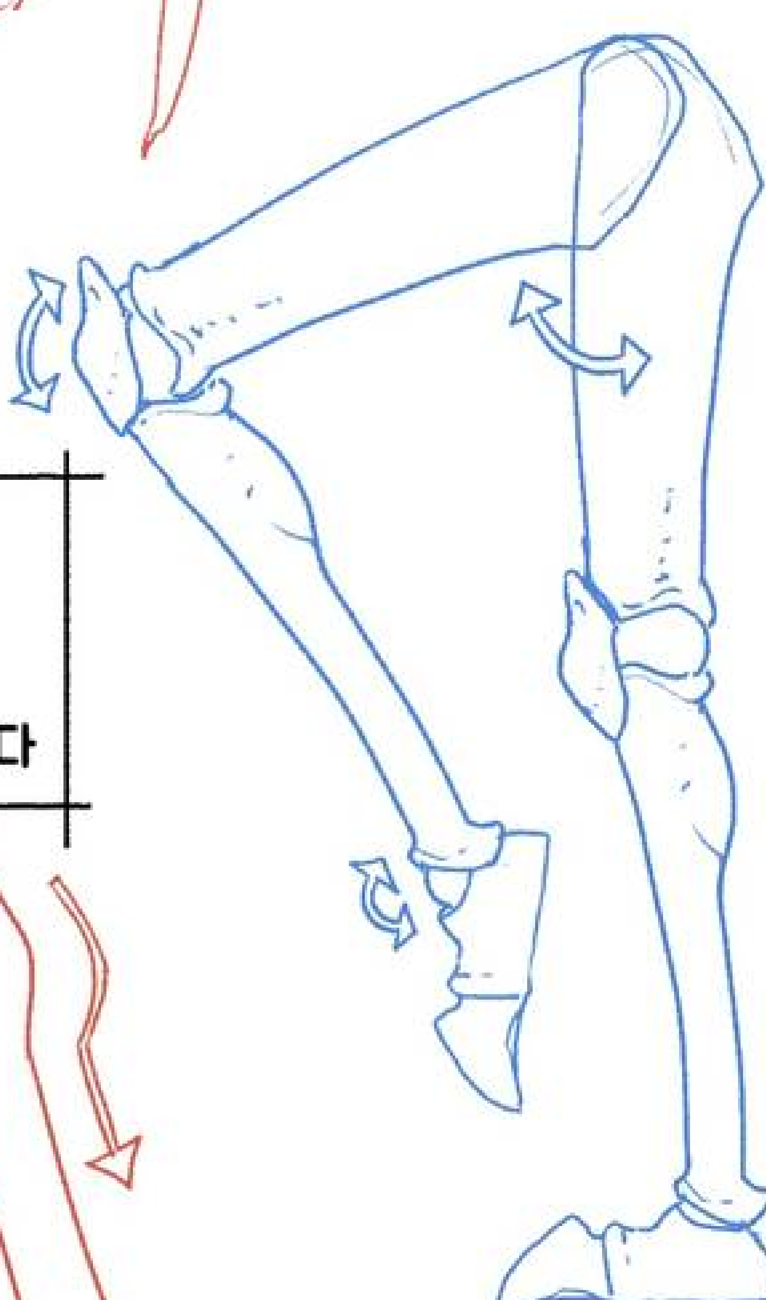


사마귀 앞다리에서 꺾이는 마디와 형태를 이용해서 팔처럼 보이게 그려줍니다

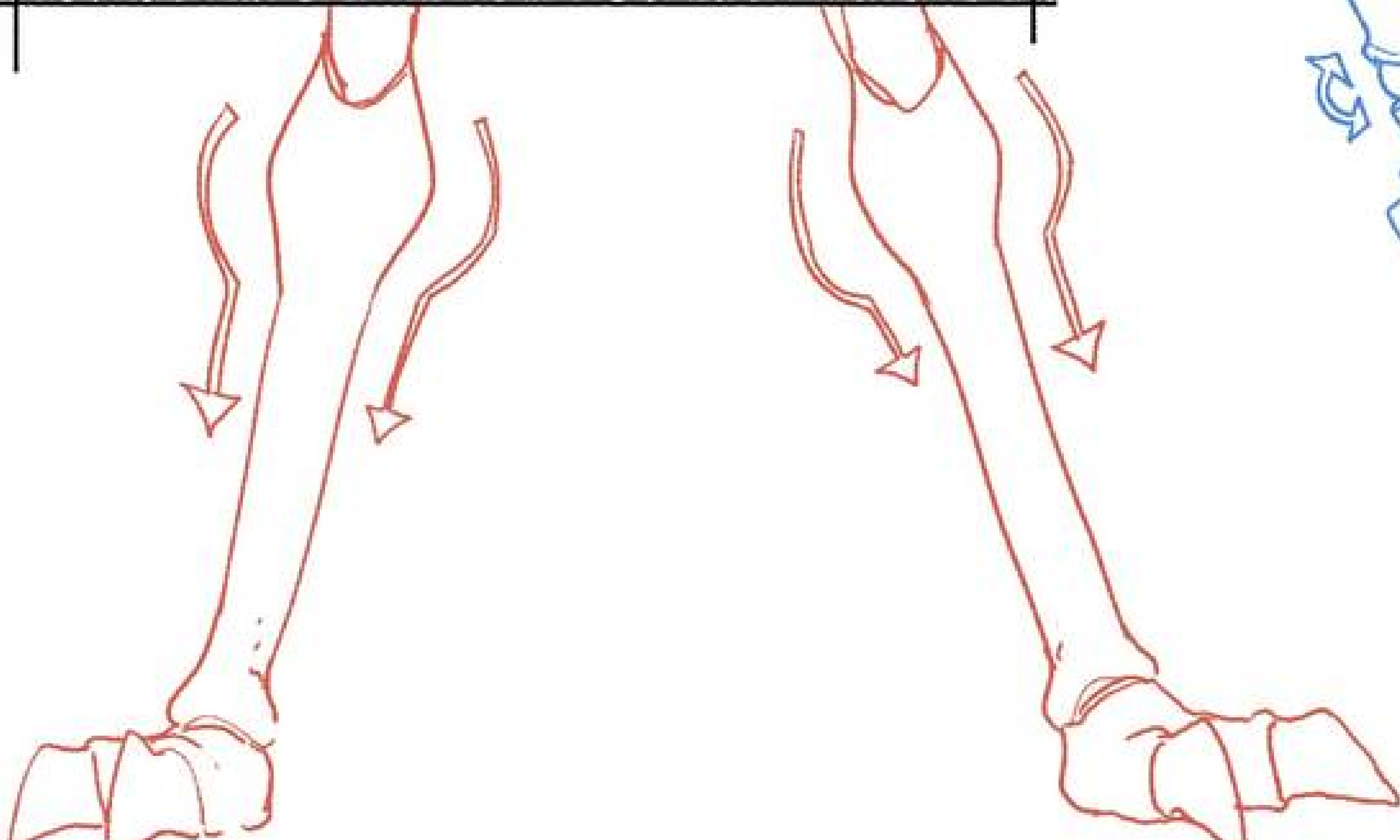


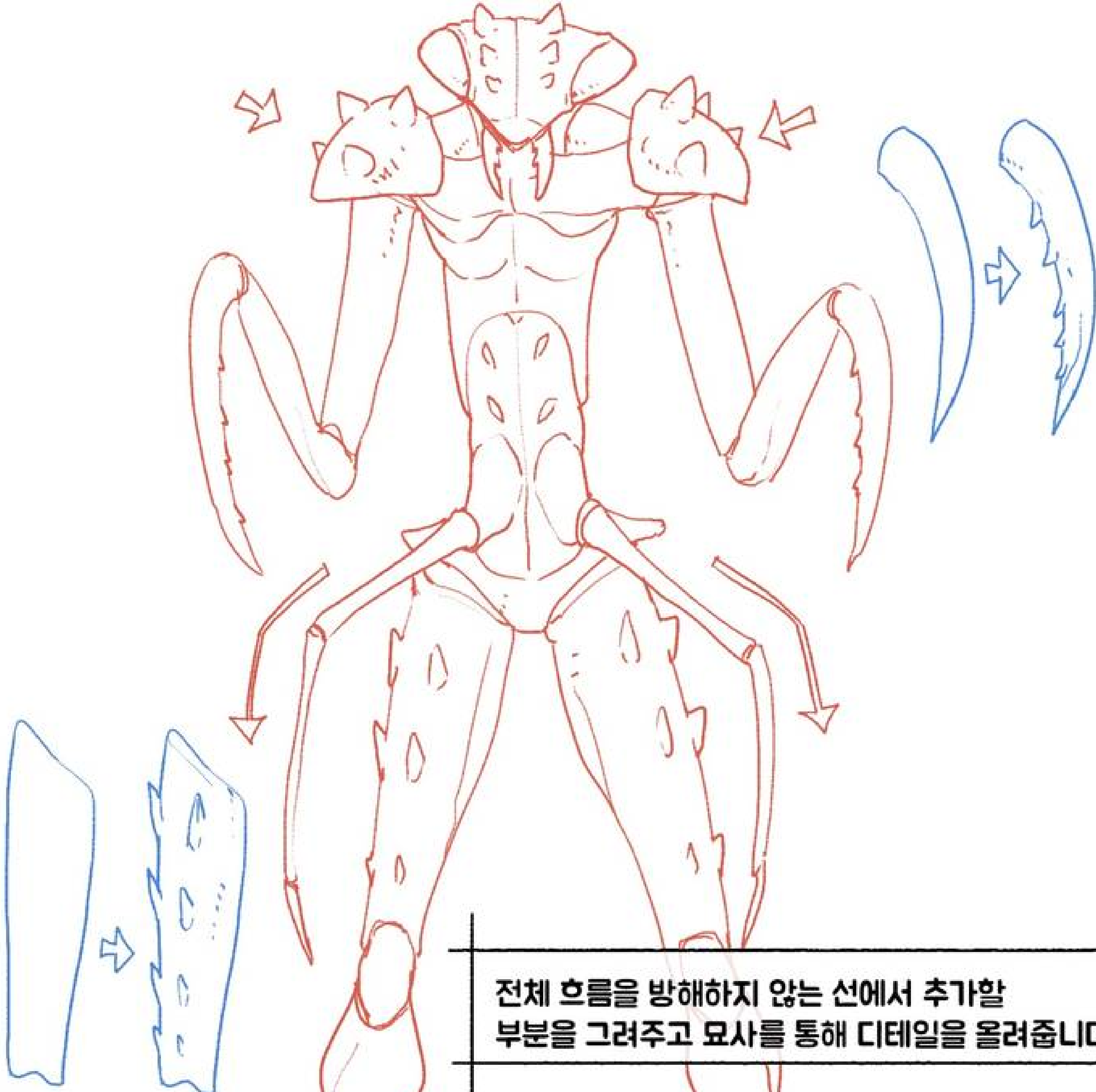
움직이는 관절 부분을 고려해서 디자인을 해줘야 합니다

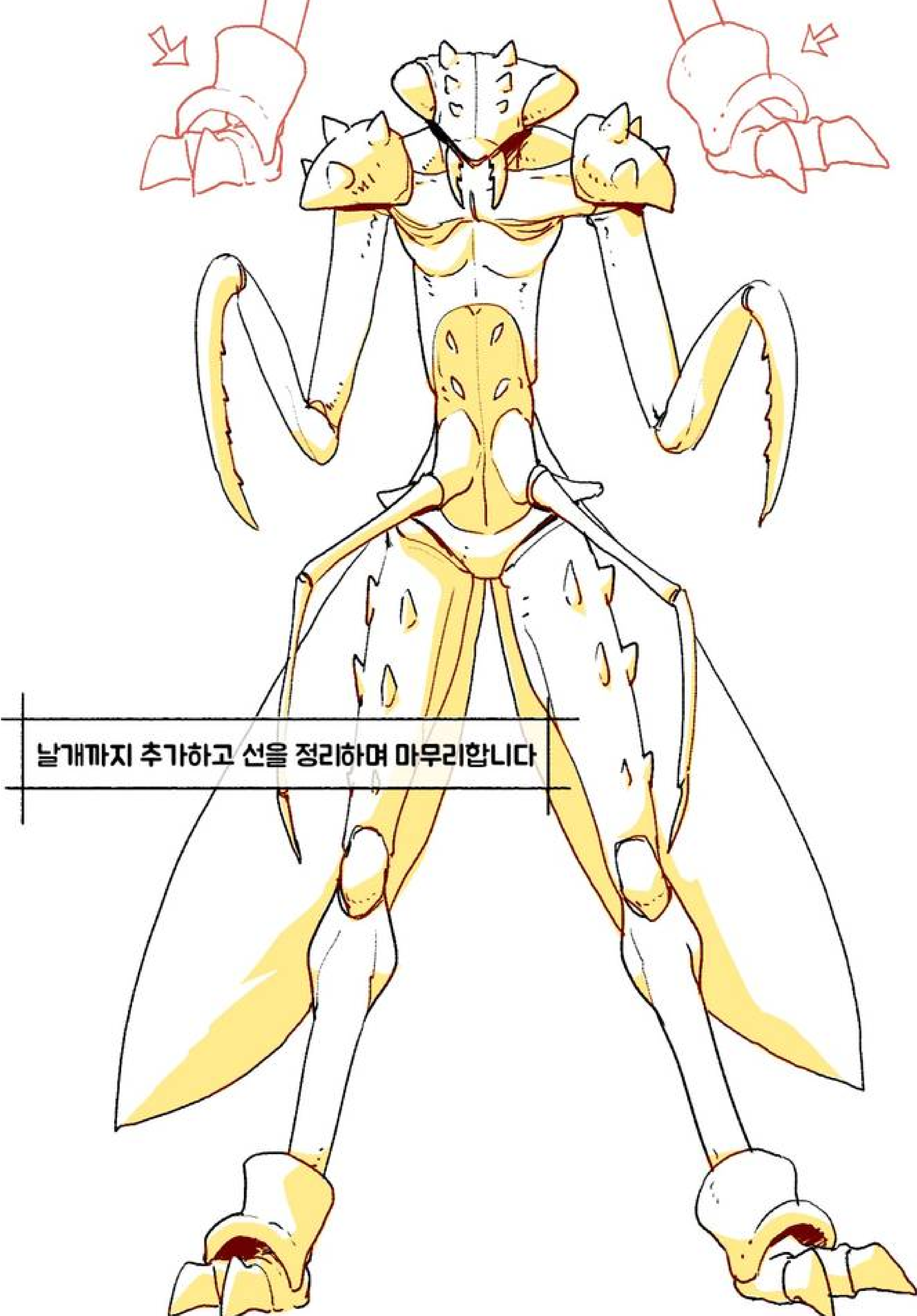




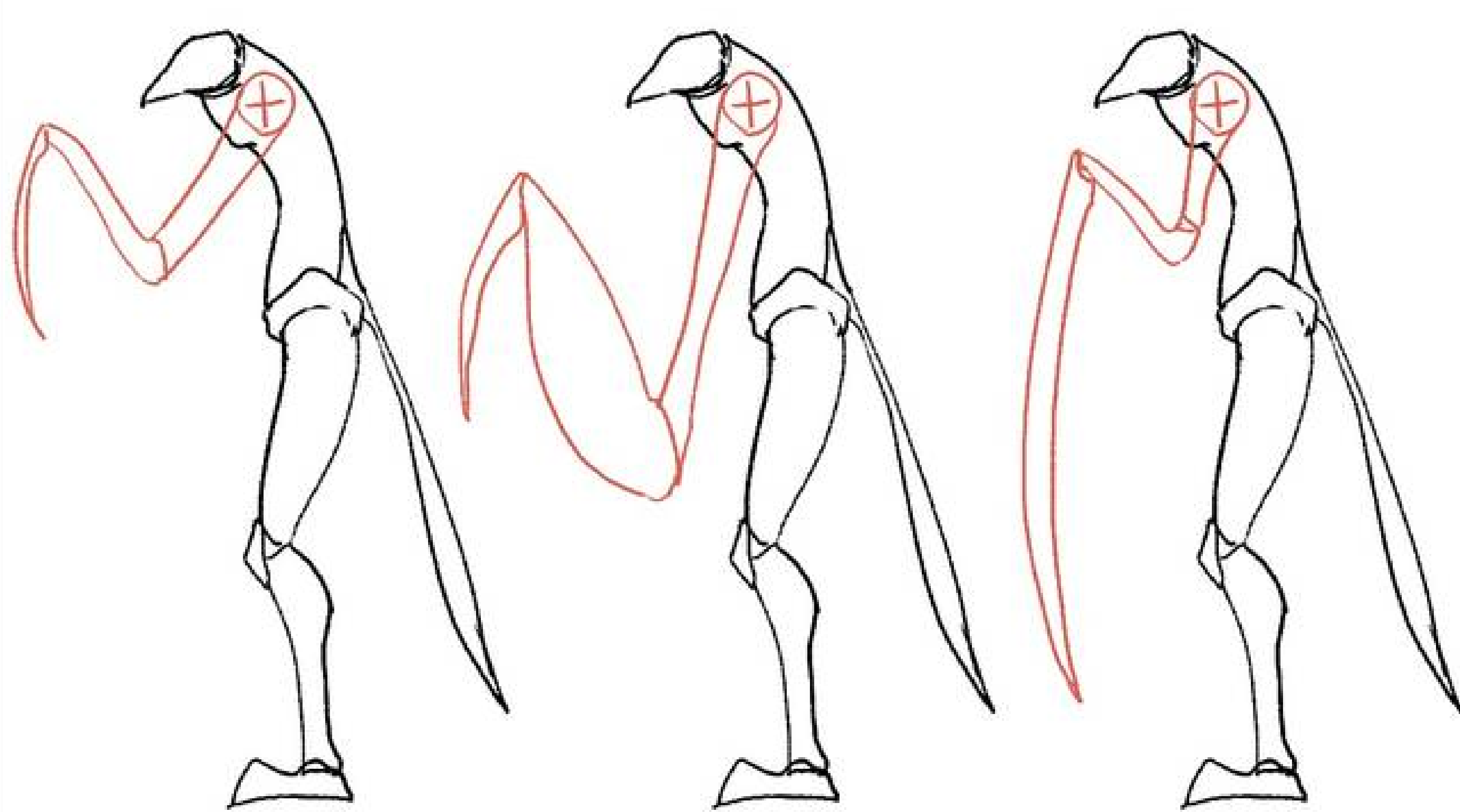
사마귀의 길고 날카로운 실루엣을
참고하면서 전체적으로 느낌을 잡아갑니다
괴물 역시 사람과 같이 움직이므로 어떻게
움직일 것인가를 생각하면서 그리는 게 좋습니다







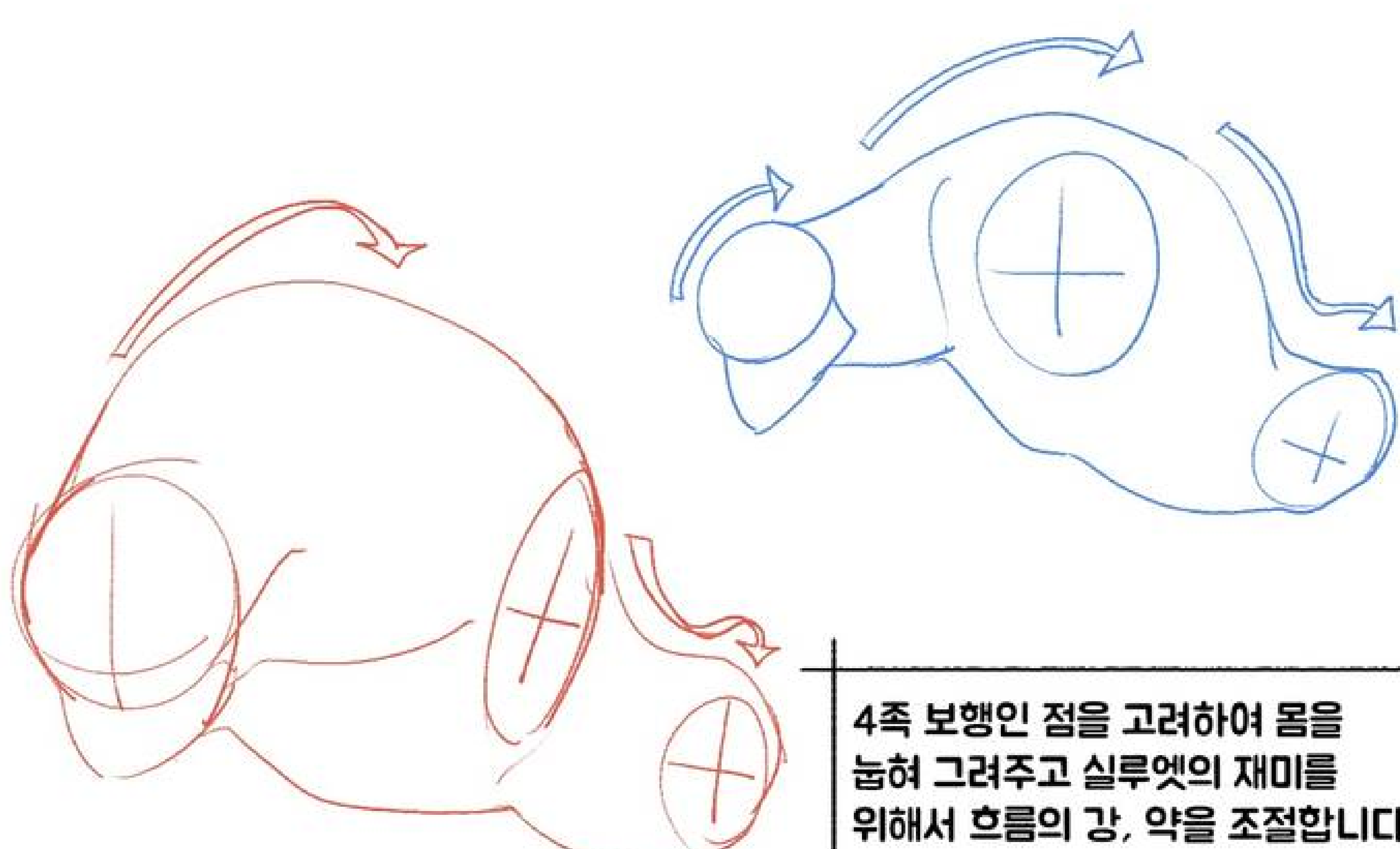
타코작가의 알아두면 좋다!!



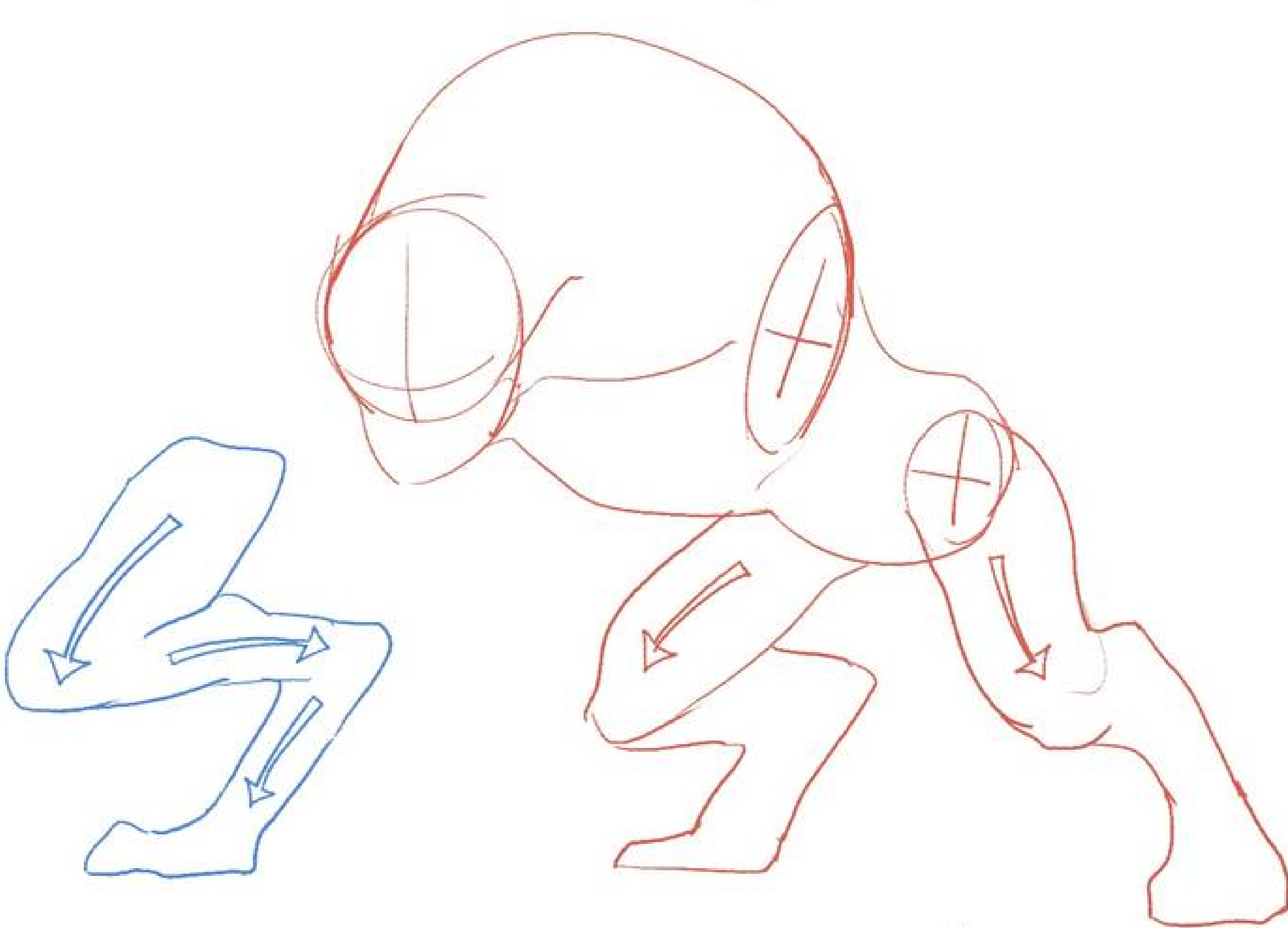


key point

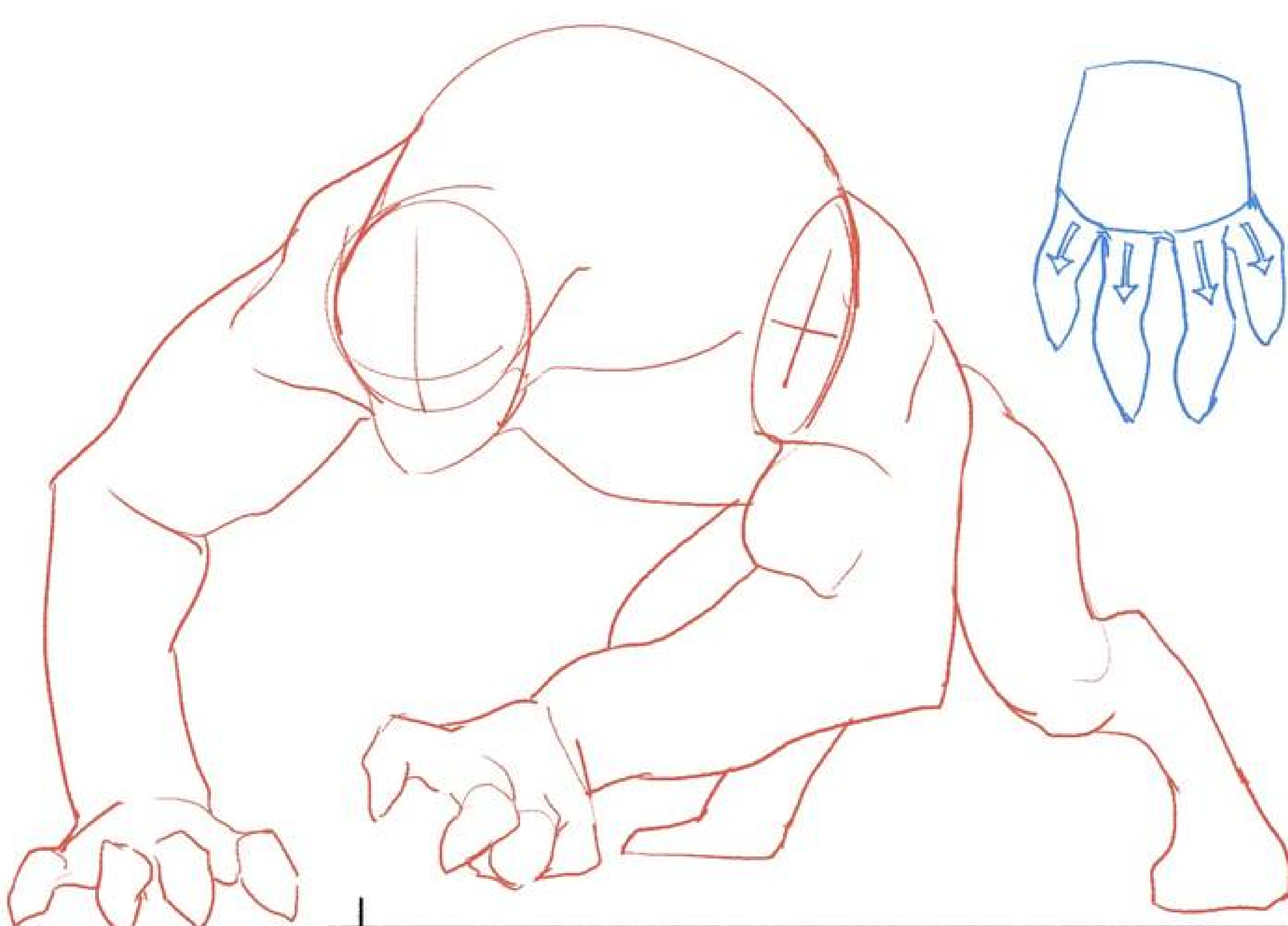
▌Q : 괴물 그리는 법을 알고 싶어요(4족 보행)



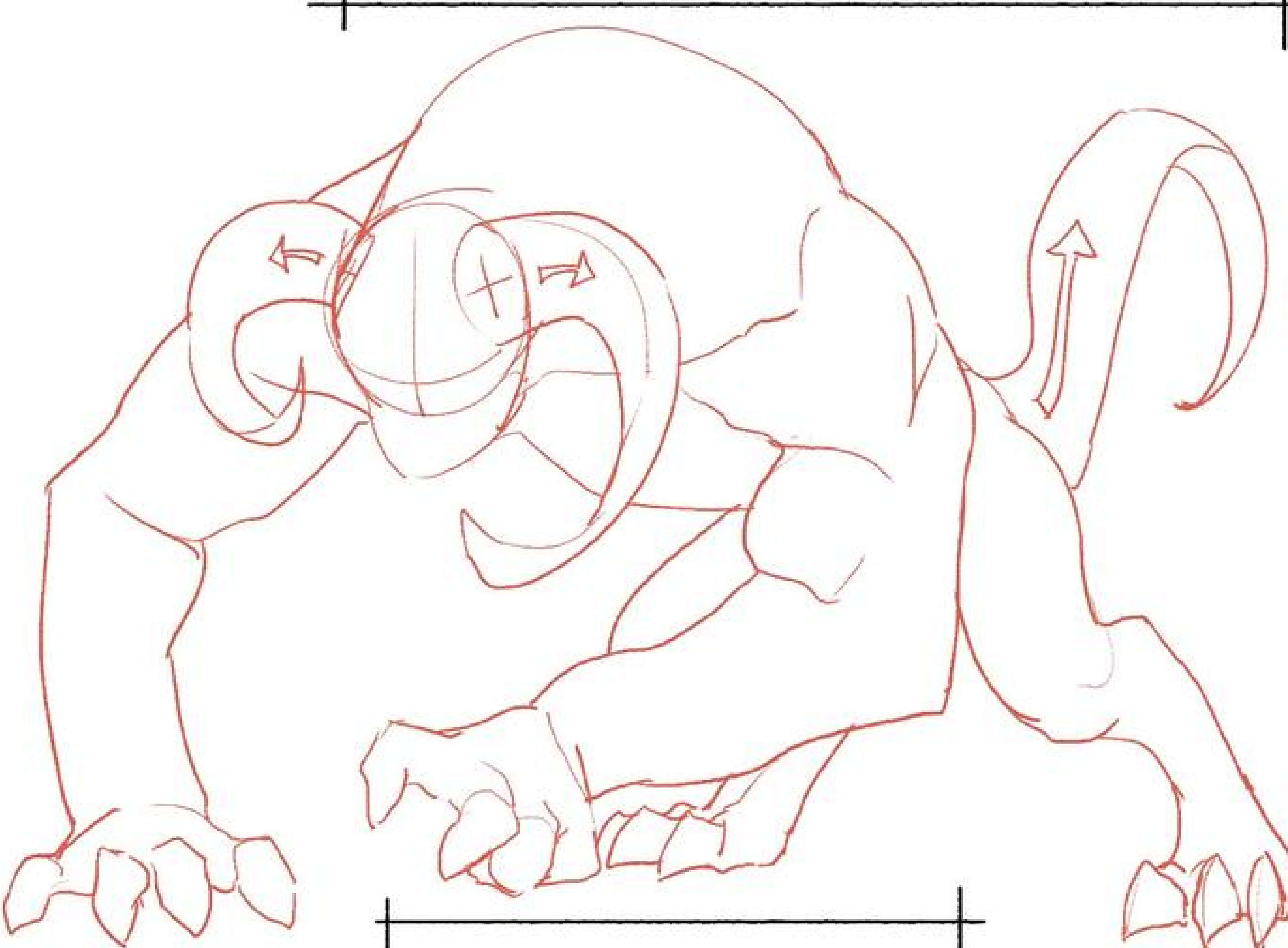
4족 보행인 점을 고려하여 몸을 눕혀 그려주고 실루엣의 재미를 위해서 흐름의 강, 약을 조절합니다



동물과 같은 뒷다리 꺾임을 통해서 괴물의 느낌을 살려줍니다



팔처럼 보이는 앞다리를 그려주고 위에 언급한 것처럼 정해진 형태가 없기 때문에 자유롭고 재미있게 그리도록 합니다



필요시 뿔과 꼬리를 추가로 그립니다



괴물의 전체 큰 덩어리를 표현한 후 묘사를 진행합니다



머리 부분 외에도 전체적으로 디테일과 형태를 추가하며 진행합니다

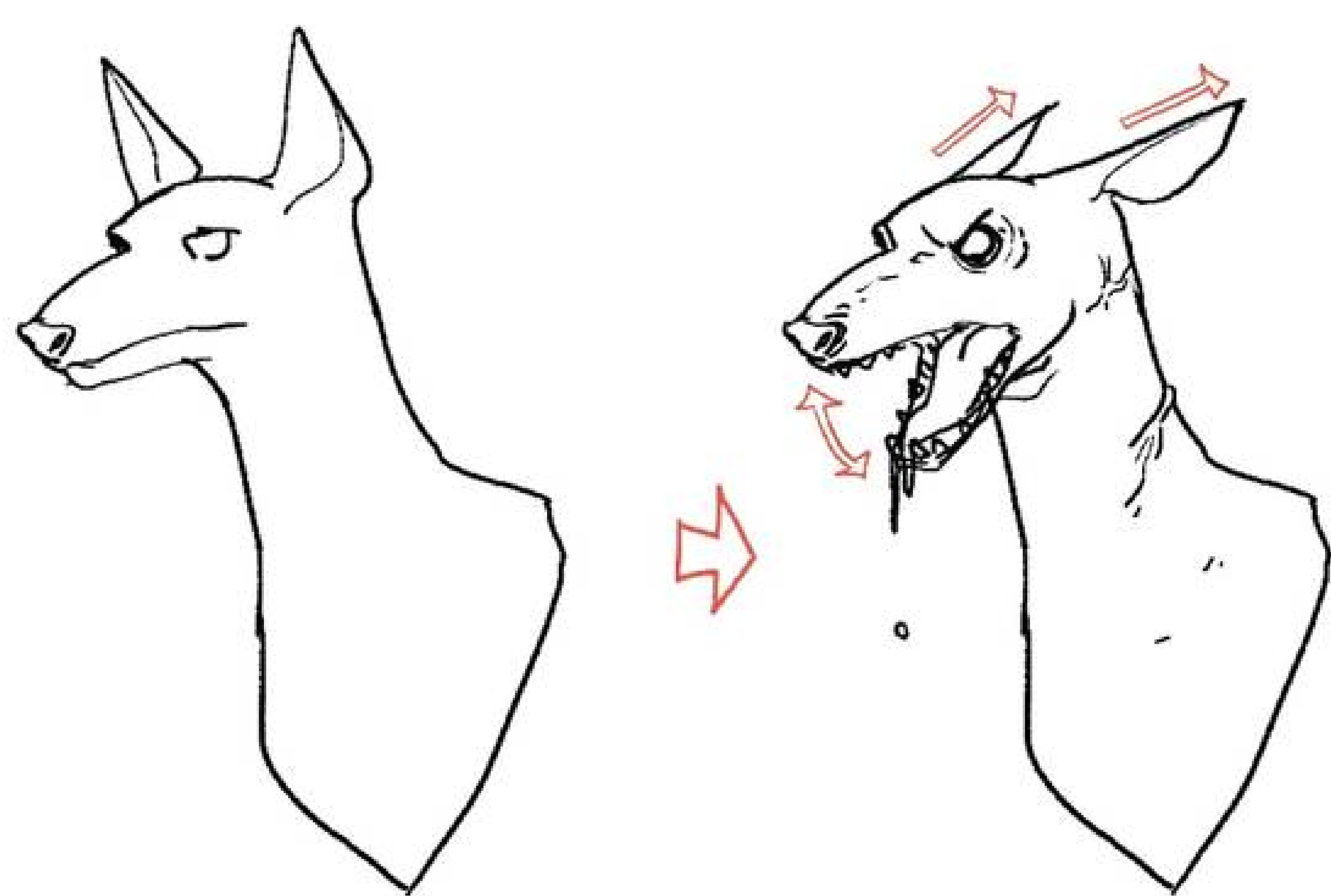


괴물 피부 표면에 무늬 및 흉터를 만들어 분위기를 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

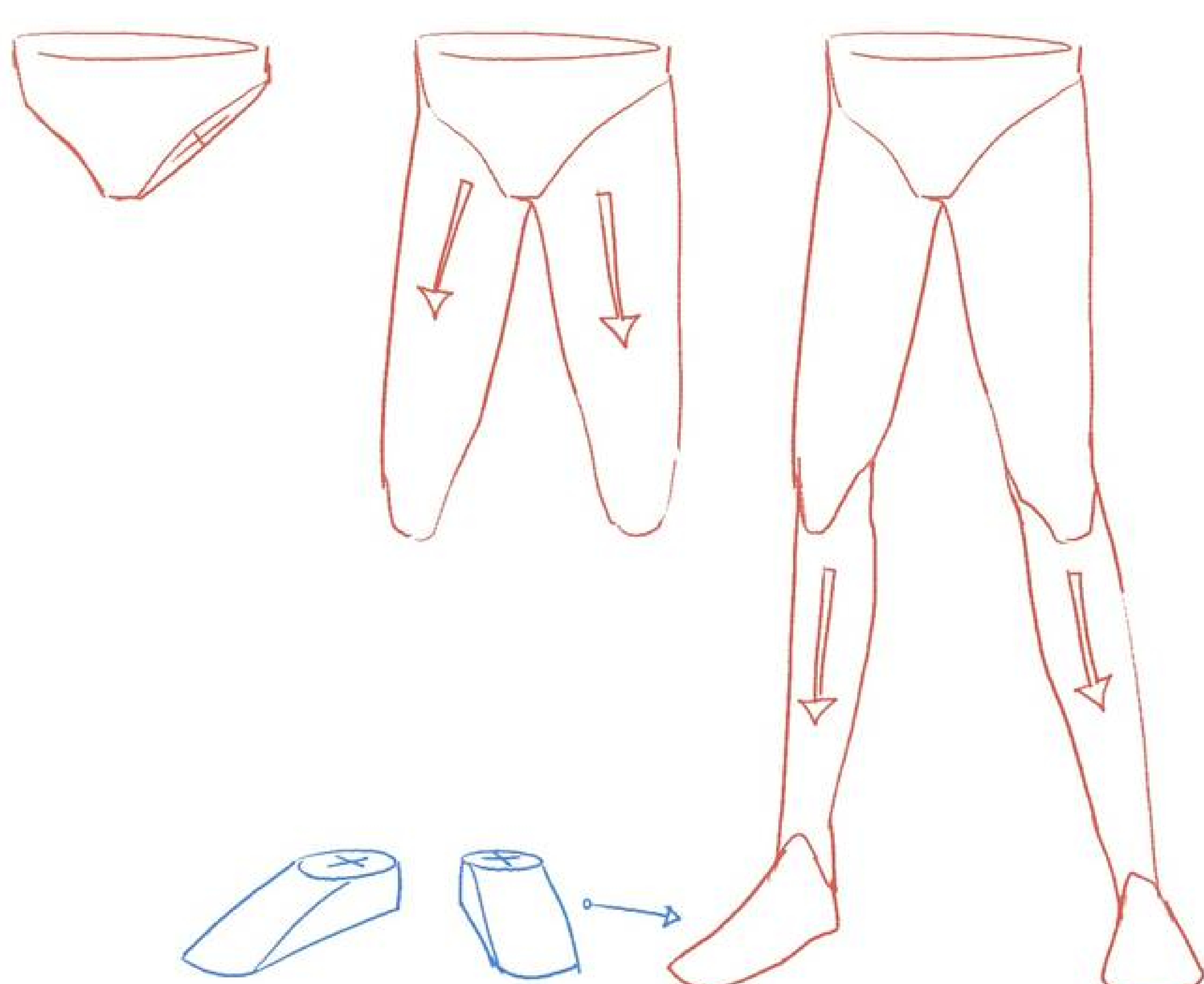
타코작가의 알아두면 좋다!!



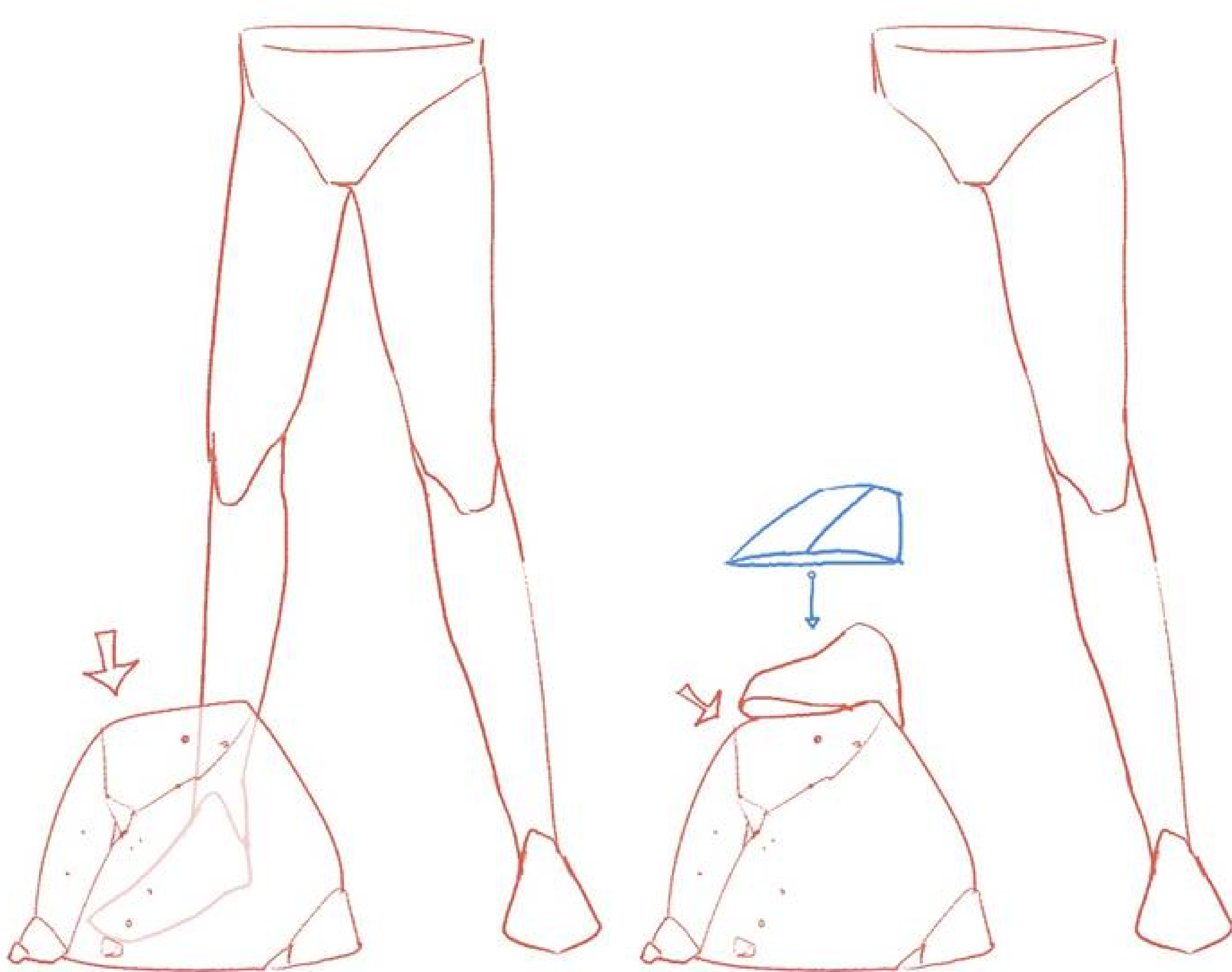


key point

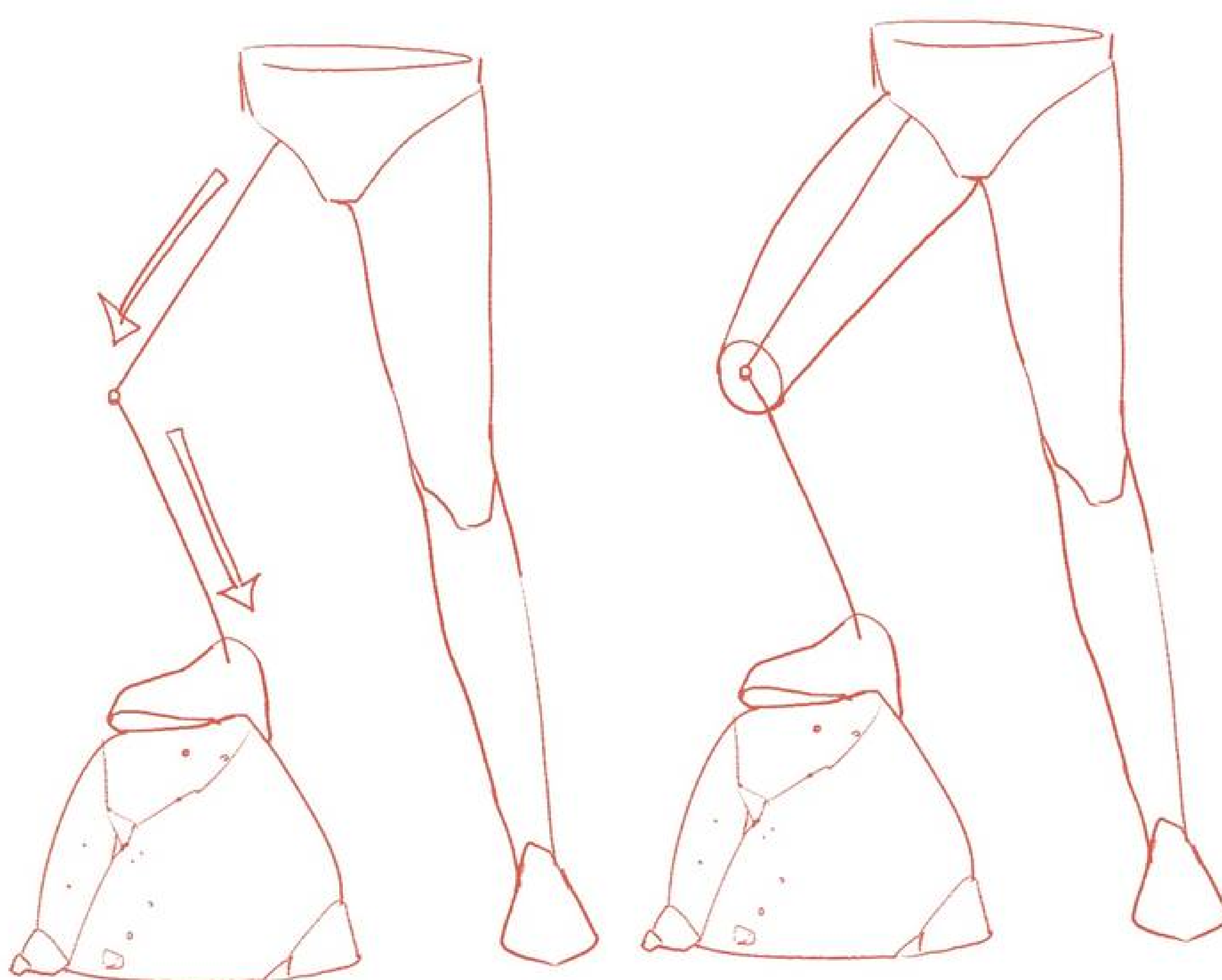
Q : 물건에 발을 올린 모습이 어려워요



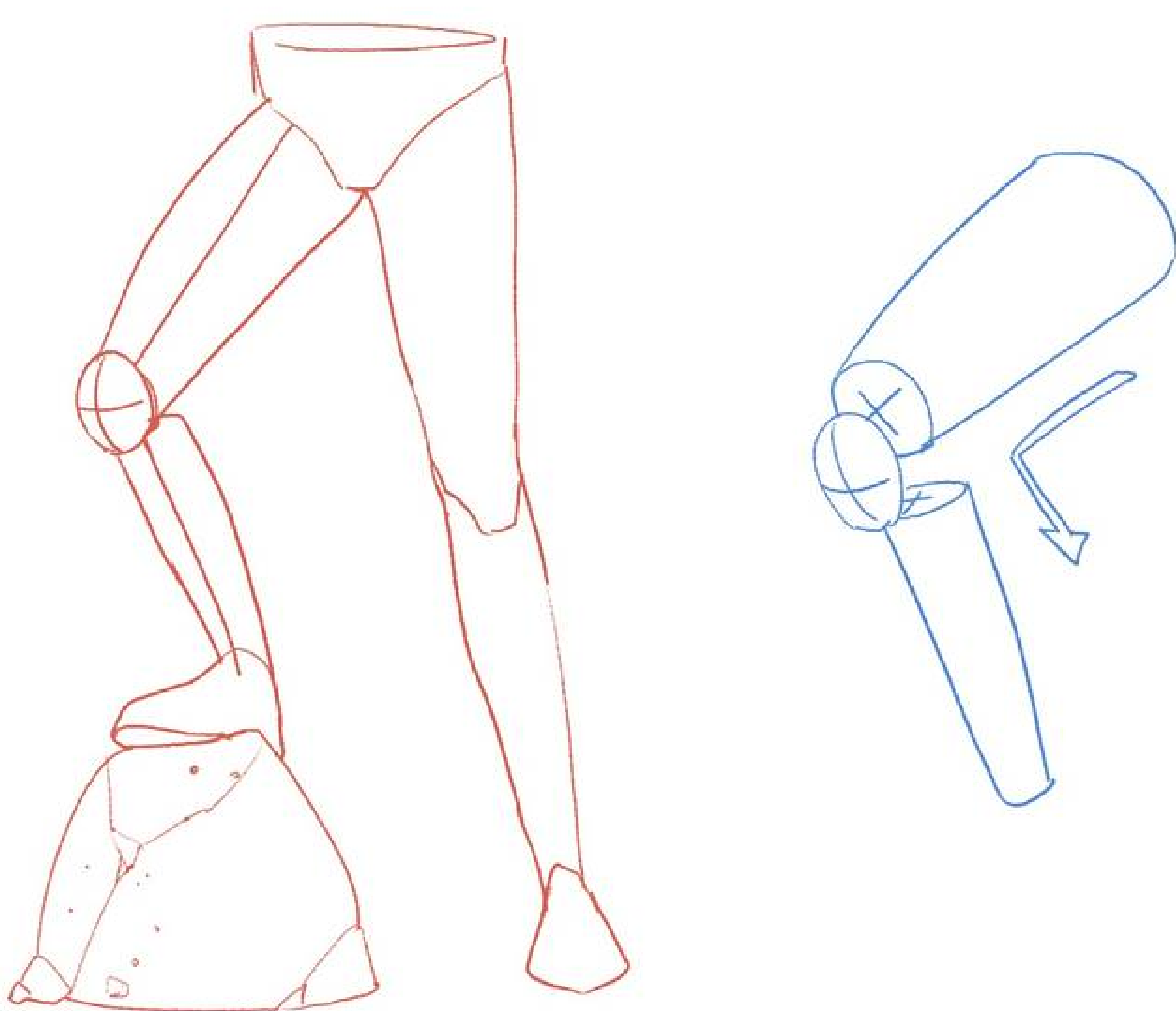
먼저 하체를 그립니다 발의 경우 지면의 각도 및 카메라 각도를 고려하면서 그려줍니다



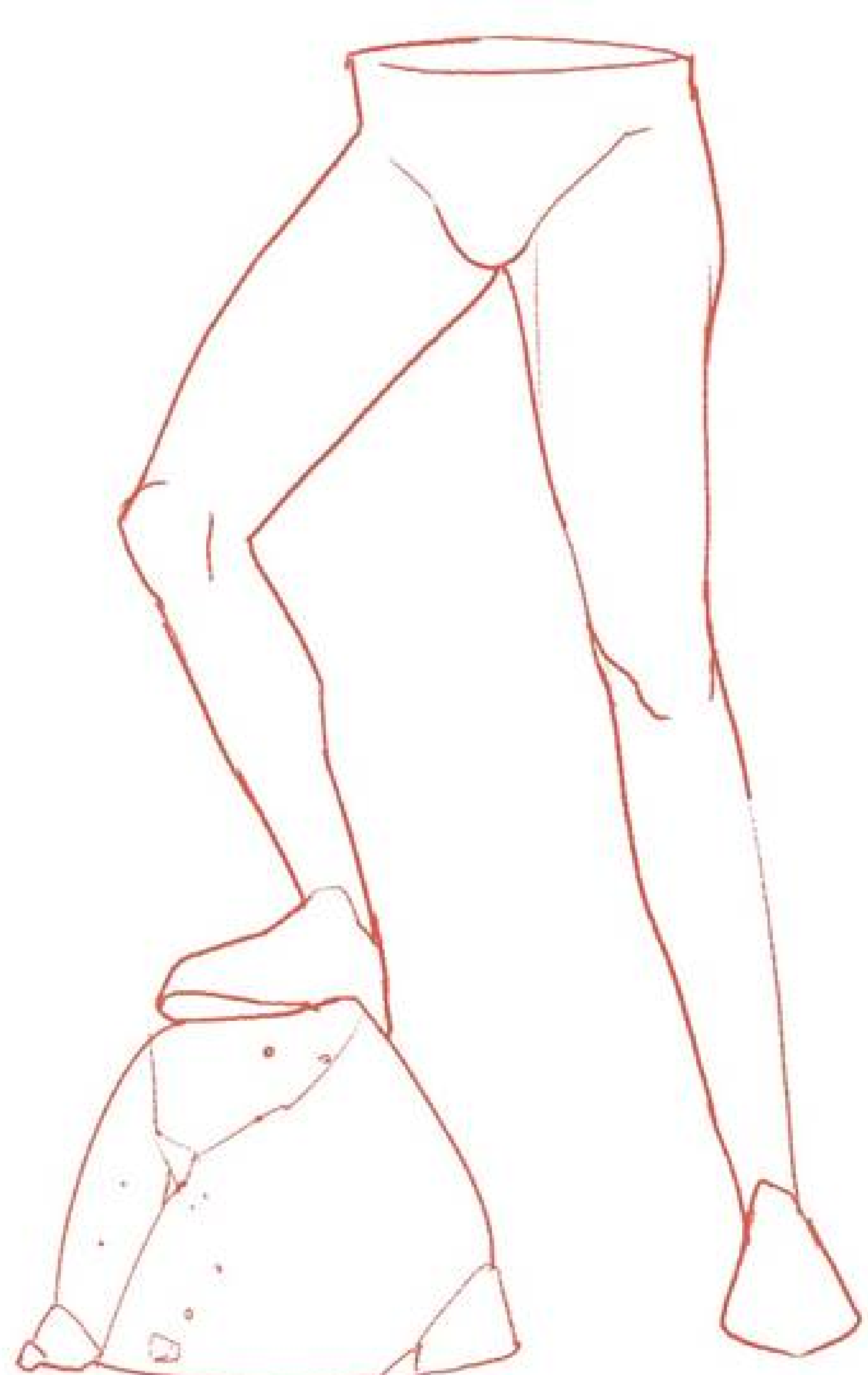
발 앞에 놓인 작은 바위 윗면에 발을 그려주고
발을 그릴 때 밑면이 살짝 보이게 그려줍니다



꺾이는 각도와 다리 길이를 생각하면서 선으로 표현한 후 두께를 만들어 그립니다

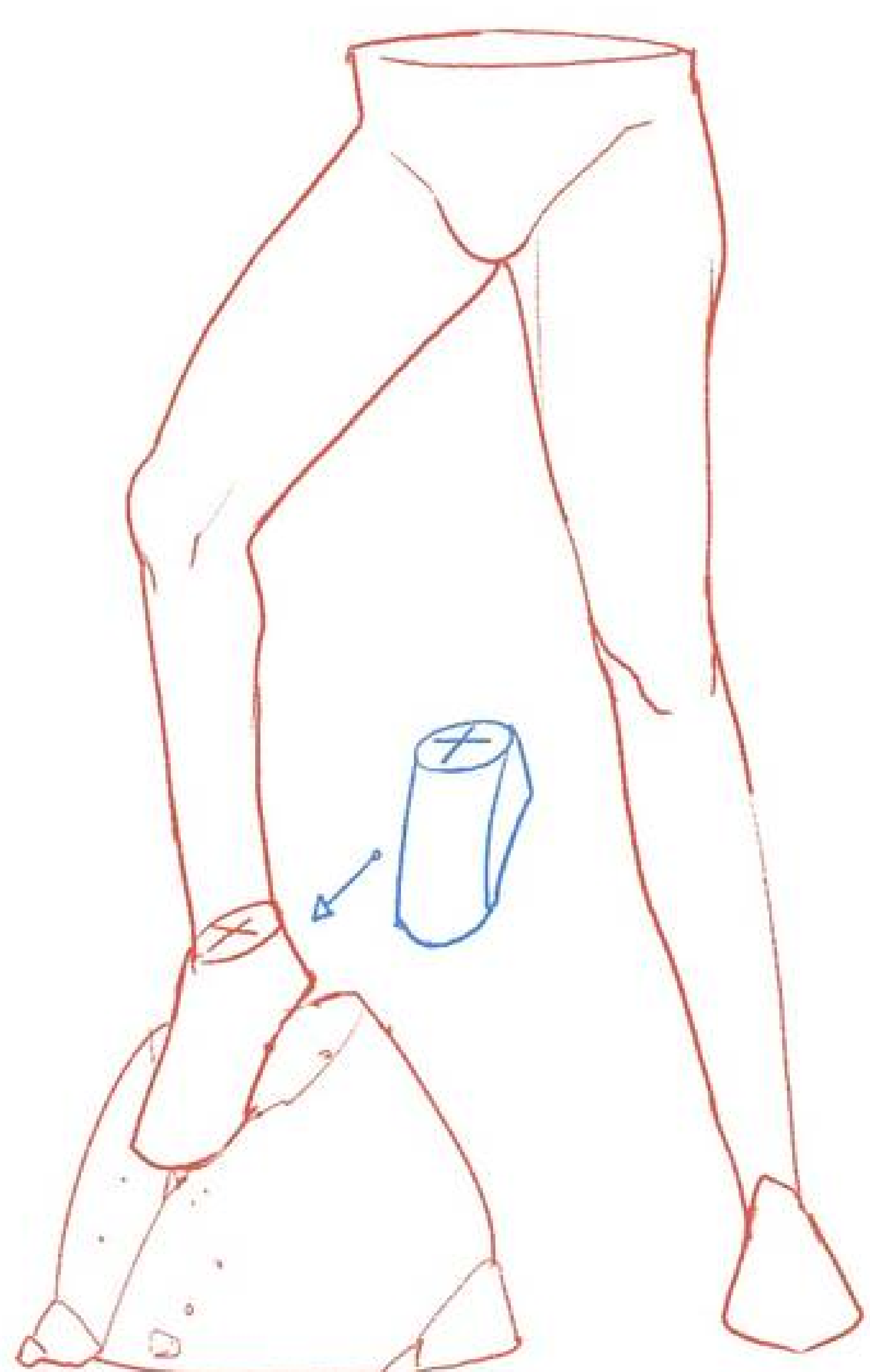


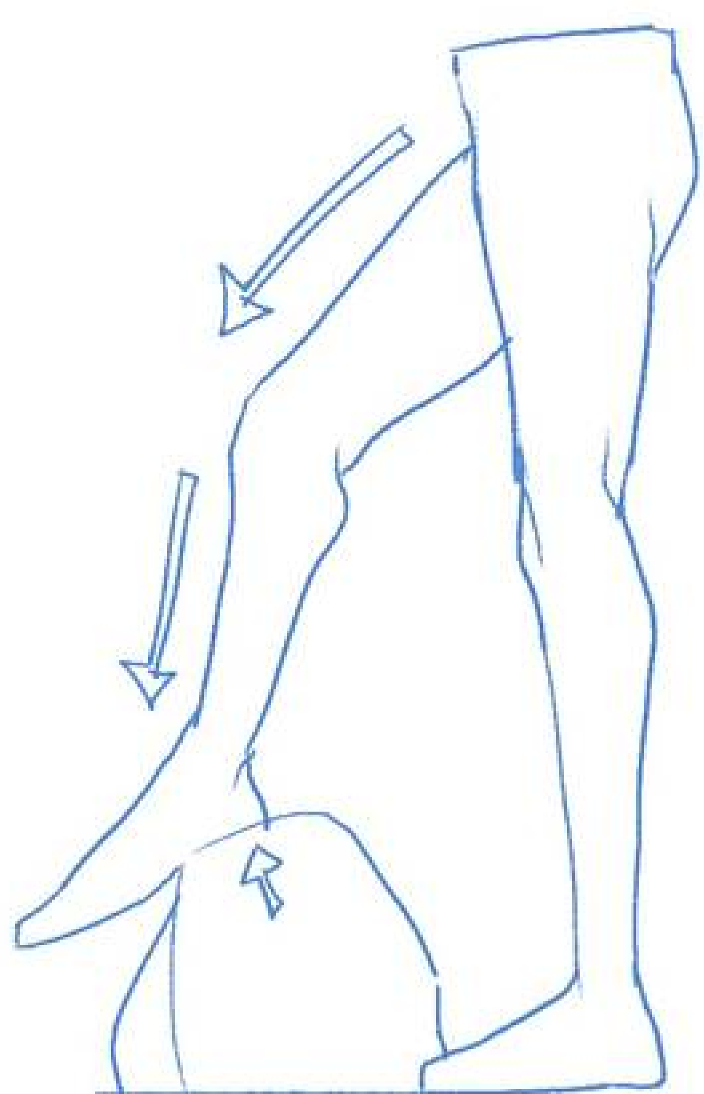
허벅지와 종아리는 원기둥이라고 생각하면서
각도를 만들어 주고 중간에 무릎을 이어줍니다





발을 디디는 위치에 따라서
다리의 각도가 달라집니다

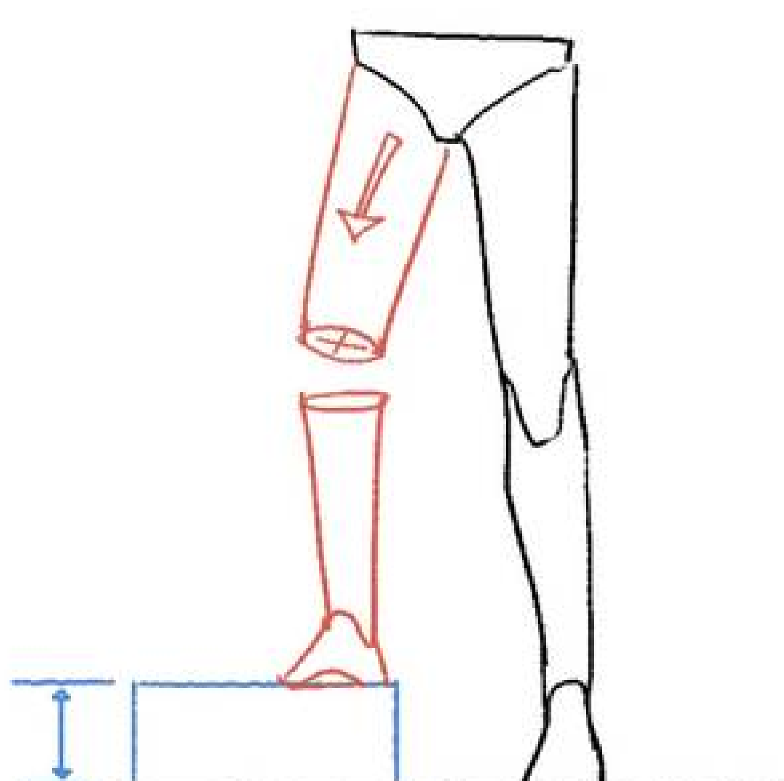


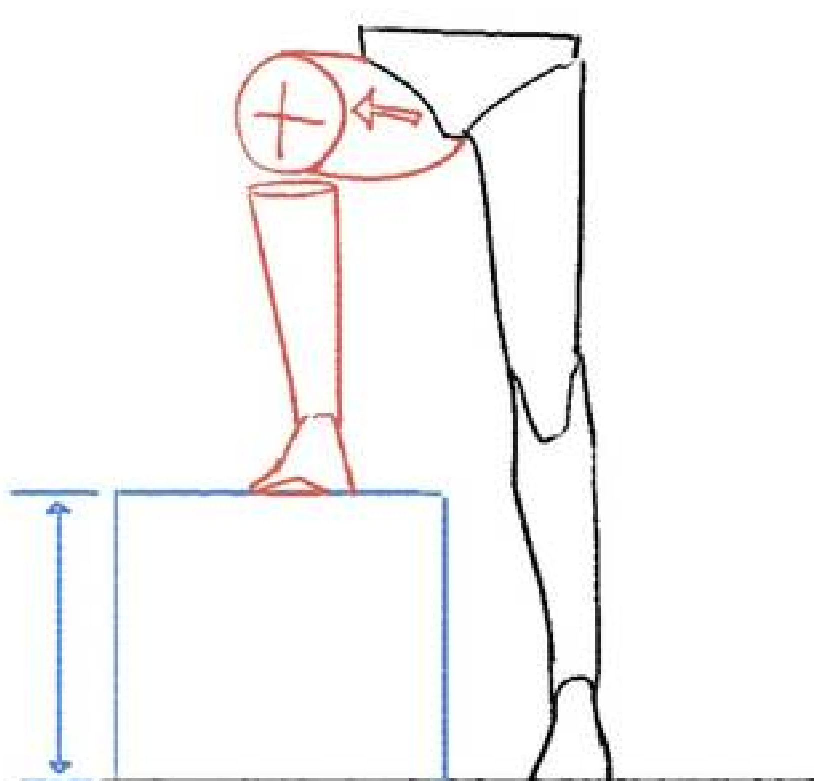


뒤꿈치로만 발등이 보이도록
디딜 경우 다리의 각도는 꺾이는
상태에서 앞으로 나오게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



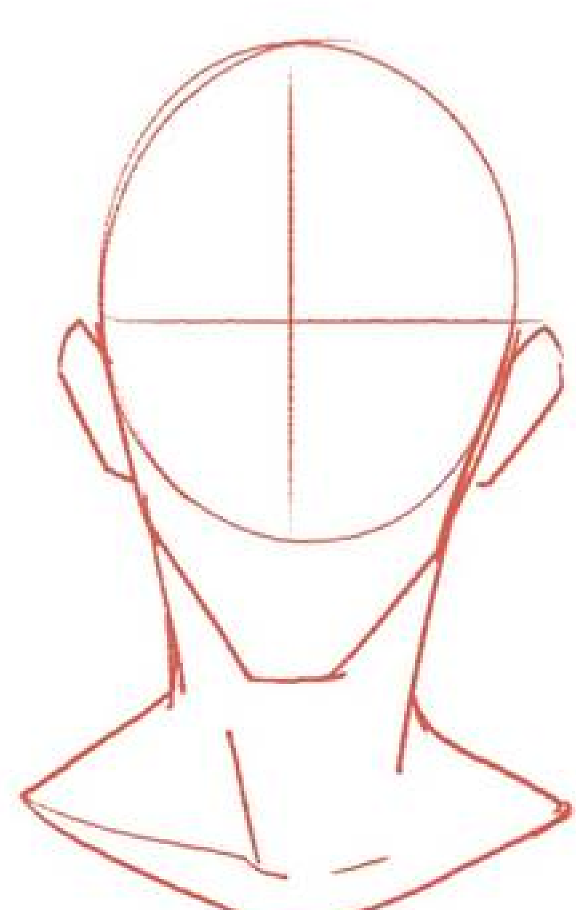


디디는 물건 높이에 따라서
허벅지의 형태와 각도가 다릅니다



key point

▌Q : 꽃거지 캐릭터를 그리고 싶어요





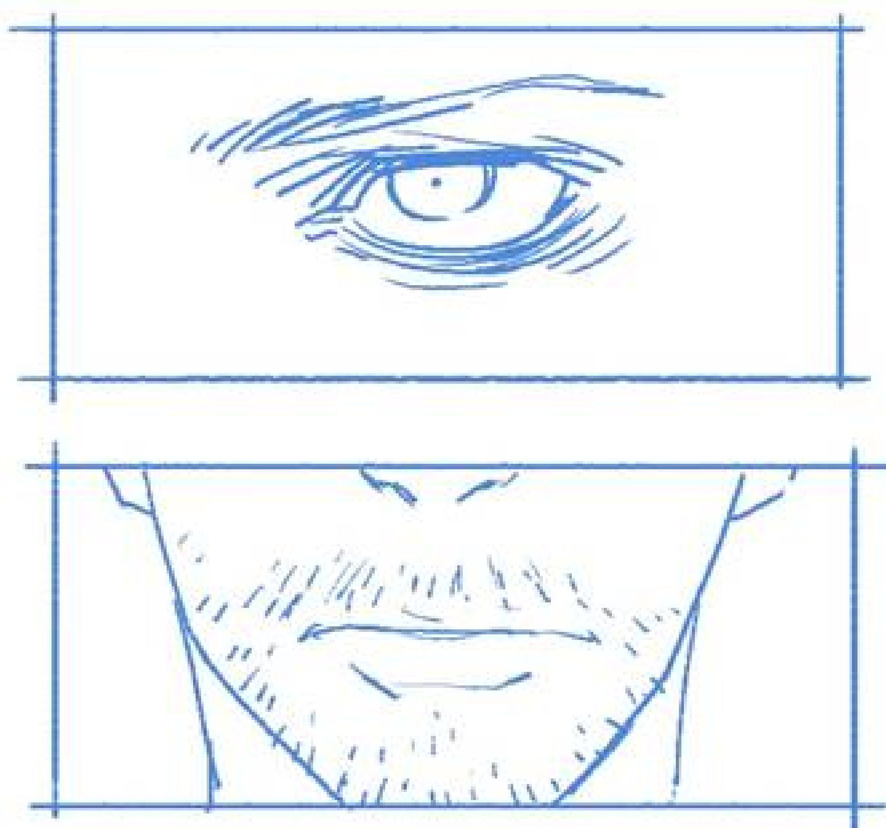
꽃거지이기 때문에 우선 잘생긴 얼굴로 그려줍니다



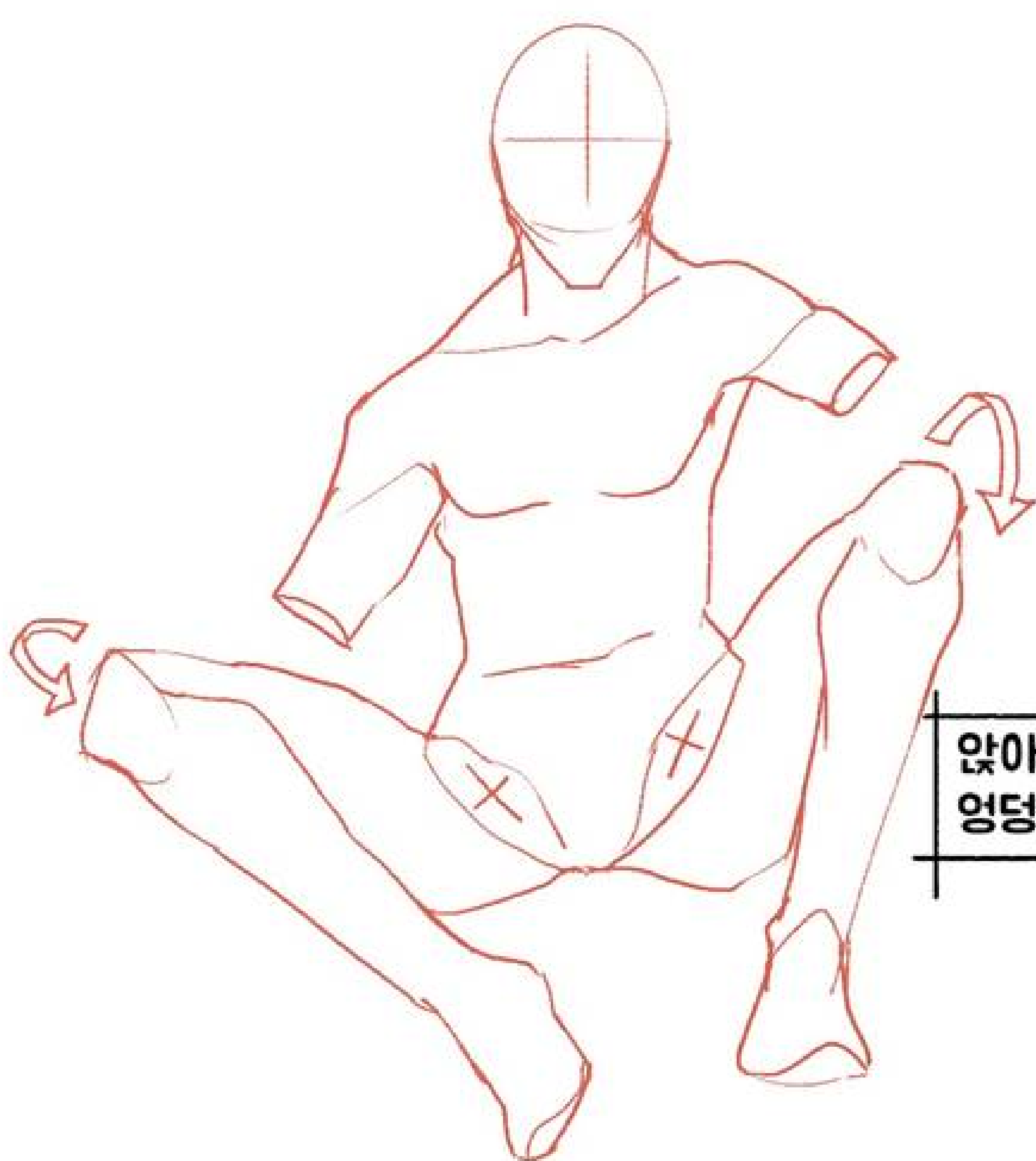


머리는 산발머리로 정해진 방향과 흐름이 아닌 불규칙적으로 풍성하게 그려줍니다



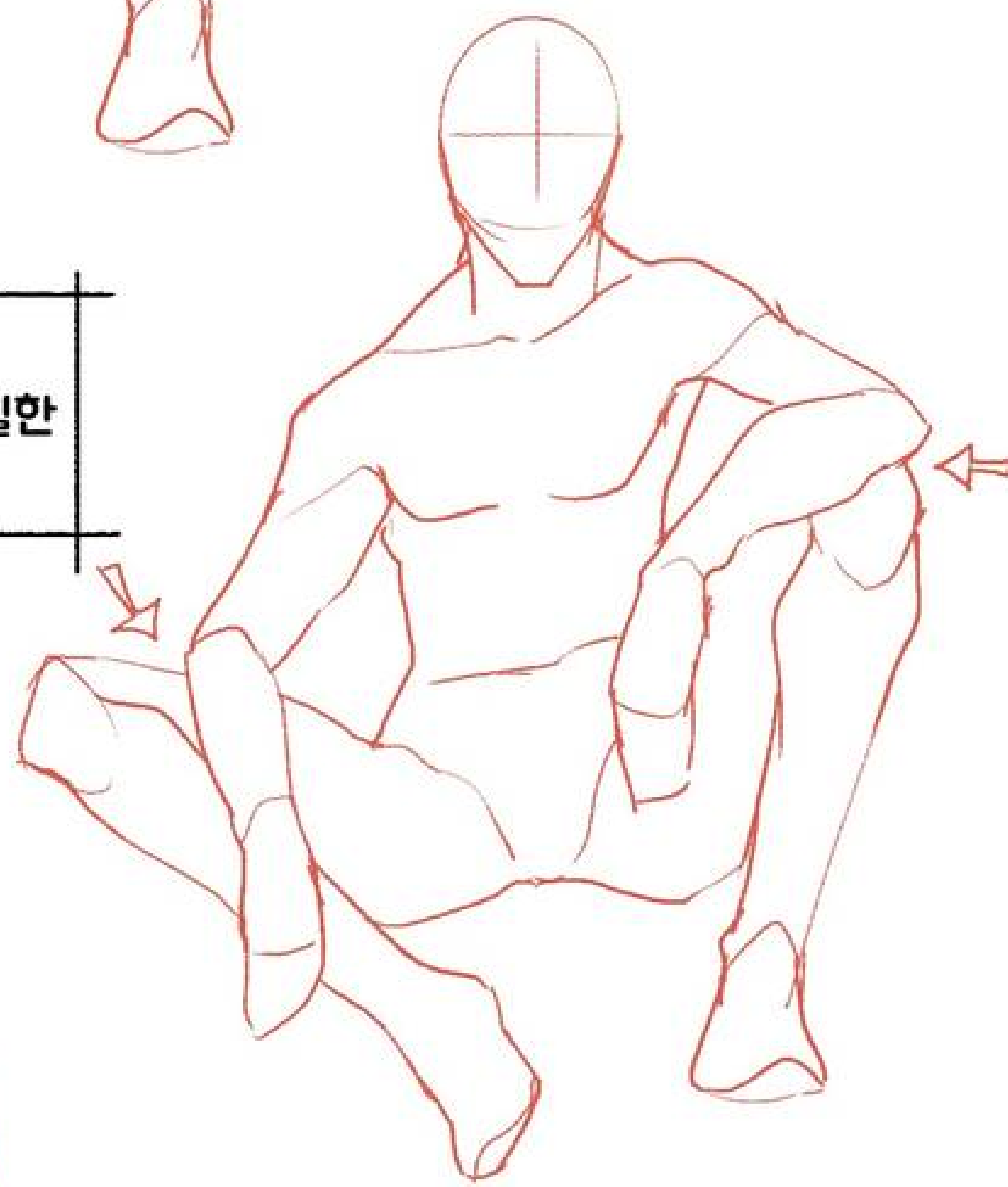


눈 주변에 선을 그어서 퀭한 눈을 만들어주고 덥수룩한 수염도 표현해줍니다



앉아있는 포즈로 지면에 닿는
엉덩이와 다리를 신경 써서 그립니다

팔을 다리에 걸치는 형태로 닿는
부분을 명확하게 붙여 주고 디테일한
묘사는 나중에 하도록 합니다





인체보다 조금 더 큰 옷의
느낌으로 그려서 흘러
내려오는 형태로 잡아줍니다

러프한 선을 정리하면서 묘사를 하도록 합니다





큰 외투를 한번 더 입혀줘서
옷을 겹겹이 입은 듯한
느낌으로 완성합니다



소품을 이용해 노숙하는
분위기로 보이게 합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







그림 스타일과는 상관없이
부스스한 머리카락과 낡은
옷만 입혀줘도 충분히 거지
느낌을 만들 수 있습니다

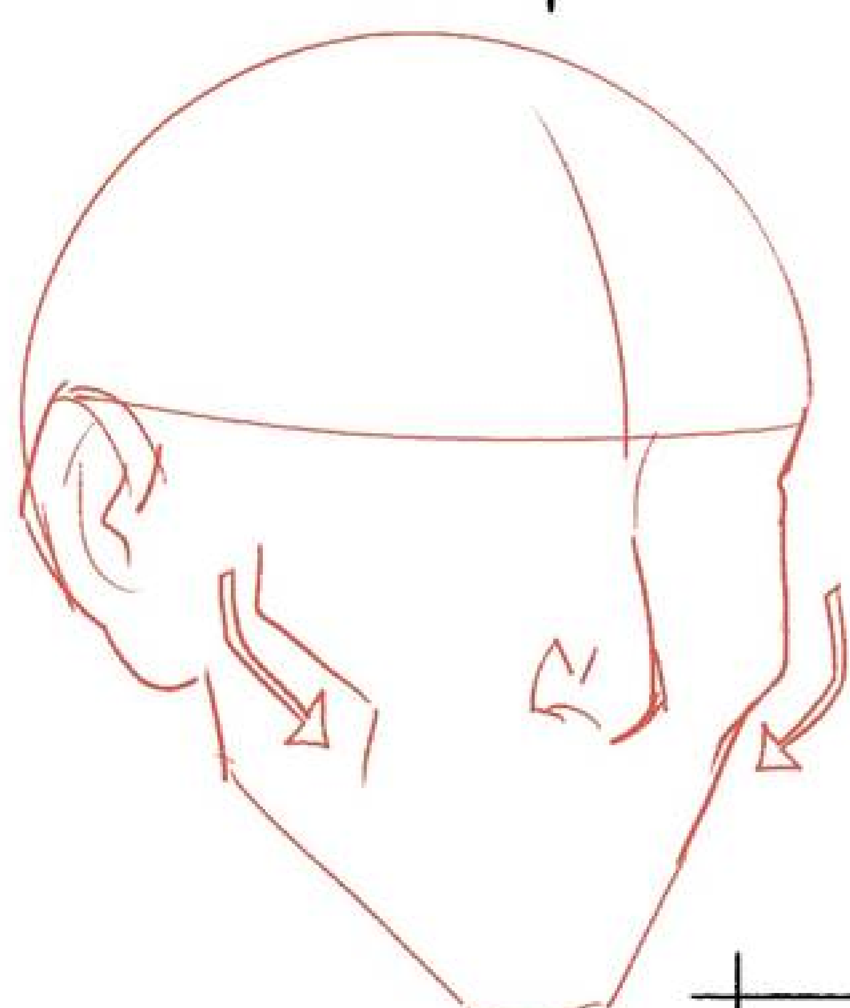


key point

▌Q : 나이 많은 할아버지를 그리고 싶어요 (얼굴)



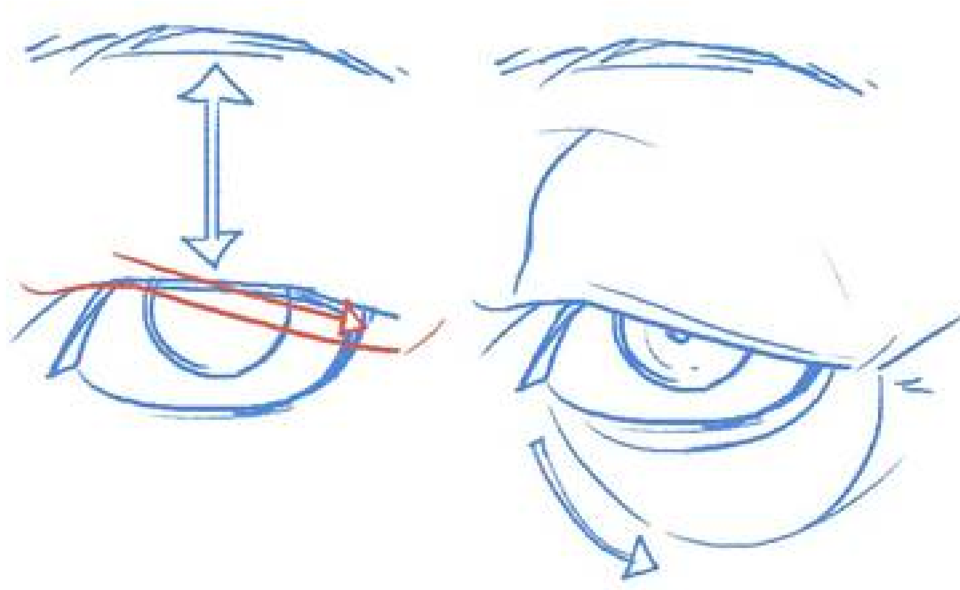
얼굴형을 그려줍니다





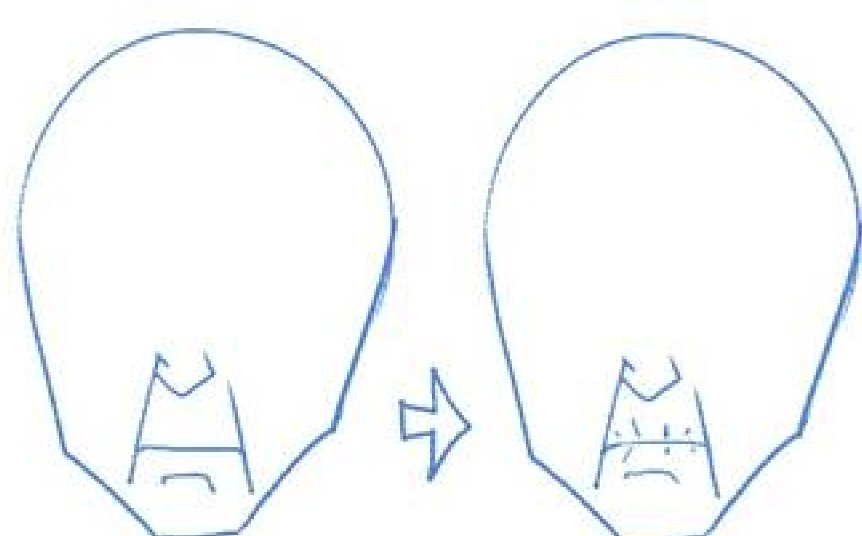
광대 라인을 그려주고 보이는 각도에 따라서
광대의 실루엣을 표현해주면 좋습니다





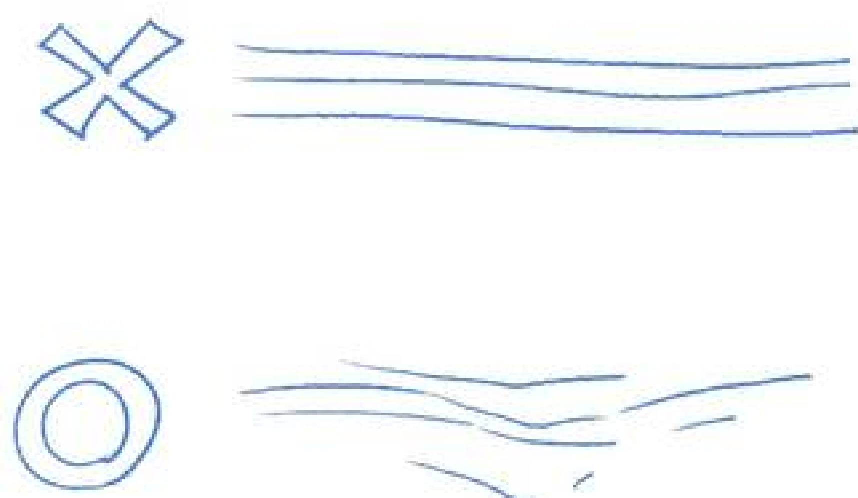
나이가 많아지면서 눈꺼풀이 쳐지는 모양을 눈 주변의 주름과 같이 만들어 그립니다





치아가 없을 경우 입술이 안쪽으로 말려들어가고
입술 위아래로 주름을 표현합니다





이마 주름은 규칙적이고 일정한 선보다는
굴곡을 만들고 불규칙하게 그려줍니다

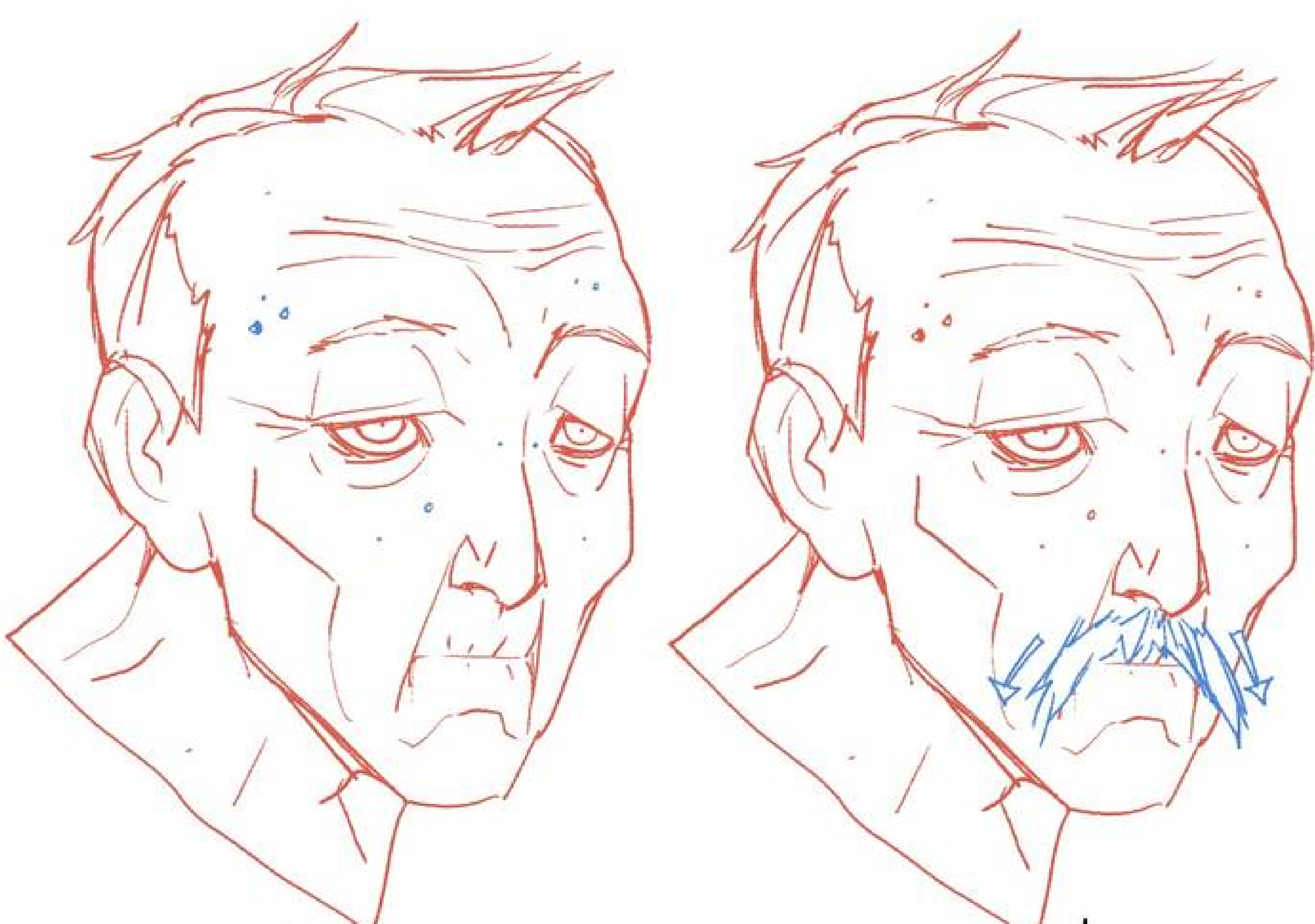




세월의 흔적으로 머리가 빠져 M자 탈모, 원형 탈모의 유형을 선택해서 그립니다



탈모 유형에 맞춰서 머리카락을 그려주고
머리숱 또한 조절하면 다양한 스타일이 나옵니다

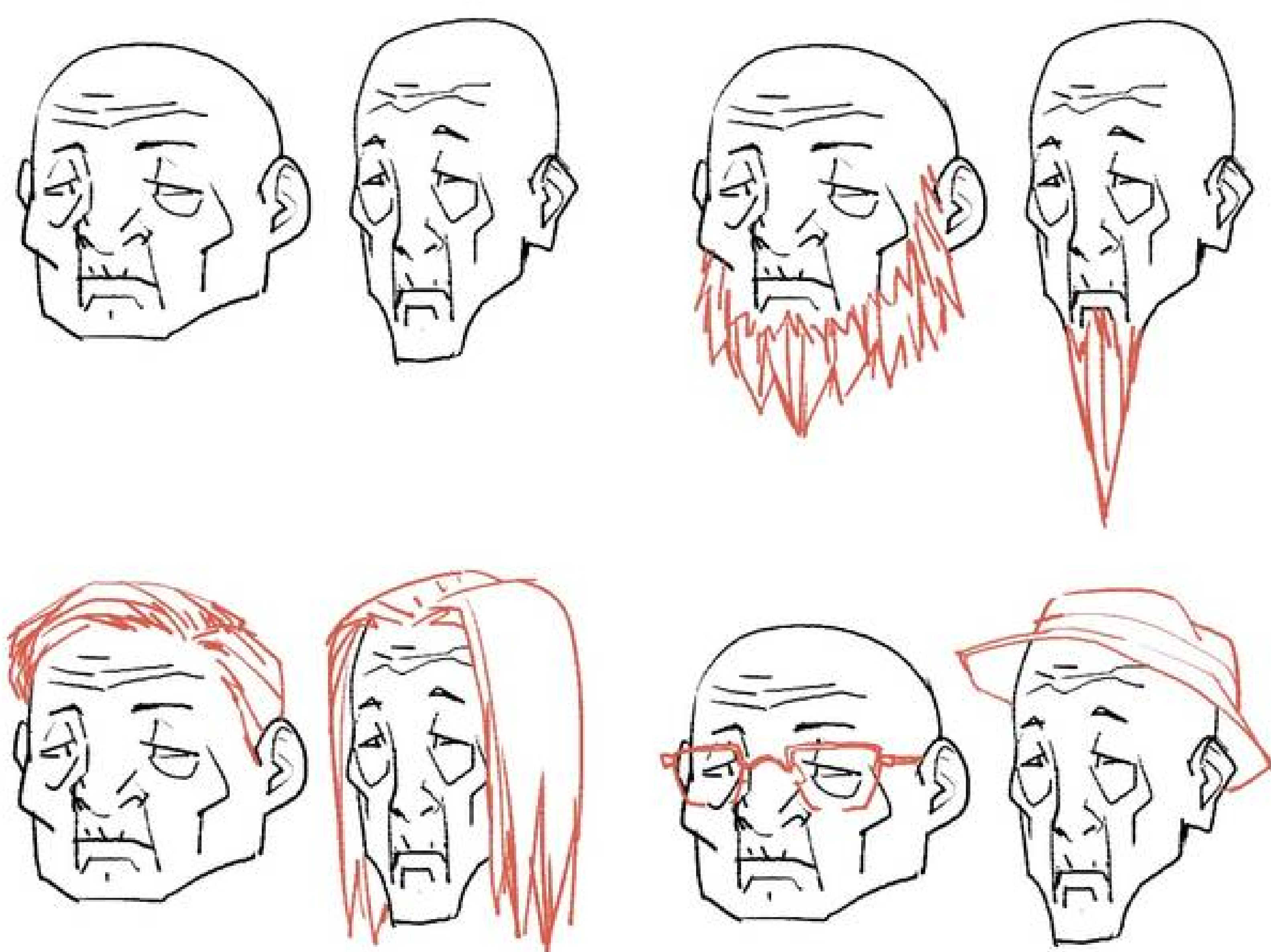


피부에 검버섯을 표현하면 리얼한 느낌을 줍니다
캐릭터 성향에 따라서 수염을 표현하면 좋습니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

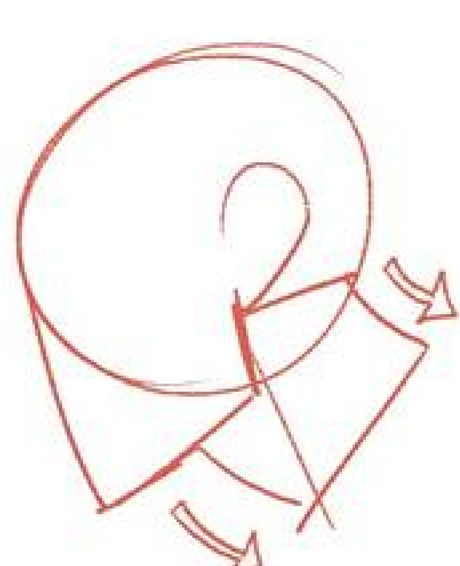


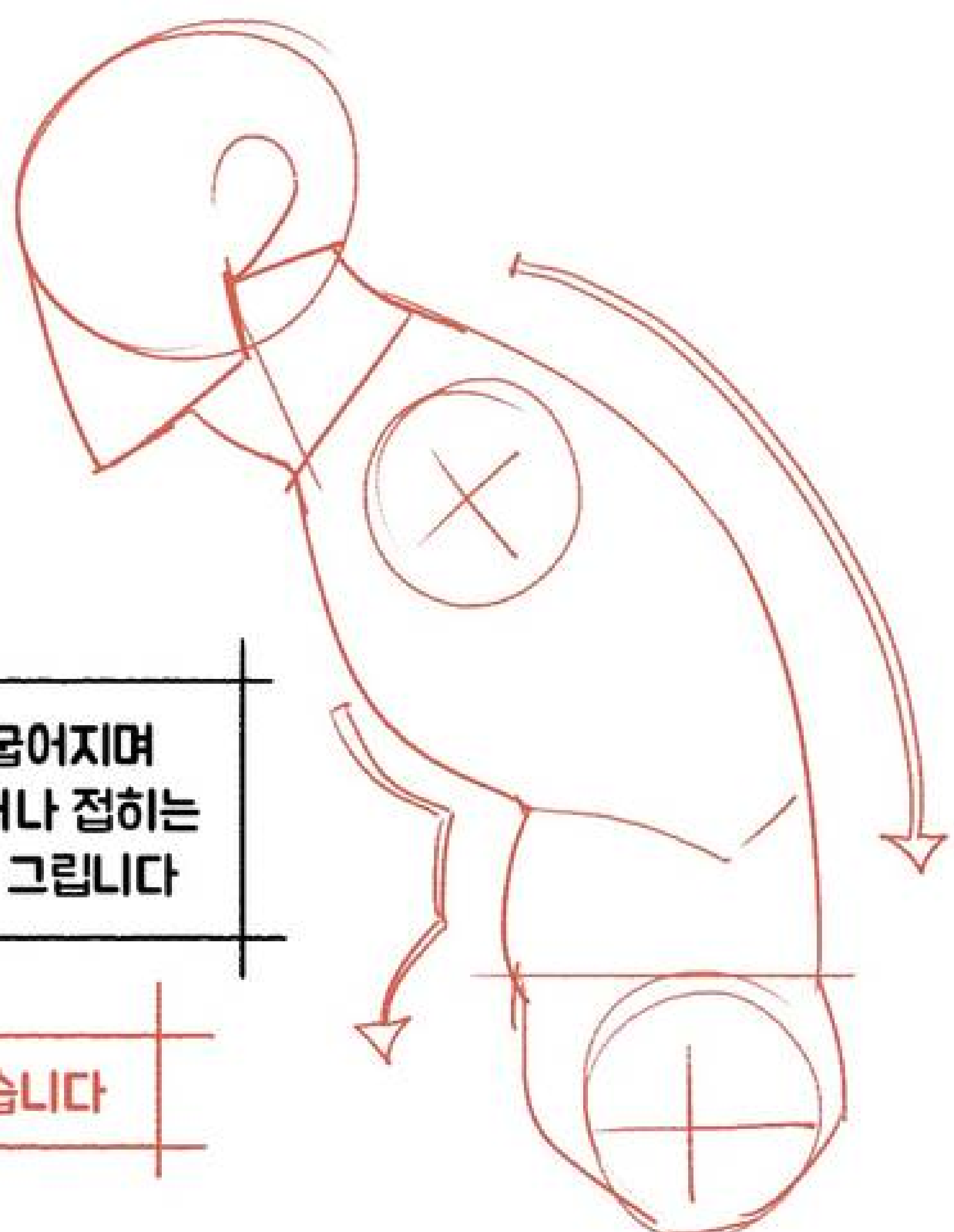
얼굴이 넓고, 길고
수염과 머리카락의 형태
캐릭터가 착용하는 소품에
따라서 다양한 할아버지의
느낌을 줄 수 있습니다



key point

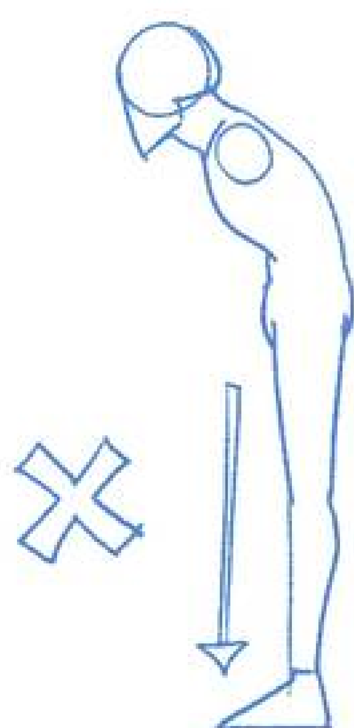
Q : 나이 많은 할아버지를 그리고 싶어요 (몸)



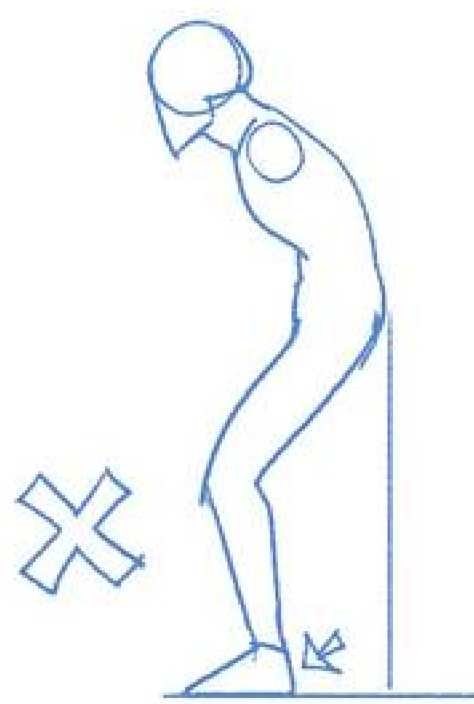


나이가 많을수록 등이 많이 굽어지며
체형은 왜소하며 살이 처지거나 접히는
느낌을 생각하면서 실루엣을 그립니다

〈89화〉를 참고하면 좋습니다

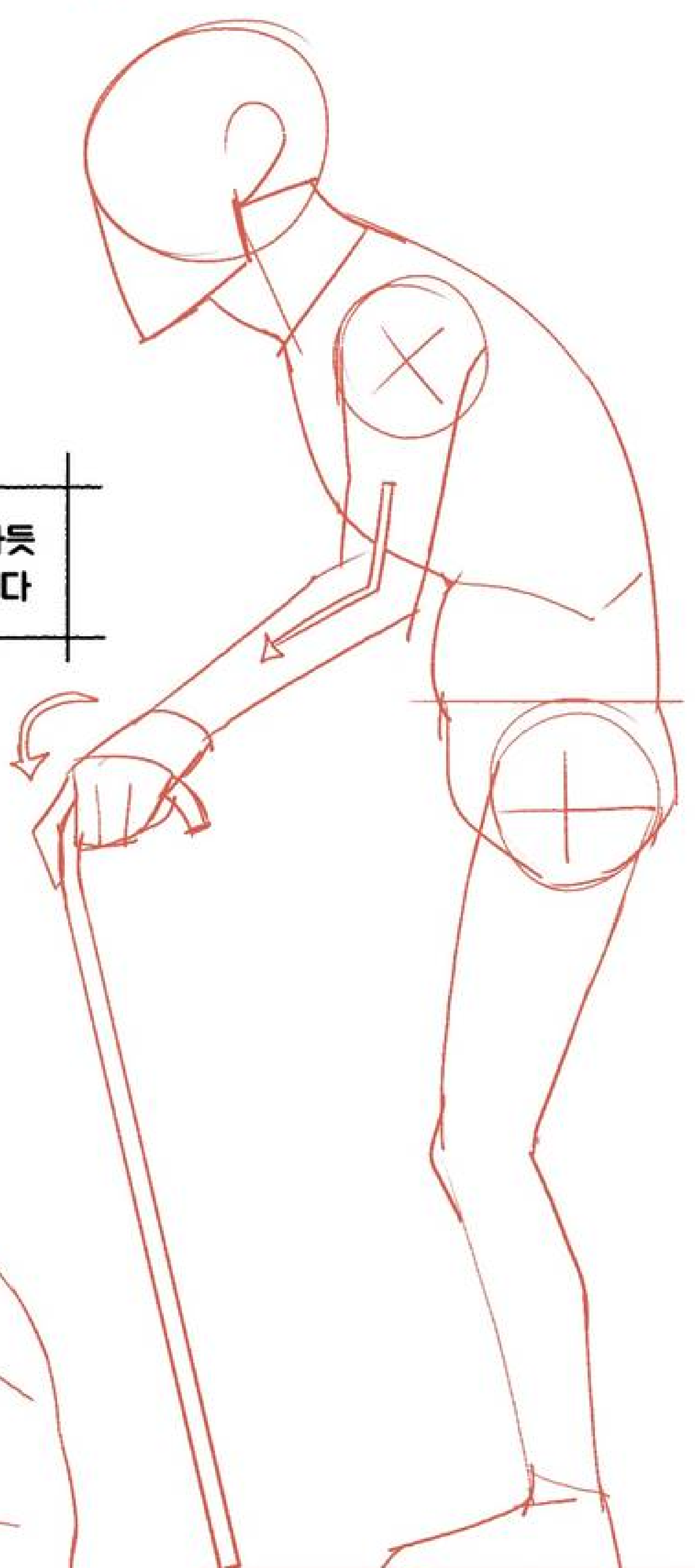


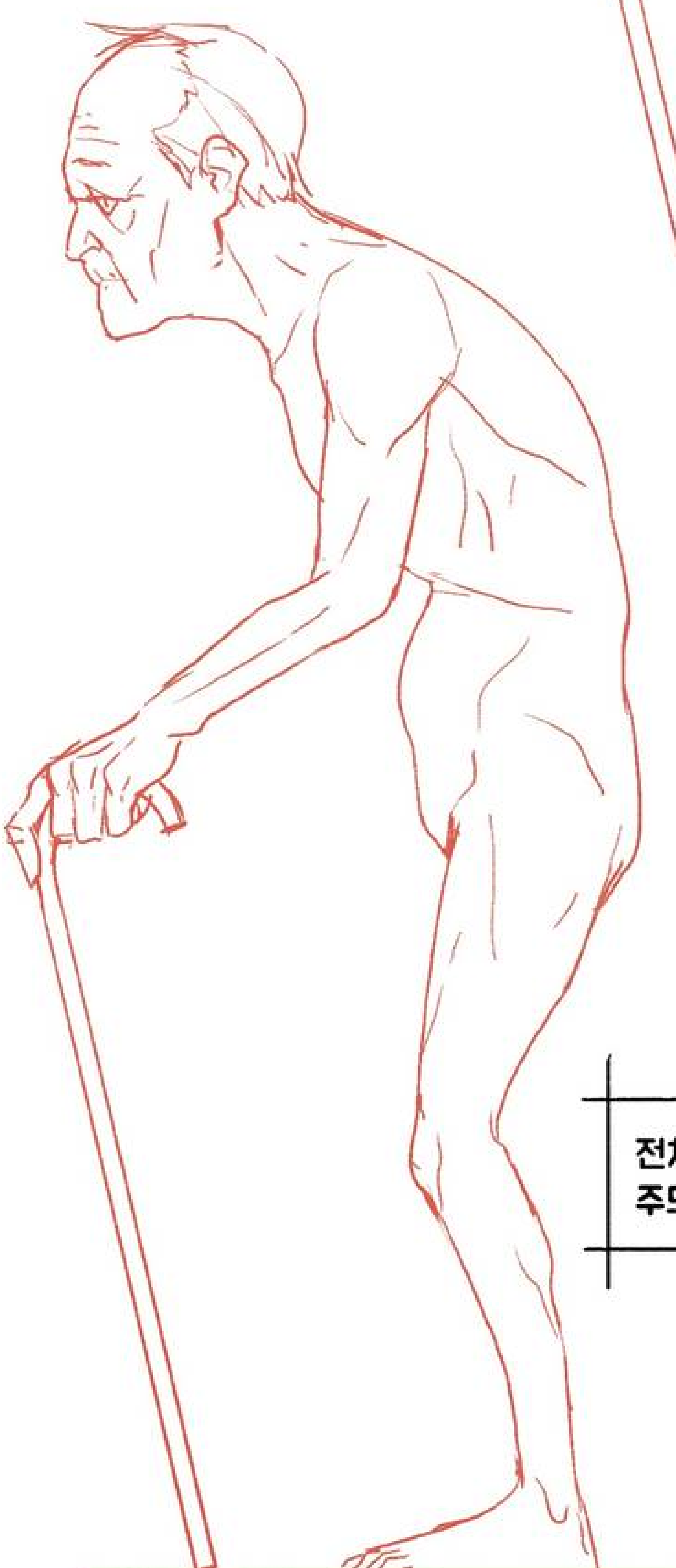
다리는 살짝 구부려진 상태로 만들어 줘야 전체적인 느낌이 자연스러워집니다



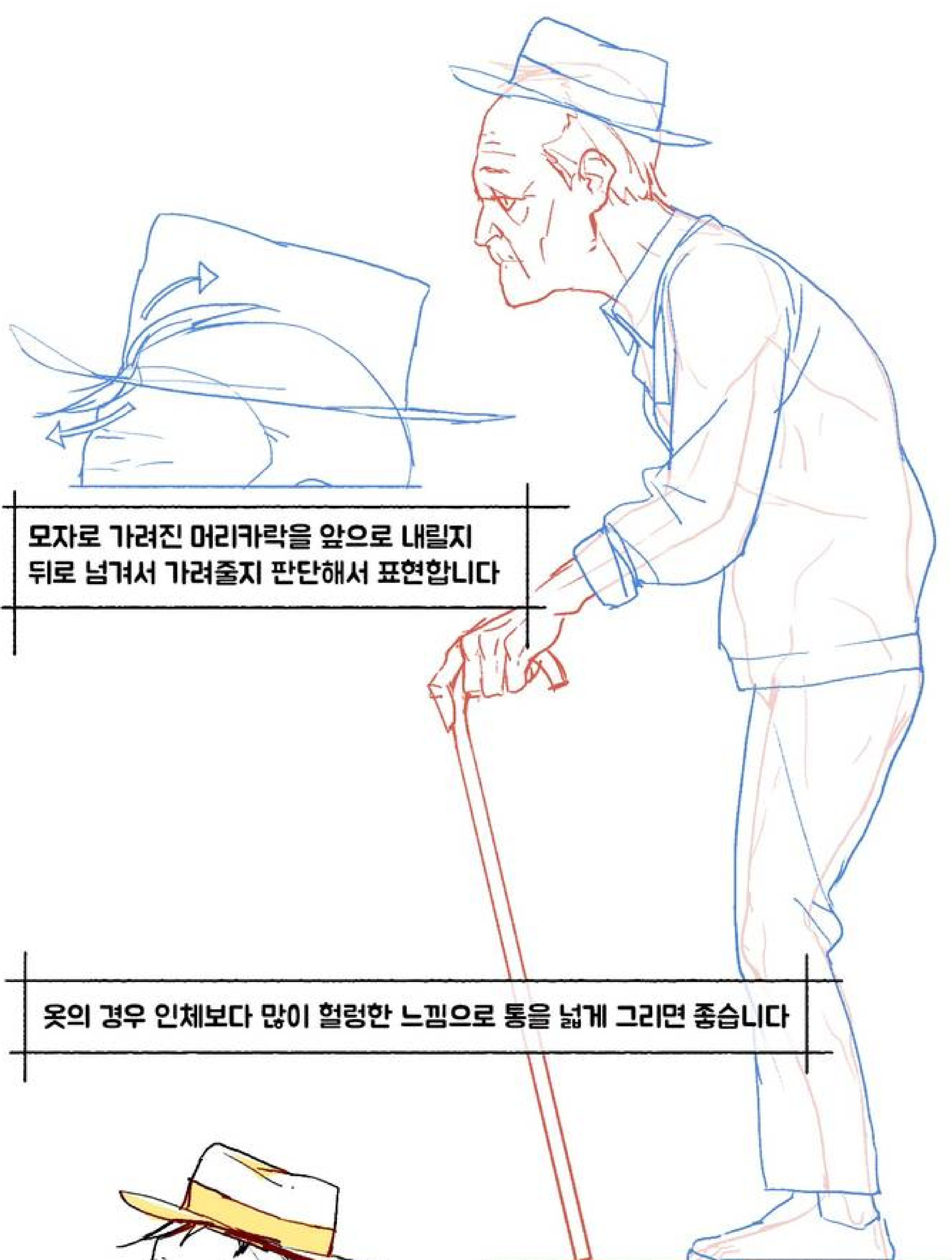
지팡이 길이를 생각해서 먼저 그려주고 구부려진 다리가 상체보다
앞에 나올 경우 뒤로 넘어질 것 같은 불안정한 자세로 보이게 됩니다

지팡이 손잡이 부분에 손을 감싸듯
그리고 이후에 팔 라인을 그립니다





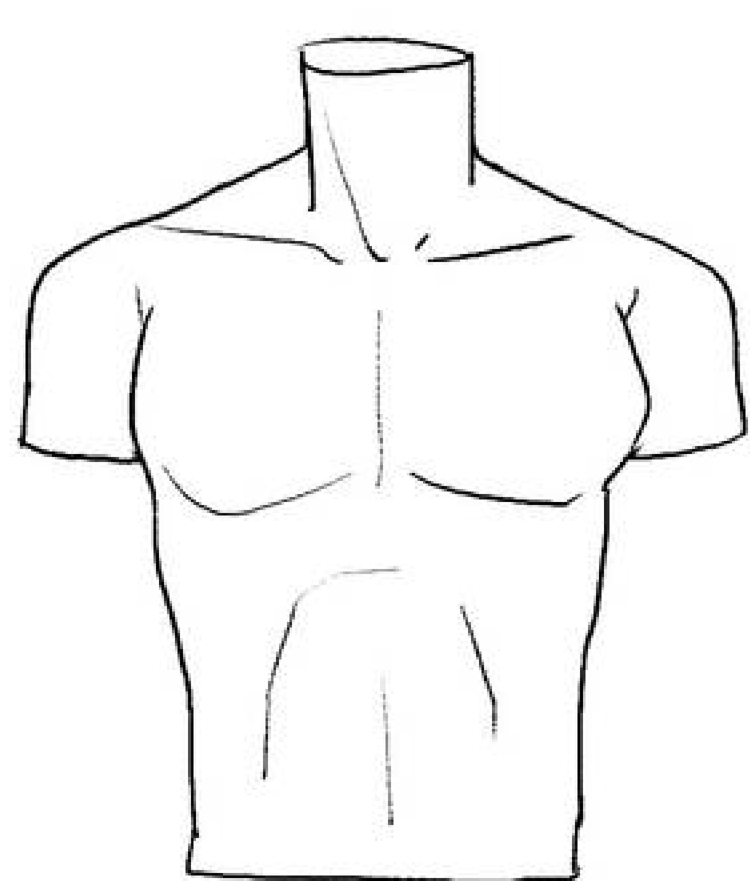
전체적으로 몸을 정리할 때 앙상한 느낌을
주도록 부피감을 얇게 만들어 줍니다

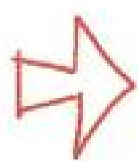


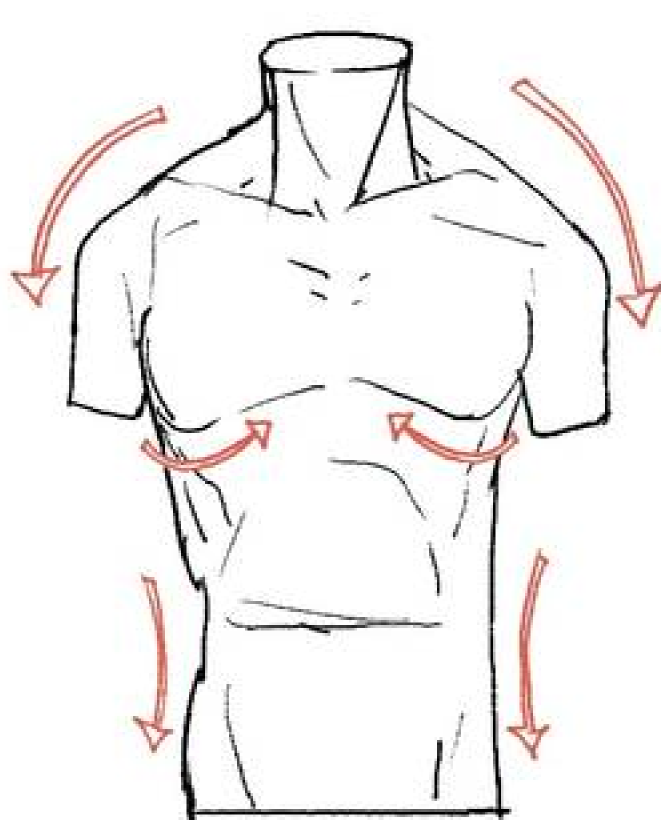


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







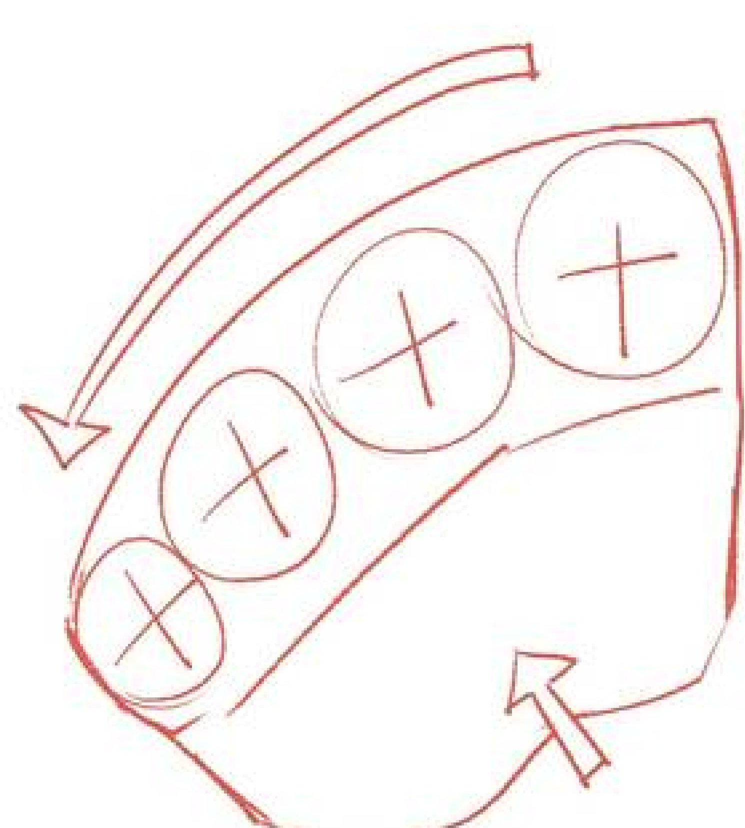
노인 몸의 경우 등이 휘면서 어깨가 내려오며
가슴살이 처지고 마른 형태를 보입니다 살이
있을 경우 뚱뚱한 체형이지만 전체적으로
살이 많이 쳐지게 됩니다

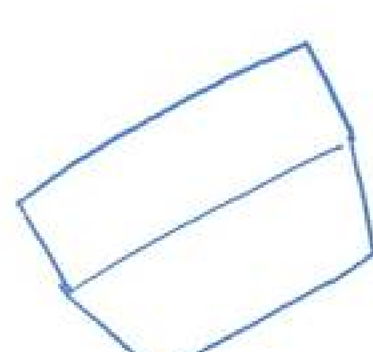


key point

Q : 정면에서 가리키는 손을 그려주세요

손과 관련 연재된 화수를 참고하면 좋습니다





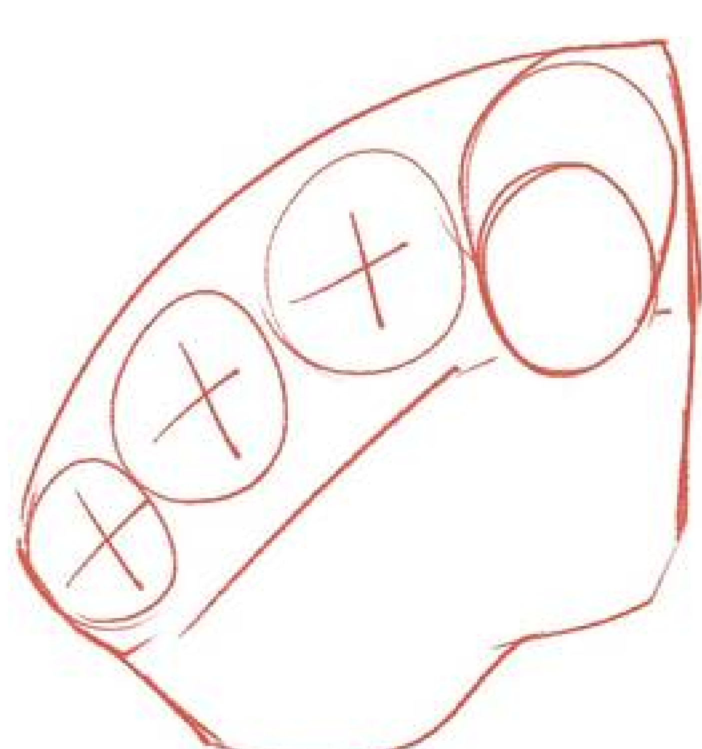
손바닥이 조금 보이는 각도로
도형을 살짝 기울게 그려줍니다





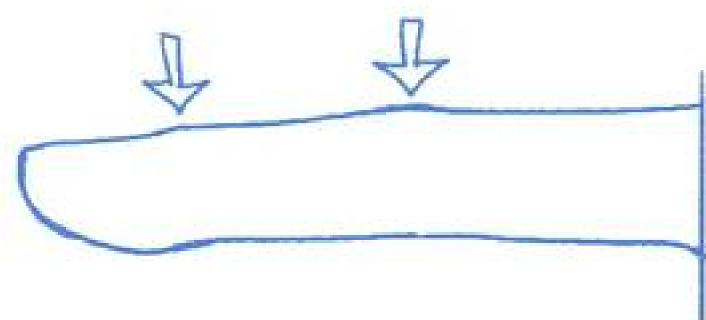


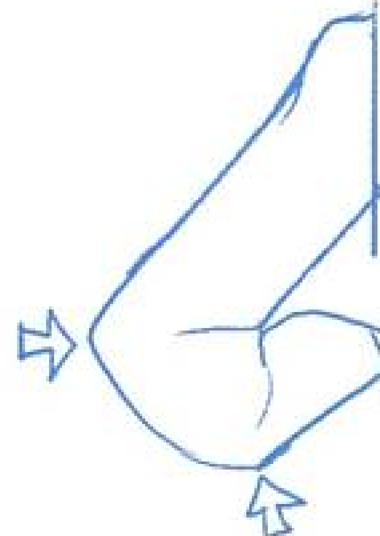




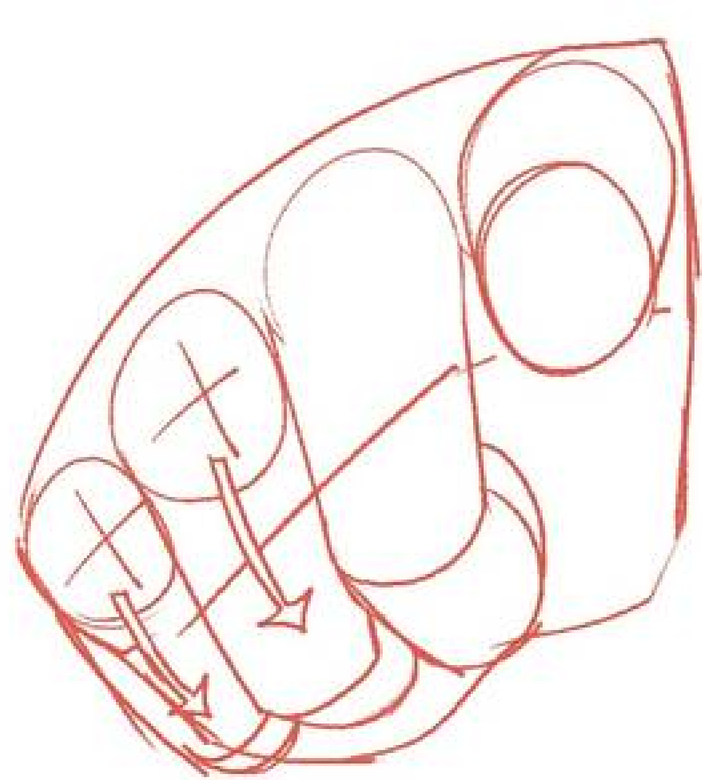
가리키는 손가락인 검지를 위와 같이 이해하고 그립니다





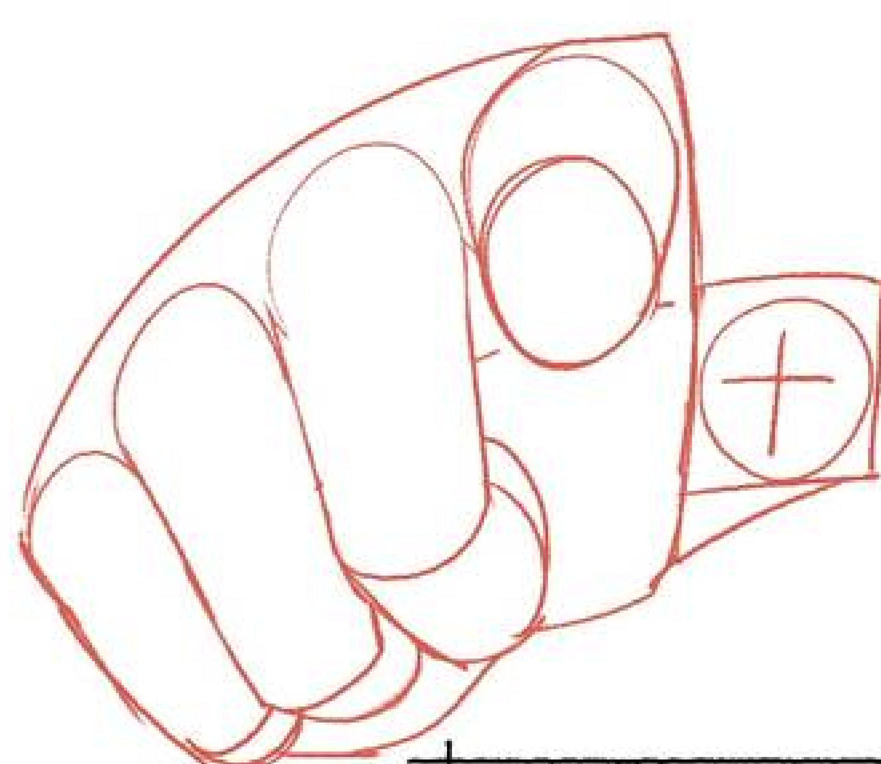


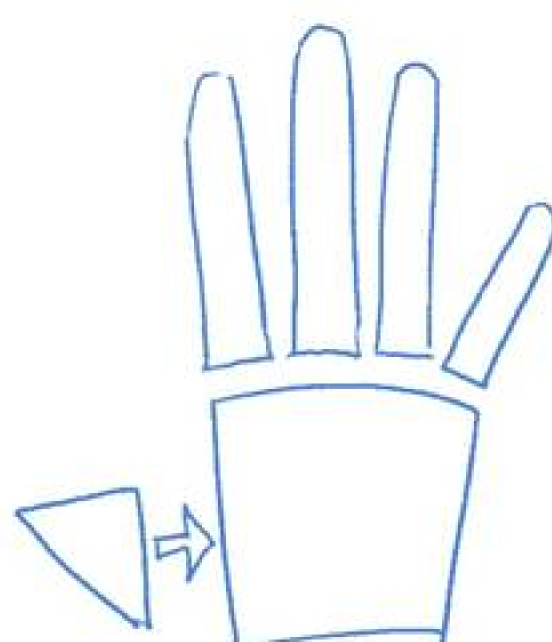
중지의 경우 두 개의 마디 관절이 접히는 형태를 보이도록 표현해줍니다



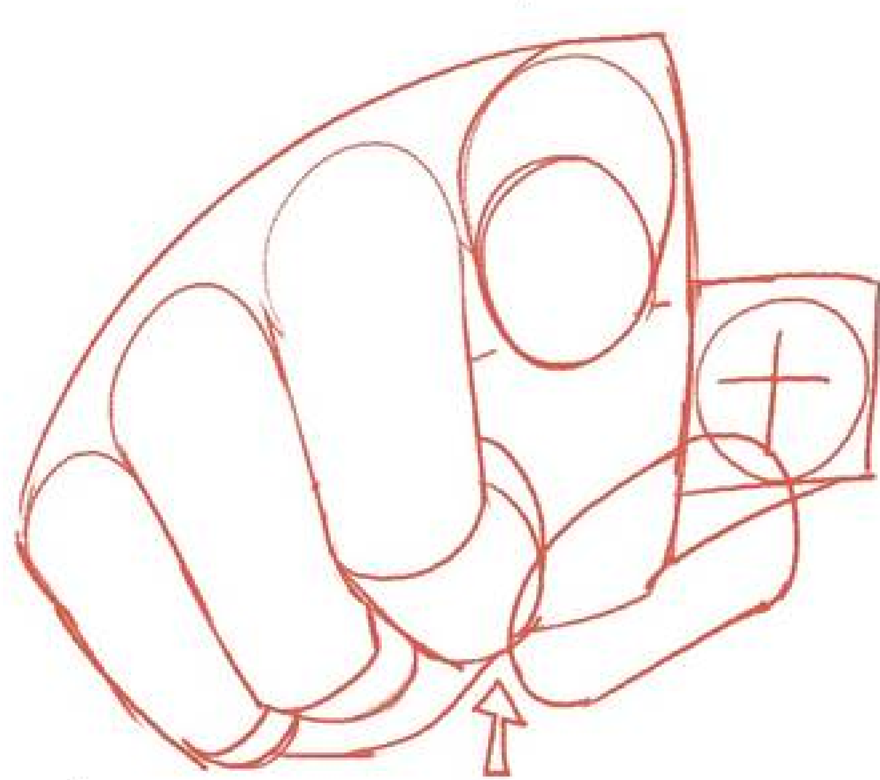


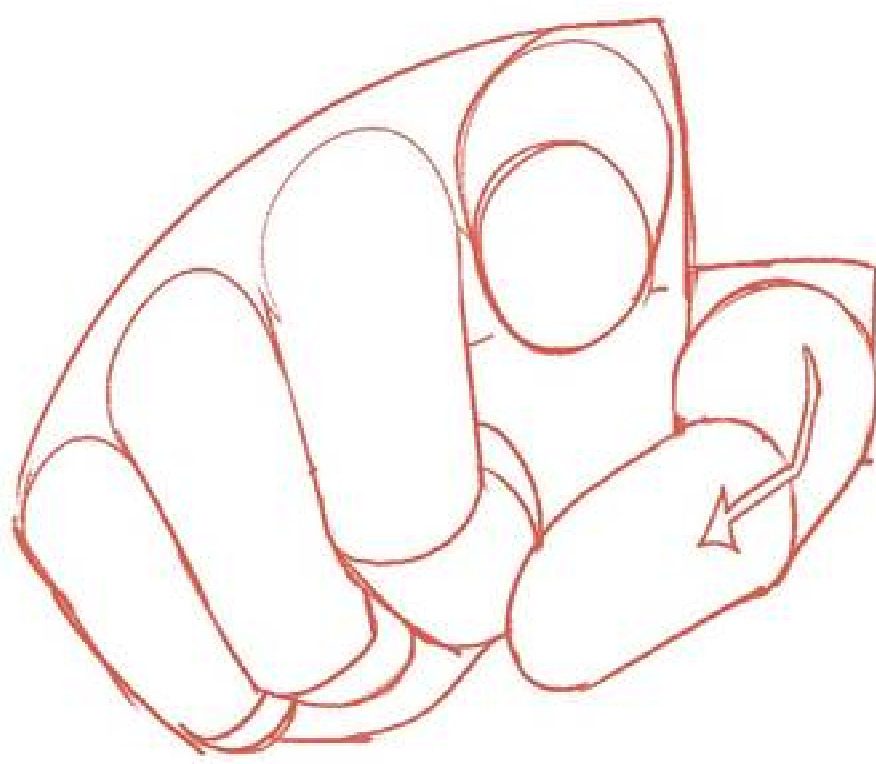
나머지 손가락을 그려주고 접히는 관절은 중지보다는 짧게 보이도록 그립니다



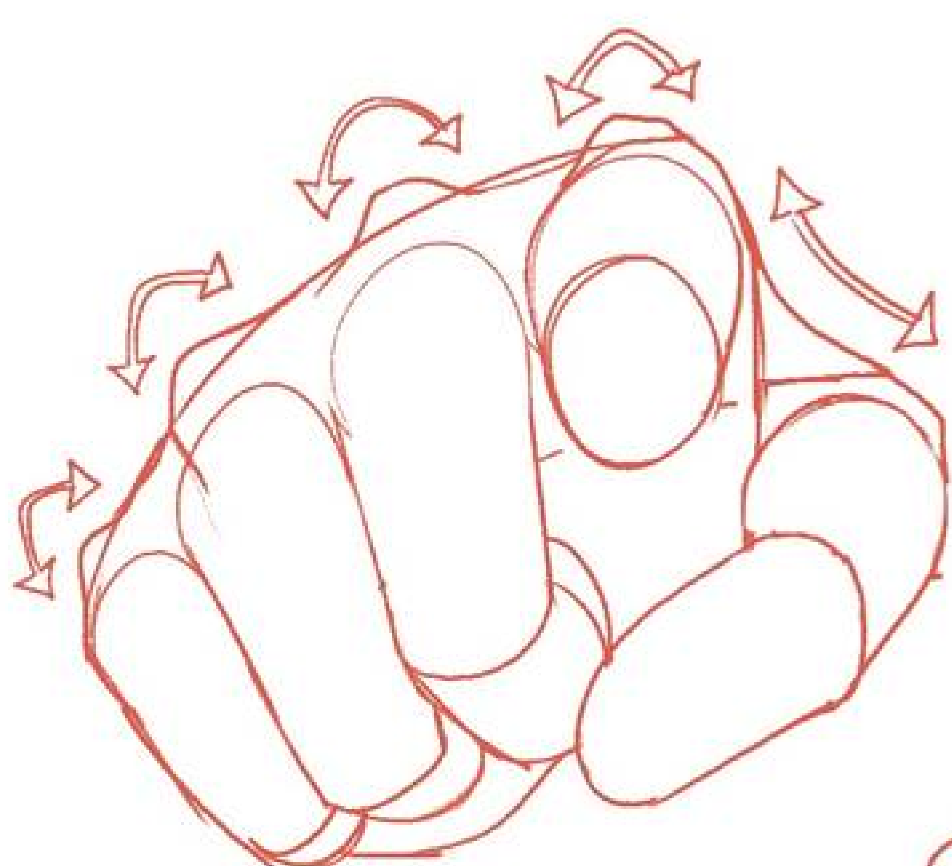


엄지손가락이 나올 위치를 그립니다



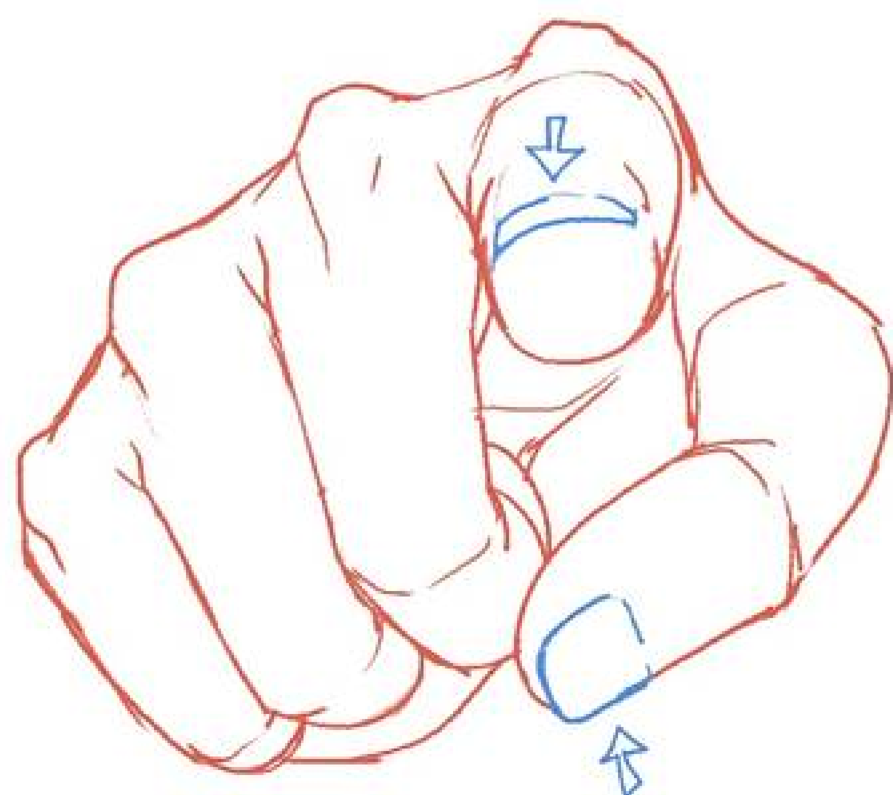


중지에 닿게 엄지손가락을 먼저 그려주고 투시된 부분을 지워가며 마무리합니다





손가락마다 보이는 뼈 실루엣을
만들어주며 부드럽게 정리합니다



보이는 검지와 엄지의 손톱을
손가락 형태에 맞춰 그립니다



엄지를 피는 형태로
그리셔도 상관은 없습니다

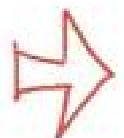


선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





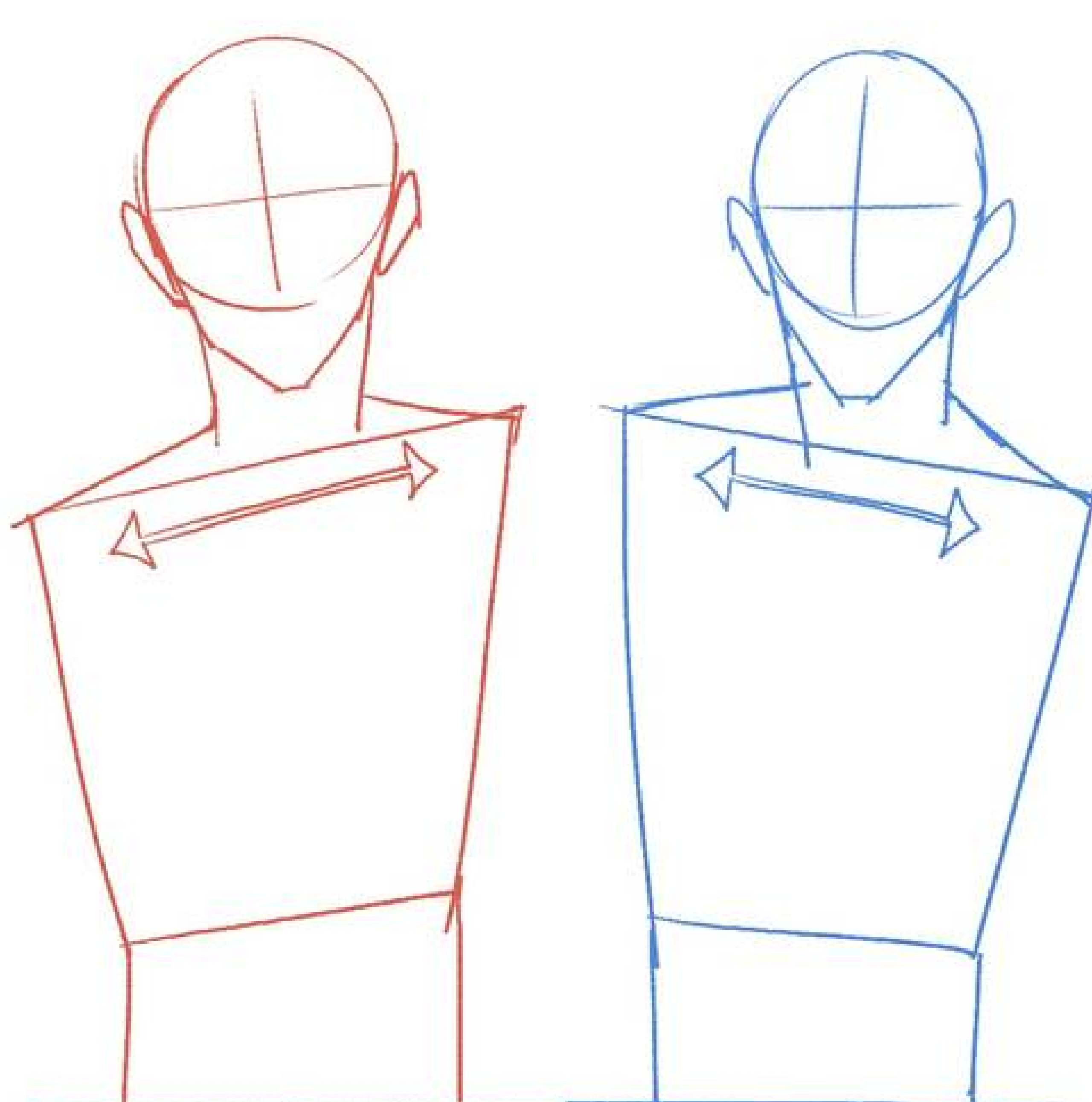


만화적인 표현으로는 검지를 조금 더 과하게
꺾어주거나 손톱이 없는 스타일로 그려주시면 됩니다

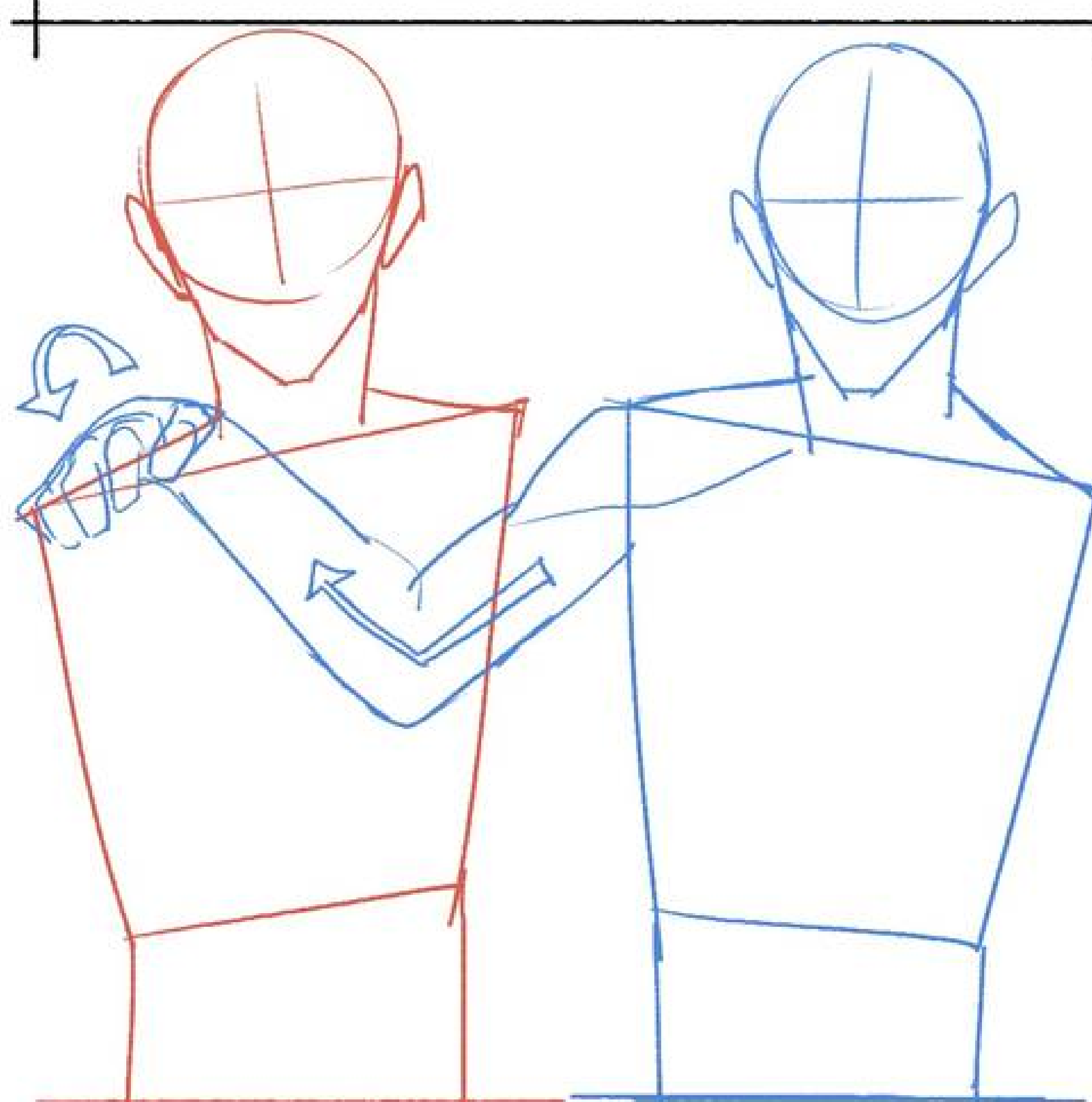


key point

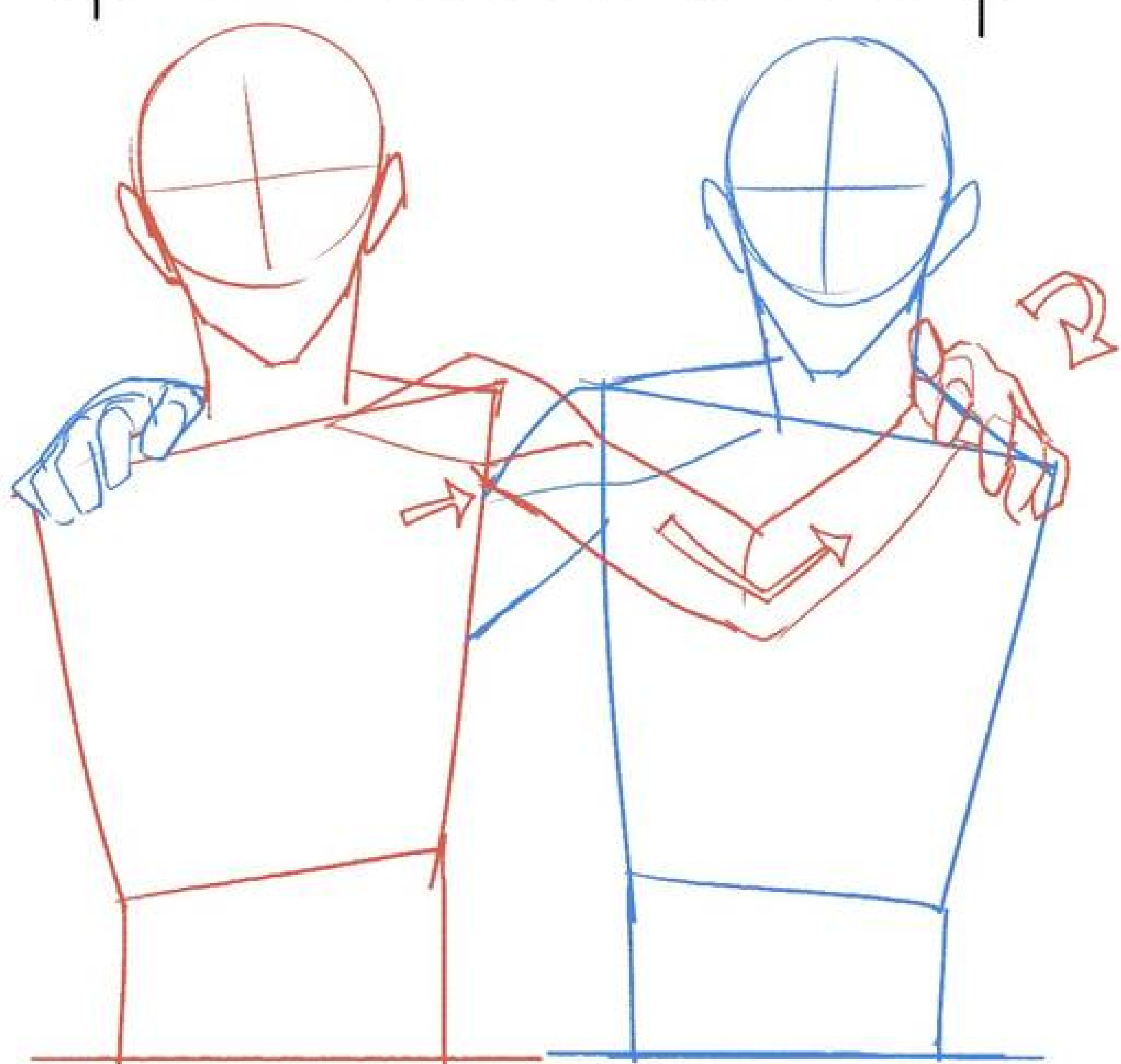
Q : 어깨동무하는 게 어색하게 그려져요



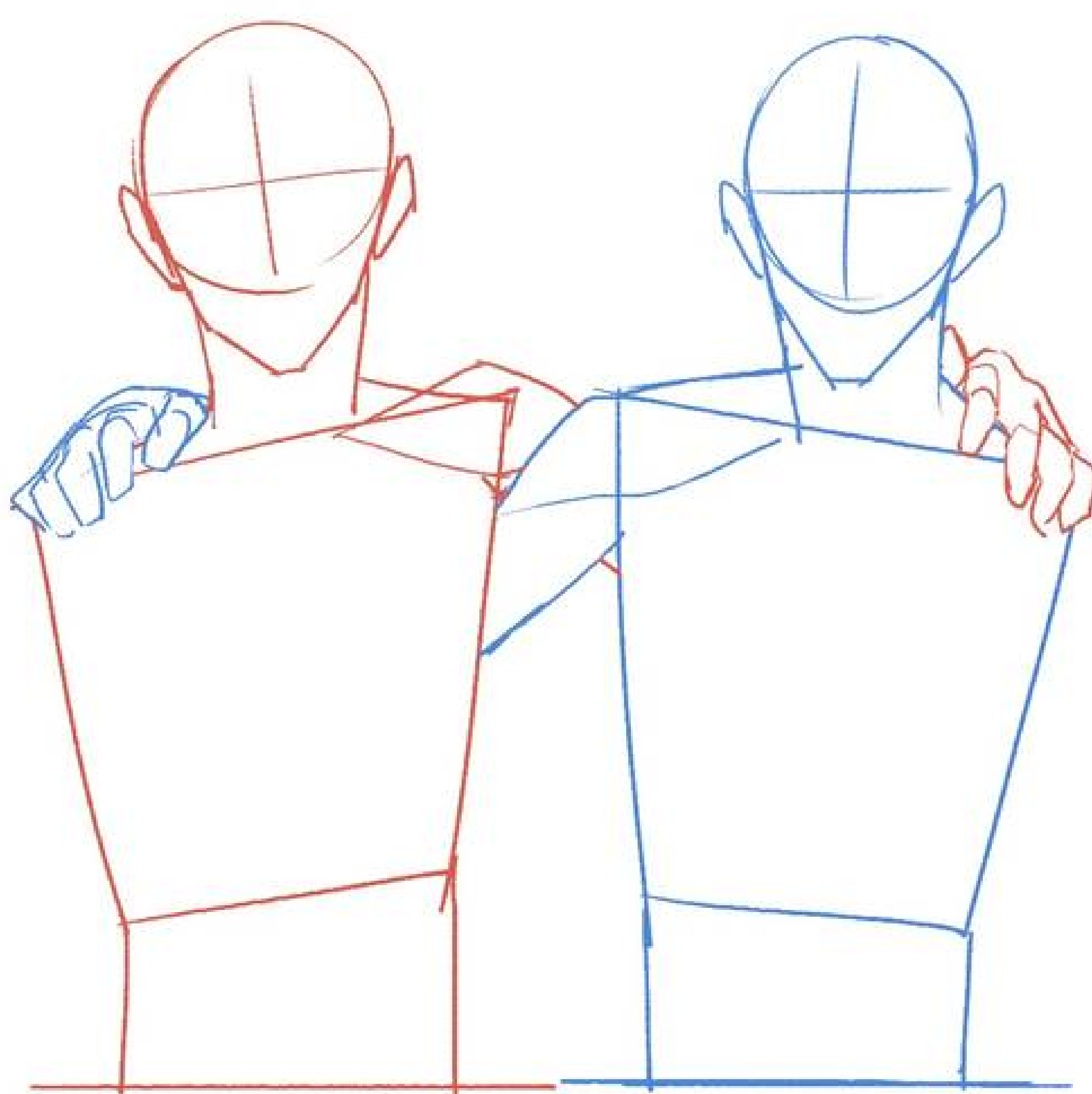
두 사람 사이를 어깨의 간격만큼 떨어뜨려 그려주고 팔이
올라가는 형태를 생각해 상체에 기울기를 만들어 줍니다



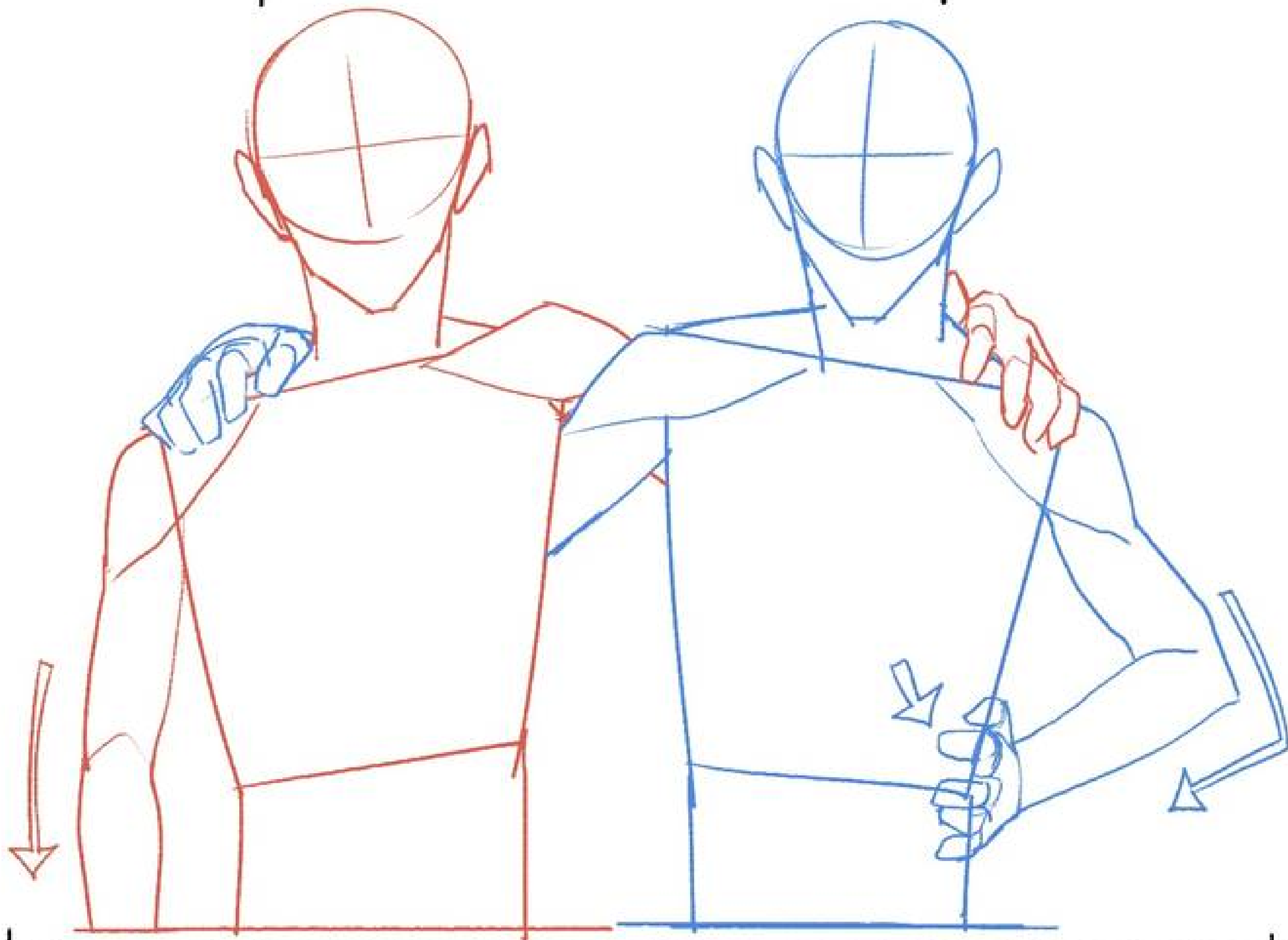
손을 어깨에 걸쳐주고 팔을 이어서 꺾어 그립니다



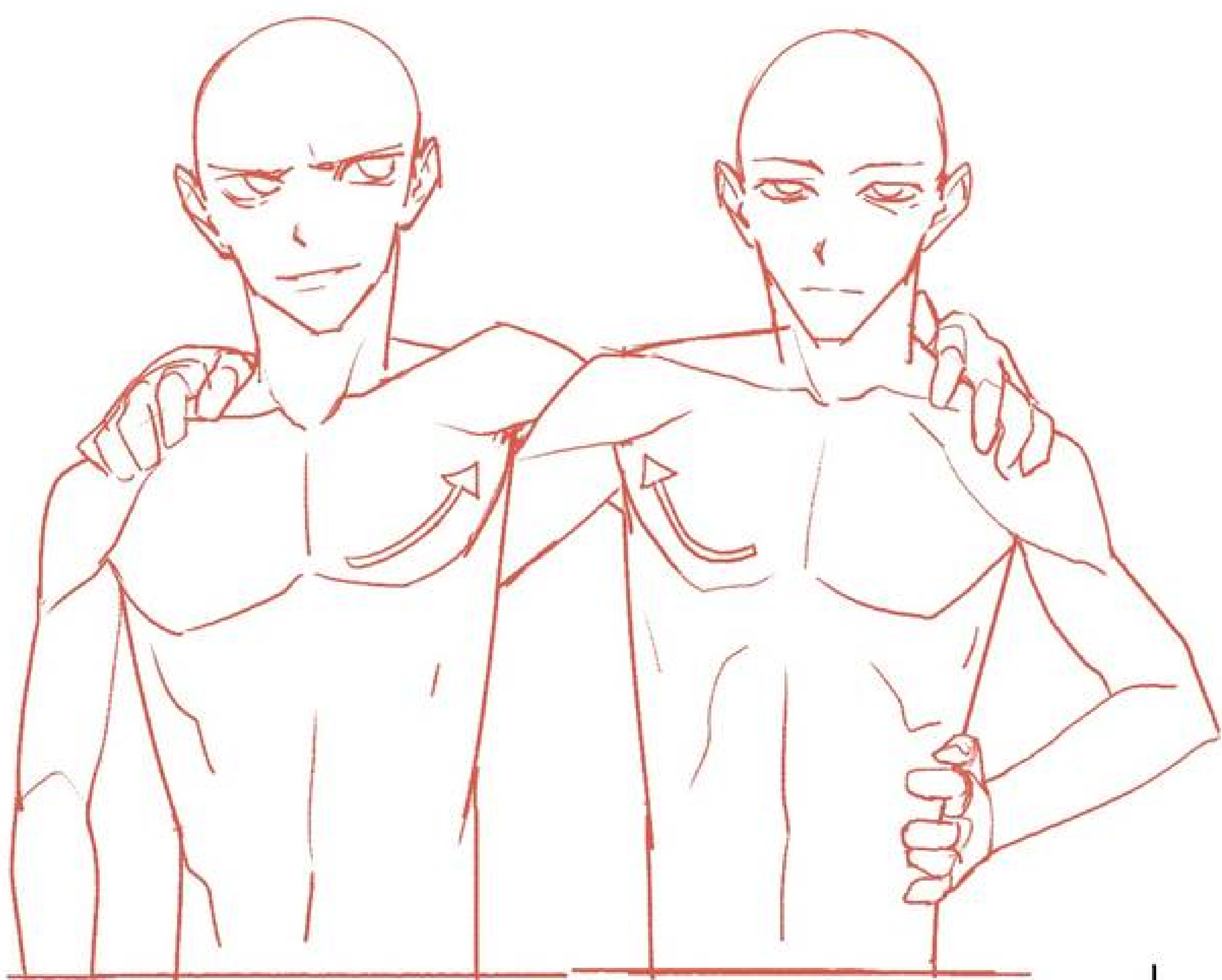
같은 형식으로 그려주며 겨드랑이에 걸쳐서 뒤로 넘어가는 구조입니다



등 뒤로 넘어가는 투시된 팔을 지워줍니다



팔을 추가로 그려줍니다 실루엣 차이를 위해 팔의 흐름을 다르게 만들어 줬습니다



선을 정리하며 묘사를 해주고 어깨가 올라가면서 가슴 라인도 올라갑니다

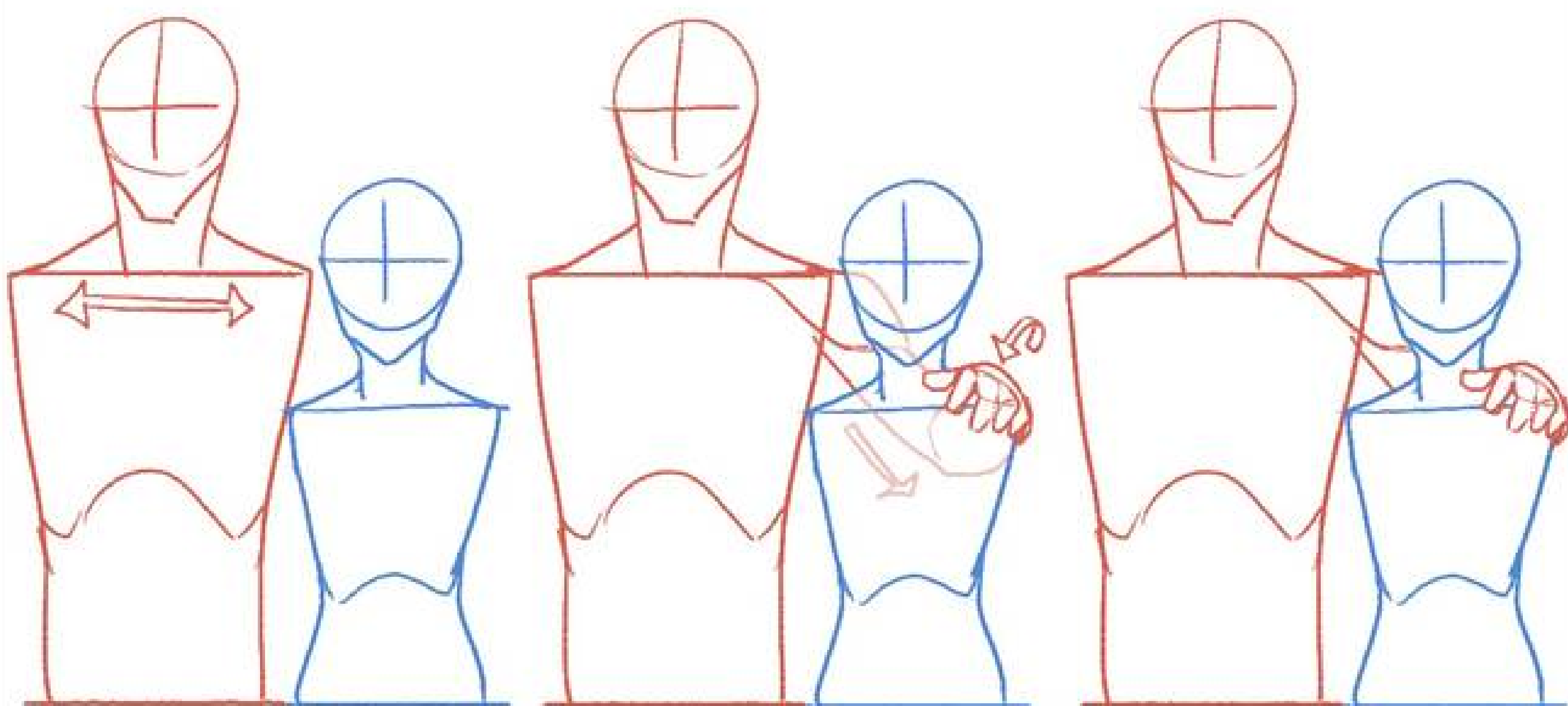


머리카락과 옷을 어깨동무하는 인체에 맞춰 그려주며 옷 주름을 만들어 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



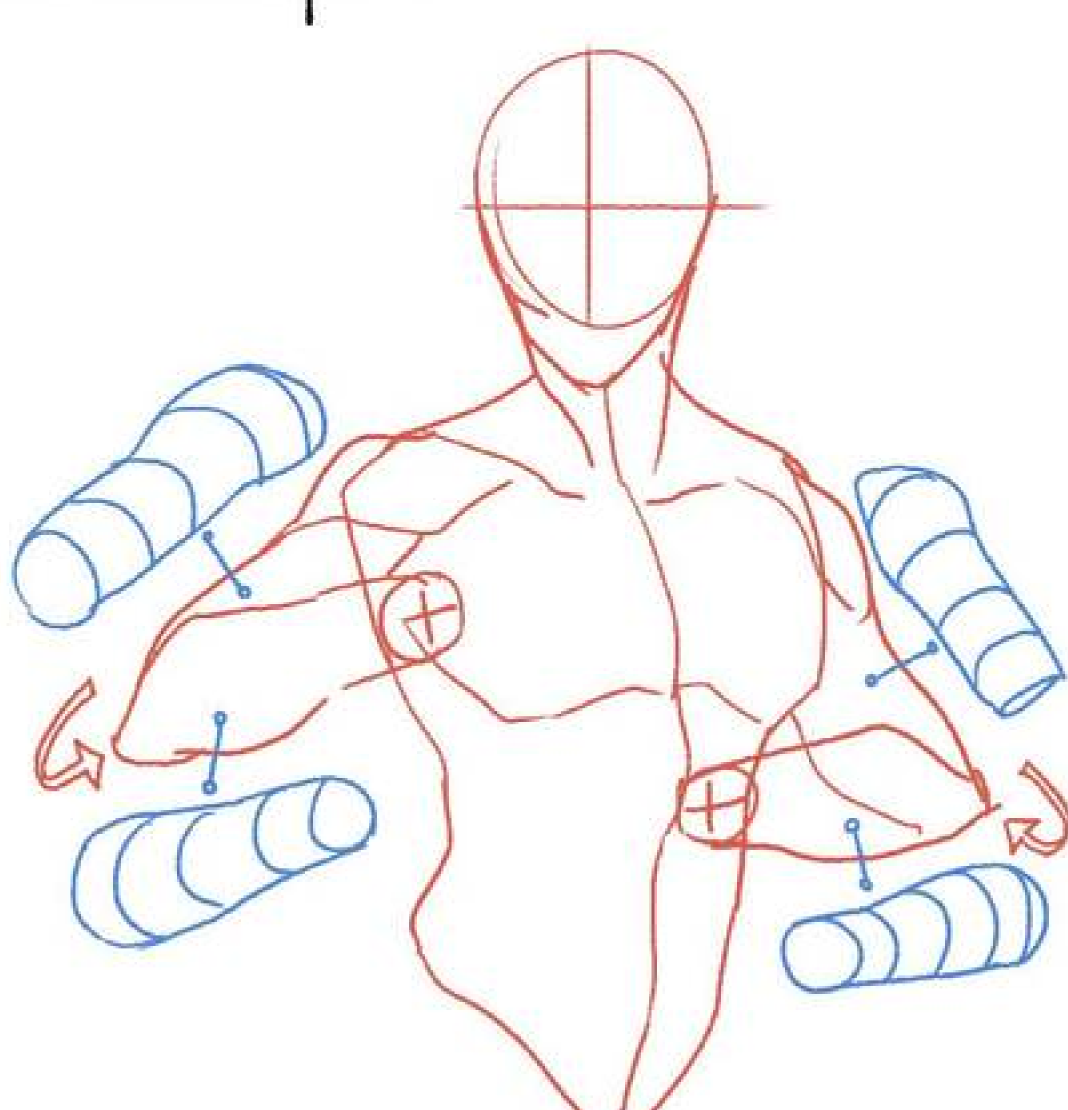
키 차이가 있을 경우
어깨가 올라가지 않으며
일반적인 형태에서 손만
어깨에 걸쳐 그리면 됩니다



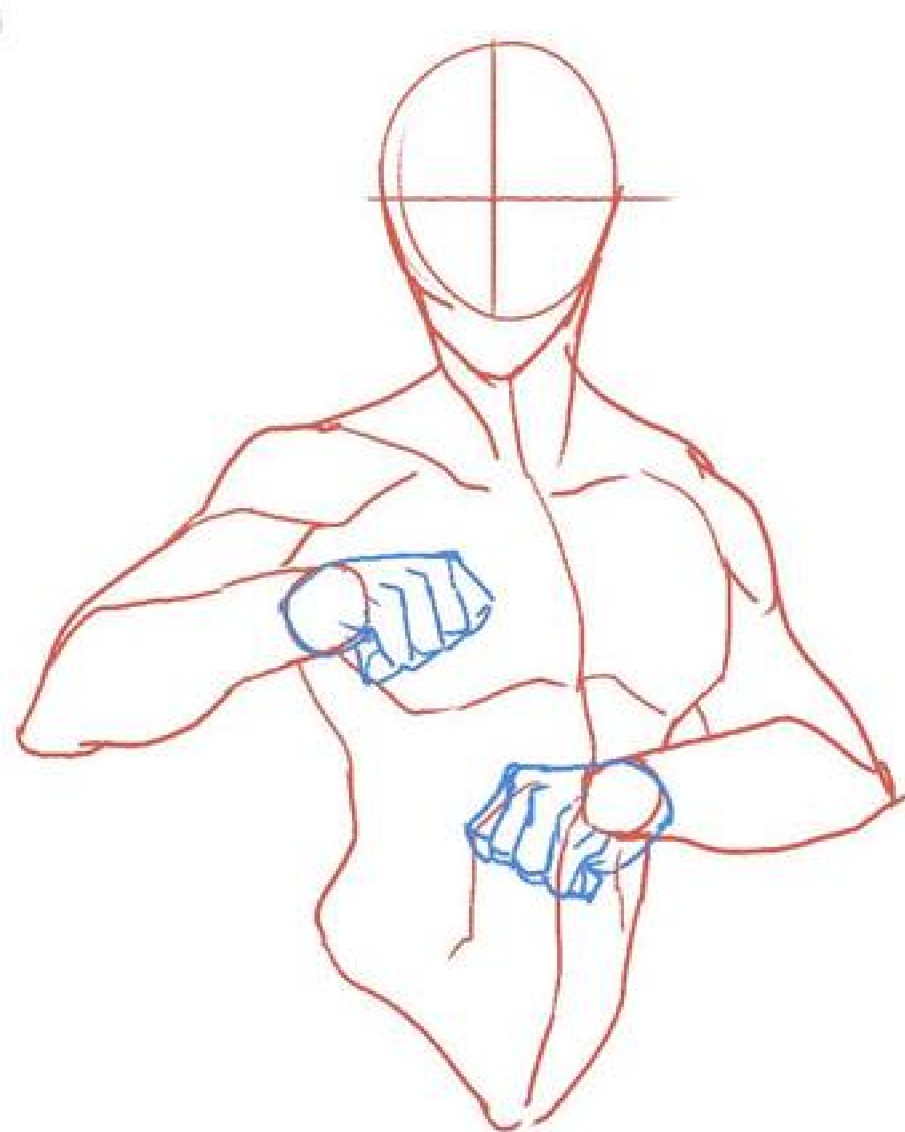
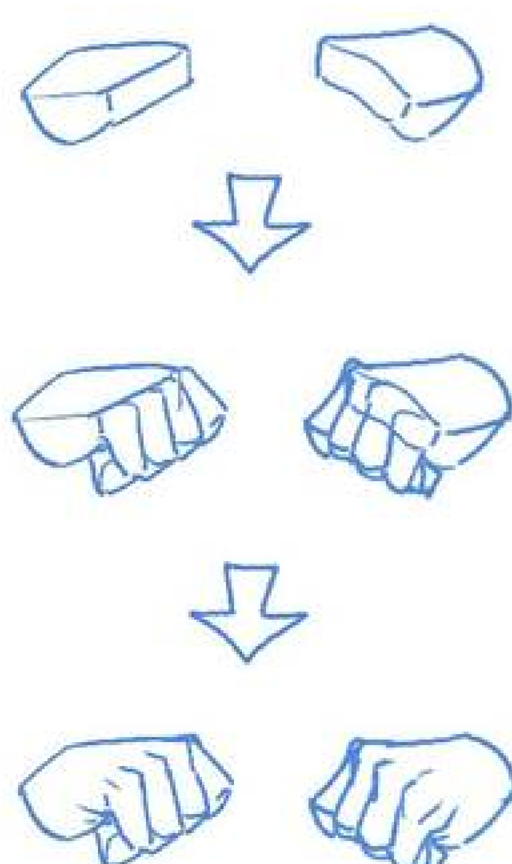
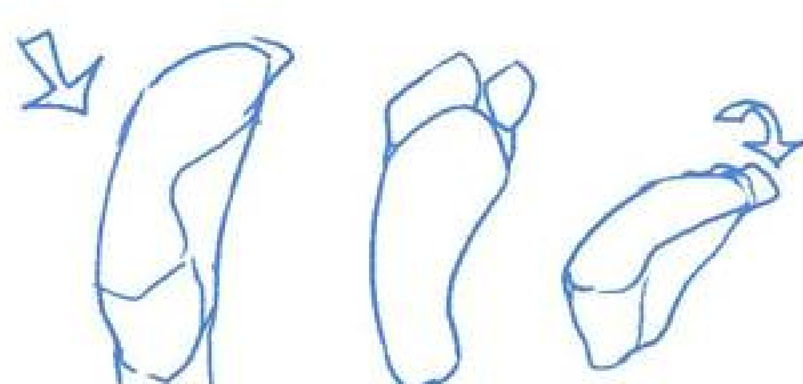
key point

Q : 정면에서 보는 앞차기가 궁금해요

얼굴은 정면을 향하게 그려주고 자연스러움을 위해 상체는 살짝 틀어서 그려줍니다

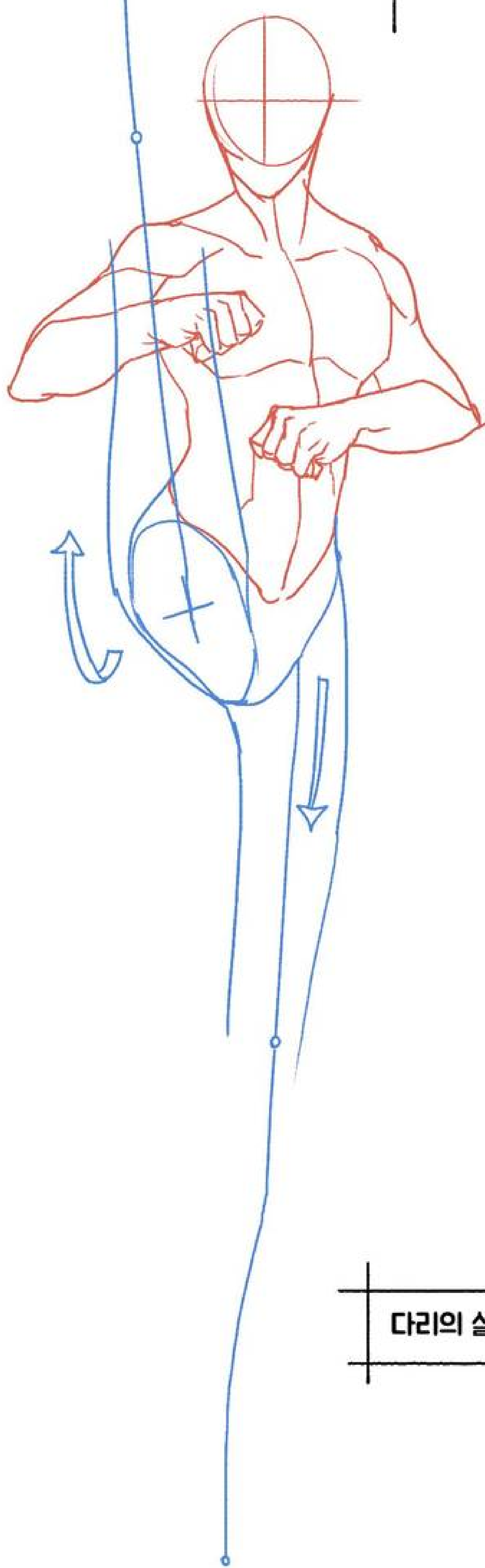
팔의 경우 때에 따라 다르지만 내리고 있는 형태보다 가슴까지 들어 올린 동작이 좋습니다

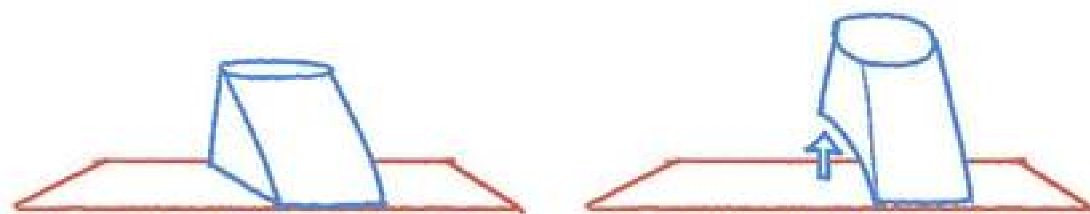
손의 경우 조금 힘이 들어간 상태로 주먹을 쥐는 형태로 그려줍니다

다리 길이를 가늠하여 선으로 먼저 표현합니다

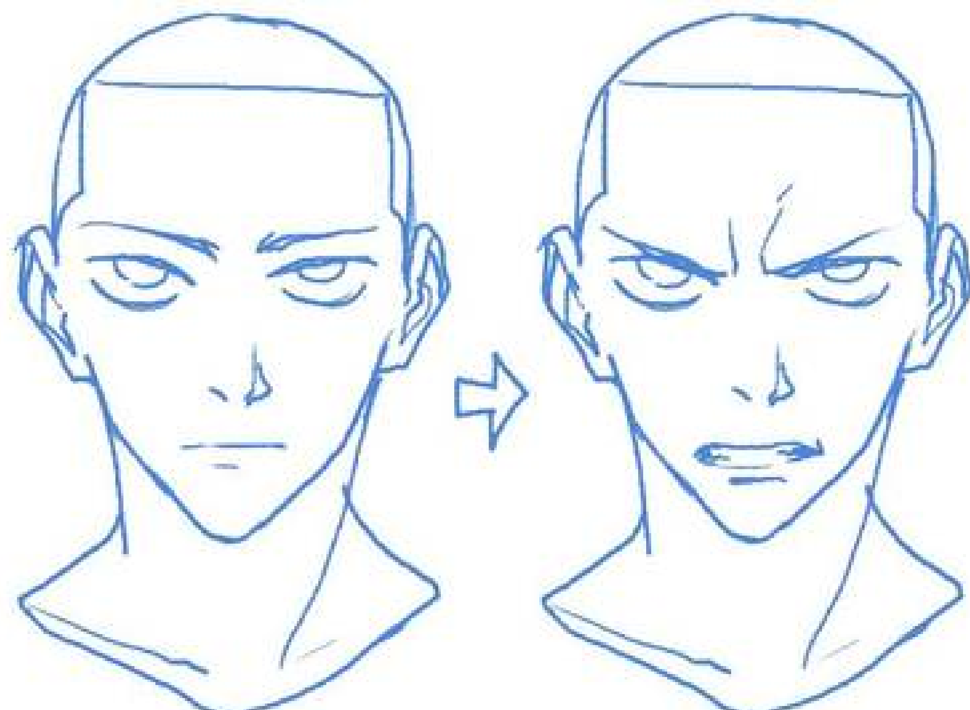
앞차기를 하는 발의 경우 발바닥이 보이게 되며 발바닥은 정면이 아닌 눕혀진 형태로 보이게 됩니다




다리의 실루엣을 살려가며 덩어리를 만들어 줍니다



올라간 발의 영향으로 지탱하는 발의 뒤꿈치가 살짝 들립니다



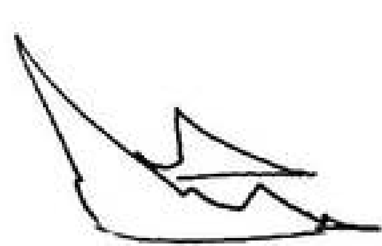
캐릭터 표정을 만들어 생동감을 살려줍니다



옷 주름을 위에서 아래로 향하게 표현합니다



발차기 하는 방향에 맞춰 효과선을
추가하고 선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





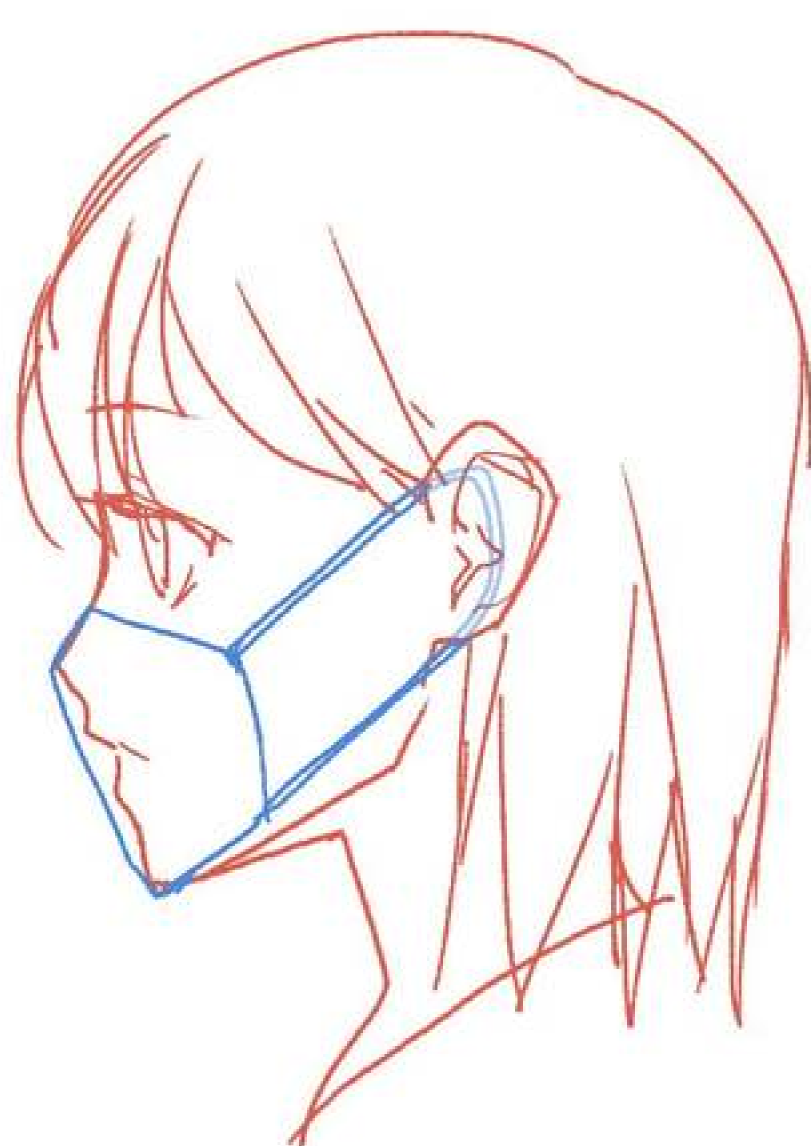


key point

Q : 마스크 착용한 얼굴 여러 각도로 그려주세요




마스크의 경우 형태에 따라 착용 생김새가 조금씩 다르긴 하지만
평균적으로 코와 턱까지 가려지며 끈으로 귀를 감아 착용합니다




얼굴에서 가장 돌출된 코를 기준으로 꺾이는 착용 실루엣이 만들어집니다



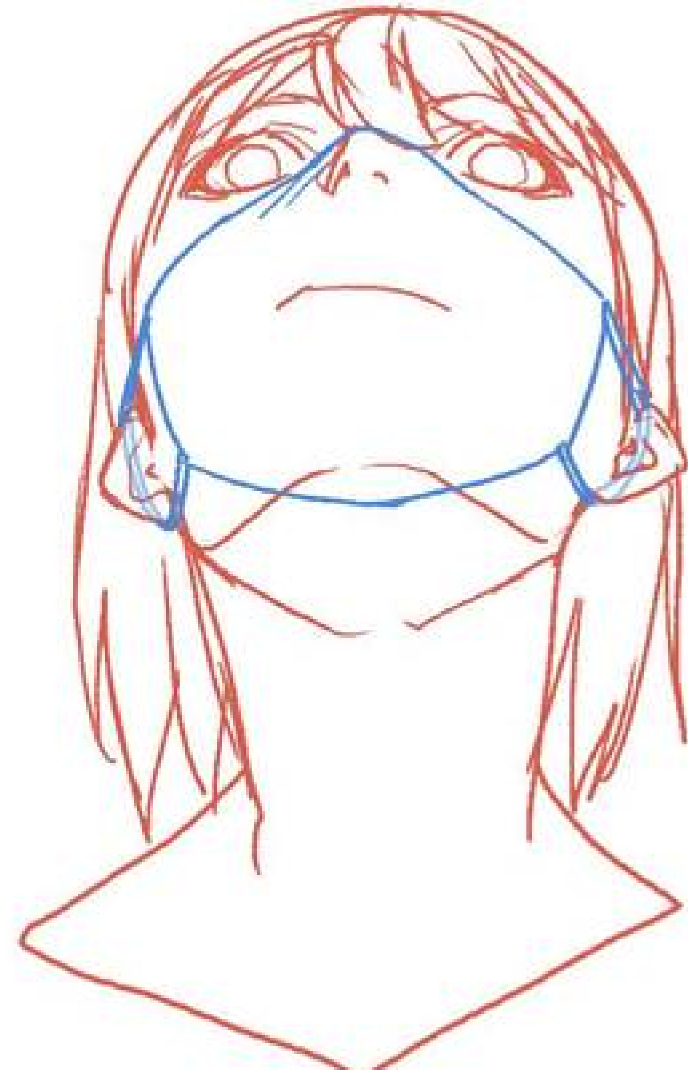

얼굴에서 가장 돌출된 코를 기준으로 꺾이는 착용 실루엣이 만들어집니다




변하는 얼굴 각도에 따라 턱 라인을 맞춰 마스크를 그려줍니다

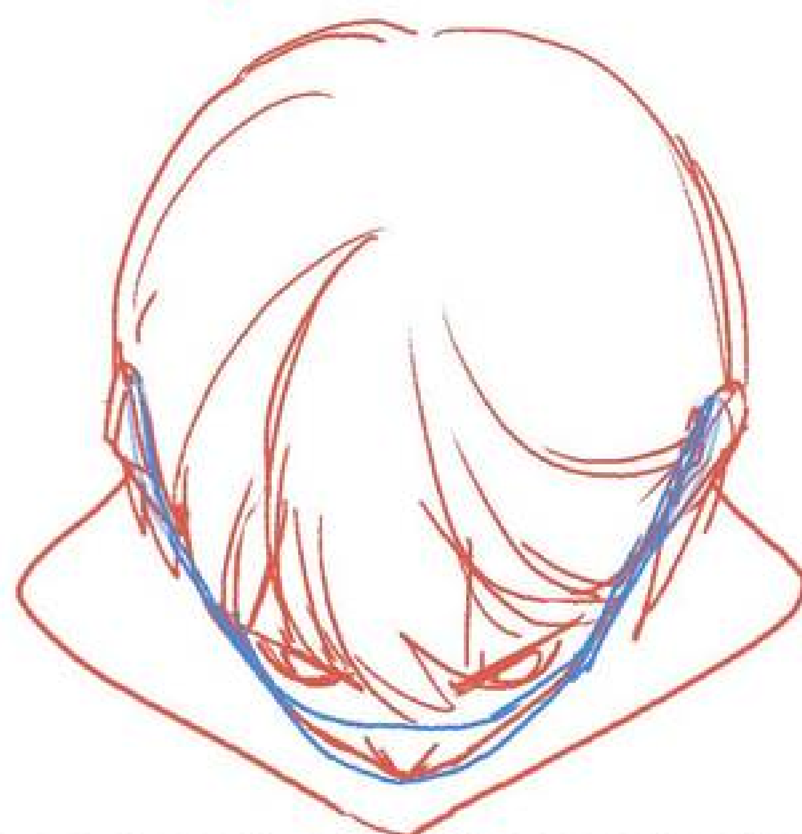



뒤에서 볼 경우 귀를 감는 끈을 각도를 고려해 그려야 합니다

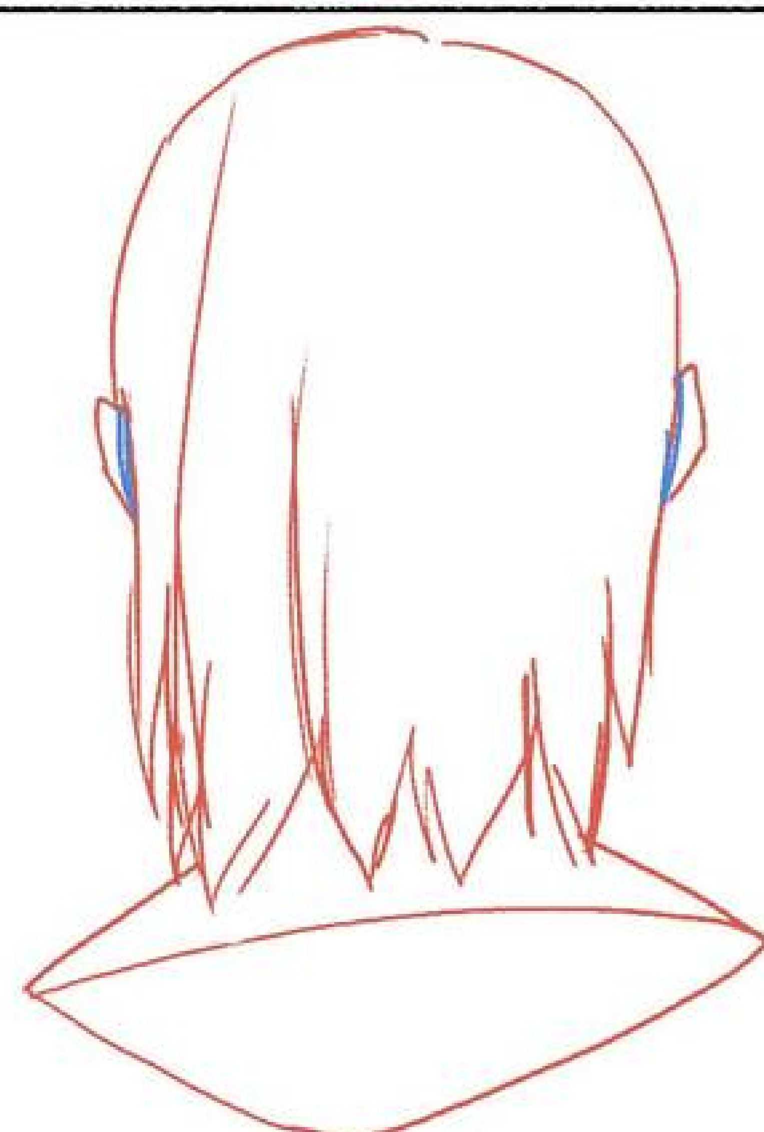



고개가 들리면서 턱 밑의 부분이 보이게 됩니다



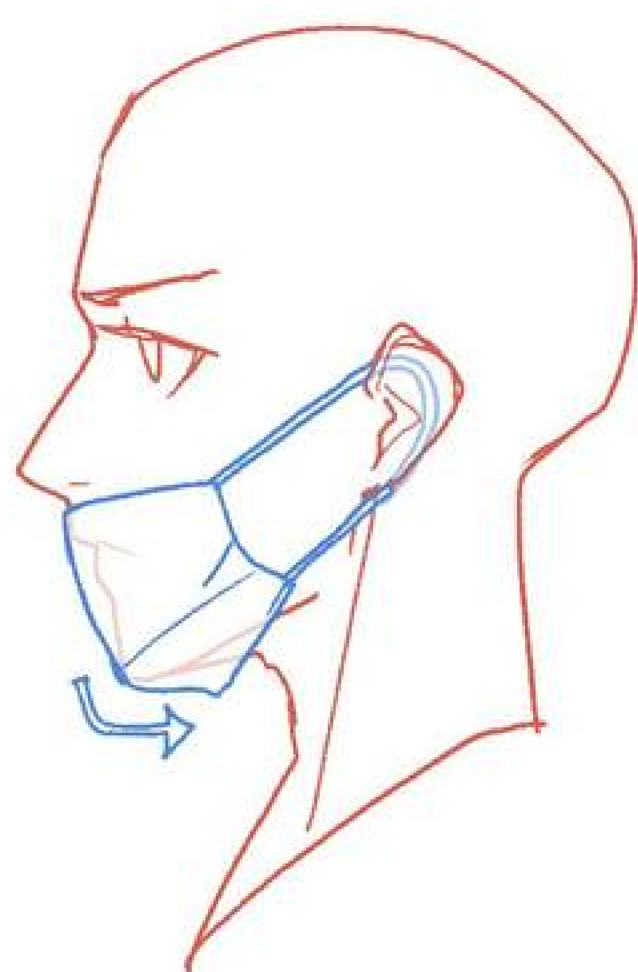
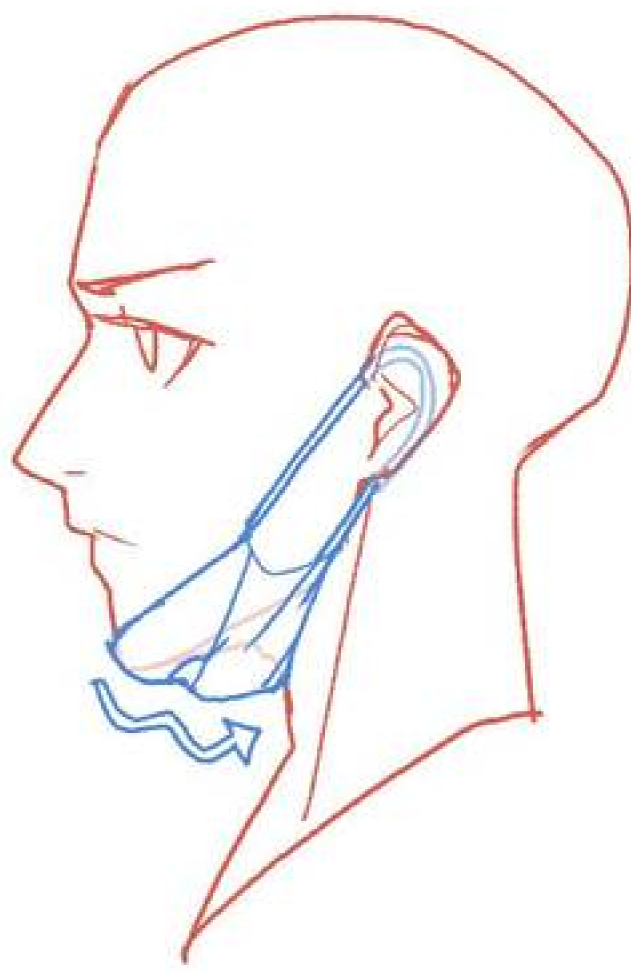




섬세한 실루엣이 아닌 얼굴을 감싸는 마스크의 단순한 실루엣 처리가 필요합니다




조금이라도 보이는 부분을 신경 써서 표현합니다

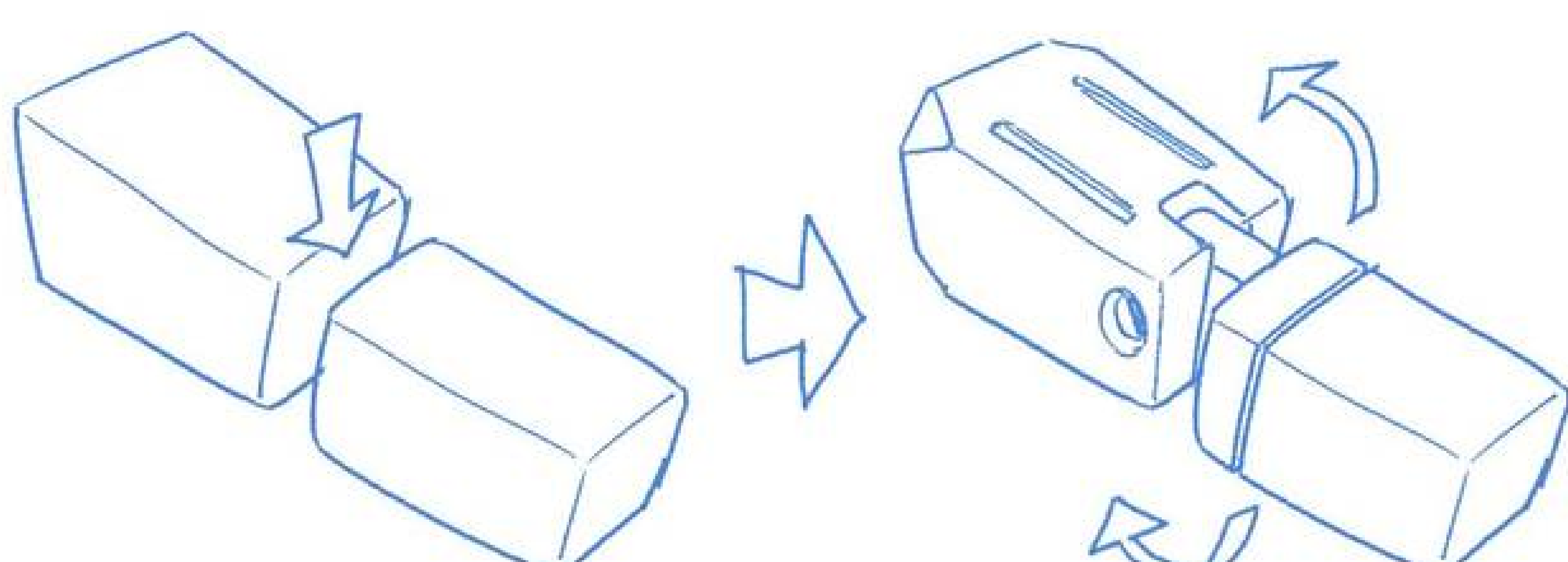
타코작가의 알아두면 좋다!!

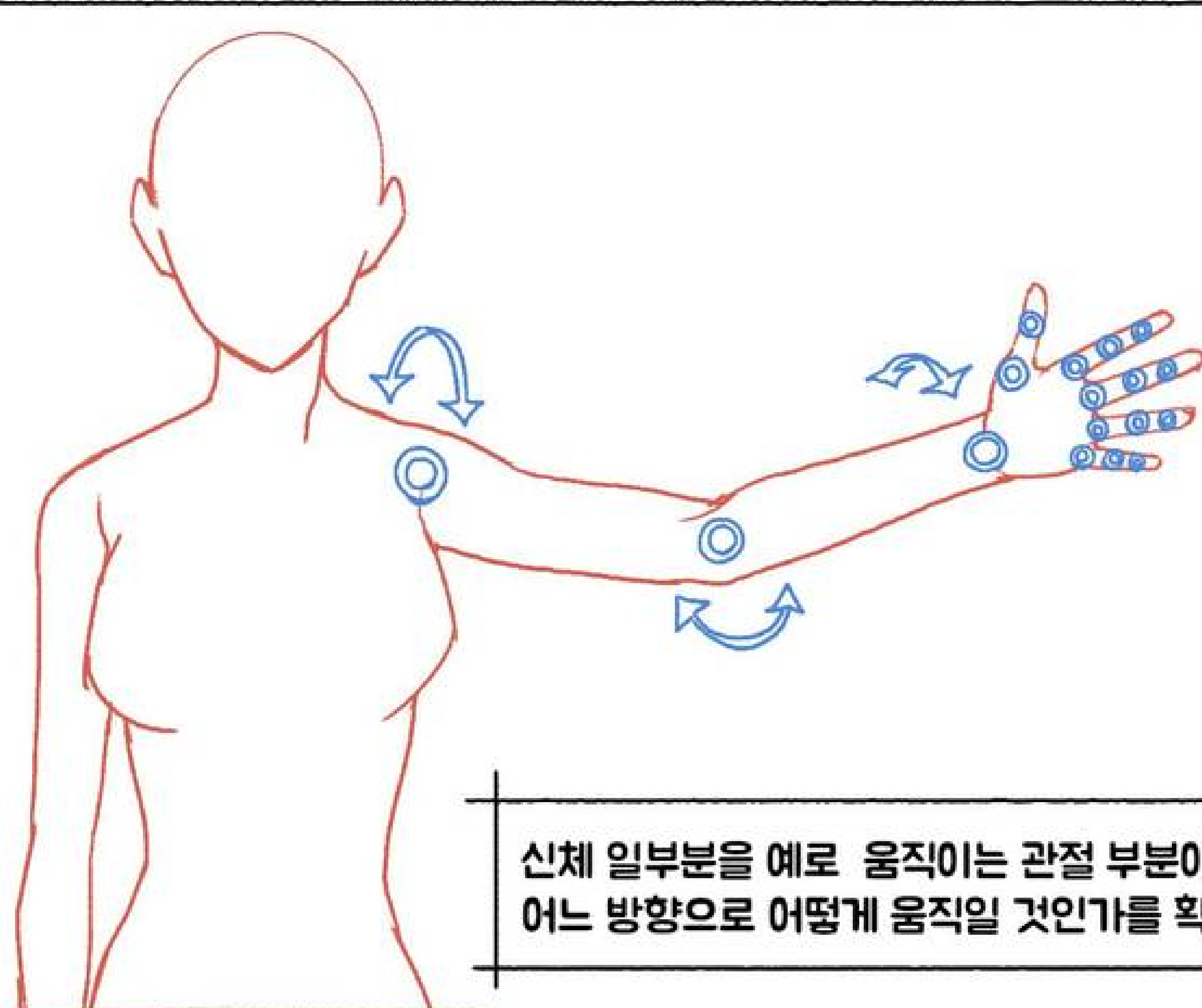


key point

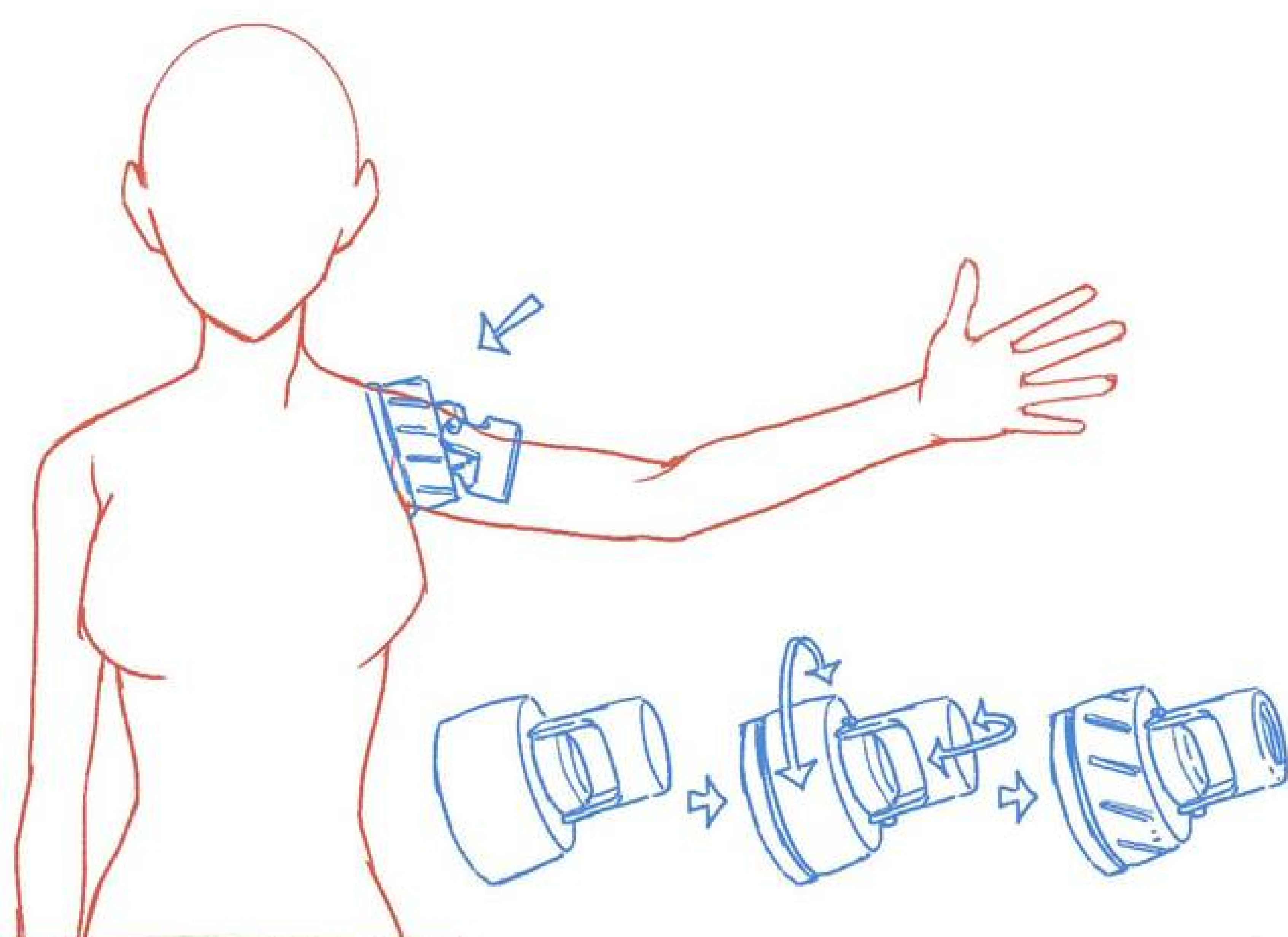
Q : 기계화 시키려면 어떻게 해야 하나요



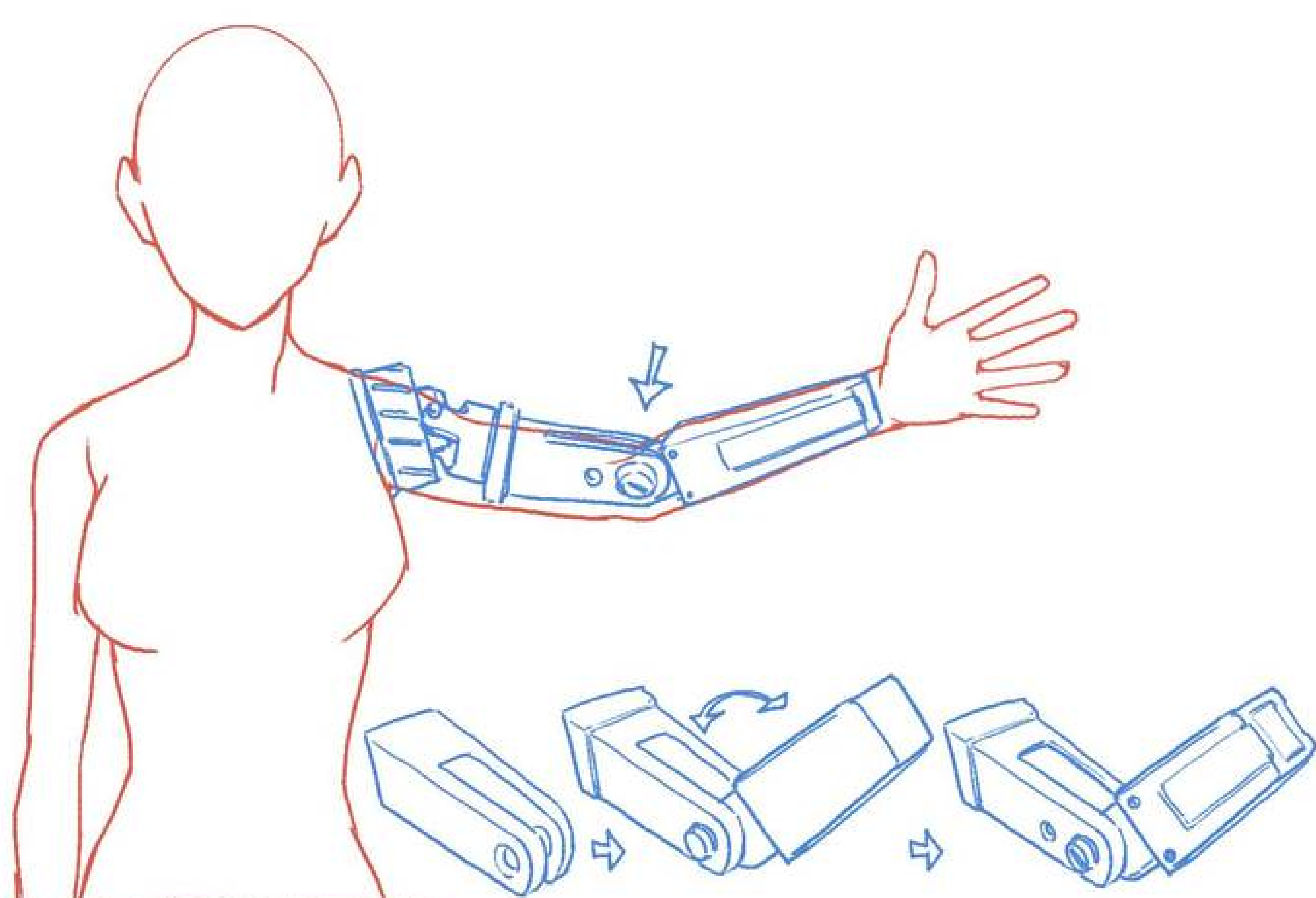
먼저 움직이는 원리는 이해하고 연결 요소를 만들어 주는 게 중요합니다 도형 형태의 큰 덩어리들을 움직 일 수 있게 관절을 만들어주고 면을 쪼개면서 형태를 다듬어 줍니다



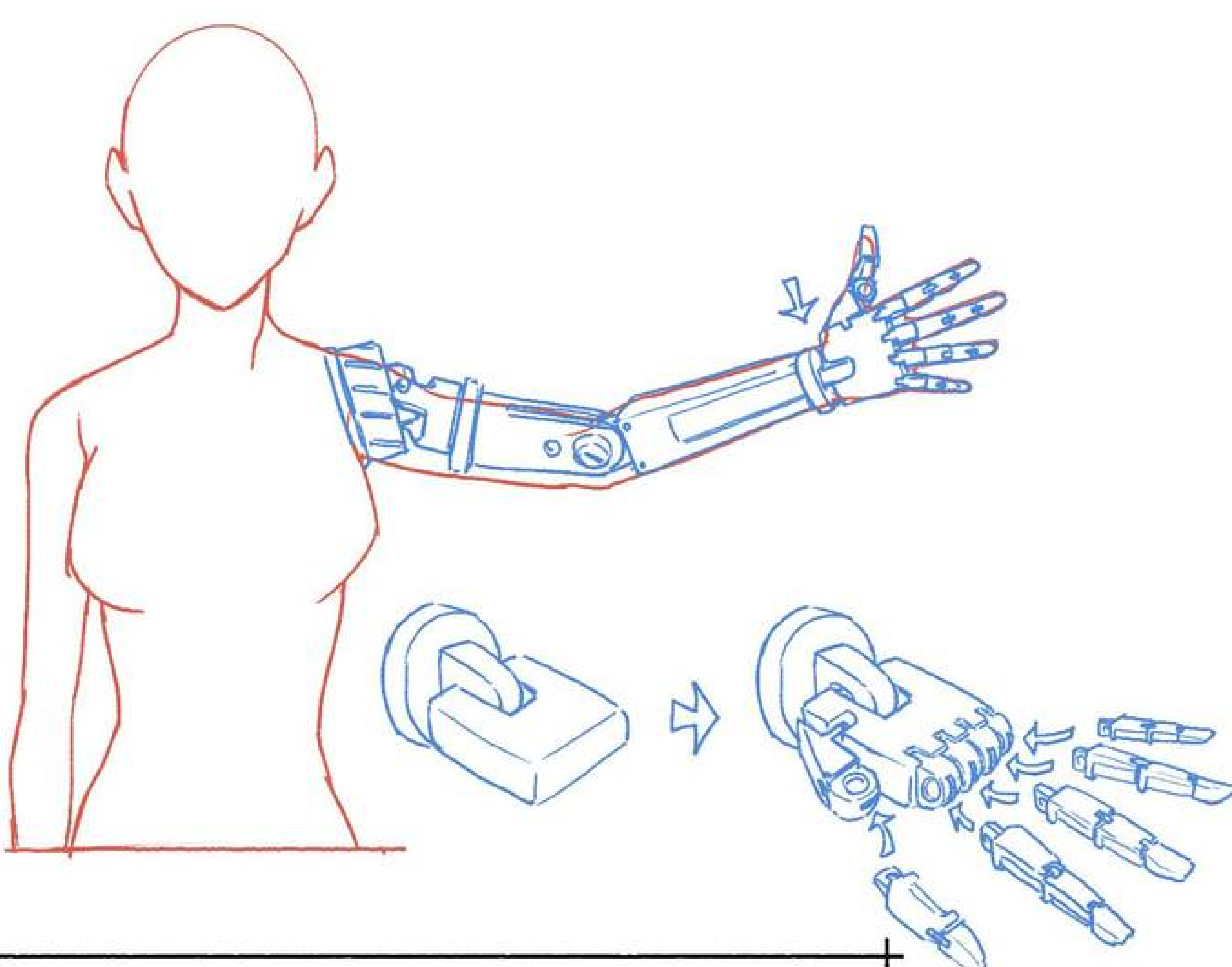
신체 일부분을 예로 움직이는 관절 부분이 어디이며 어느 방향으로 어떻게 움직일 것인가를 확인합니다



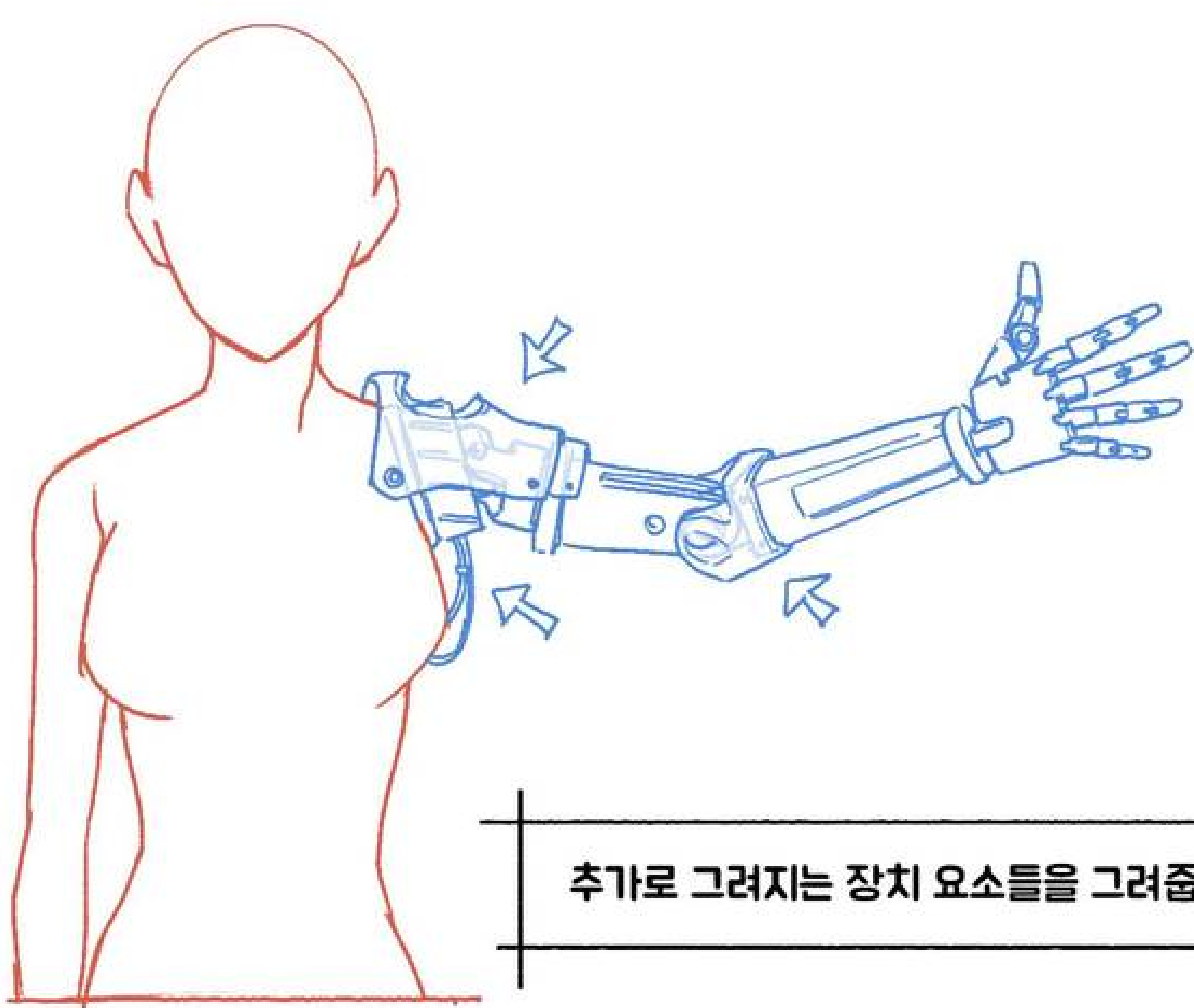
어깨 부분부터 돌아갈 수 있게 구조를 만들고 큰 형태를 시작으로 디테일을 그려나갑니다



팔의 상박과 하박 부분을 도형으로 기계화 시켜서 안으로 접힐 수 있게 만듭니다



섬세한 움직임이 필요한 손의 경우 그만큼 관절이 많기 때문에 손가락 마디의 관절 부분까지 신경 써서 그려야 합니다







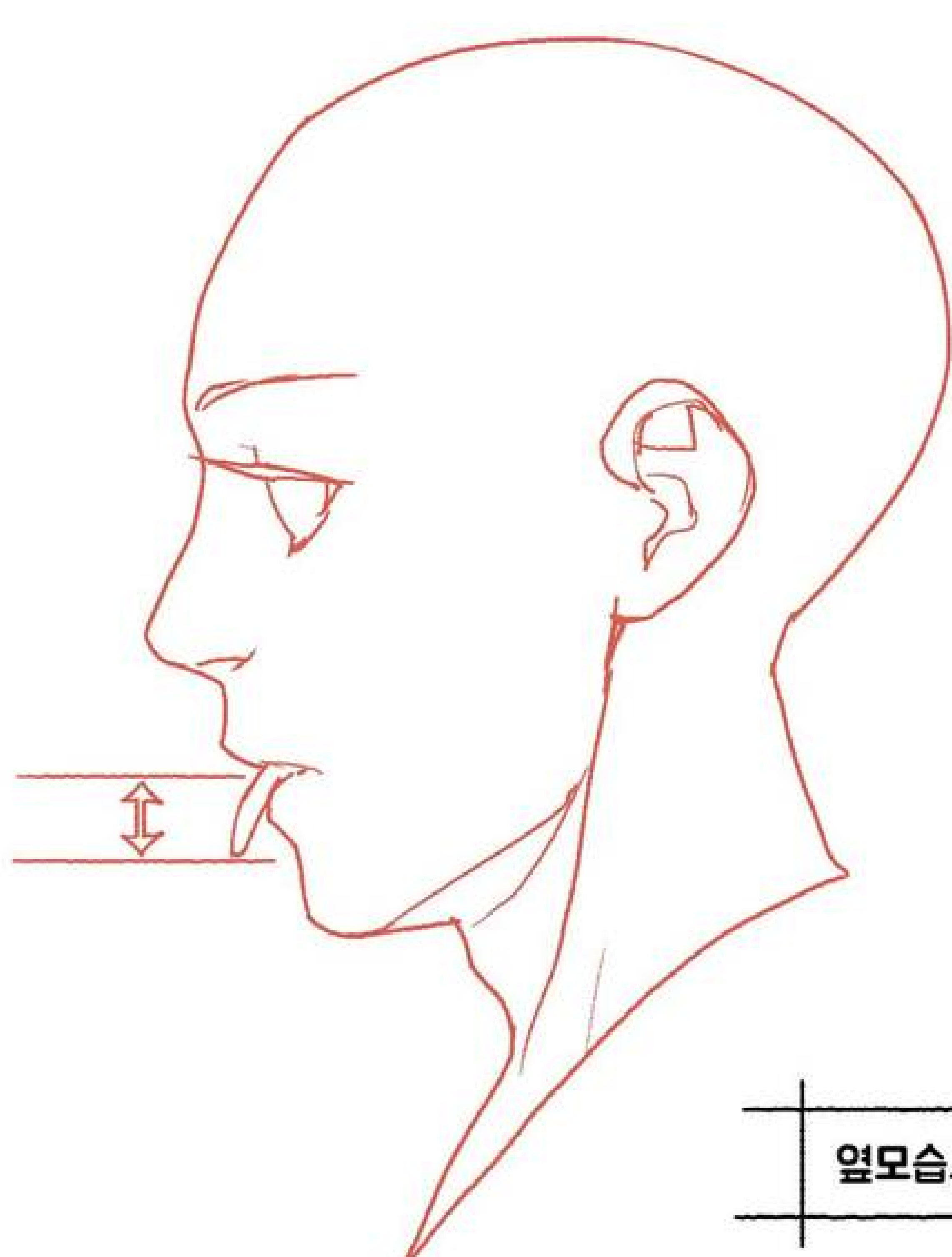
타코작가의 알아두면 좋다!!

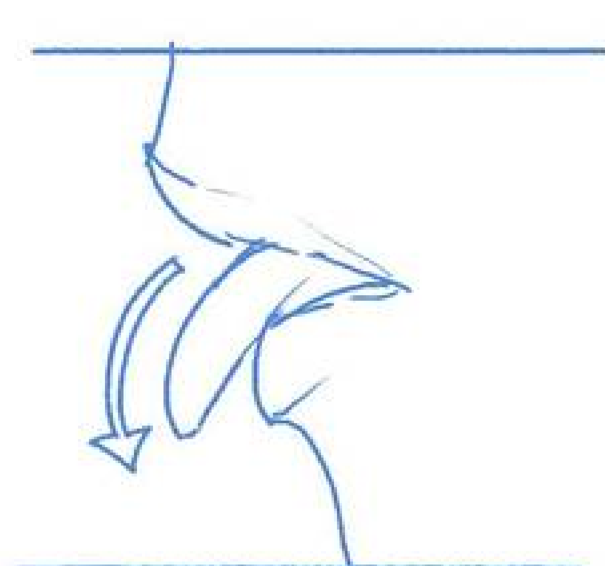




key point

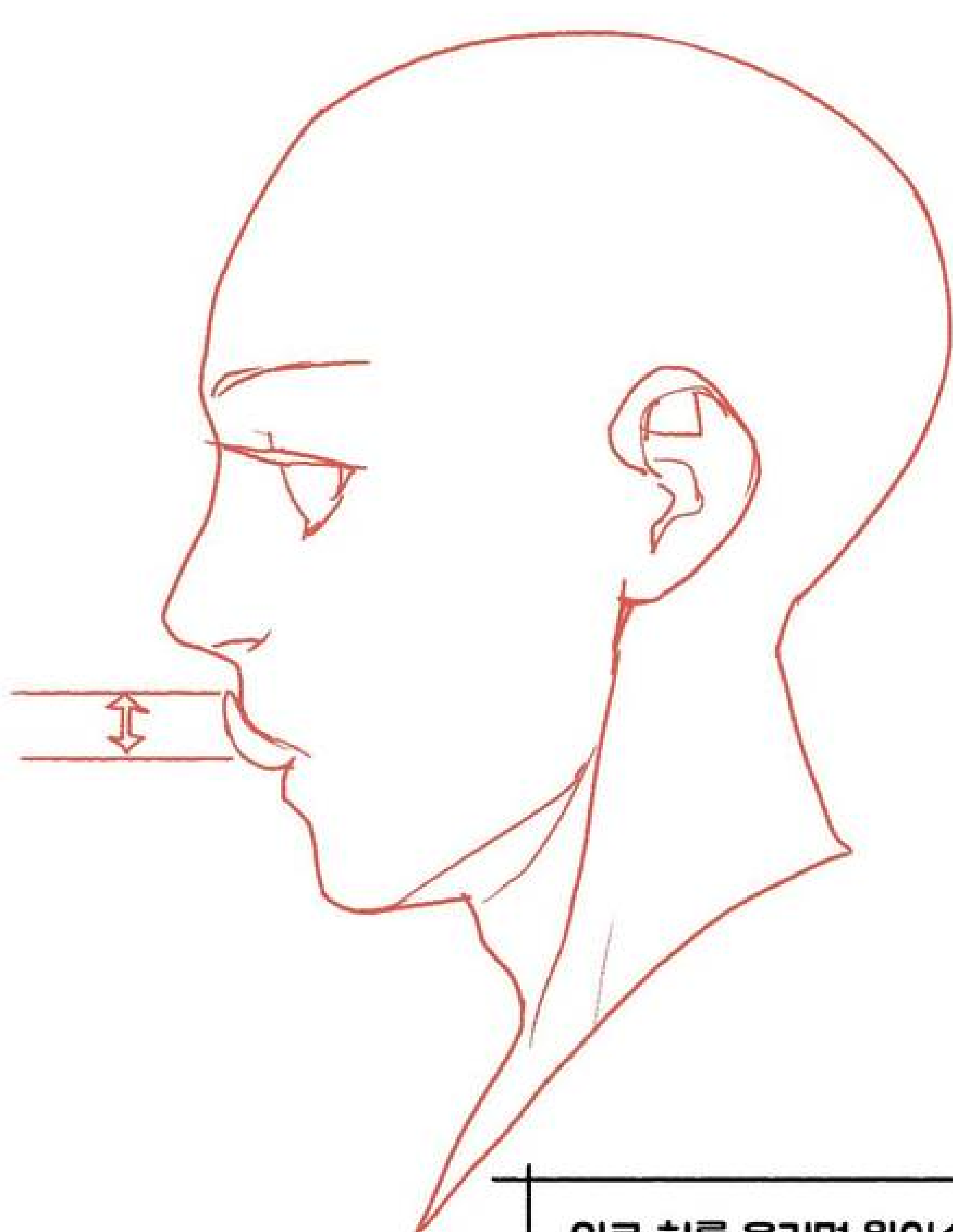
Q : 혀로 입술 핥는 모습을 그려주세요

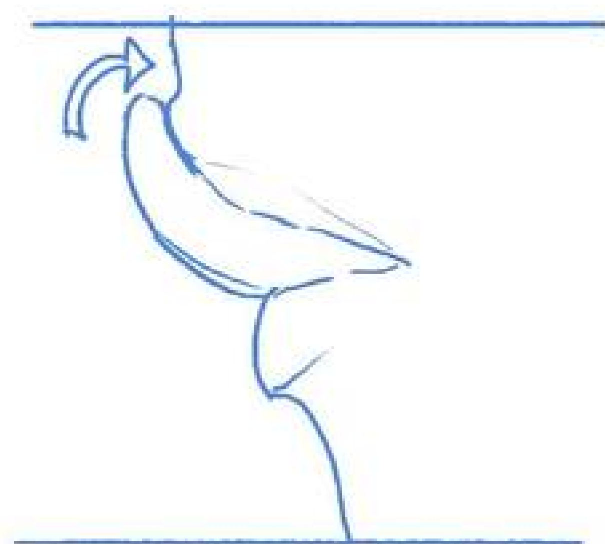




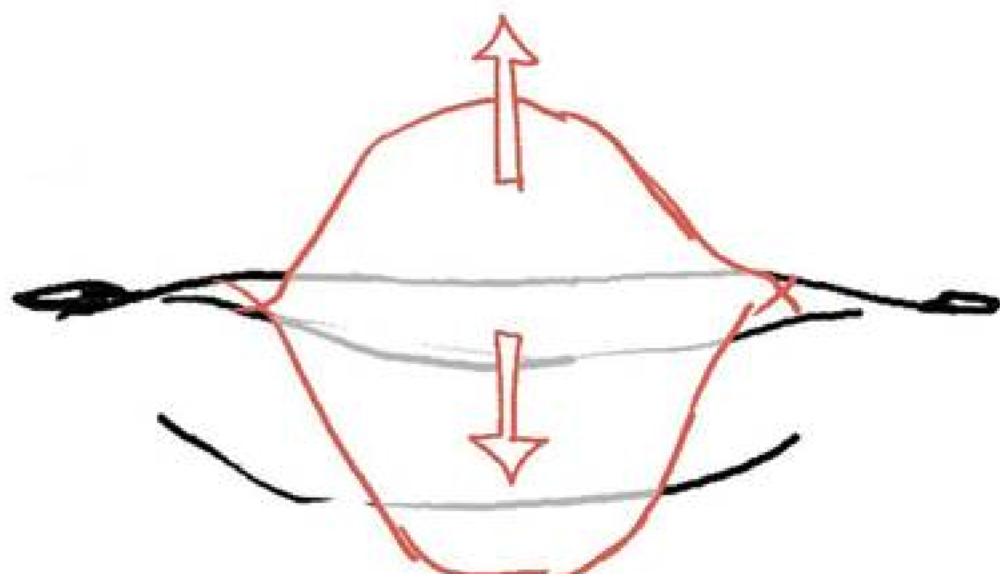
옆모습으로 혀의 길이를 확인합니다

밑으로 혀를 내밀면 아랫입술보다 조금 더 내려오는 길이입니다

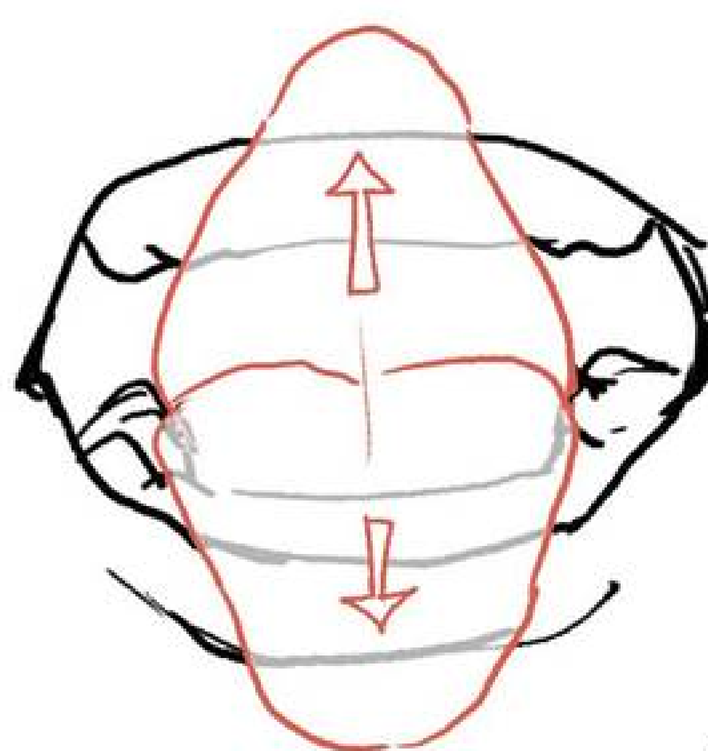




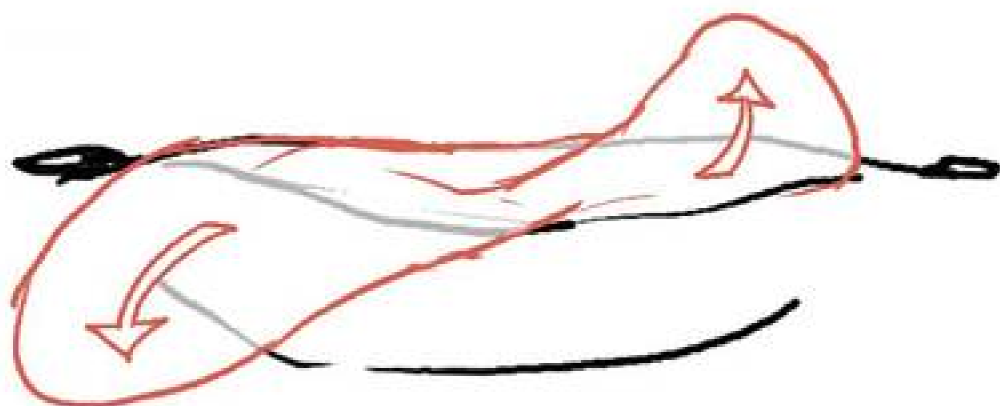
위로 혀를 올리면 윗입술을 감싸 인중에 닿는
길이이며 윗입술이 눌리는 표현을 만들어 그려줍니다



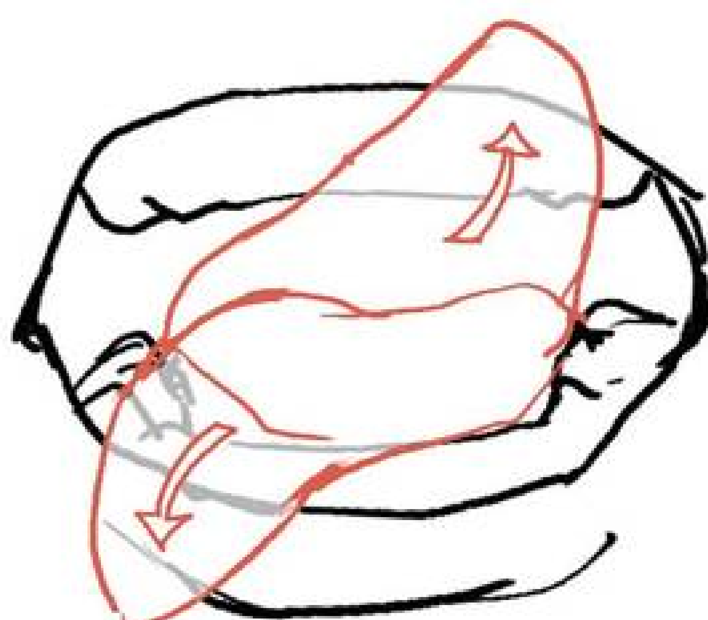
입을 다문 상태에서 혀 방향



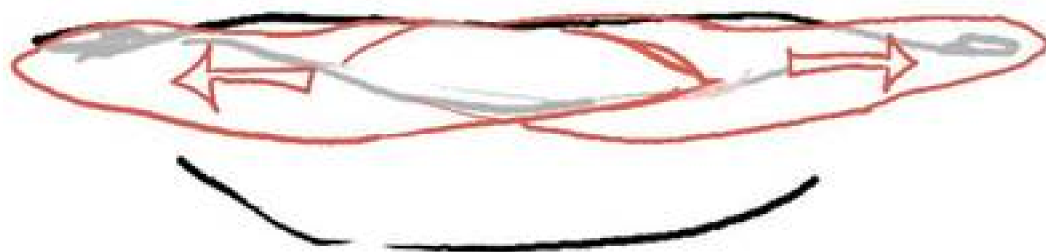
입을 벌린 상태에서 혀 방향



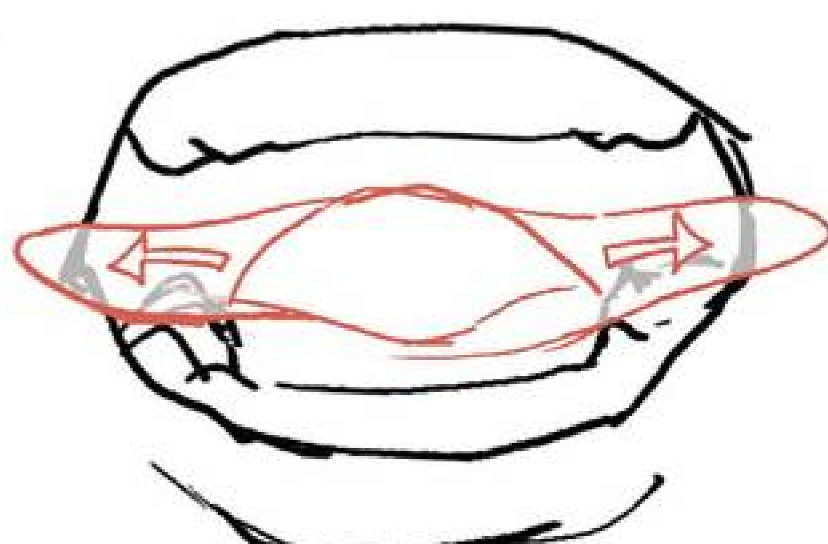
입을 다문 상태에서 혀 방향



입을 벌린 상태에서 혀 방향



입을 다문 상태에서 혀 방향



입을 벌린 상태에서 혀 방향

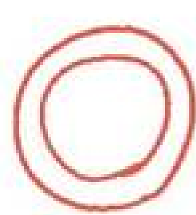


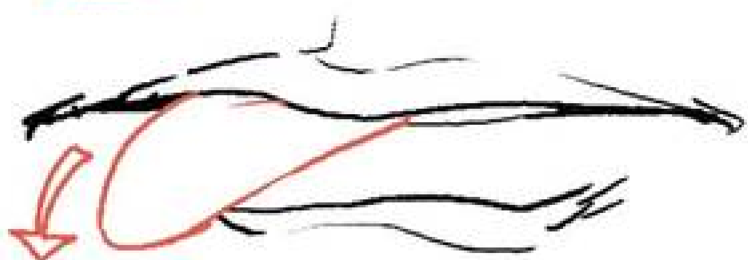
그리려고 하는 캐릭터 얼굴을 그려줍니다

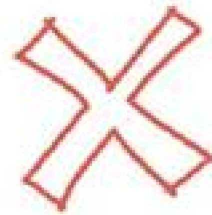


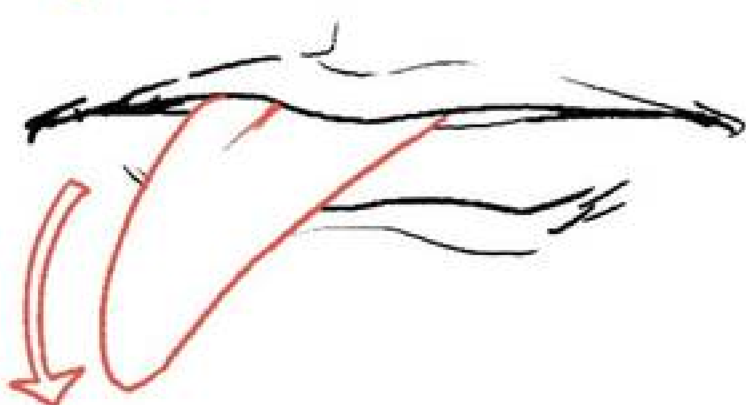
혀 길이와 방향을 생각하고 표정에 맞춰서 혀를 그려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





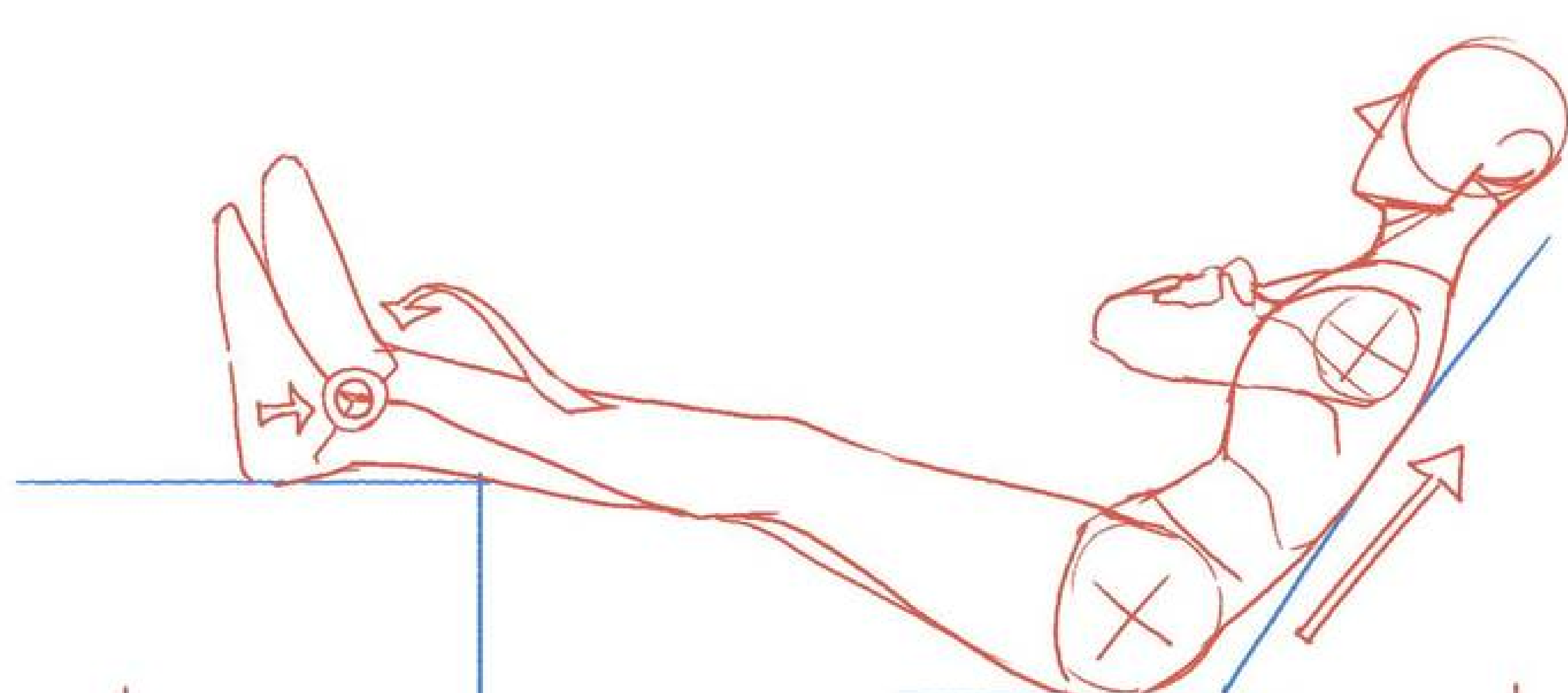






key point

Q : 책상에 다리 올린 거만한 모습을 그려주세요



책상에 발을 올렸을 때 인체 구조가 어떻게 되는지 옆모습으로 확인해봅니다

의자에 몸을 기대어 상체는 뒤로 기울어지고 발목 부분에서 양발이
교차되며 올라간 한쪽 발의 높이가 좀 더 높은 위치에 있게 됩니다

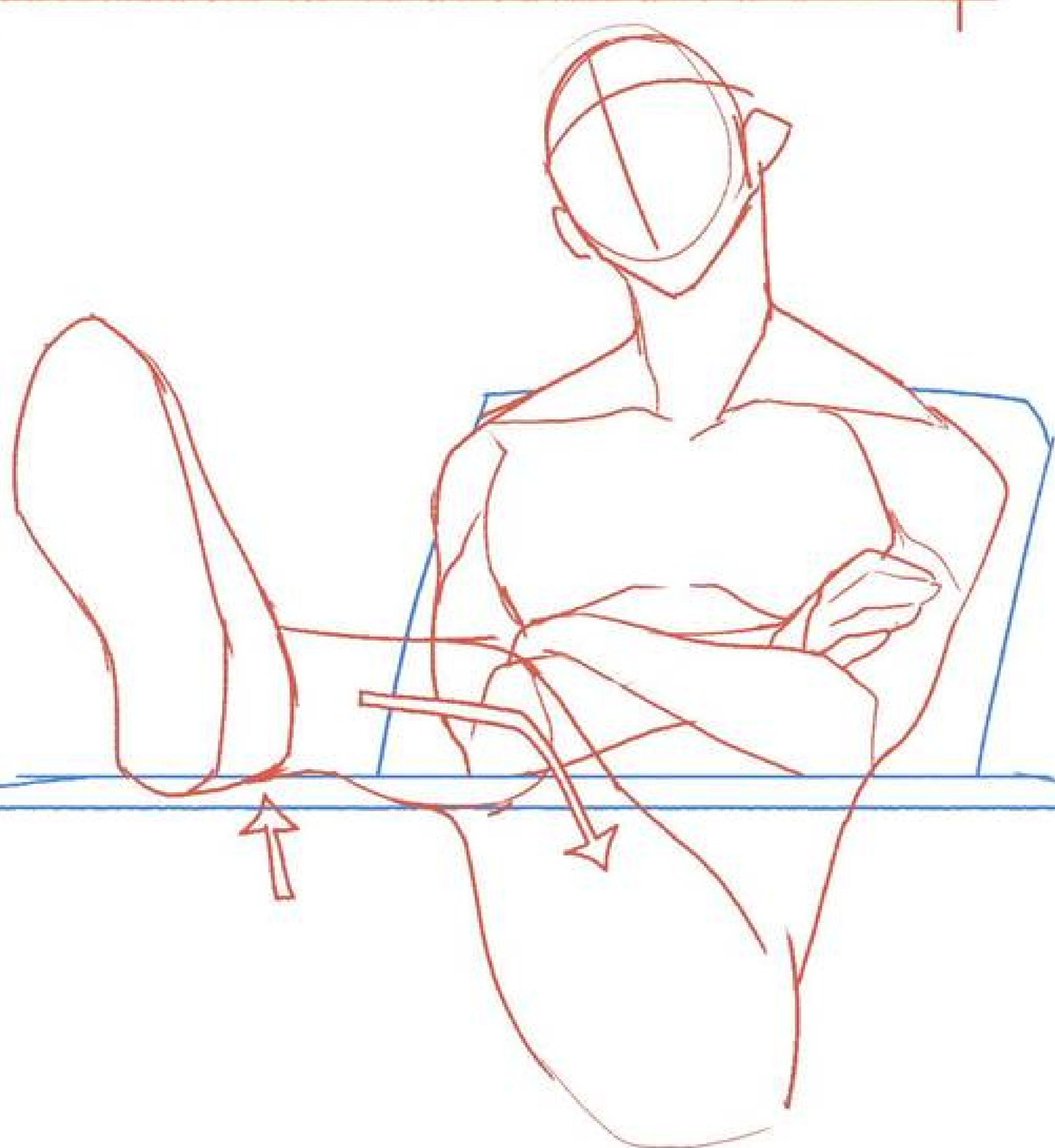


앞에 놓인 책상의 높이를 정해주고 캐릭터 상체를 비스듬히 그려주며
의자 높이에 따라 다르지만 평균적으로 배꼽 위 상체 부분이 보이게 됩니다
책상에 가려지는 골반과 하체의 일부분은 그릴 필요는 없습니다

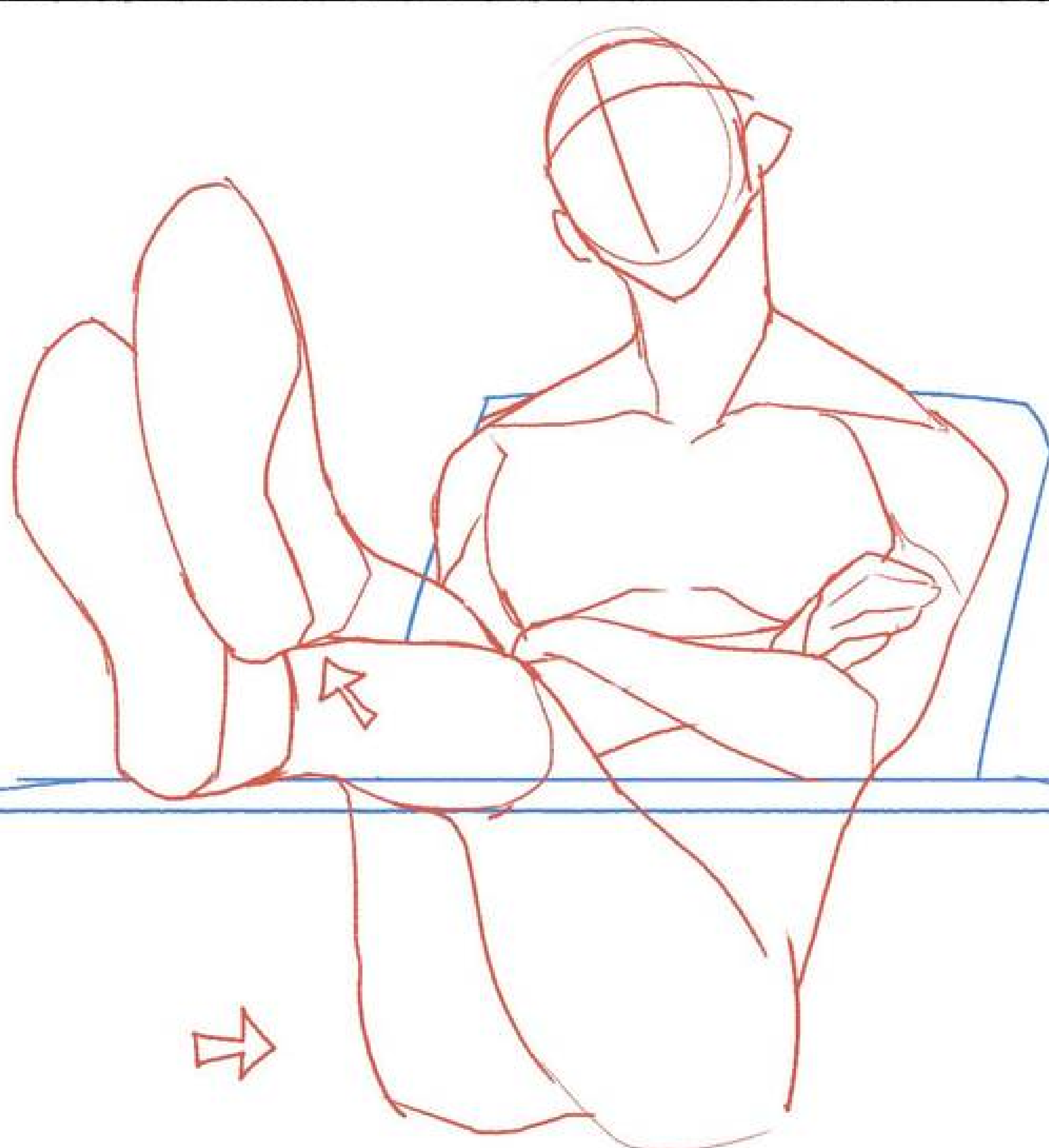


거만한 자세로 얼굴 각도를 틀어 턱을 들게 그려주고 팔짱 낀 모습으로 그려줍니다

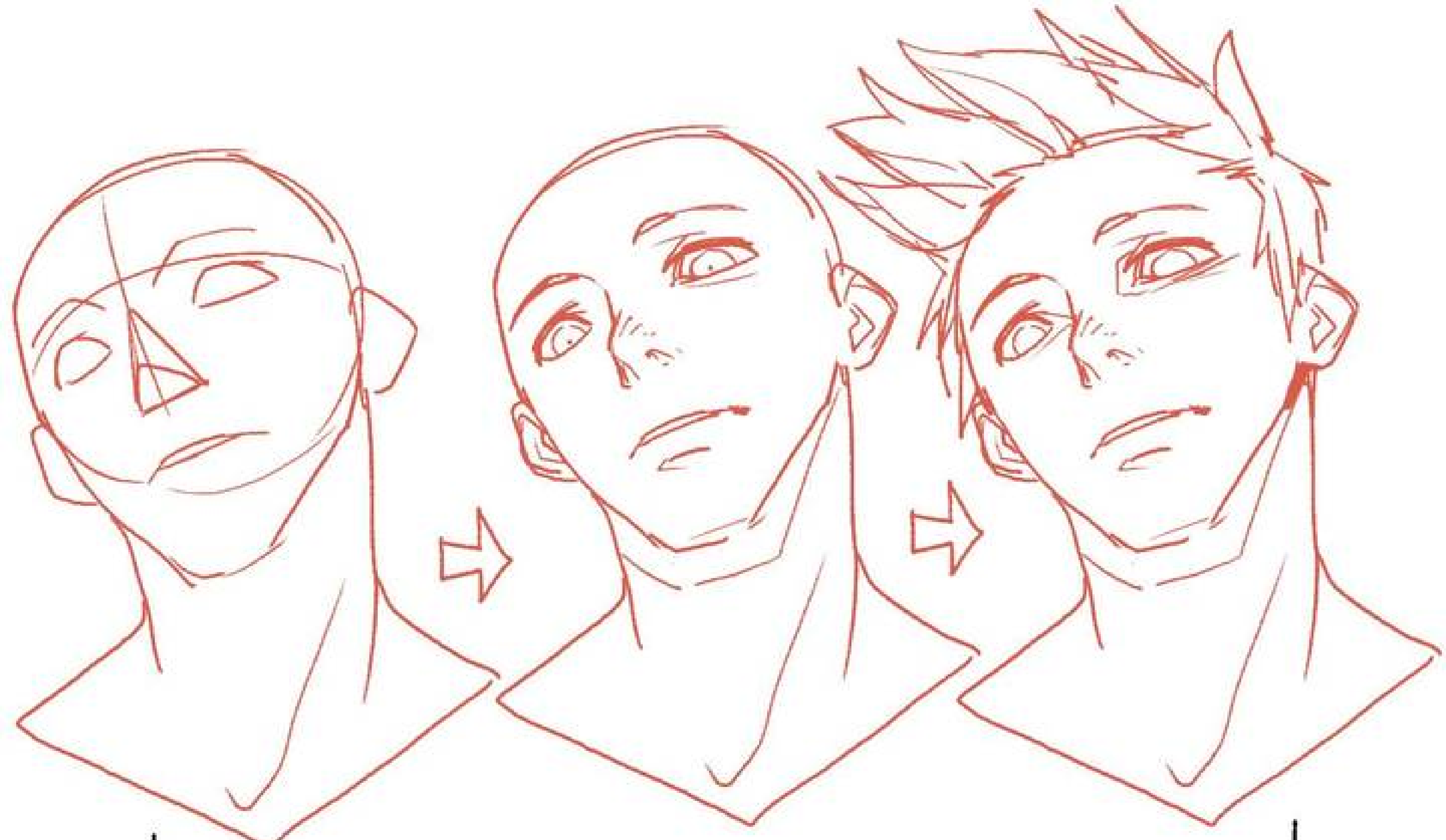
팔짱 낀 모습을 그리는 방법은 34화를 참고하시면 됩니다



한쪽 발뒤꿈치를 책상에 닿게 그려주고 종아리 부분이 조금 보이게 됩니다



발목 위치에 올라간 한쪽 발을 그려줍니다 하체는 책상에 가려지므로 참고만 하시면 됩니다



전체적인 느낌을 러프하게 진행하고 묘사를 통해 디테일을 올려줍니다
고개를 든 상태이므로 눈동자 위치가 아래를 보는 방향으로 그립니다

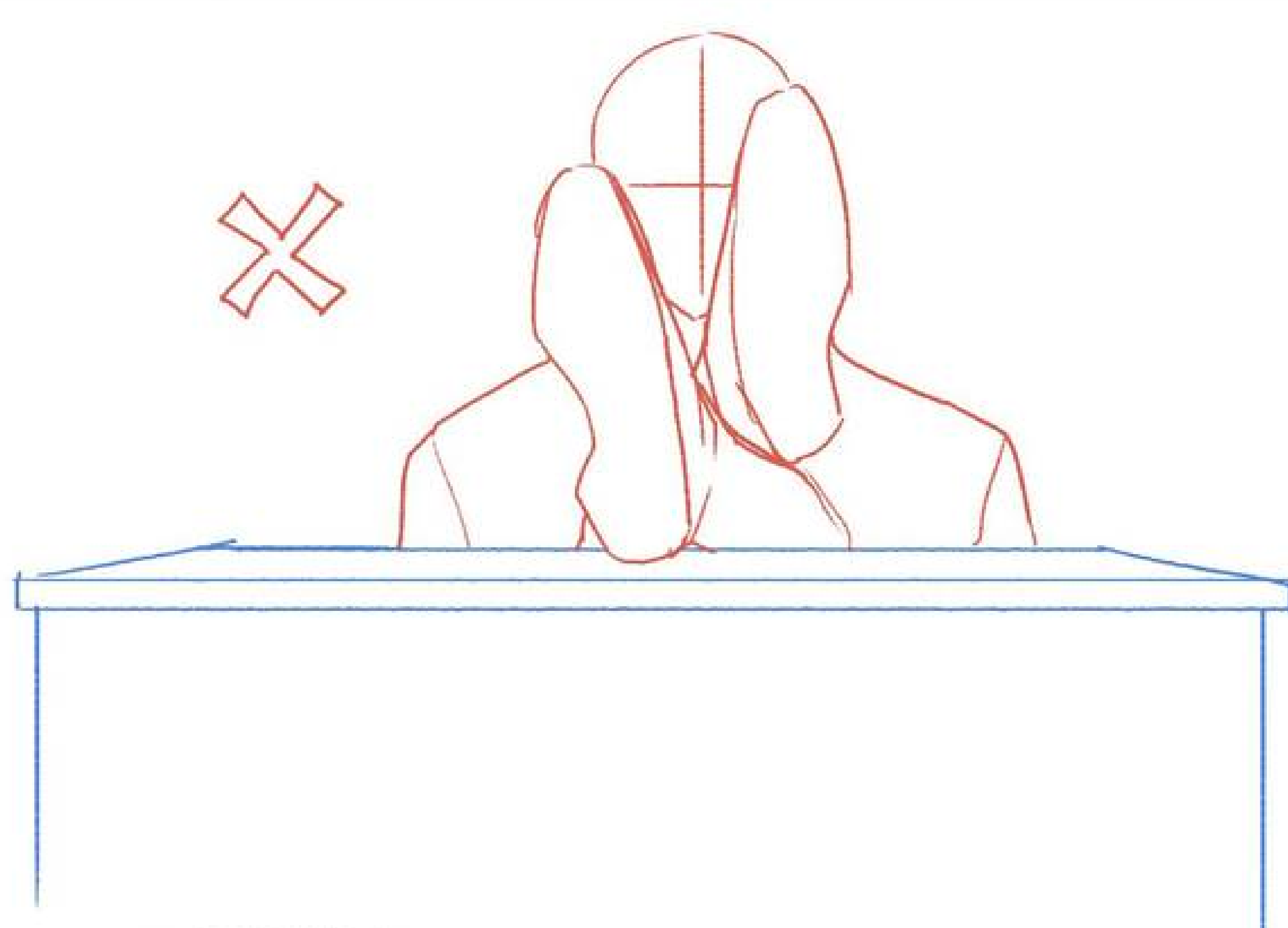


가려지는 부분을 제외하고 인체에 맞게 옷을 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



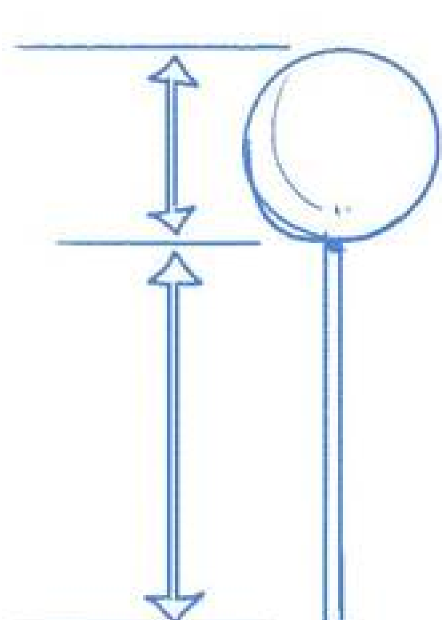


key point

Q : 사탕이나 입에 뭔가 있을 때 표현이 어려워요



캐릭터 얼굴을 그려줍니다





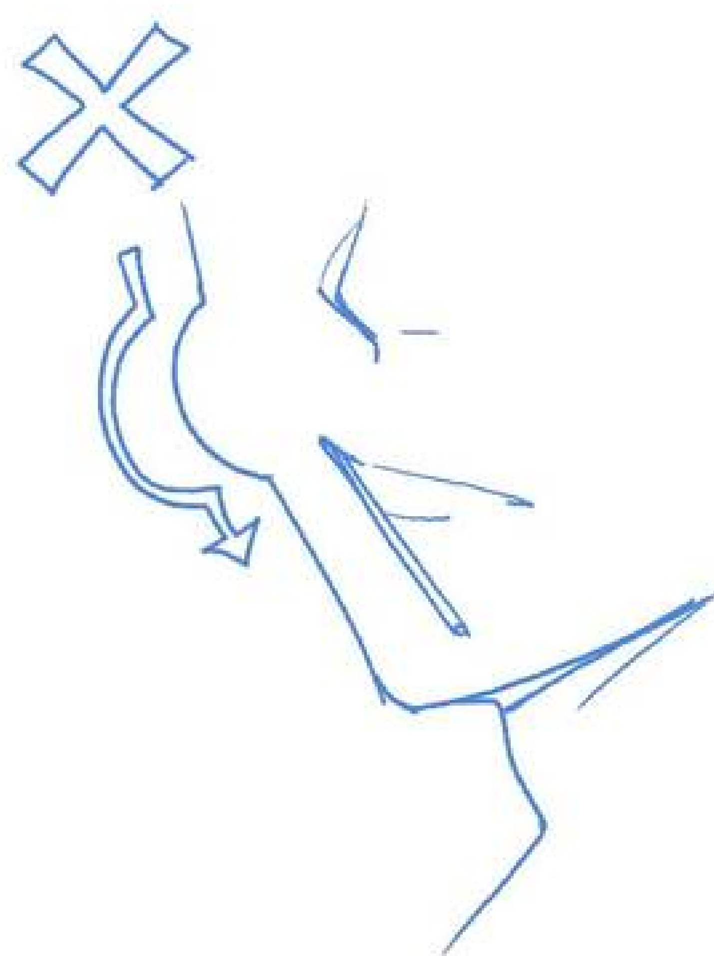
사탕의 길이를 확인해 막대가 너무 짧아지거나 길어지는 혹
사탕 알이 커지는 문제로 그림이 어색하지 않도록 주의합니다




막대의 방향을 정하고 사탕 알이 있을 볼 부분에
자연스럽게 볼록한 실루엣을 만들어 줍니다

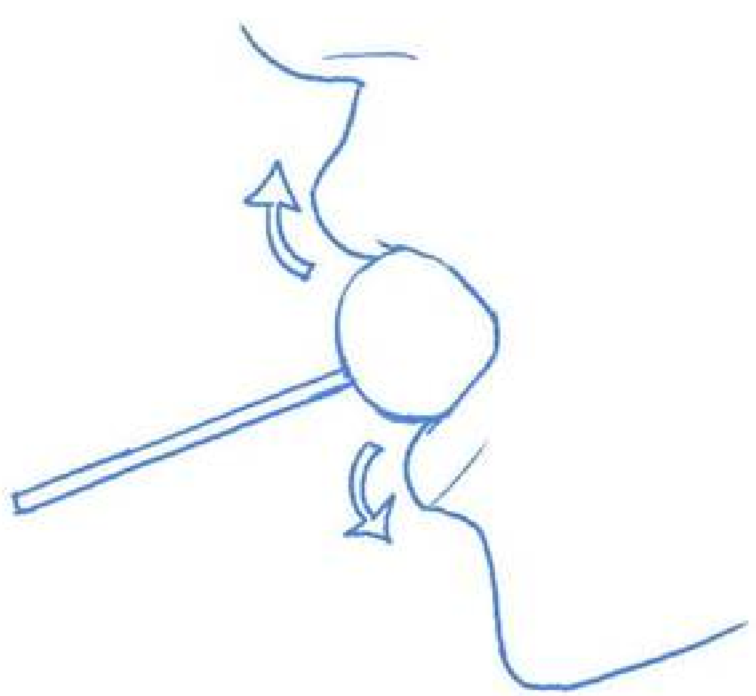



막대의 방향이 반대일 경우 사탕 실루엣 표현이 안되기 때문에
입꼬리에 대신 곡선을 그려 사탕의 모양을 만들어 줍니다

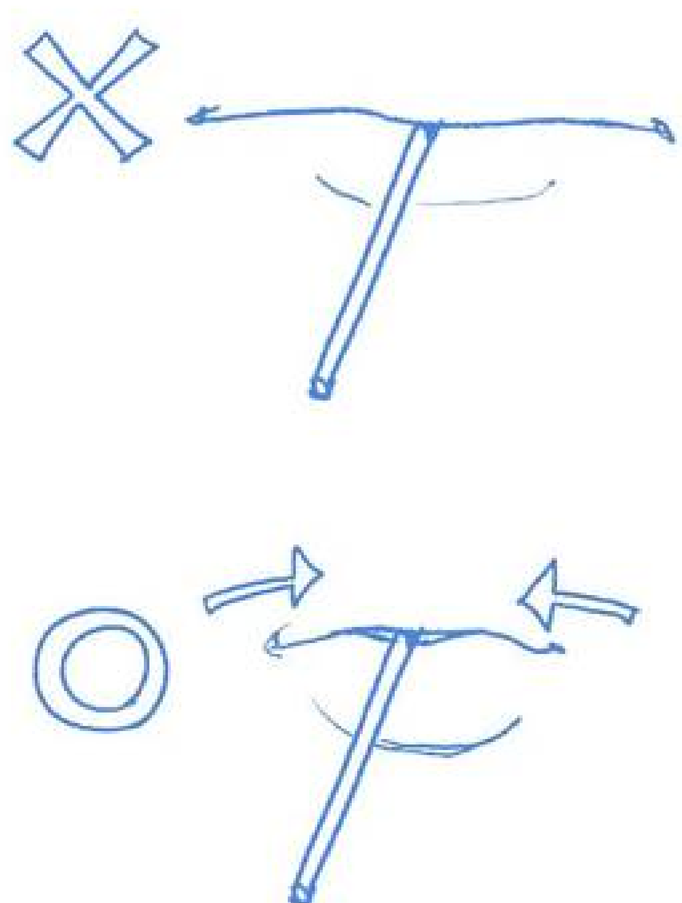
막대의 방향과 사탕 알의 표현이 일치하지 않는다면 틀린 그림이 됩니다
또 방향이 맞더라도 실루엣 표현이 딱딱하거나 과하다면 그림이 어색해집니다





사탕을 입술에 걸칠 경우 사탕 알이 일부 보이며
입술이 위, 아래로 흐름이 뚜렷해집니다





막대가 가운데 방향일 경우 사탕의 실루엣은
보이지 않게 되며 입이 오므라들게 됩니다



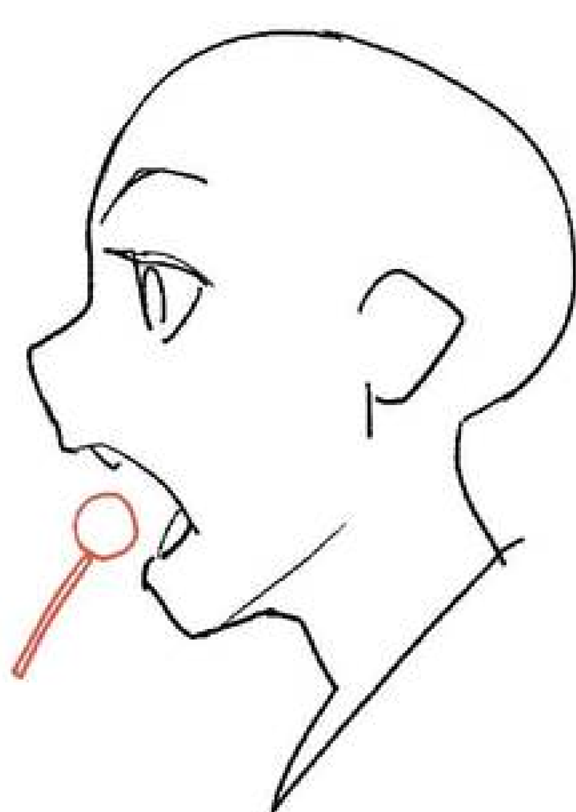




사탕 형태가 다를 경우 마찬가지로 크기를
고려해 실루엣 표현을 자연스럽게 그립니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







만화적인 표현으로 입을 크게 벌렸을 때
사탕을 공중에 뜬 상태로 그려 표현합니다

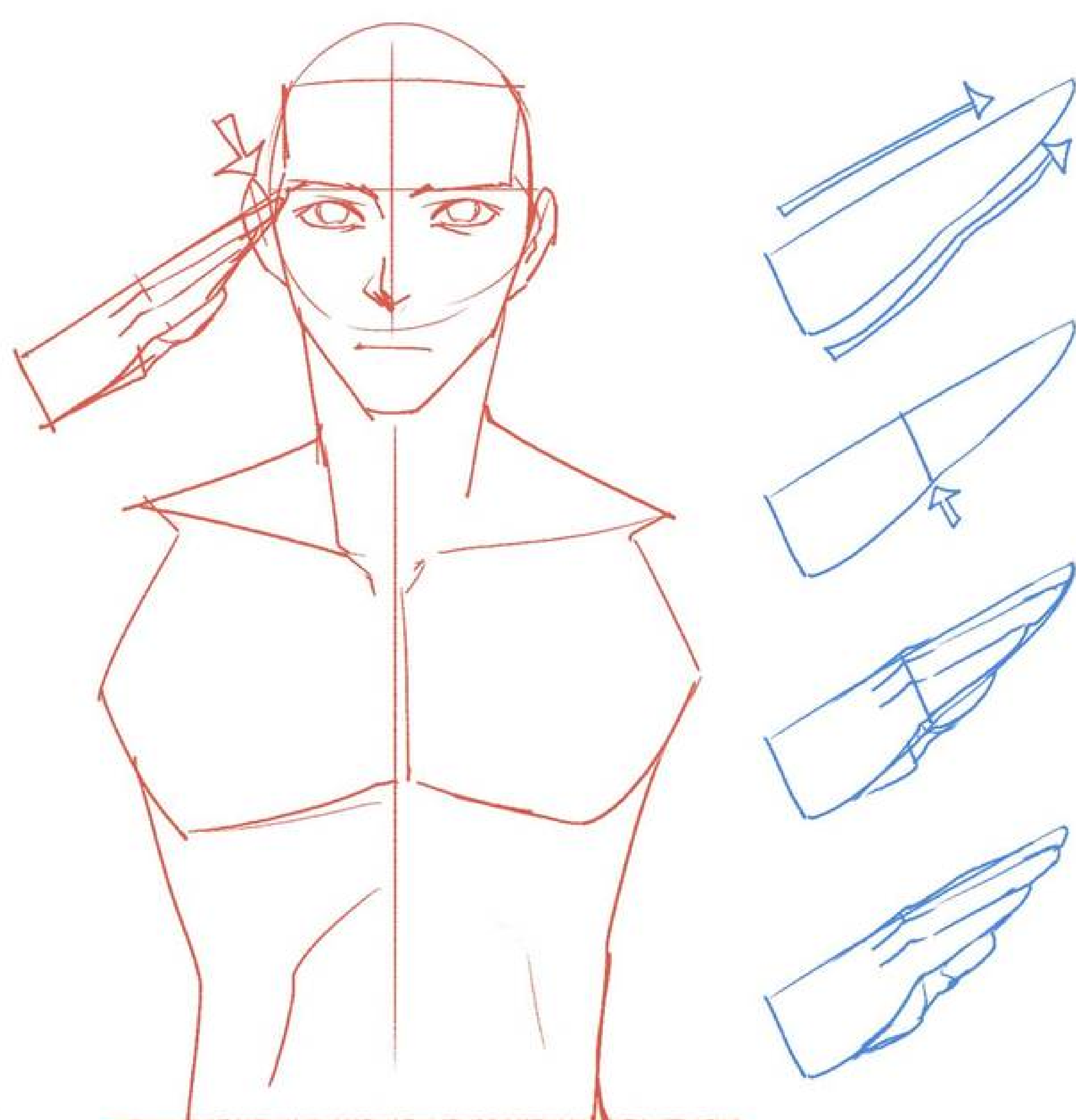


key point

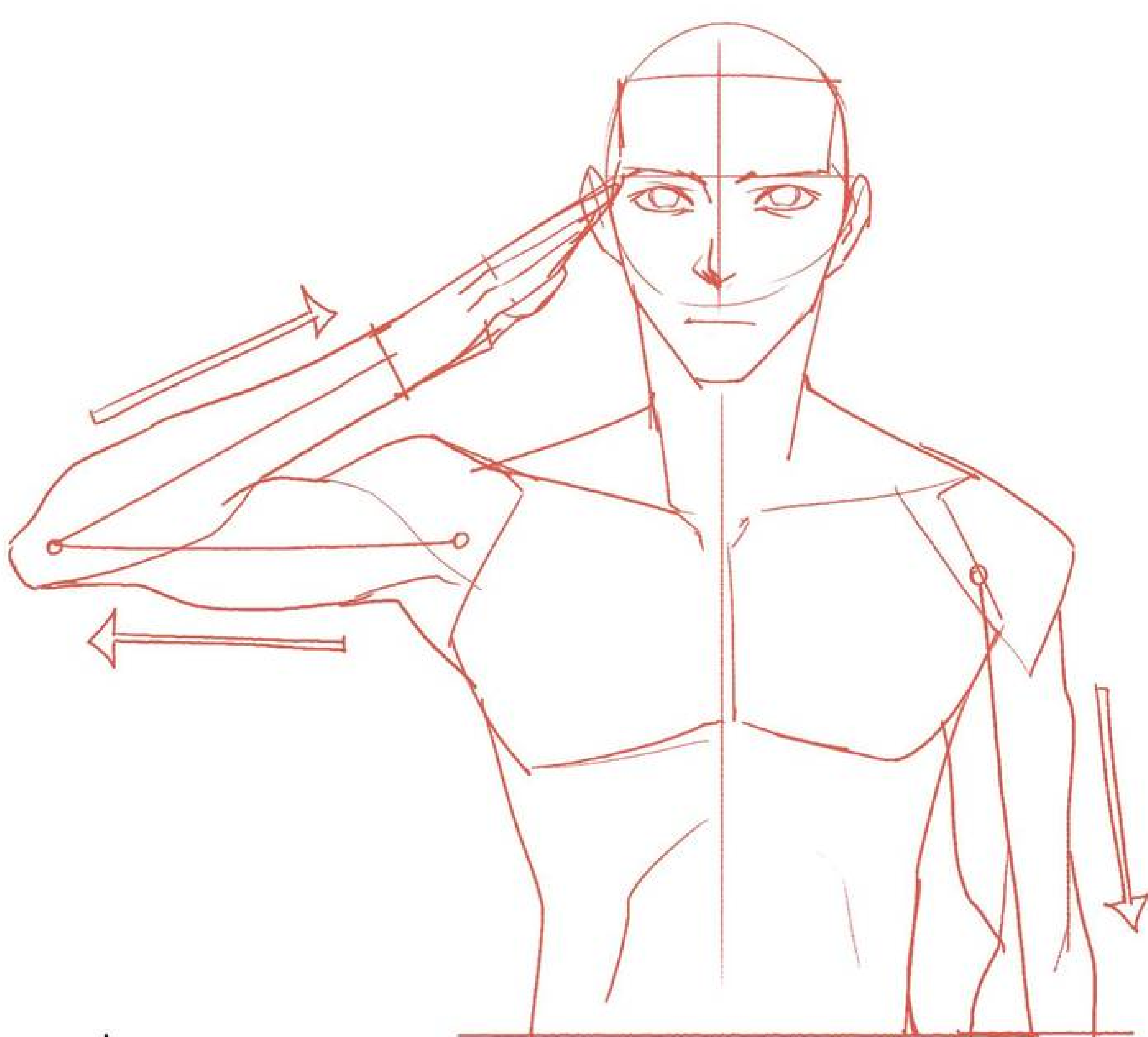
▌Q : 경례하는 손 모양이 어려워요



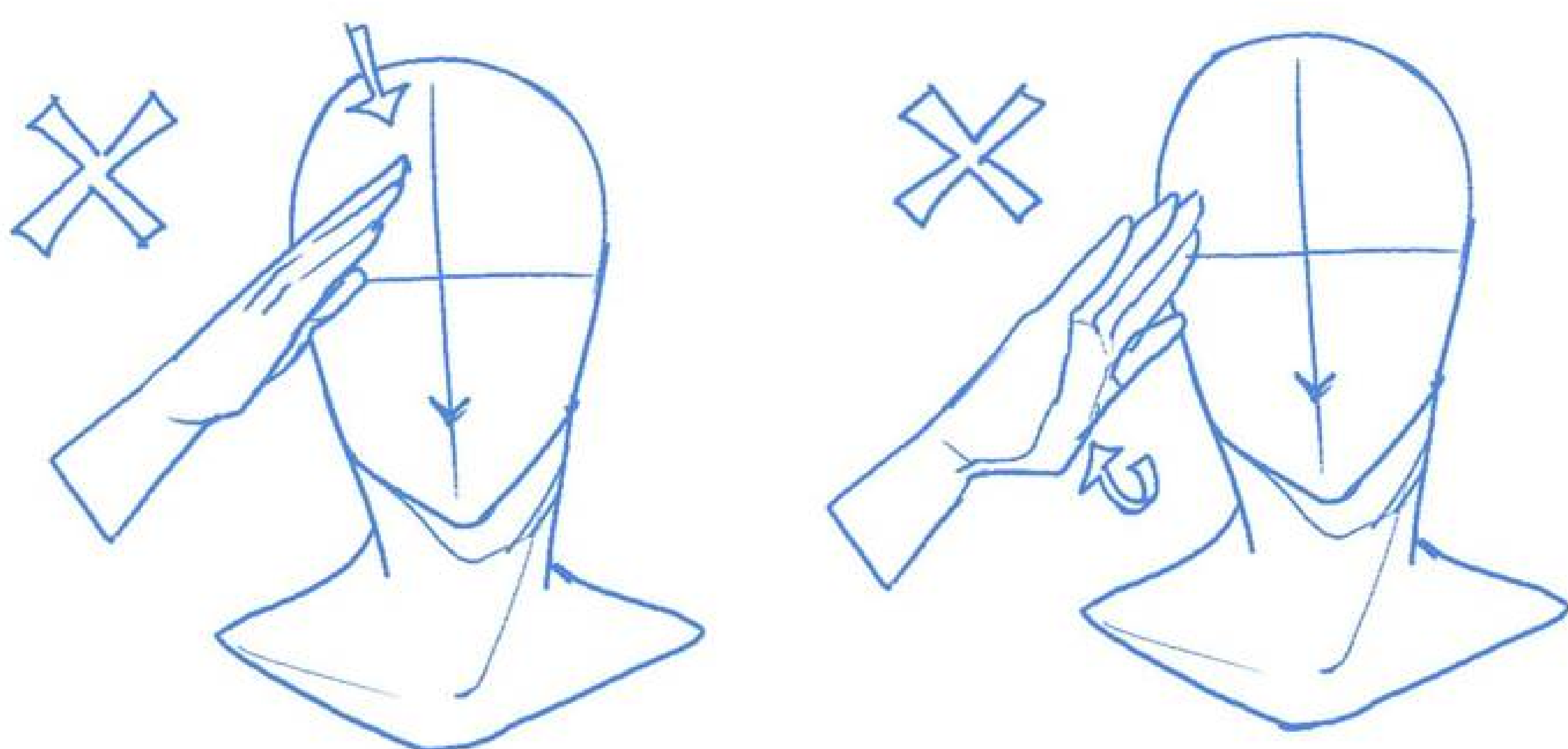
정면의 형태로 얼굴과 몸을 먼저 그려줍니다



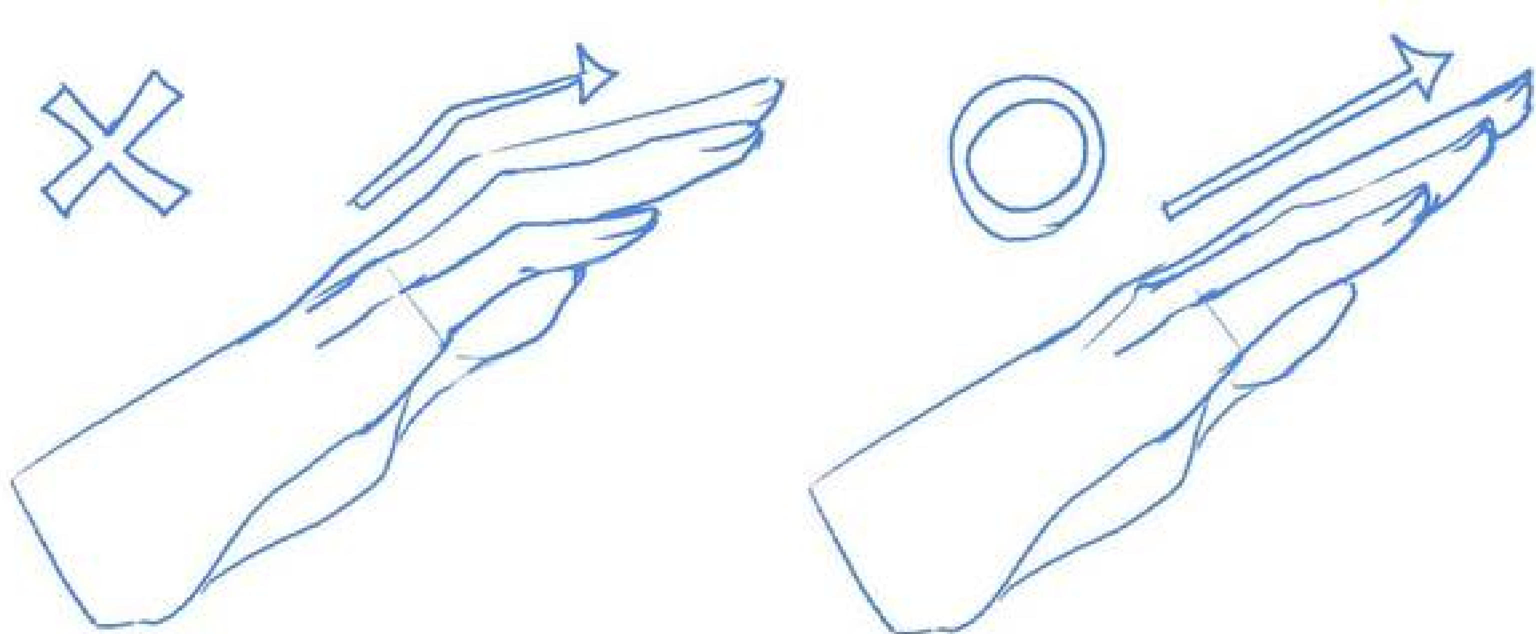
손을 위와 같은 방법으로 그려주며 중지 손가락이 눈썹 끝부분에 닿게 위치를
잡아줍니다 각도에 따라 조금 차이가 있지만 손바닥이 안 보이도록 해줍니다



손등의 방향과 팔의 방향이 꺾임 없이 일직선을 유지하도록 만들어줍니다



손의 위치가 틀리거나 손바닥이 보이면 경례 자세로 어색해 보일 수 있습니다

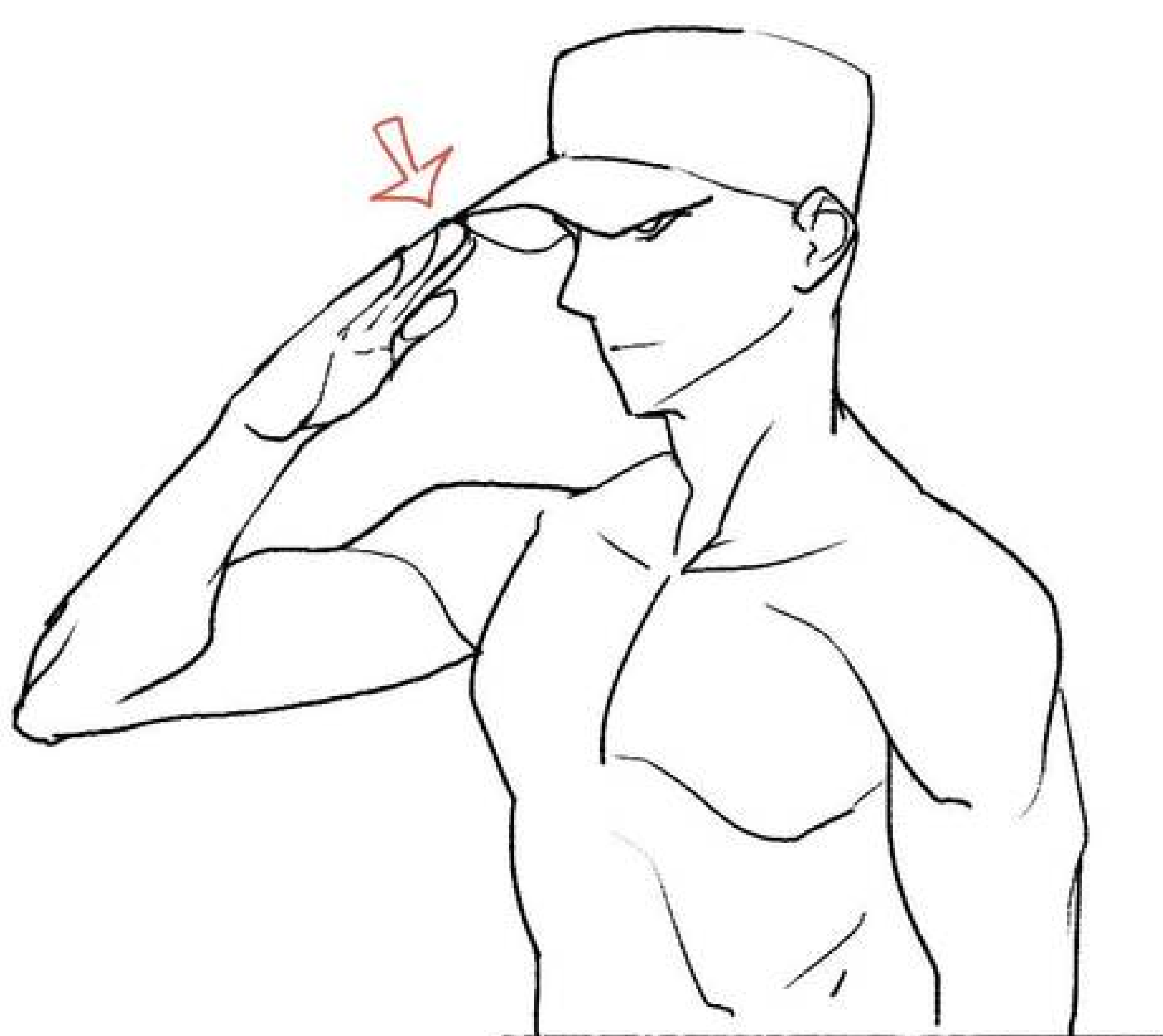


손가락 역시 구부리는 형태가 아닌 곧게 핀 상태로 그려야 합니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

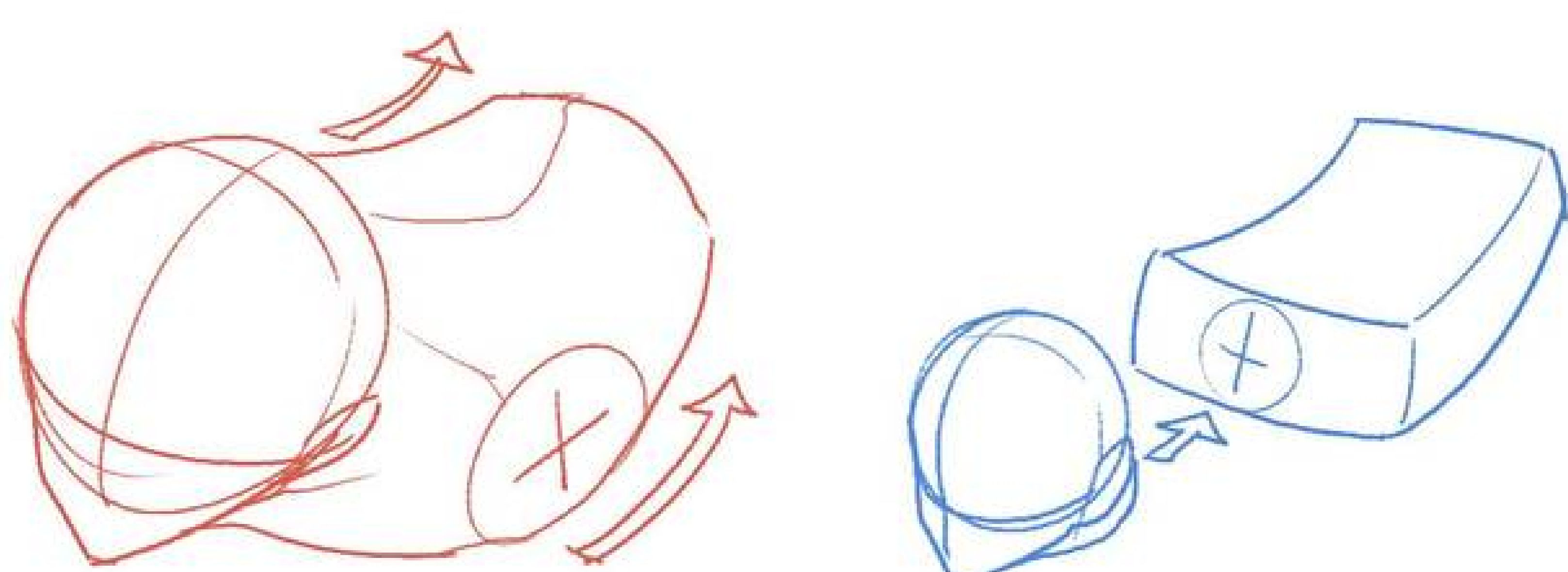


경례시 모자를 쓰고 있을 경우
눈썹 끝이 아닌 모자의 창에
손끝을 위치해 그려줍니다

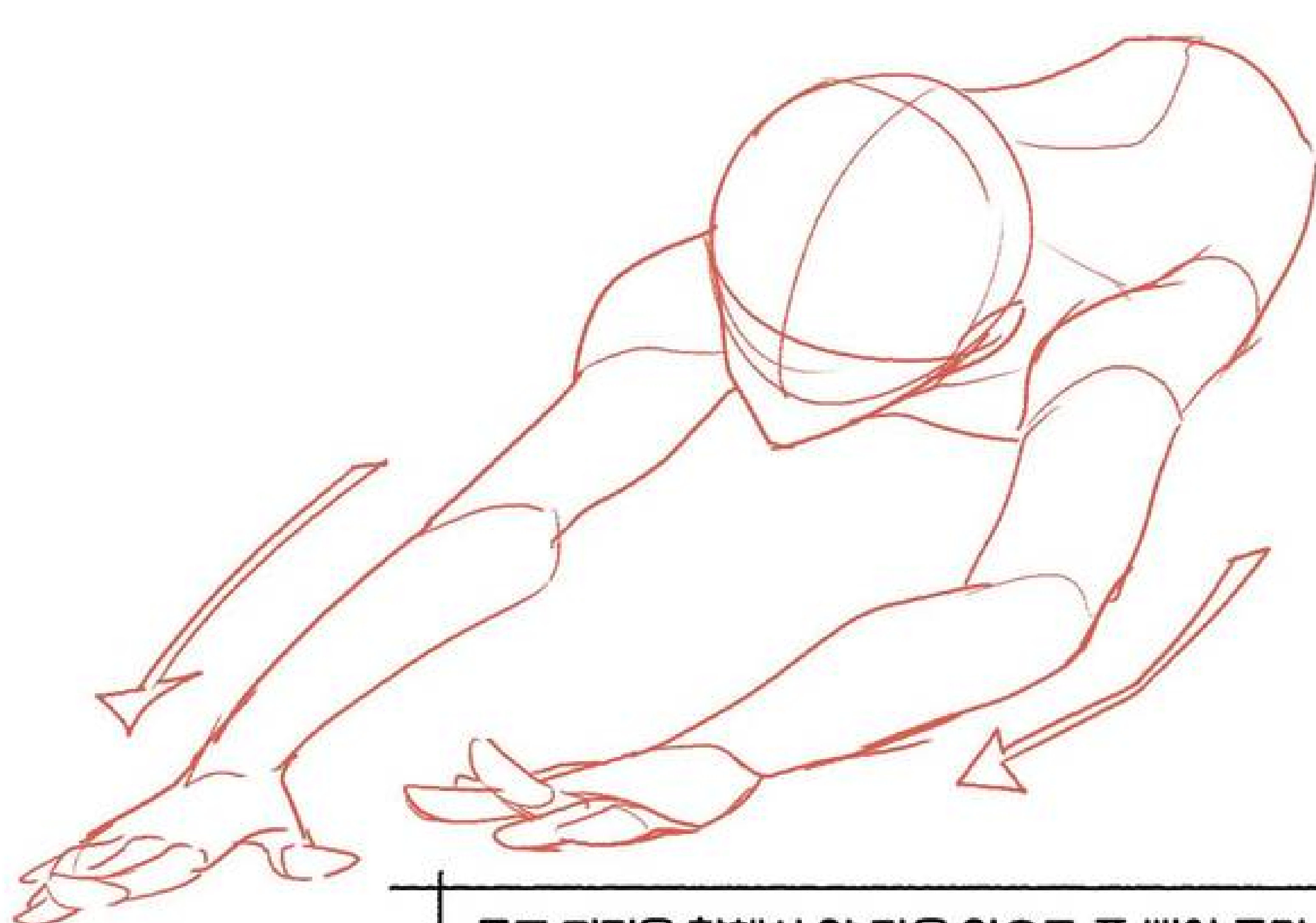


key point

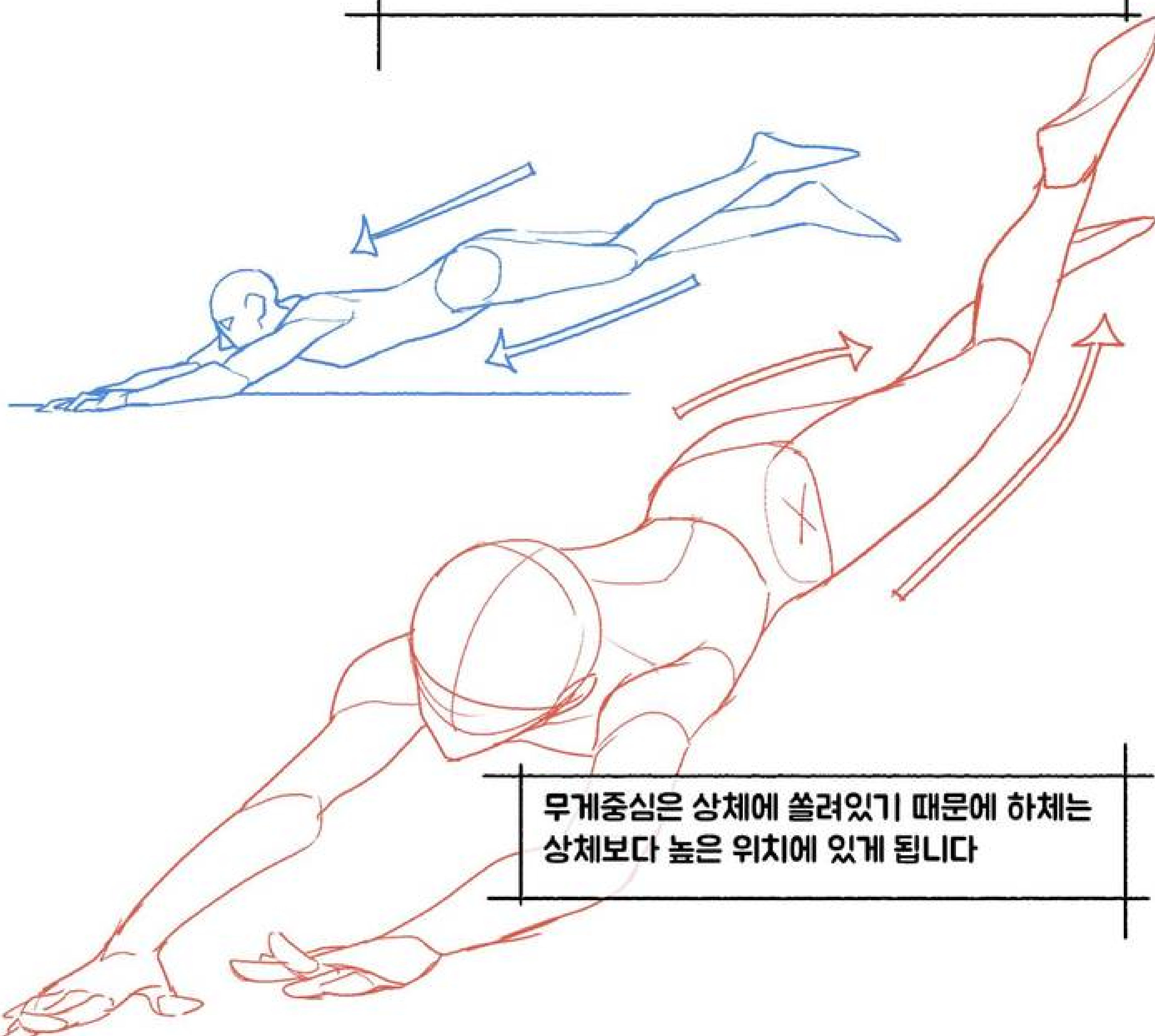
Q : 슬라이딩하는 모습을 그려주세요



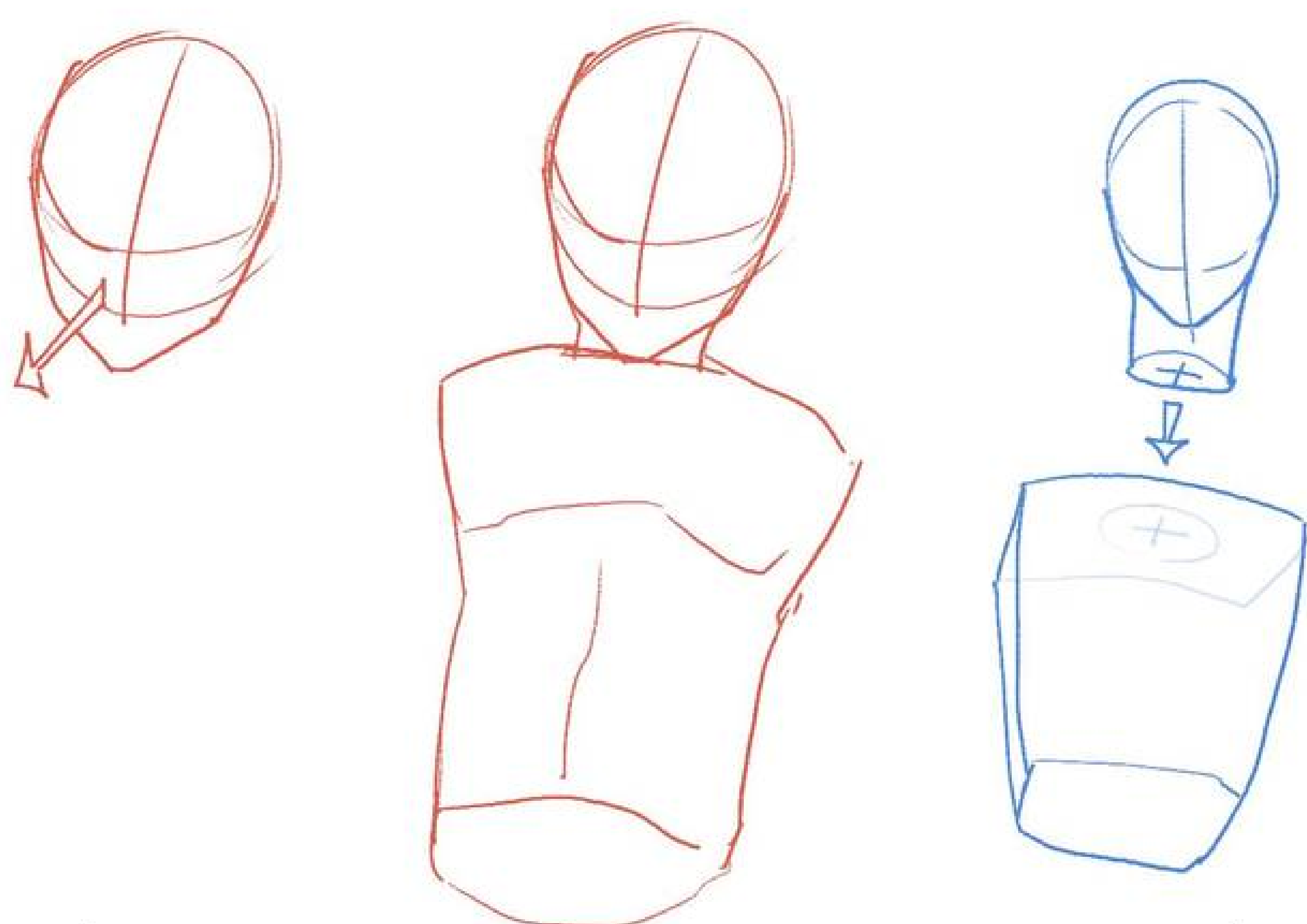
상체를 앞으로 슬라이딩할 때 고개를 든 상태에서 몸은 등이 보이도록 그려줍니다



목표 지점을 향해서 양 팔을 앞으로 쭉 뻗어 주며
어색함을 없애기 위해 팔의 각도를 조금 달리 그립니다







하체를 앞으로 슬라이딩할 때 상체는 뒤로 기울게 되고 턱을 당겨
얼굴은 목표 지점에 시선을 향하며 몸과 밀착시켜 그립니다

한쪽 다리를 앞으로 내밀고 나머지 한쪽은 접어줍니다
투시로 인해서 다리가 짧아 보이게 되니 유의하며 그립니다

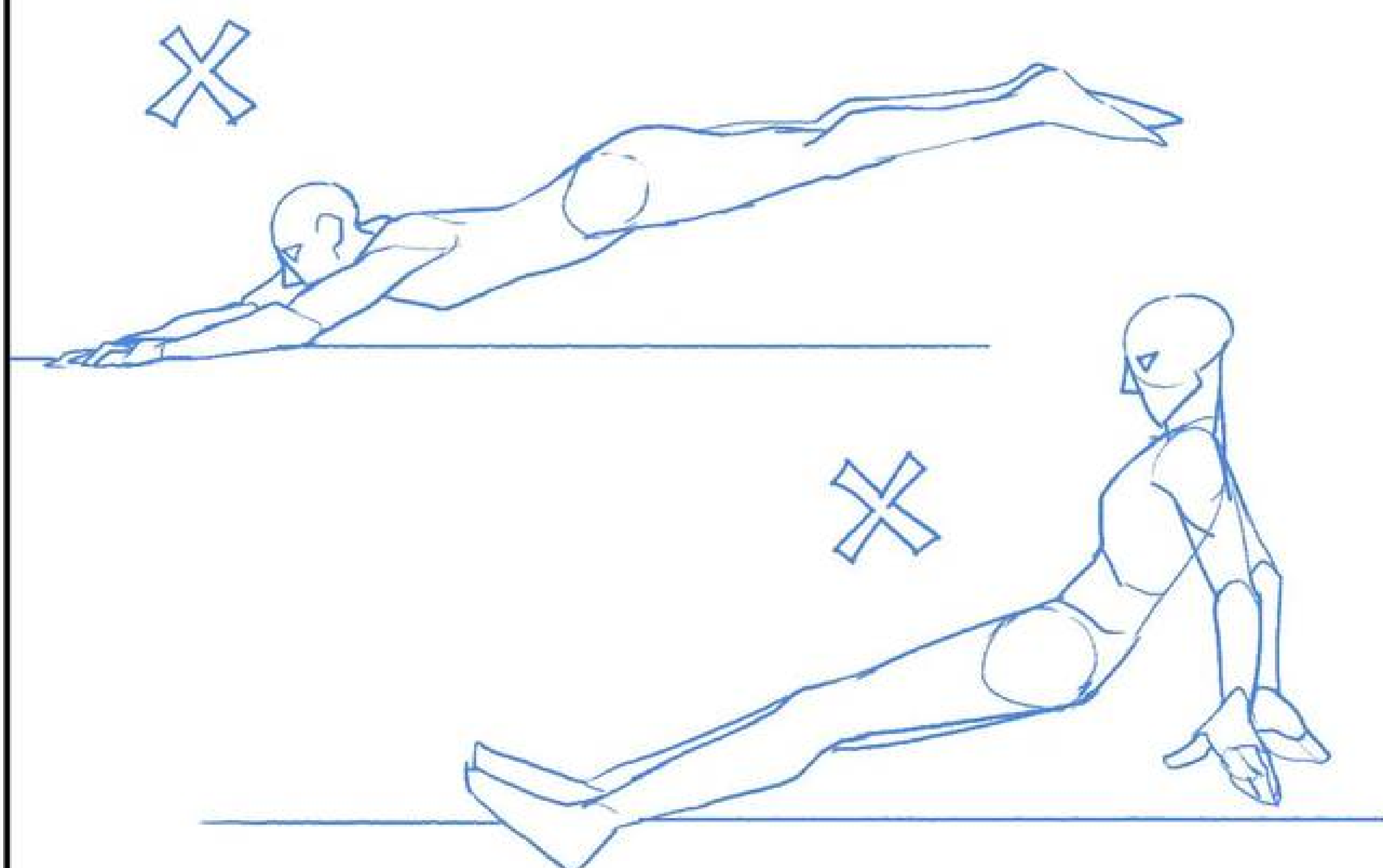
팔의 흐름도 자연스러움을 위해서 위, 아래로 흐름을 만들어 줍니다





위와 같이 지면에 닿는 발 부분에 효과를 그려주거나
머리카락이나 휘날리는 요소는 뒤로 흐르게 됩니다

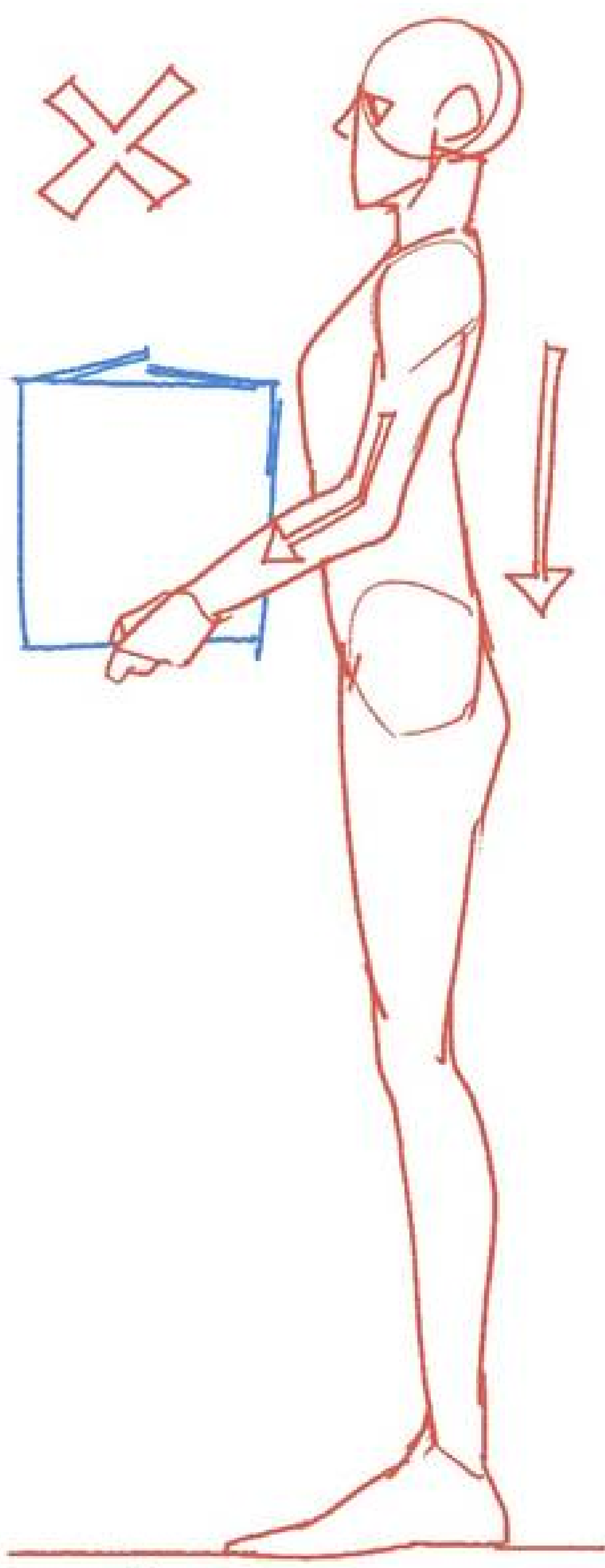
타코작가의 알아두면 좋다!!

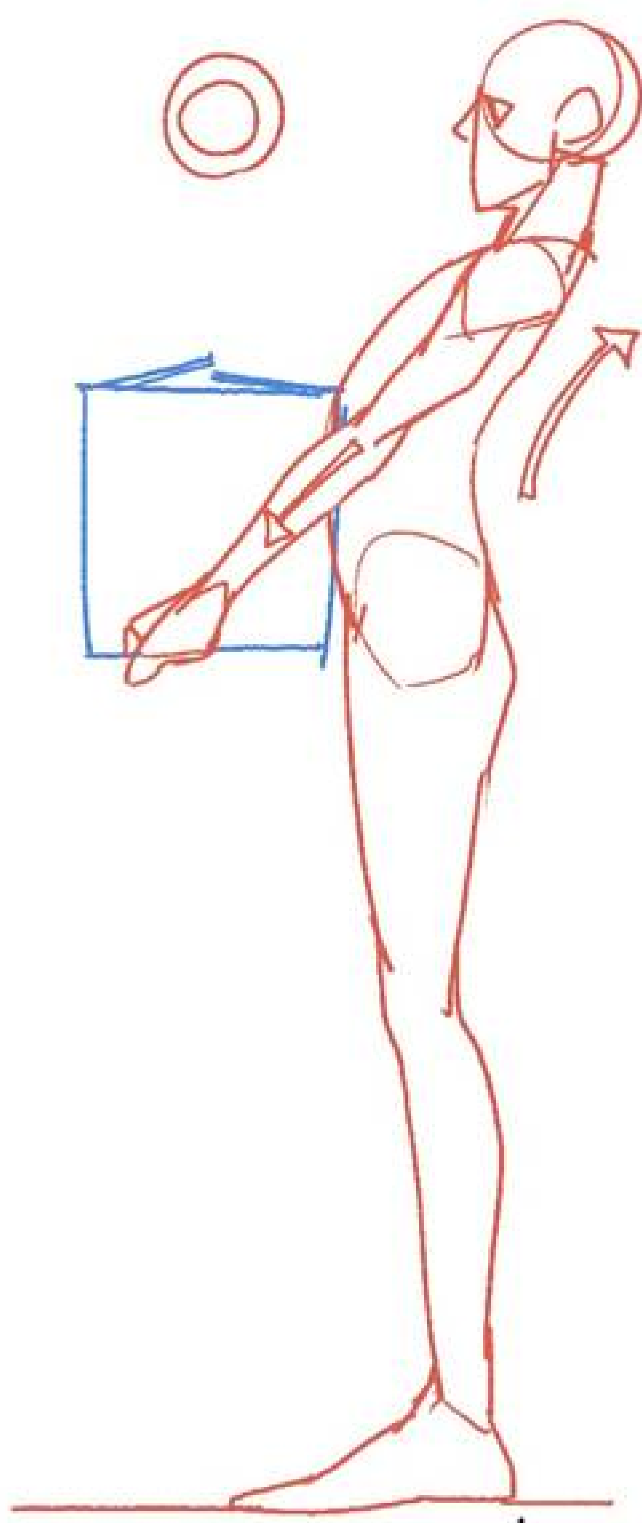




key point

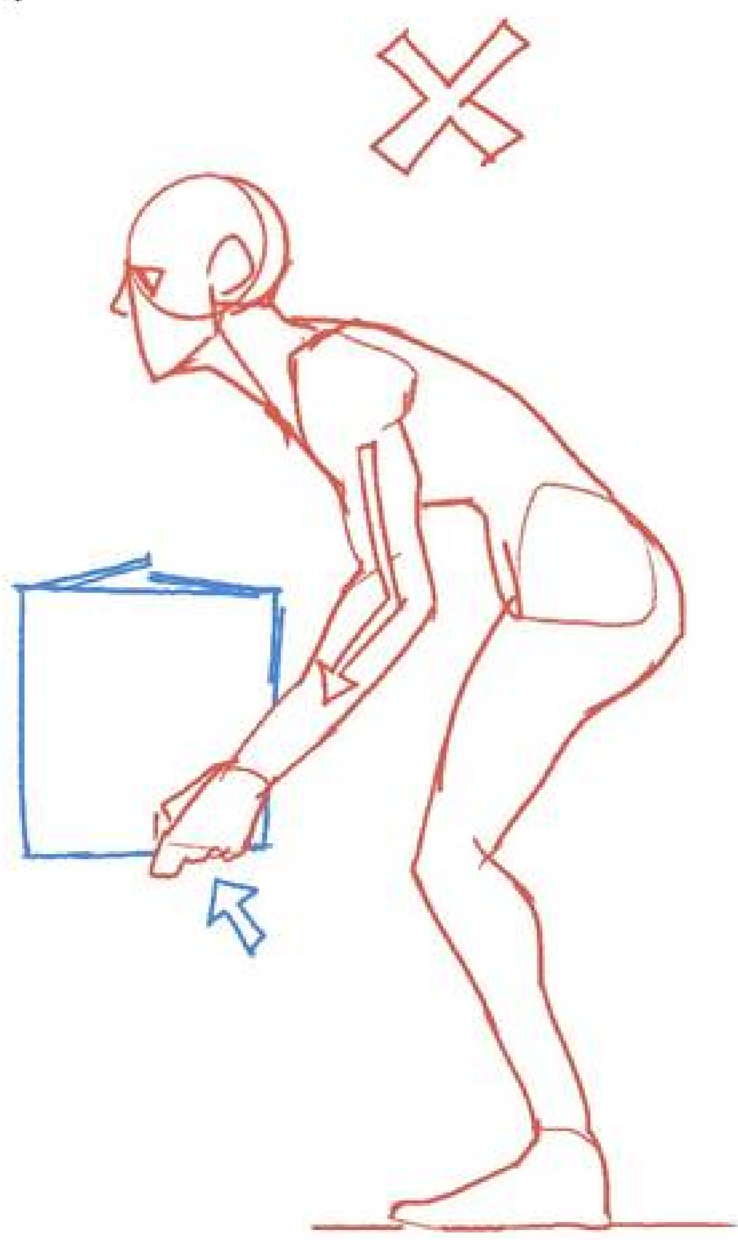
▌Q : 무거운 짐을 들면 가볍게 드는 것처럼 보여요

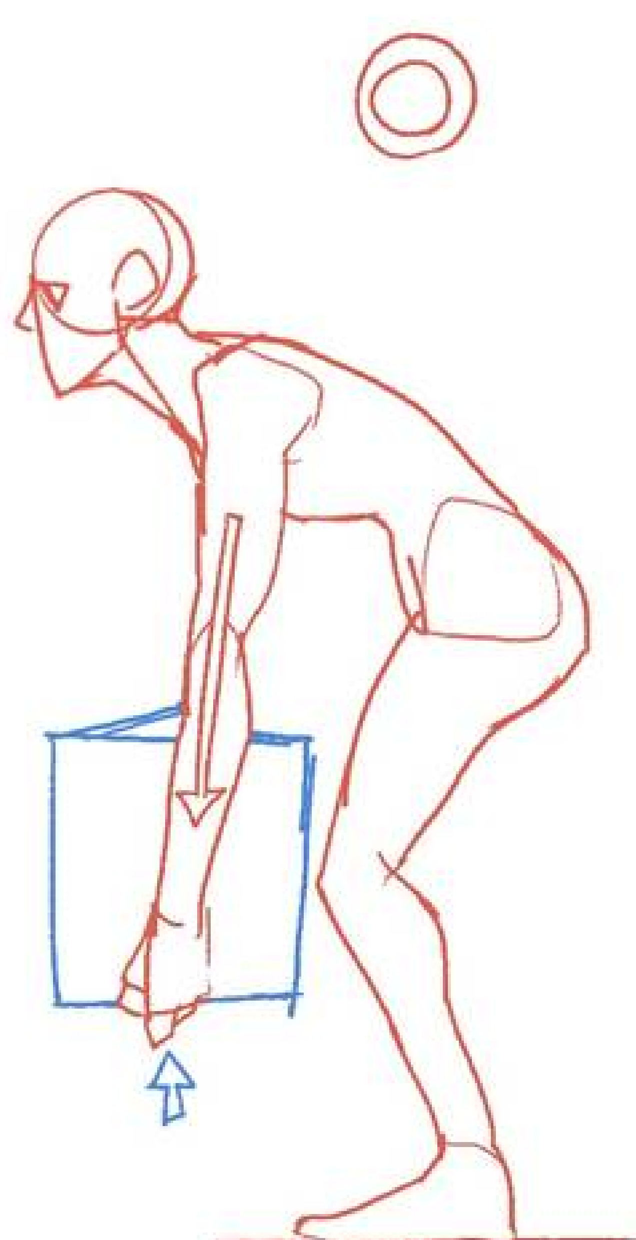




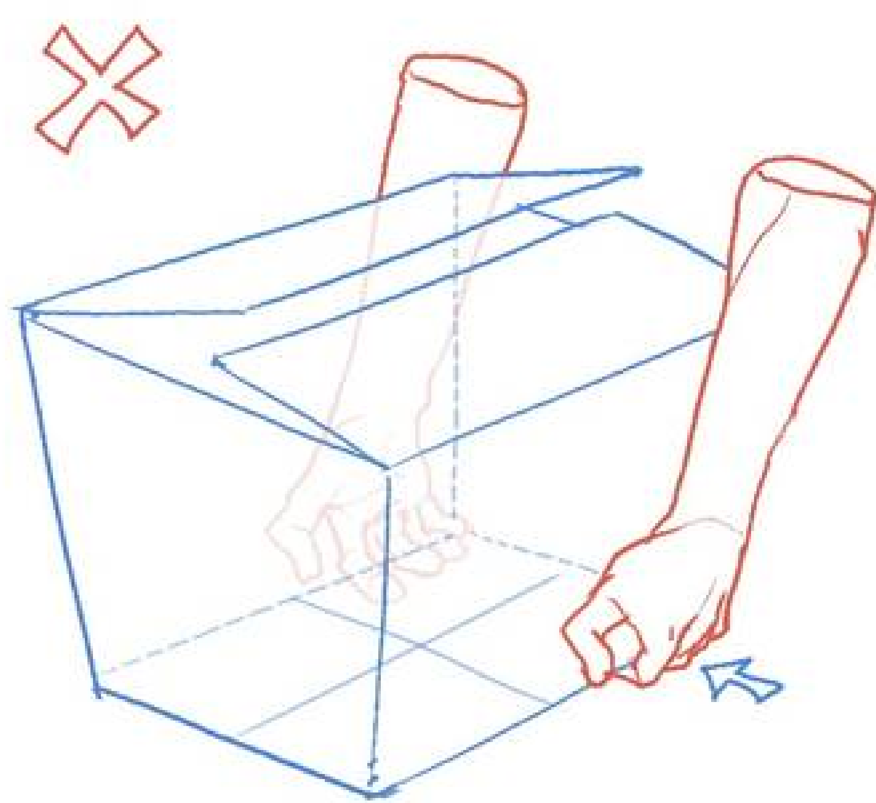
무거운 물건을 들 때 팔을 곧게 뻗어 물건을 잡아주며
상체를 뒤로 젖히고 몸에 물건을 밀착시킵니다

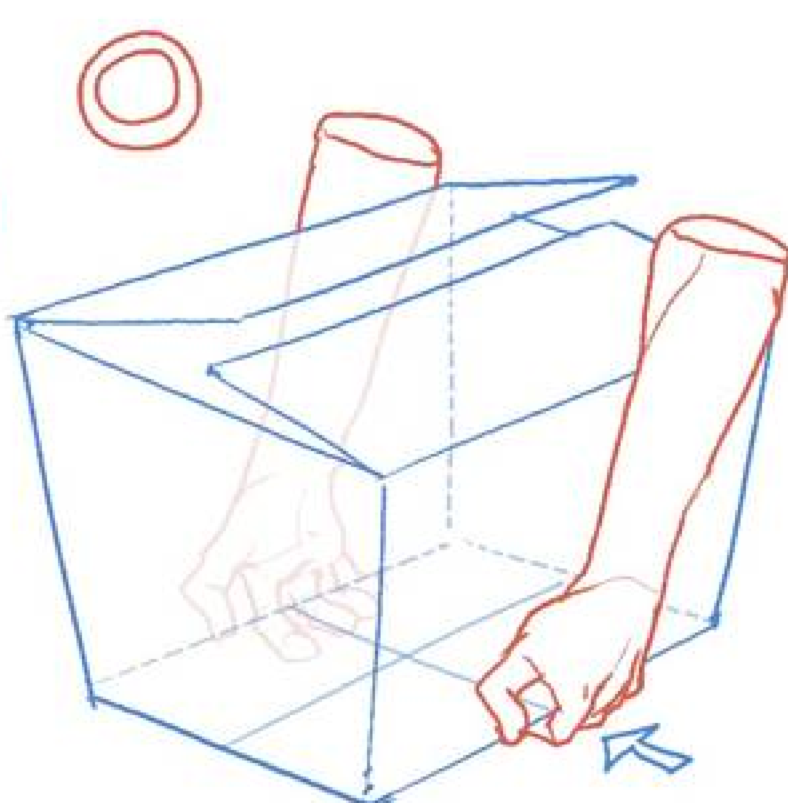
몸을 곧게 뻗거나 팔이 구부러진다면 물건의 무게가 가벼워 보이게 됩니다



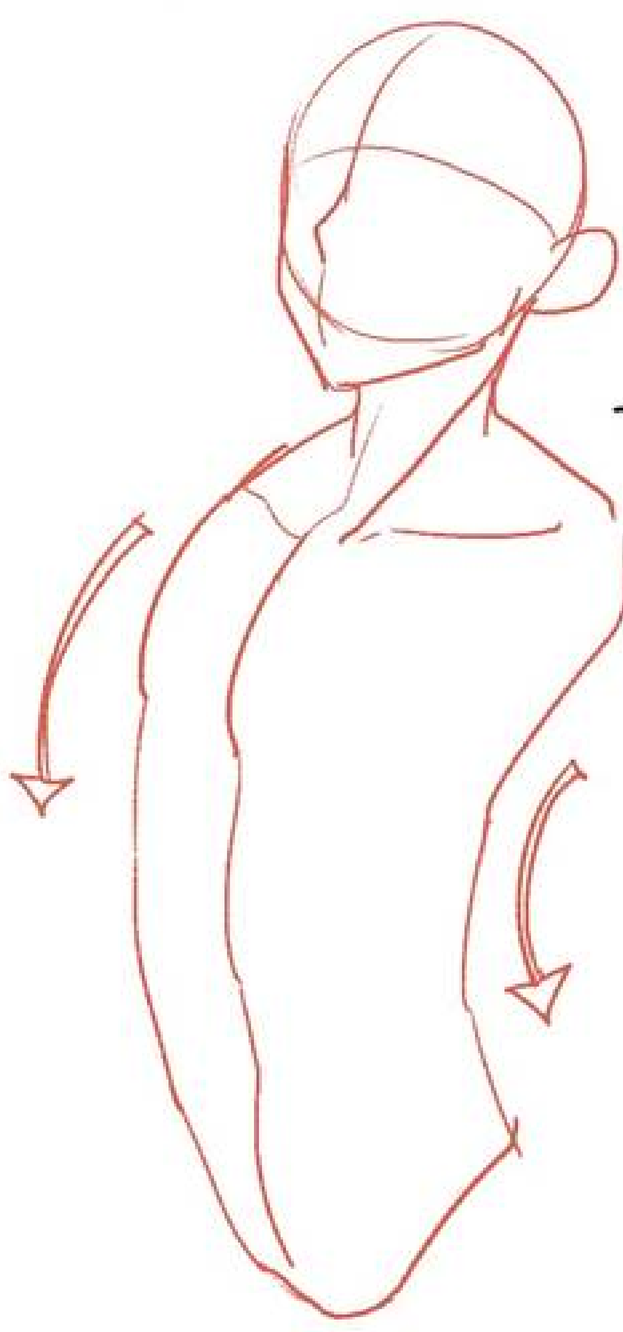


지면에서 물건을 들어 올릴 때 역시 팔을 곧게
뻗어주고 물건의 위치를 안정적으로 잡아줘야 합니다

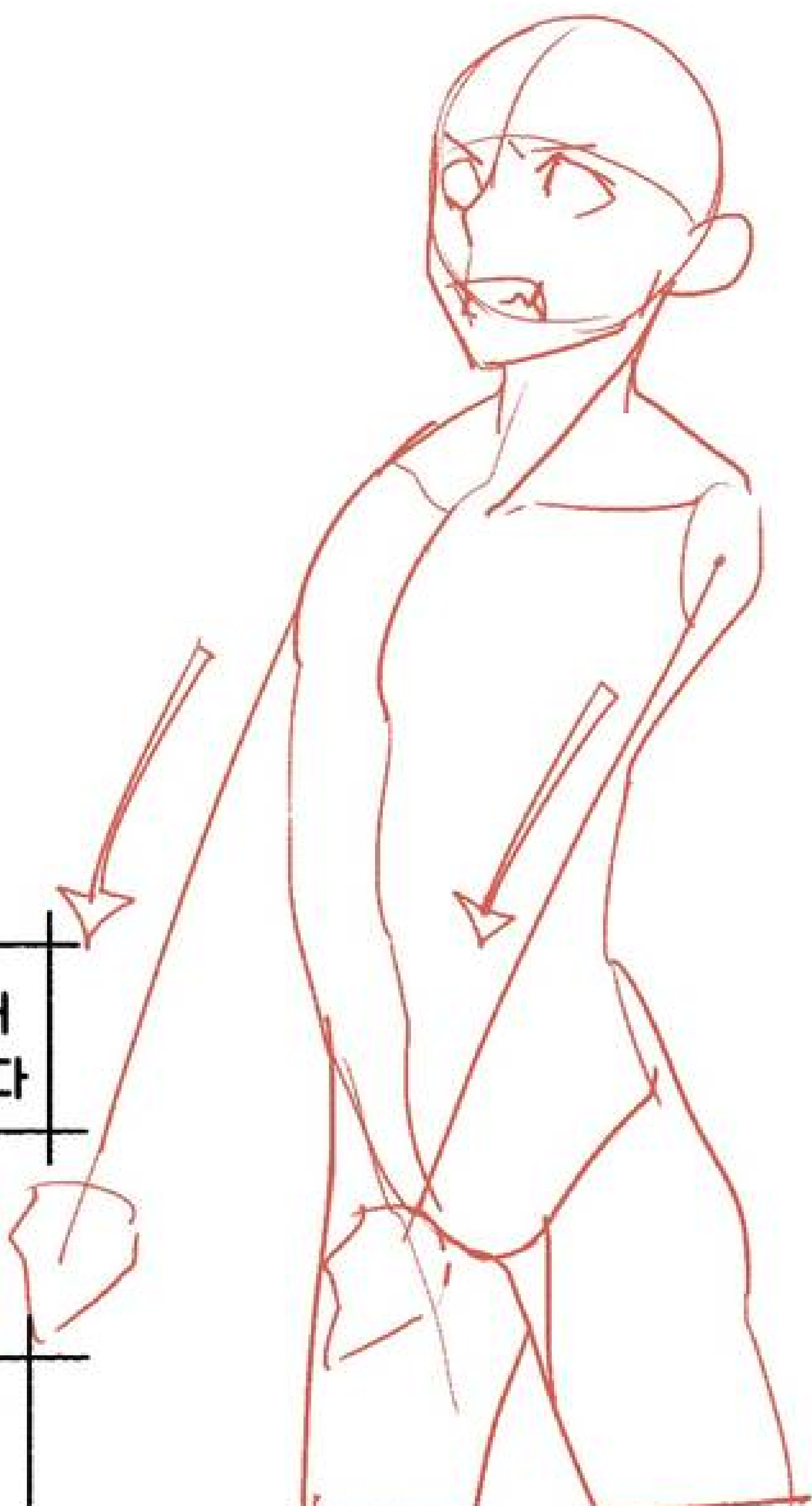




물건의 무게가 나갈수록 잡아야 할 손의 위치가 중요합니다
자칫 물건의 중심이 아닌 곳을 잡을 경우 물건이 앞으로
쏠리는 불안한 그림으로 보이게 됩니다



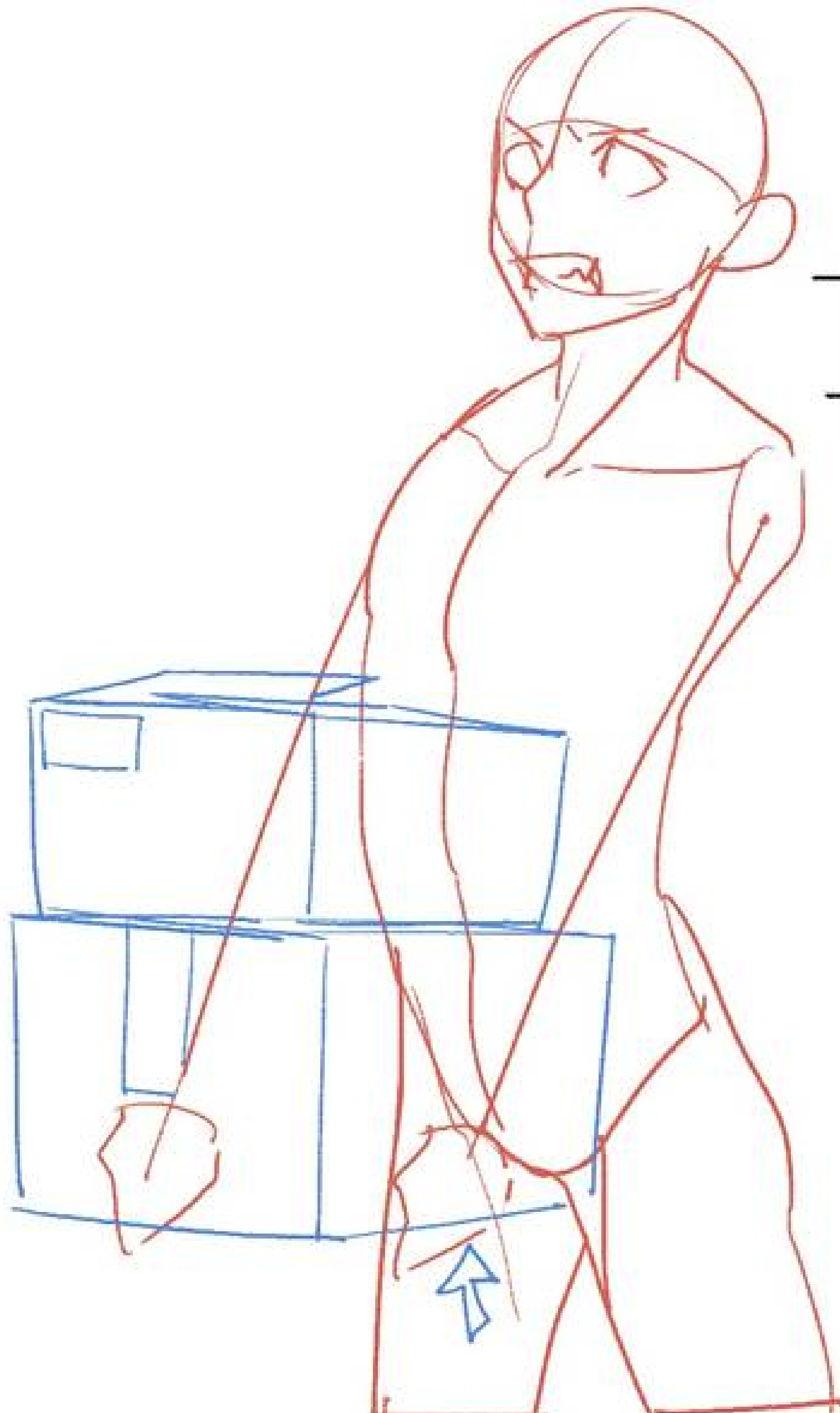
다른 각도로 응용해 그려봅니다
상체를 뒤로 젖히면서 가슴 라인이 앞으로 나옵니다



팔을 뻗어야 하므로 팔 전체 길이를 먼저
러프하게 선으로 위치를 잡아 표현합니다

물건을 먼저 그리면 팔이 구부러지거나
길어지는 문제가 나올 수가 있습니다

잡고 있을 손 위치에 무거운 짐을 그립니다





덩어리를 만들어가며 묘사를 진행합니다

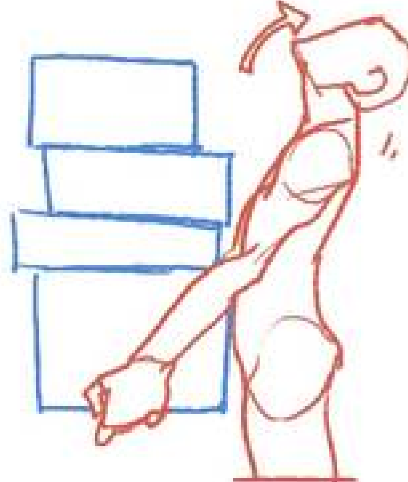


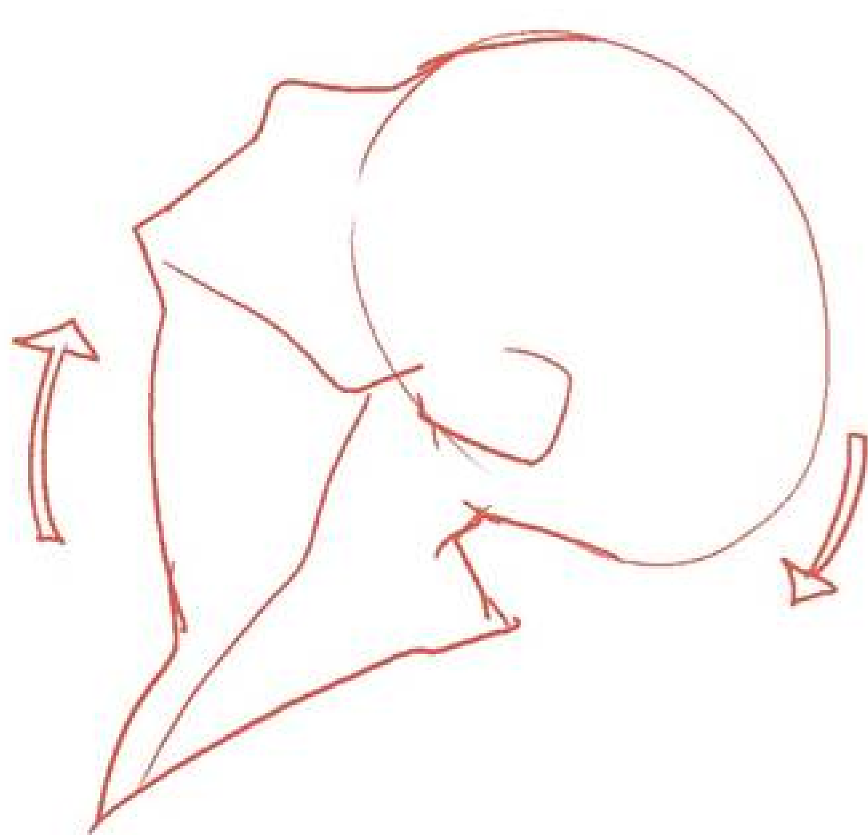
인체에 맞춰 옷을 그립니다



캐릭터 표정의 인상을 그려주고
물건이나 캐릭터 주변에 주춤거리는
효과선을 그려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





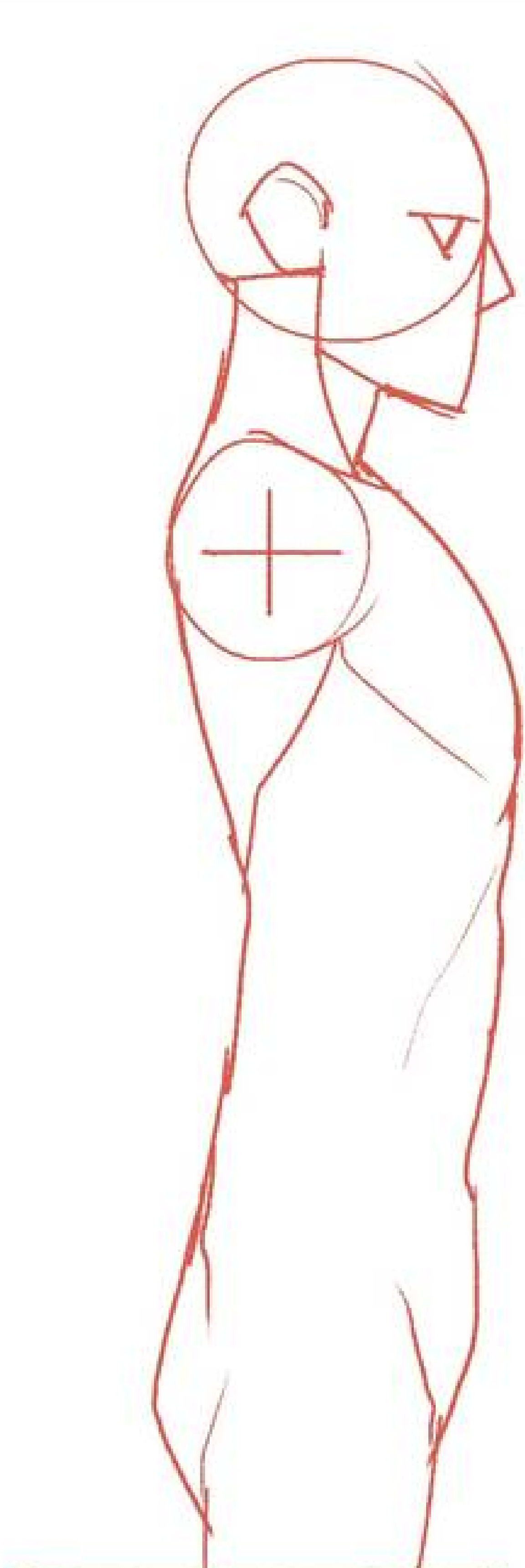


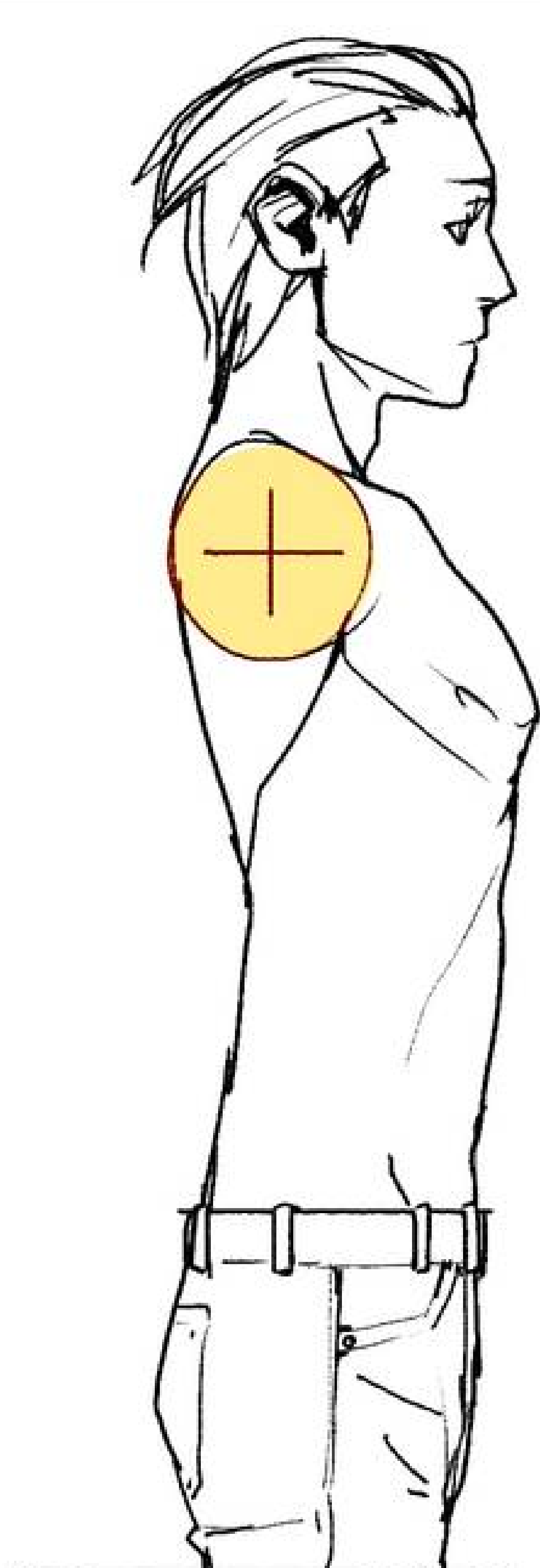
만화적인 과한 표현으로
캐릭터 얼굴을 뒤로 젖히고
힘들어하는 표정을 그려주면
물건의 무게가 상당히 많이
나가 보이는 느낌을 주게 됩니다



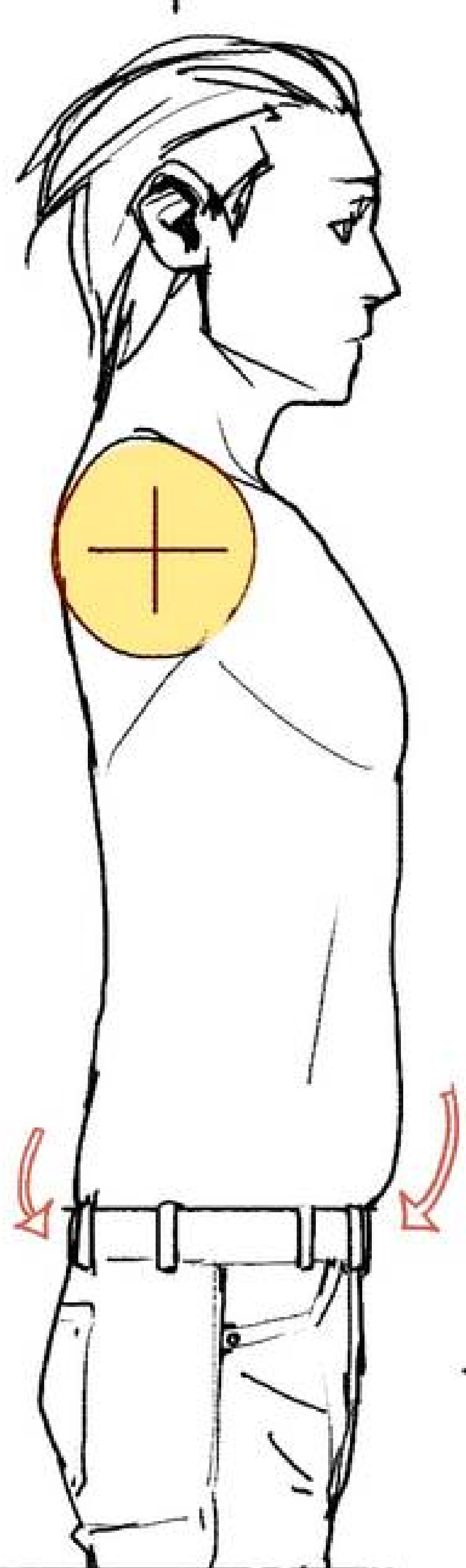
key point

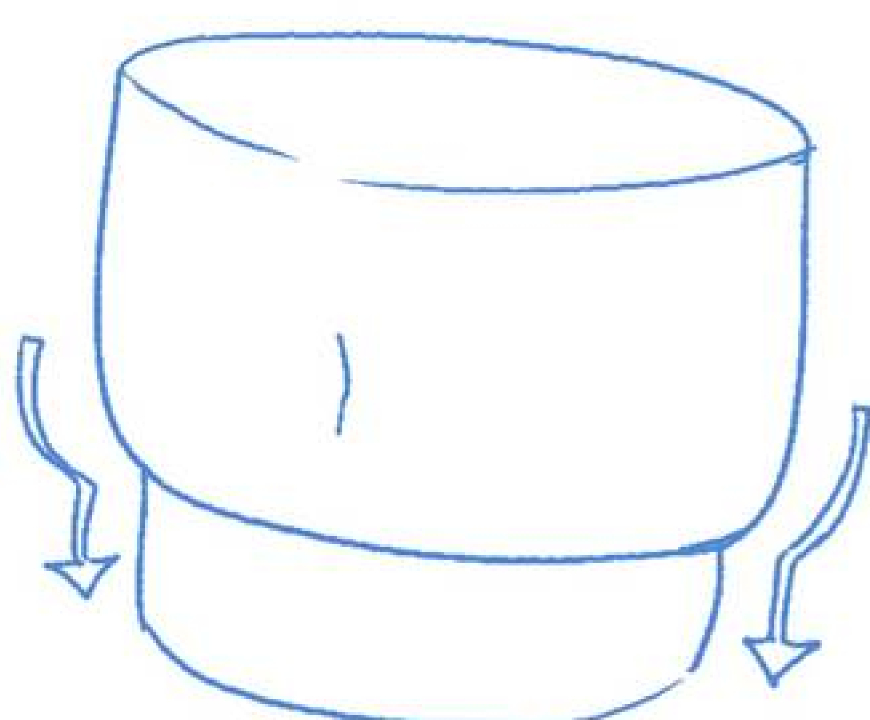
Q : 튀어나온 뱃살은 어떻게 그려야 할까요



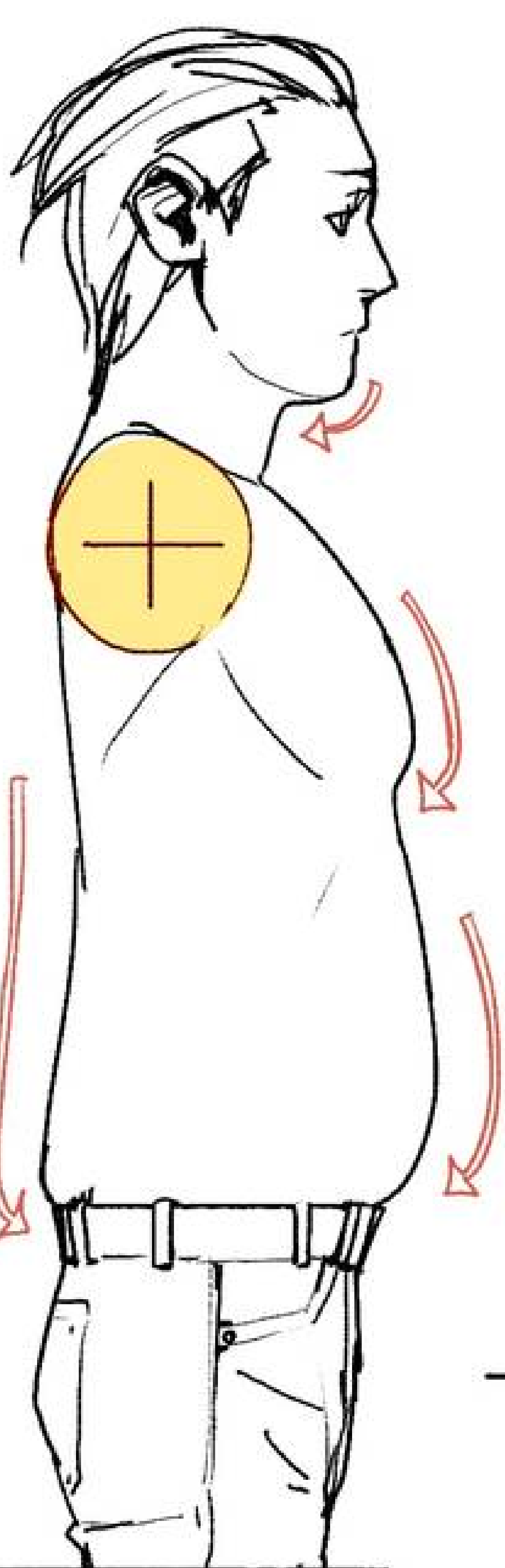


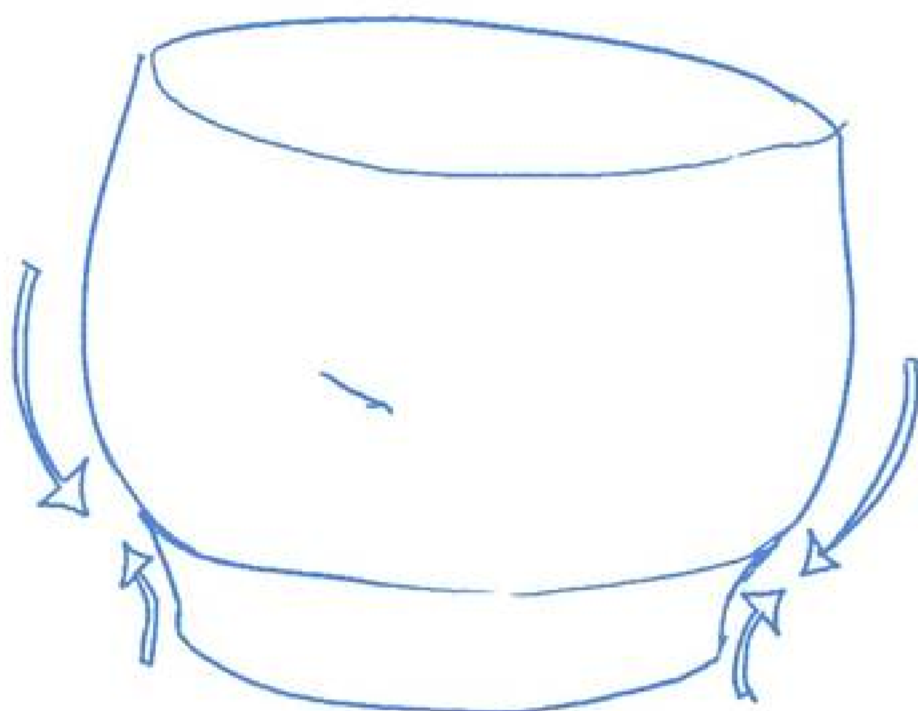
배가 나오는 실루엣을 확인하기 위해 옆모습을 그립니다



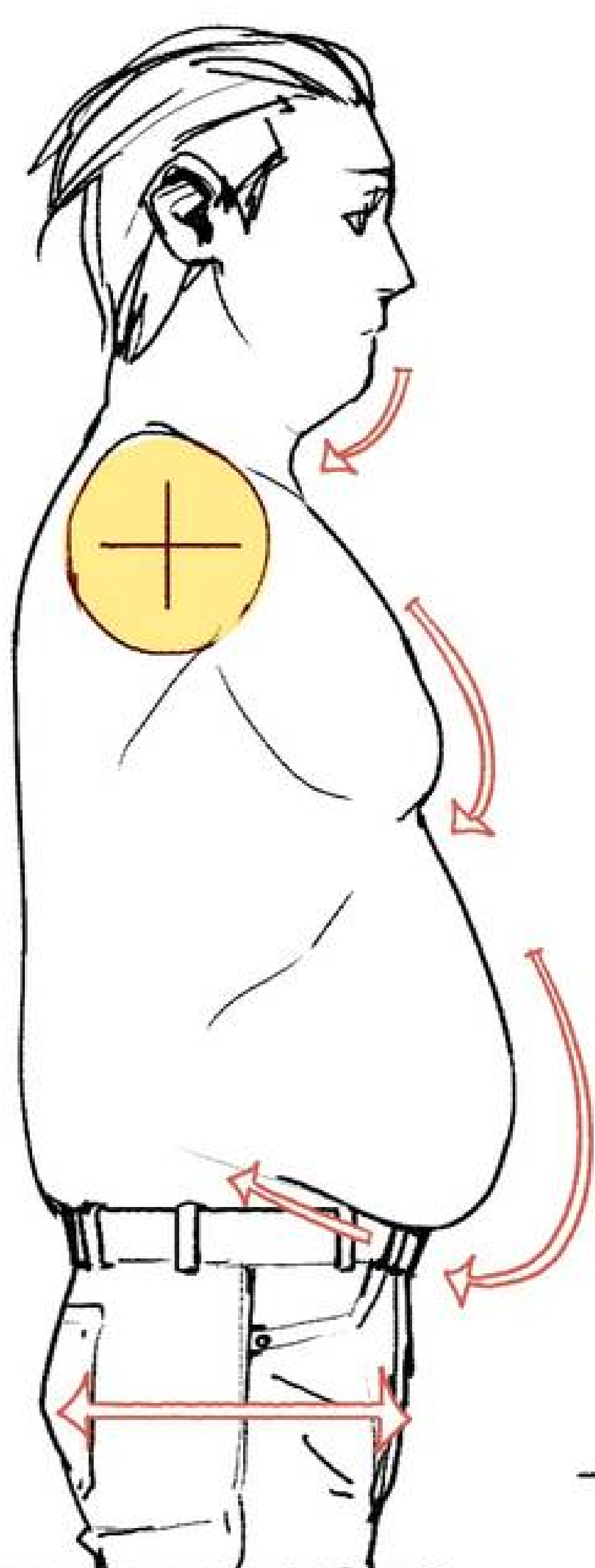


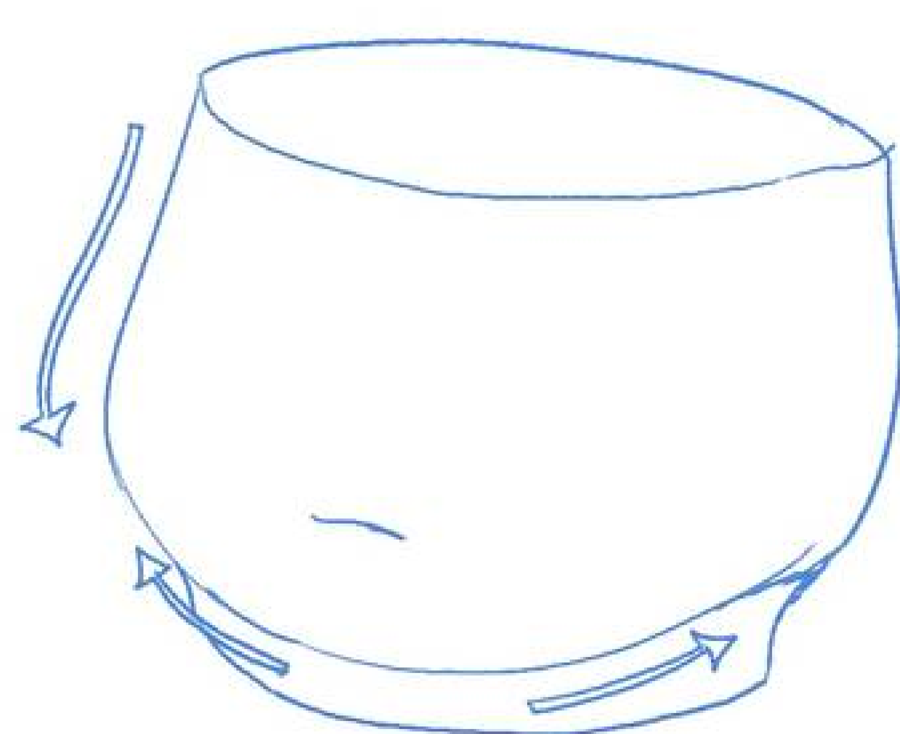
살이 조금 쪄서 배가 나올 경우 배 라인이 밋밋하고
바지에 뱃살이 조금 튀어나오는 형태를 보입니다



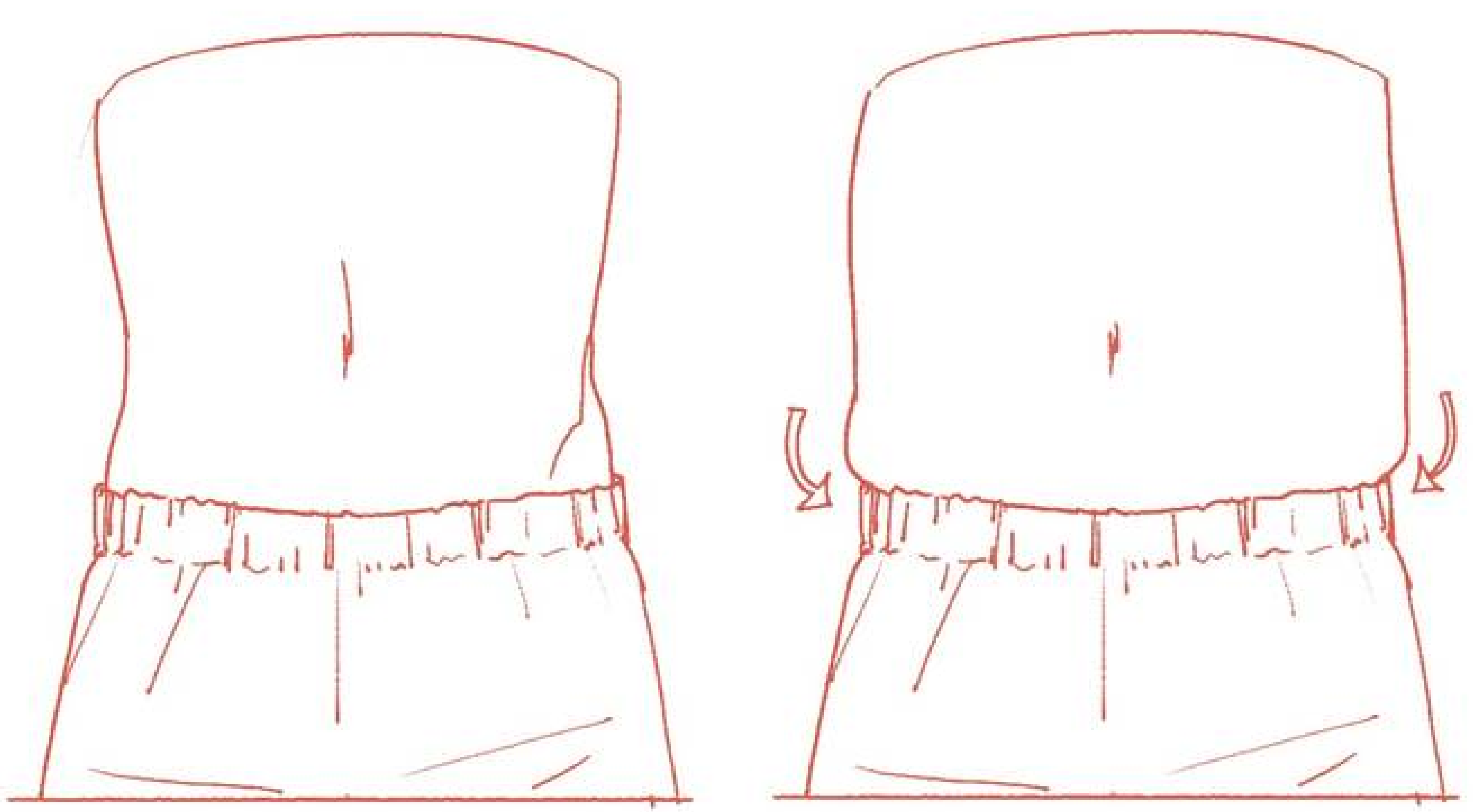


살이 찌면서 얼굴 턱 라인과 가슴 라인이
같이 변하며 배가 볼록하게 나오게 됩니다

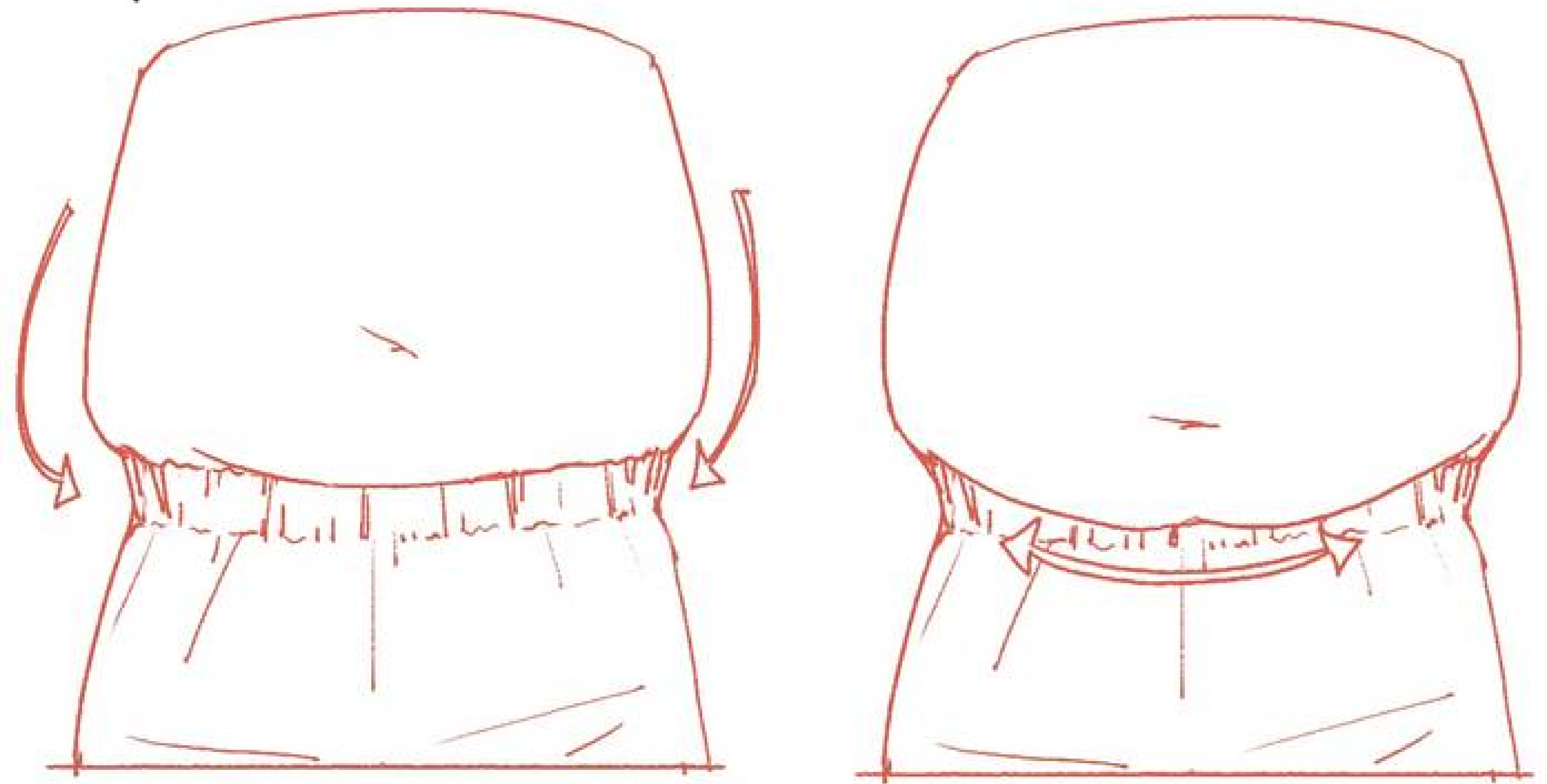




살이 많이 찌면서 배가 앞으로 많이 나오고
늘어진 형태를 띕니다 얼굴, 가슴, 상체 부분이
늘어진 형태를 띠며 하체의 부피도 커집니다

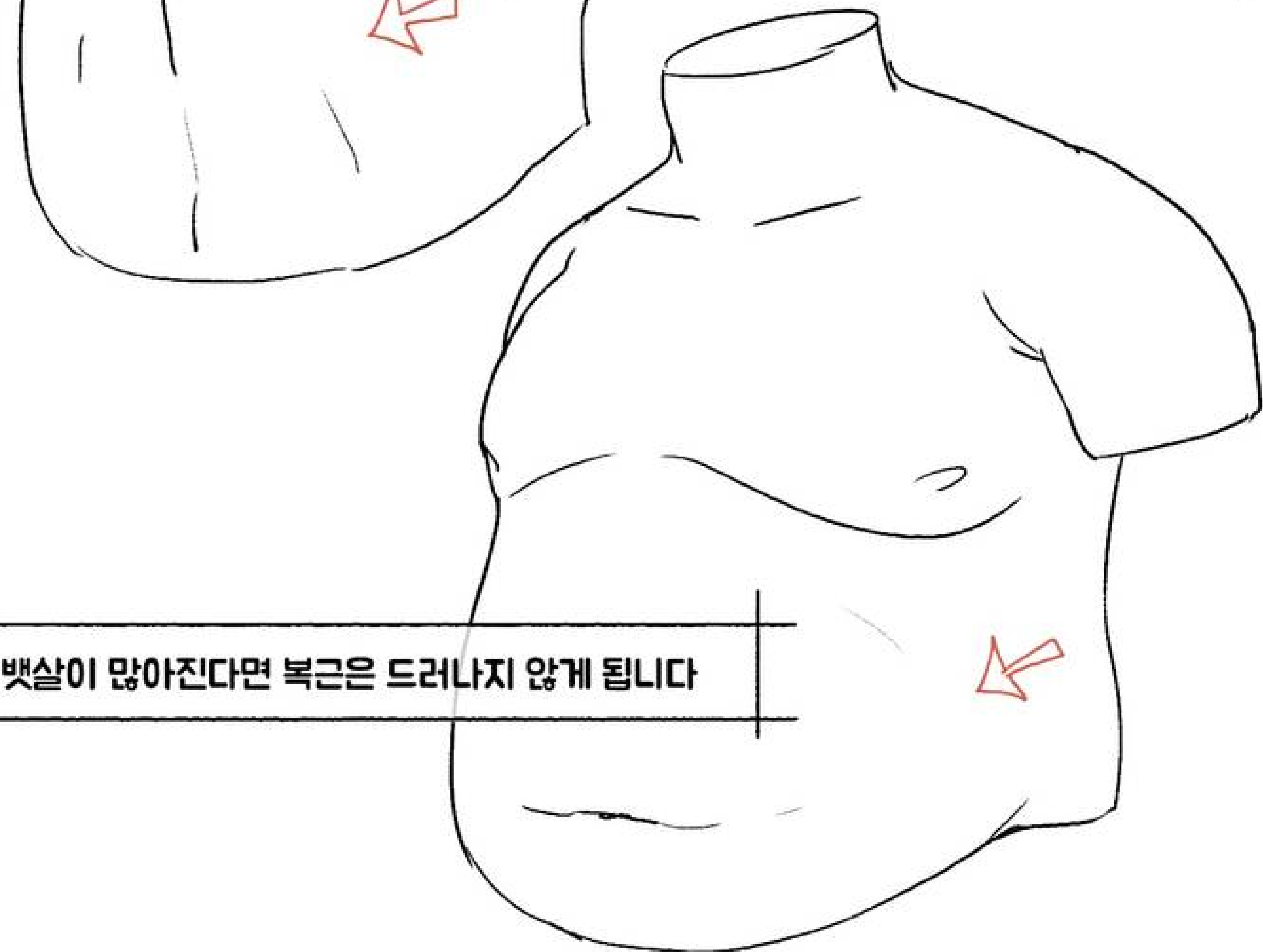


정면의 경우 옆면처럼 살이 쪄서 나오는 뱃살에 맞춰 옆구리 살도 밋밋한
라인에서 점차 곡선을 만들어 주면 살이 찐 배를 표현할 수 있습니다



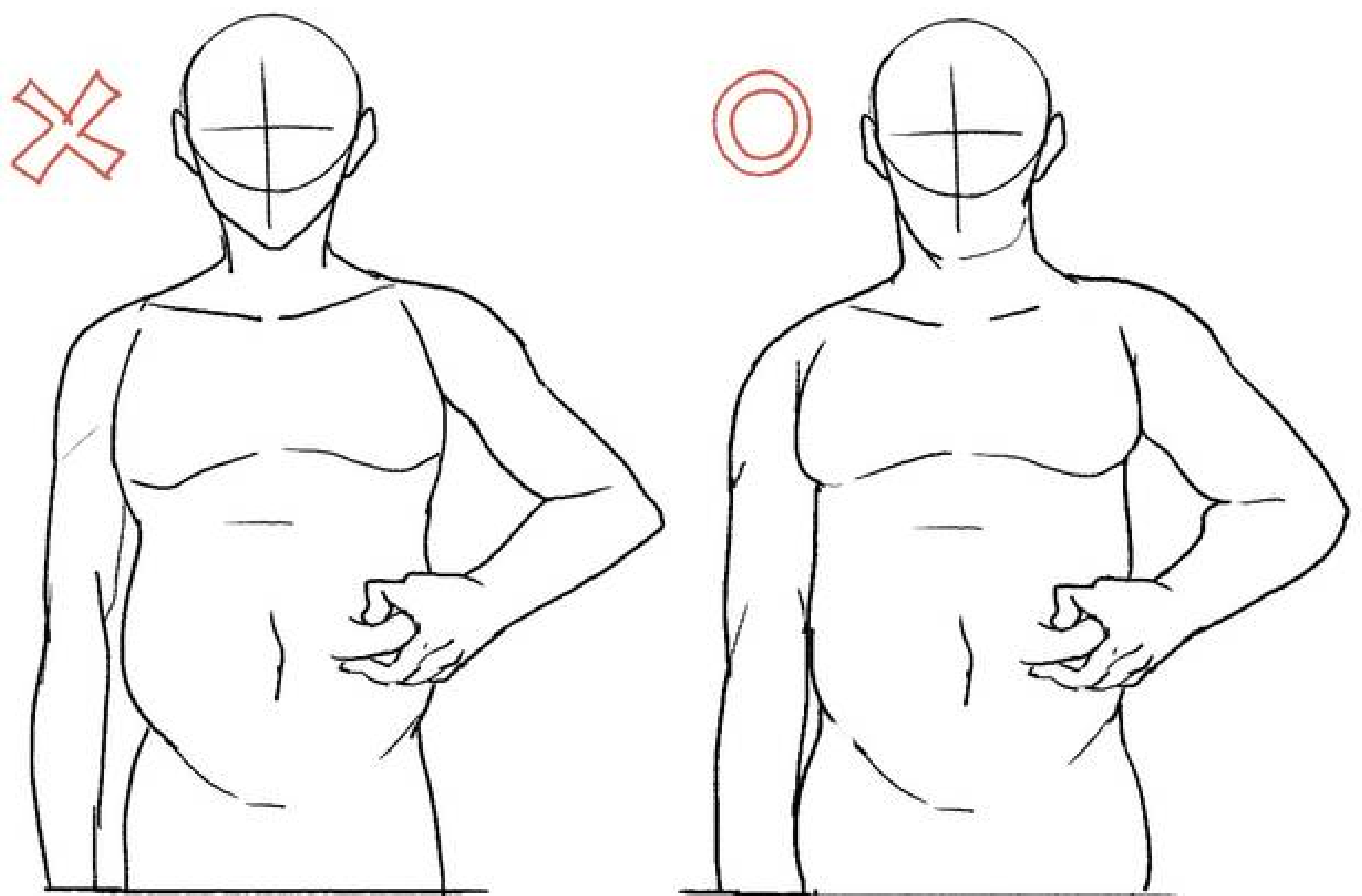


뱃살이 있는 상태에서 근육이 있을 경우 복근의
형태를 일부분만 그려서 표현하는 게 좋습니다



뱃살이 많아진다면 복근은 드러나지 않게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

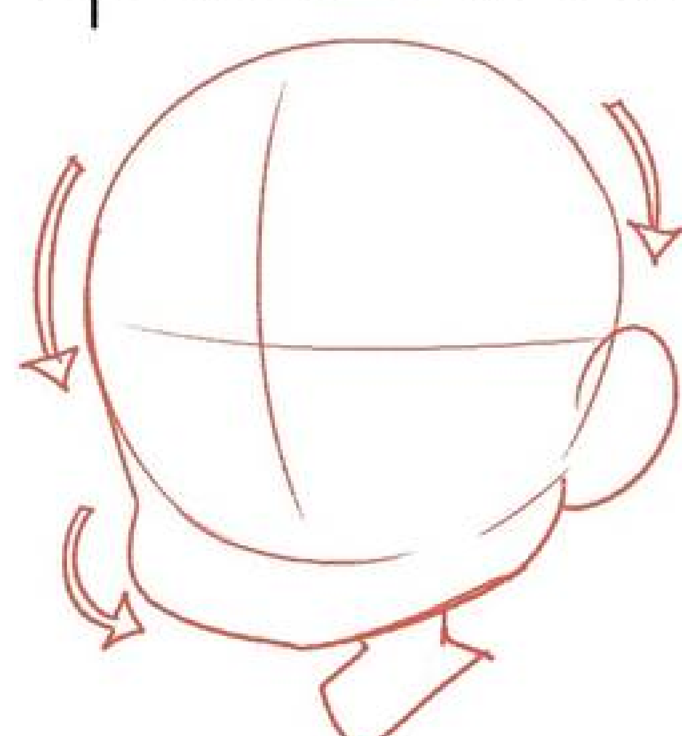




key point

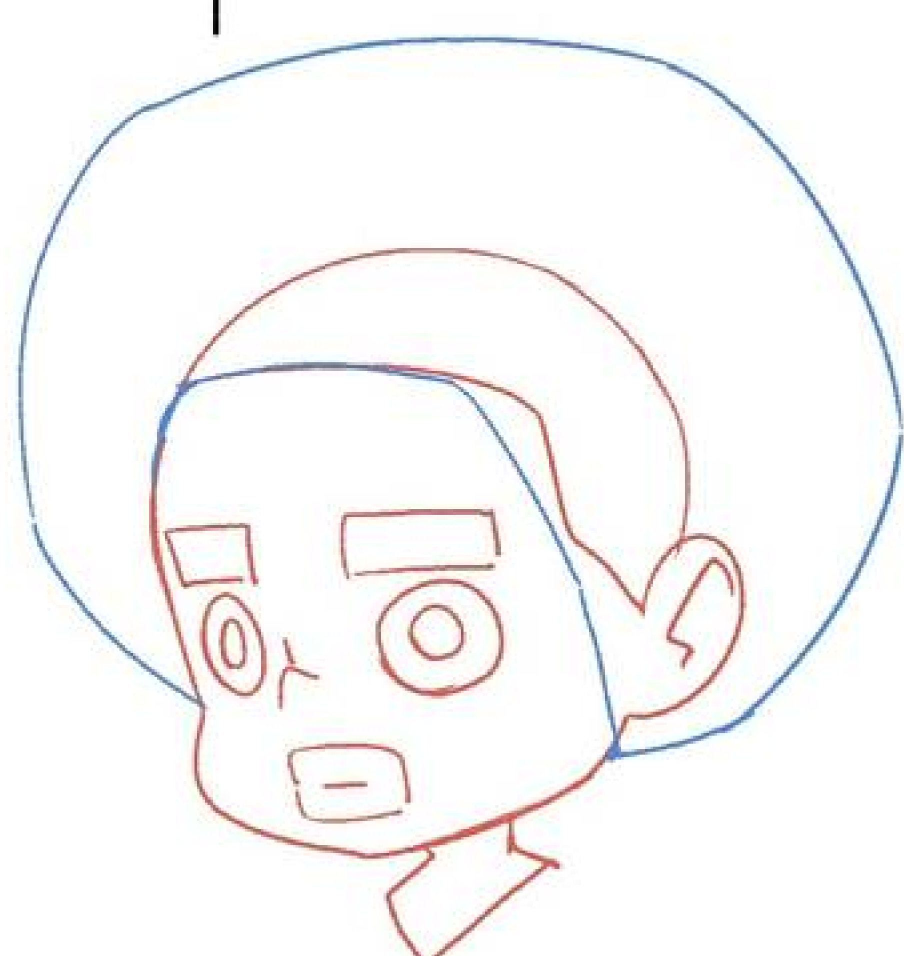
Q : 아프로 헤어스타일[Afro-hair] 그려주세요

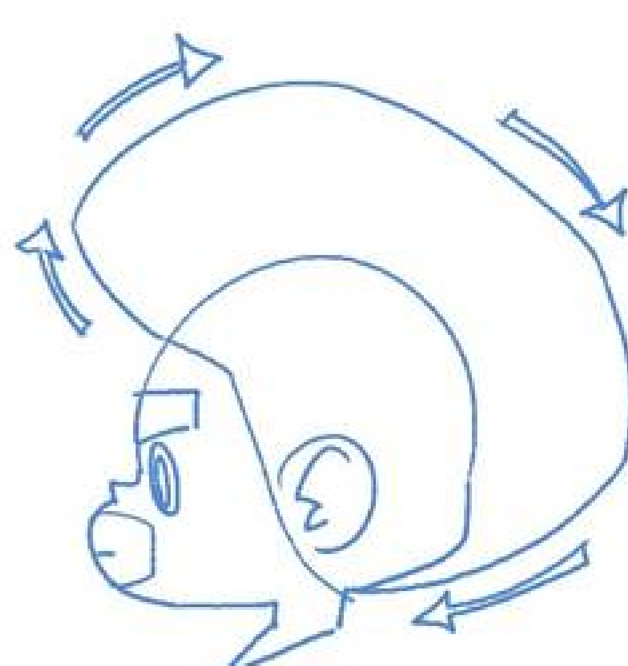
아프로 머리 스타일의 경우 다양하게 표현하는 방식이 있어
그림체 혹은 표현의 디테일에 따라 느낌이 달라질 수 있습니다



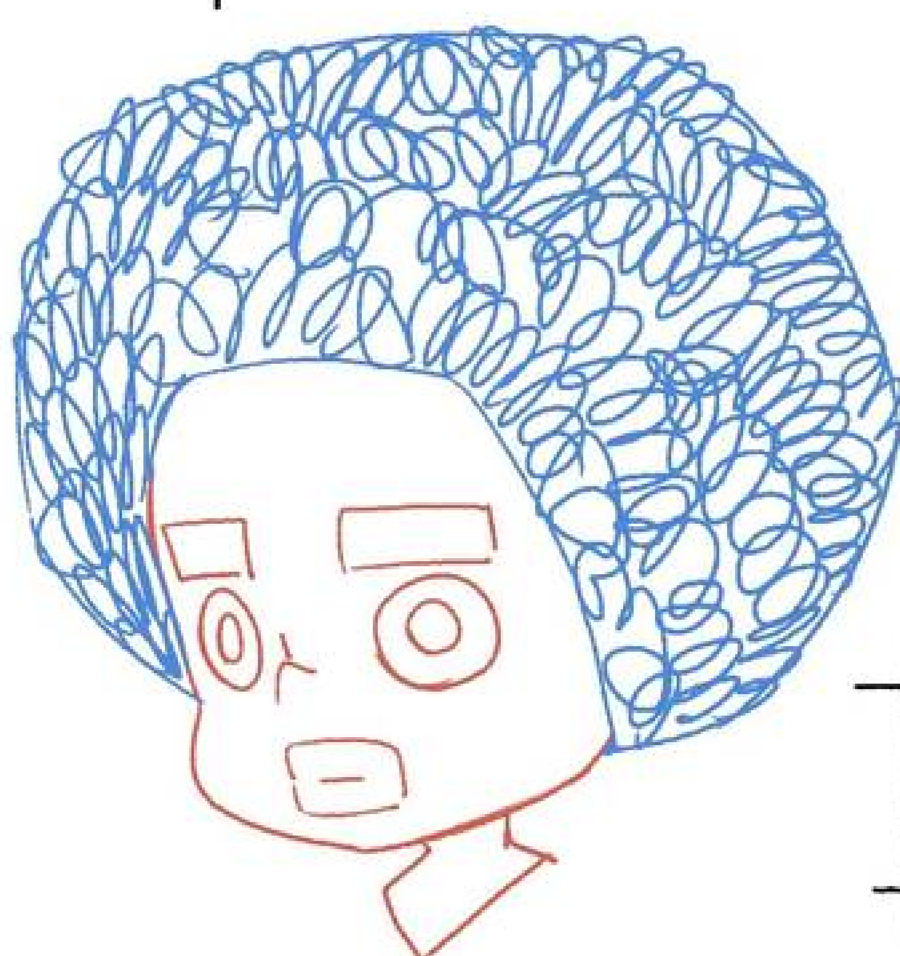


귀여운 얼굴을 먼저 그려봅니다 진한 눈썹과 도톰한
입술로 머리 스타일과 어울릴 캐릭터 얼굴을 그려줍니다



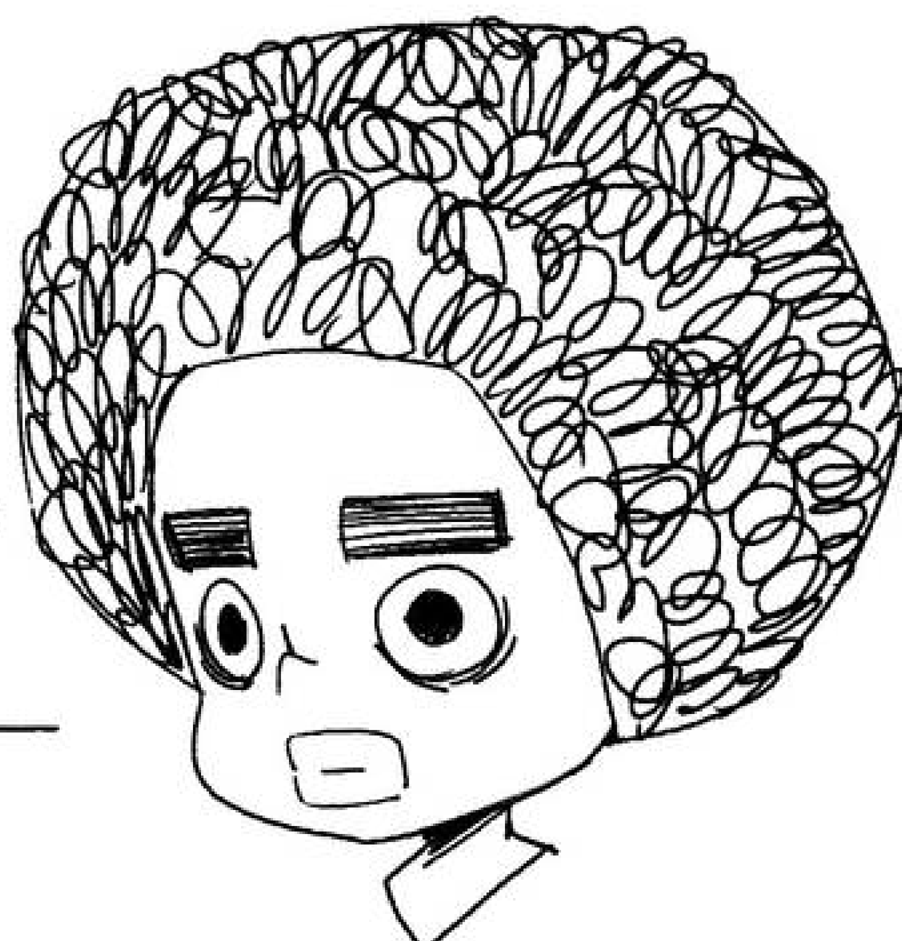


둥근 형태의 실루엣을 얼굴 크기를 생각해가며 그어줍니다

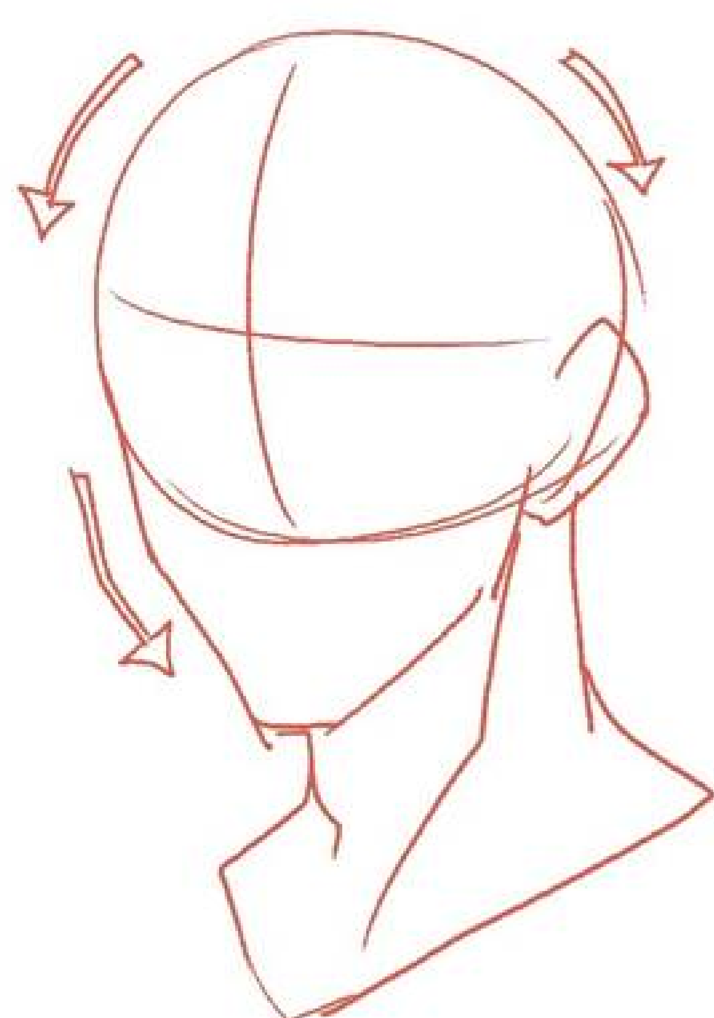




안에 그려질 머리카락은 스프링
그리듯 편하게 그리면서 채워갑니다



전체적으로 디테일이 없는
형태로 단순화하여 마무리합니다





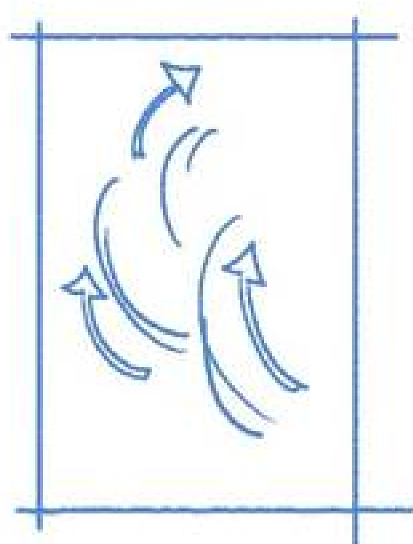
성숙해 보이는 그림체로 위와 같은 특징을 살려 얼굴을 그려봅니다





둥근 형태를 보이지만 전체적인 묘사를 고려해서
실루엣이 울퉁불퉁한 느낌이 들도록 만들어줍니다





곡선을 위로 올려 겹쳐가며 덩어리를
만들어가고 부분적으로 표현하도록 합니다



디테일이 있는 그림체의 경우
아프로 머리 스타일 역시
실루엣과 안에 들어갈 머리카락의
흐름 묘사를 살려주도록 합니다



아프로 머리 스타일을
캐릭터에 표현한다면
상당히 개성이 강하기
때문에 설정과 상황에
맞게 캐릭터를 만들어
표현하면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

▌Q : 림보 하는 자세가 어려워요

얼굴은 막대를 보기 위해
턱을 당겨 그립니다

상체를 최대한 뒤로 눕히고
팔은 앞으로 뻗습니다

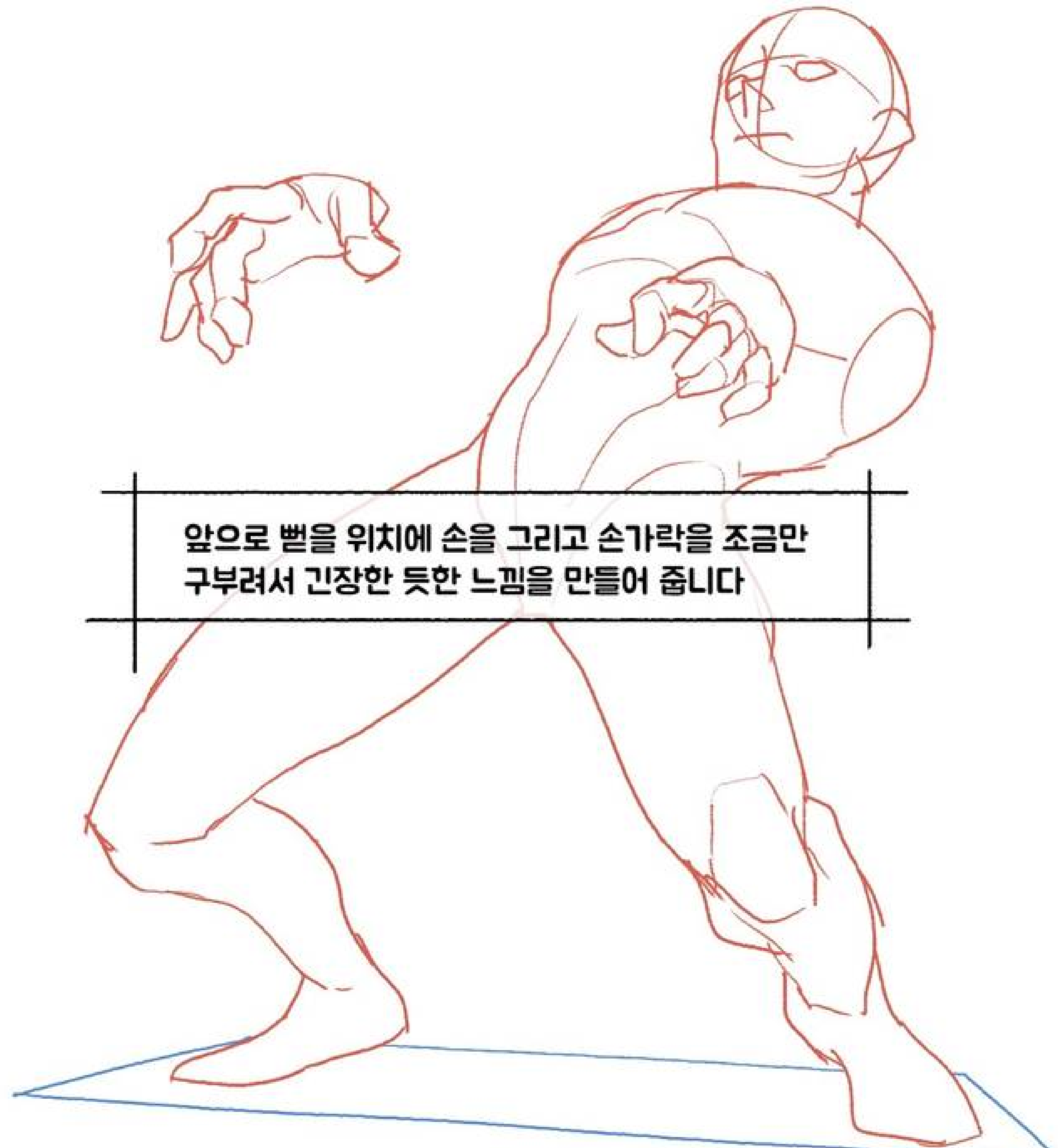
상체로 인한 무게중심으로
다리는 최대한 꺾어서 뒤로
넘어지지 않도록 지탱을 합니다

눕혀진 상체를 그리고자 하는 각도에 맞춰 투시 형태를 고려해 그려줍니다

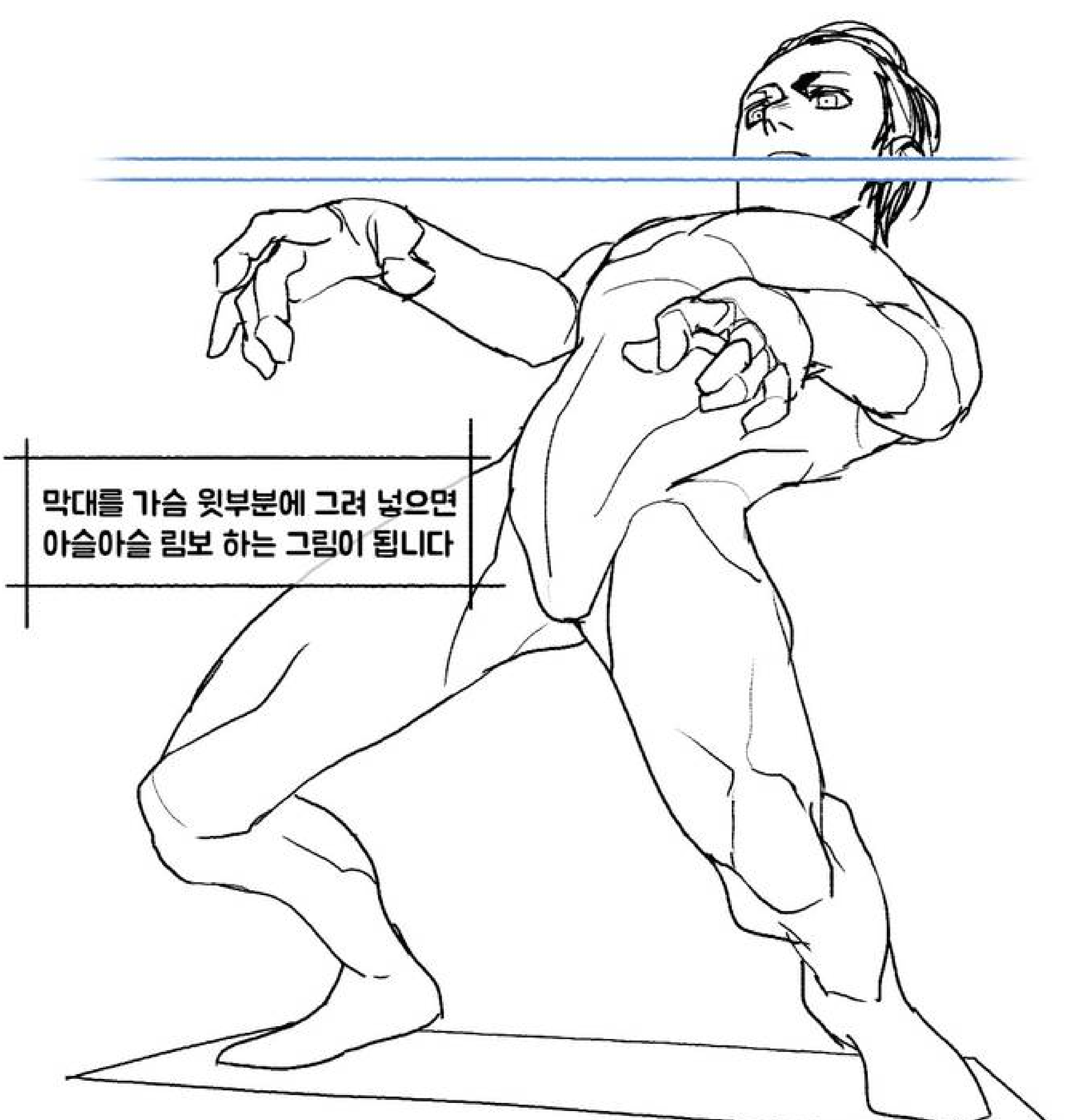
코 밑면이 조금 보이도록 얼굴 각도를 맞춰 줍니다

얼굴이 막대를 지나갈 경우 닿지 않기 위해 턱을 들어 높이를 낮춥니다

다리를 벌려 몸의 중심을 잡고 무릎의 위치와
지탱하는 발의 위치를 일치 시켜줍니다







타코작가의 알아두면 좋다!!





막대의 높이가 많이 낮을 경우
다리를 찢듯이 벌려서 발 안쪽의
힘만으로 몸을 지탱하게 됩니다



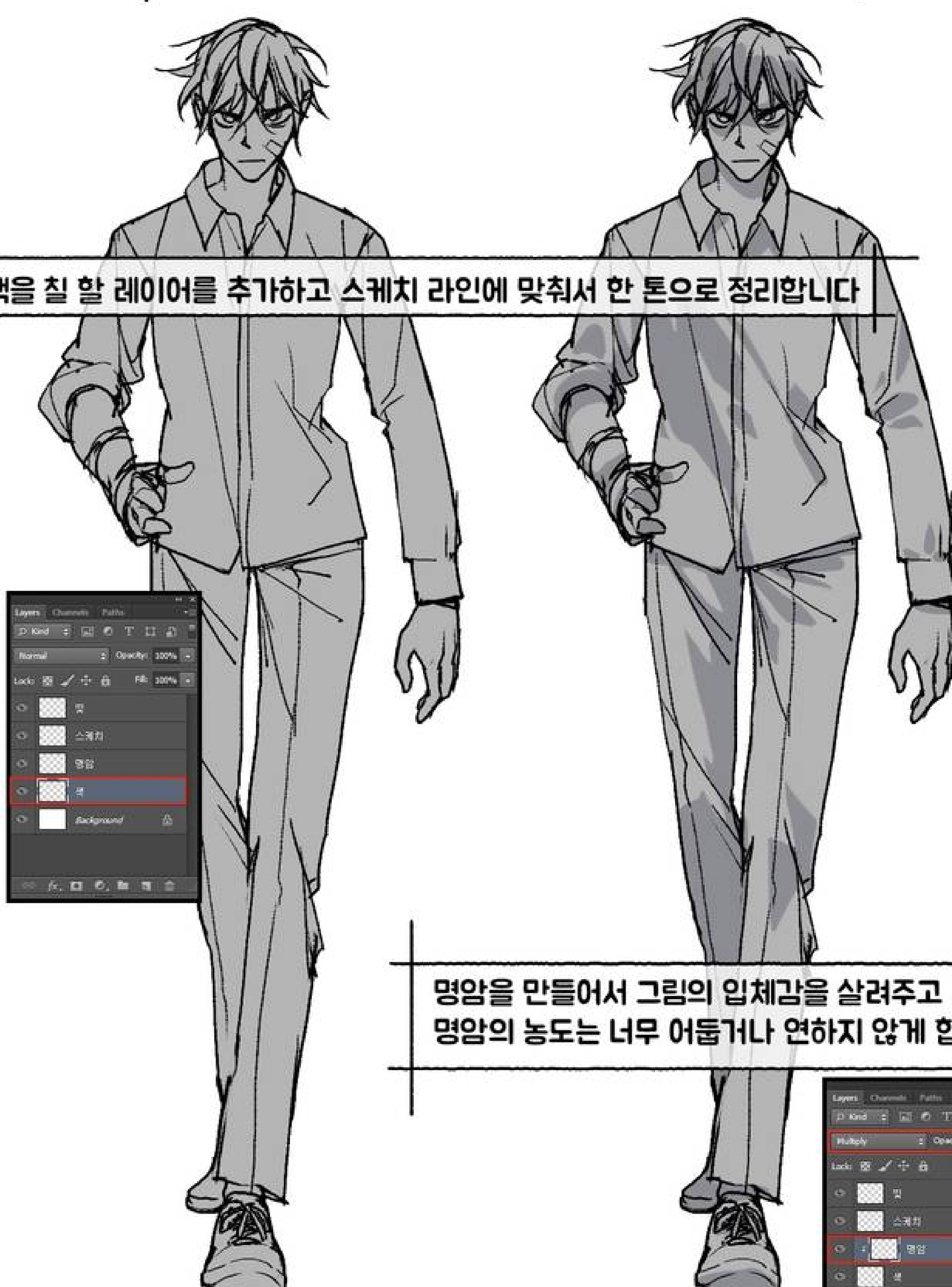
key point

▌Q : 〈100화 특별편〉 컬러 - 01

컬러를 칠하는 과정은 작가마다 다르며 작업에 사용하는
프로그램이나 테크닉에 따라 차이가 있으니 참고 바랍니다



옷을 그려주고 선을 정리하면서 스케치를 마무리합니다



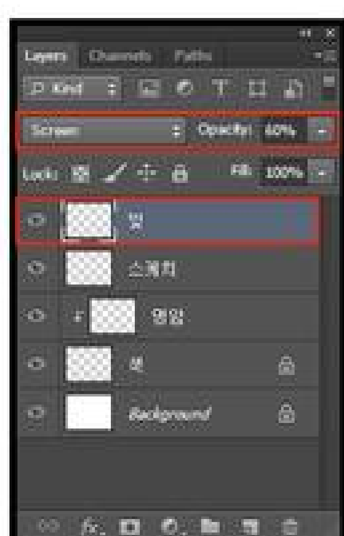






보정하는 작업 단계로 바꿔야 할 색감이나 명암등의 색조를 변경하고 선 색을 바꿔줍니다





부드러운 브러쉬를 이용해 빛 느낌을
캐릭터에 만들어 주며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





색 레이어가 스케치 레이어보다 위에 있으면 스케치가 색에 가려지게 됩니다

색을 칠 할 때는 프로그램의 레이어 사용이 중요합니다
레이어 속성, 놓인 위치에 따라 그림의 수정이나 보정이
편리하고 작업의 시간 또한 줄 일 수가 있기 때문에
사용하는 해당 프로그램을 공부하는 것이 좋습니다
물론 색이 칠해지기 전 드로잉이 가장 중요합니다



key point

Q : 〈100화 특별편〉 컬러 - 02













색감 보정 및 캐릭터 전체적으로
묘사를 진행해 퀄리티를 올려줍니다



공기 원근법을 캐릭터에 적용시켜
앞쪽과 뒤쪽을 구분시켜 줍니다



최종 보정 및 세부 묘사 추가와 빛 등
효과를 통해 컬러 진행을 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

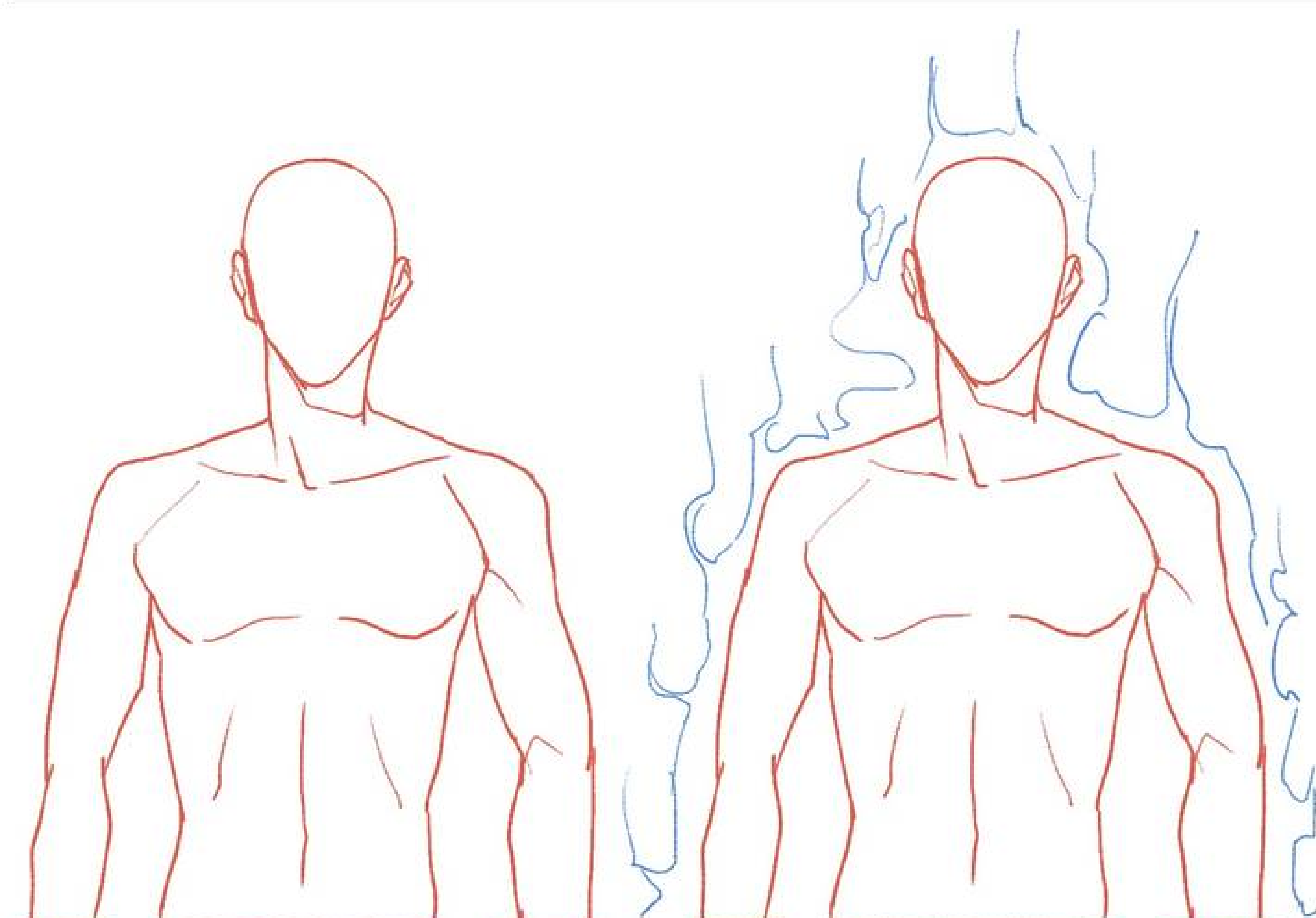


드로잉과 마찬가지로 컬러 부분 역시
처음부터 특정 부분만을 묘사하기보다는
전체적인 느낌을 보면서 단계를 나누어
퀄리티를 올리는 것이 좋습니다



key point

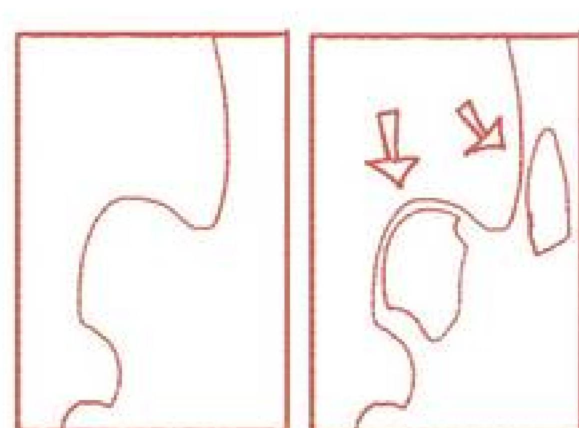
Q : 아우라 같은 기운은 어떻게 그리나요

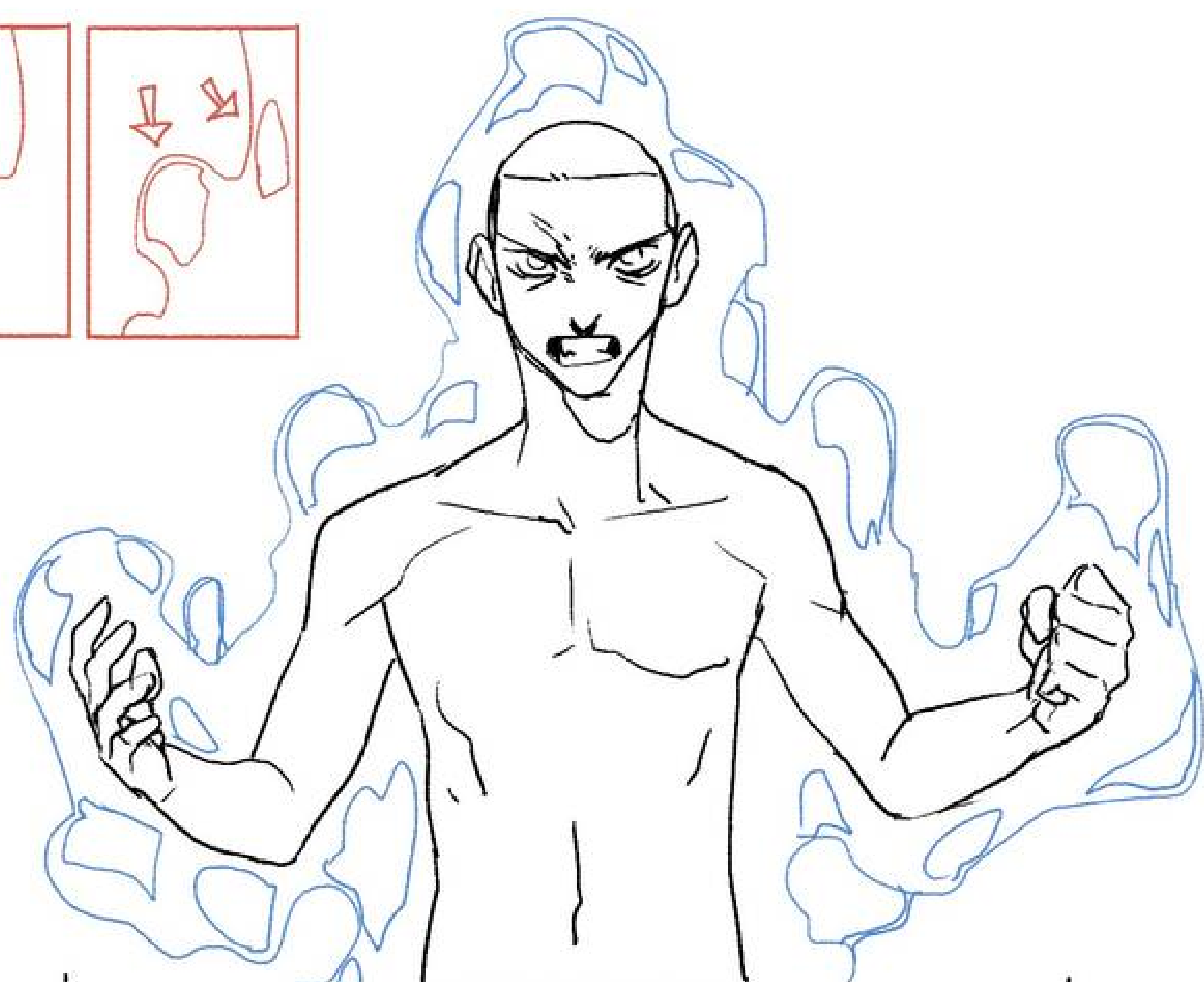


캐릭터 주변에 표현된 아우라로 인해 상황이라든가 캐릭터의 감정을 나타낼 수 있습니다

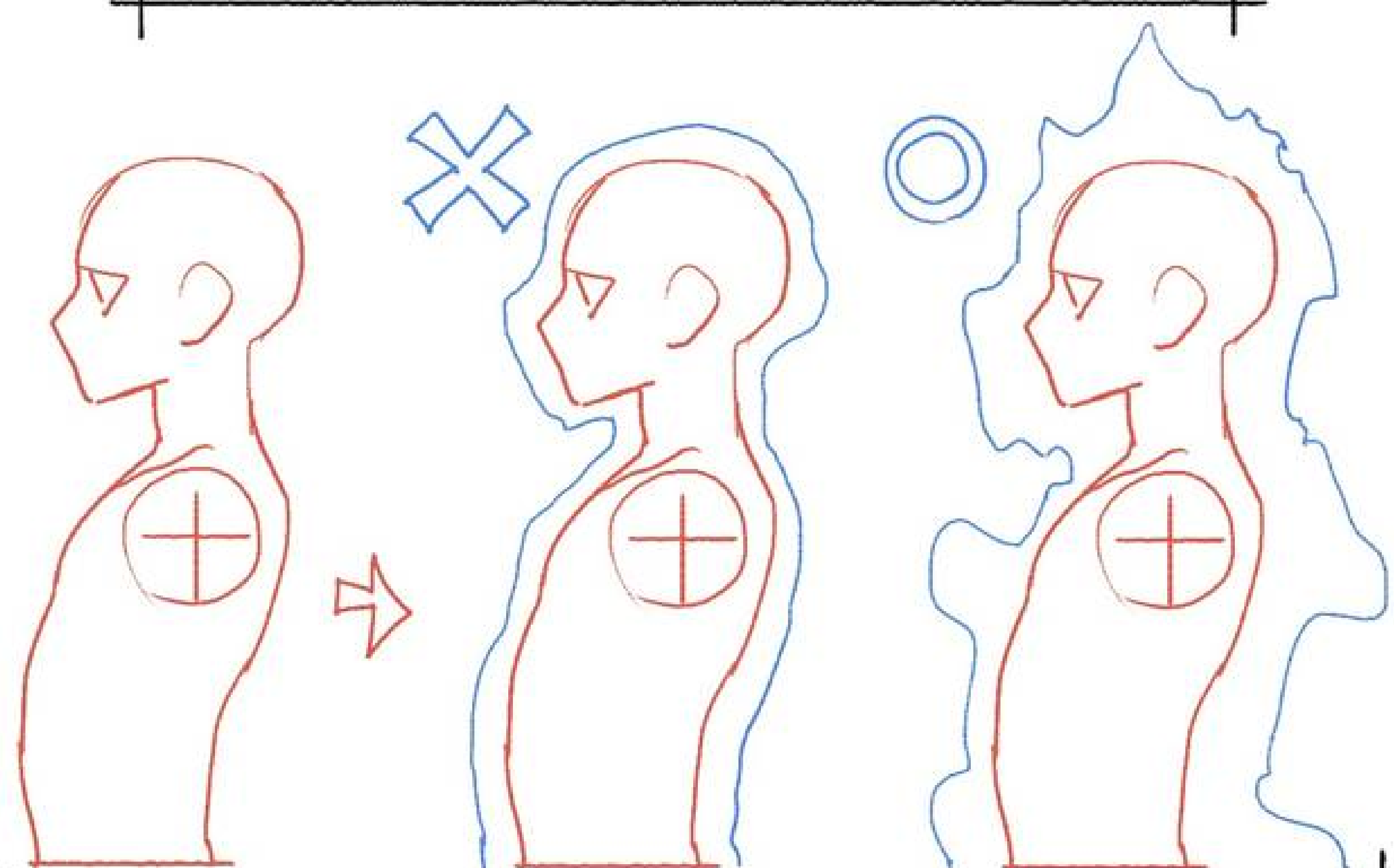


첫 번째 아우라 표현으로 불규칙적이고 부드러운
흐름을 캐릭터 실루엣에 맞춰 선을 그어줍니다

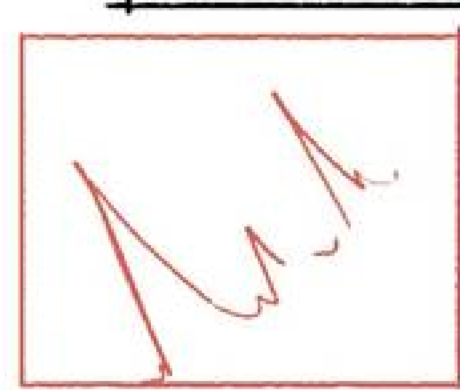


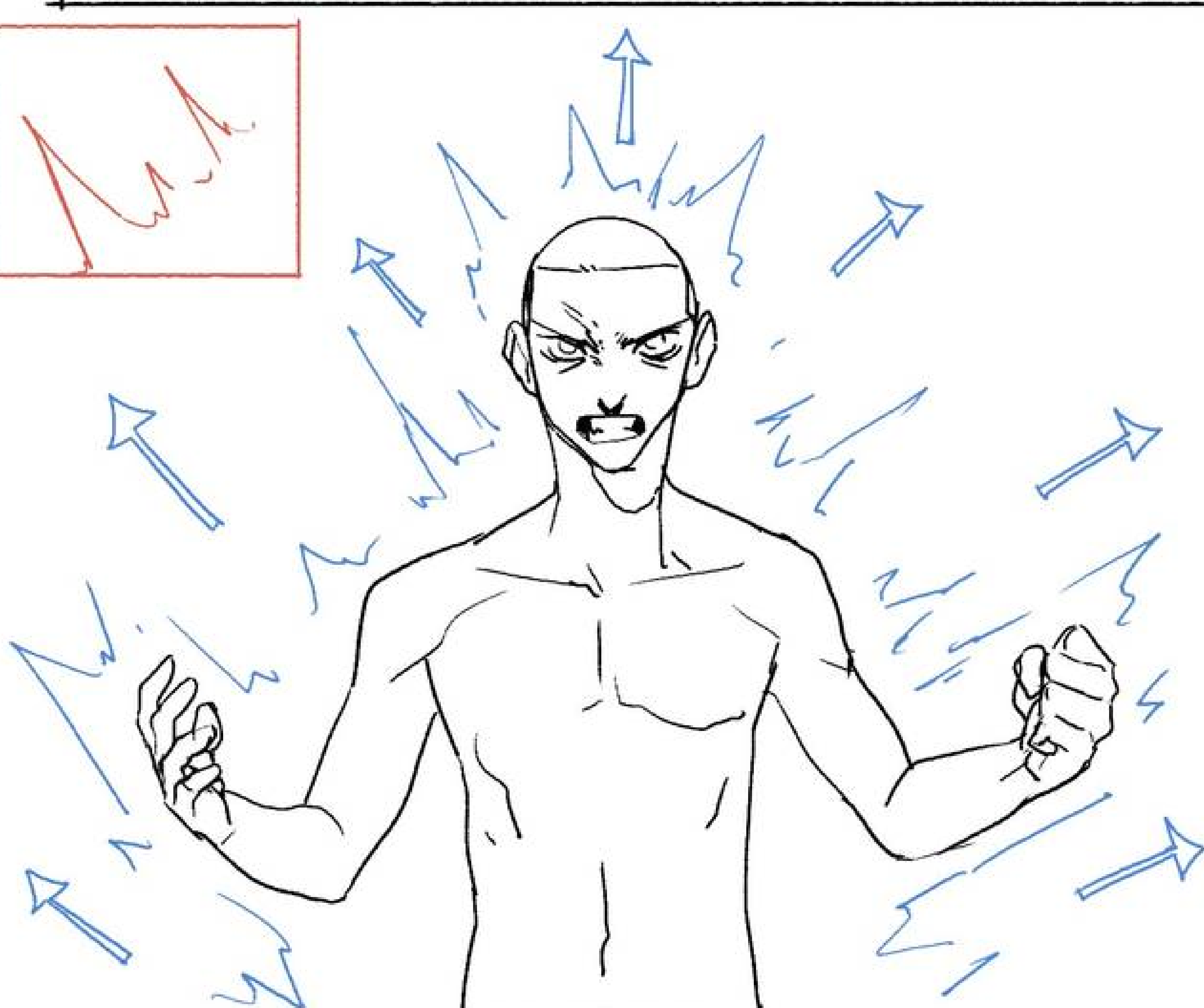


아우라 실루엣 안에 구멍을 만들어서 아우라를 완성합니다
스멀스멀 올라오는 잔잔한 아우라 표현으로 적합합니다



아우라 표현시 인체 실루엣에 간격을 일정하게 맞춰 그리면 어색해집니다

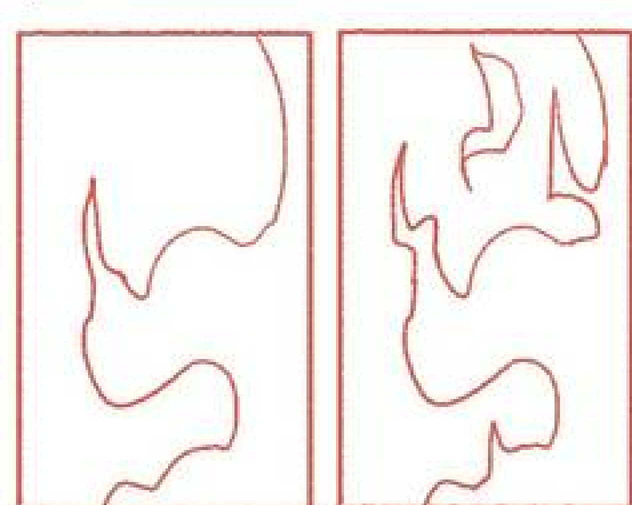




두 번째로 뾰족하고 강하게 선을 바깥으로 그어 완성하며 강한 아우라 느낌으로 적합합니다



세 번째로 위로 올라가는 흐름을 주면서 곡선과 뾰족함을 이용해 불규칙적으로 표현합니다



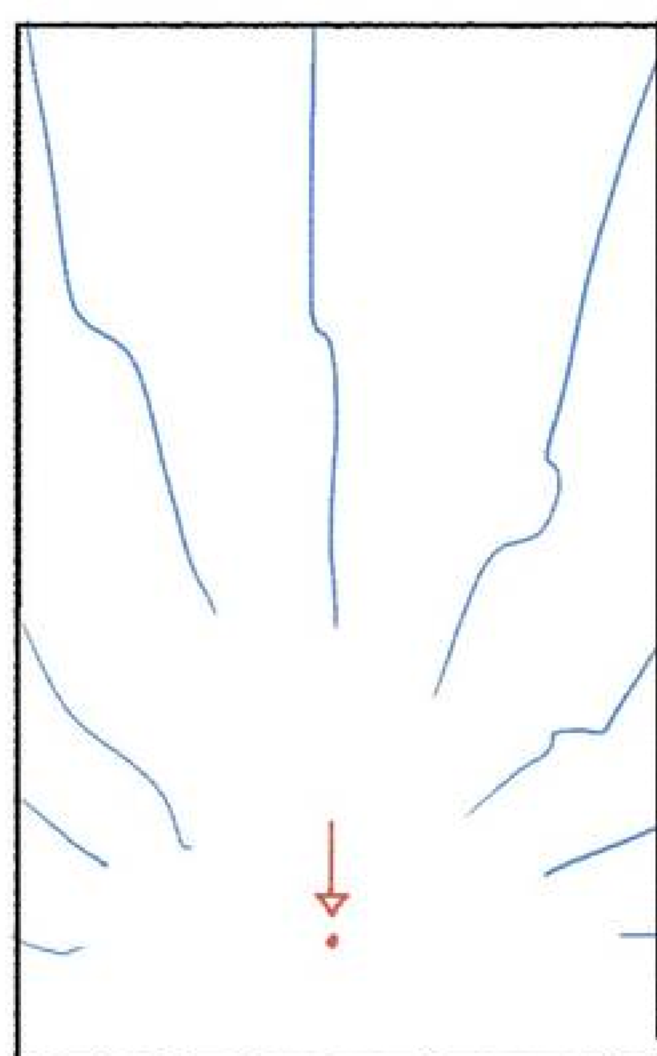


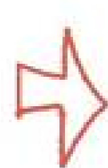
실루엣에 디테일을 추가하며 활활 타오르는 아우라 느낌으로 적합합니다

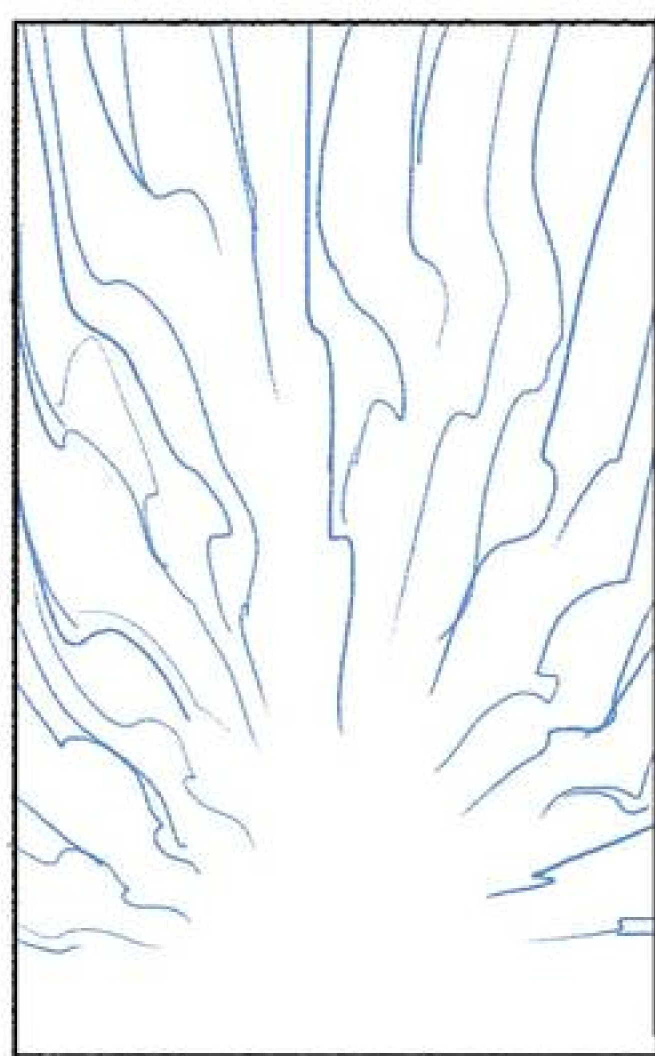


주먹이나 특정 부위에만 표현해도 캐릭터
능력이나 상황에 맞는 연출이 가능합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





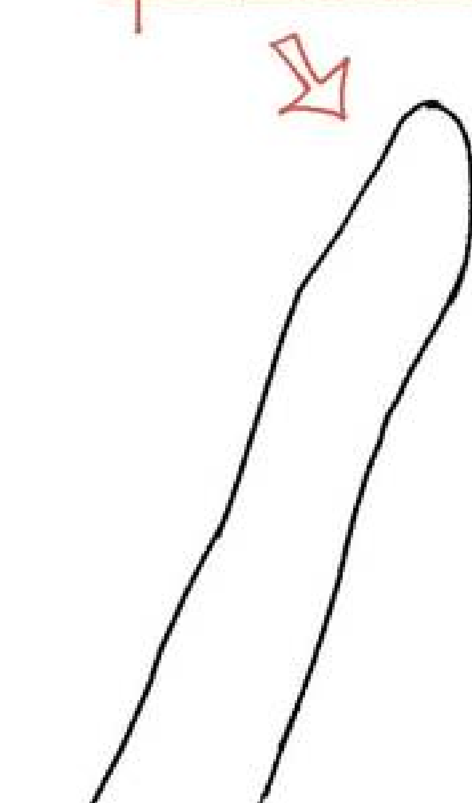


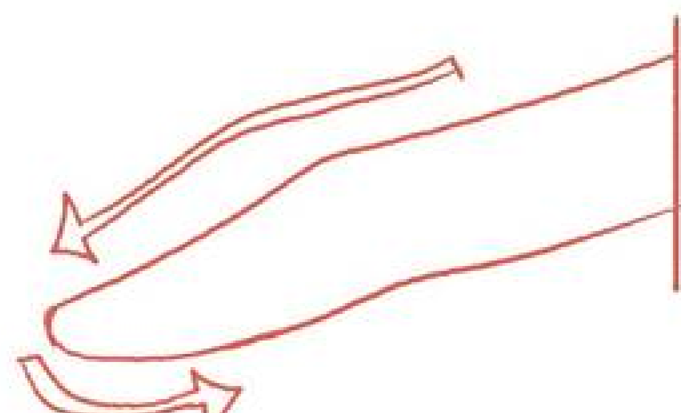


key point

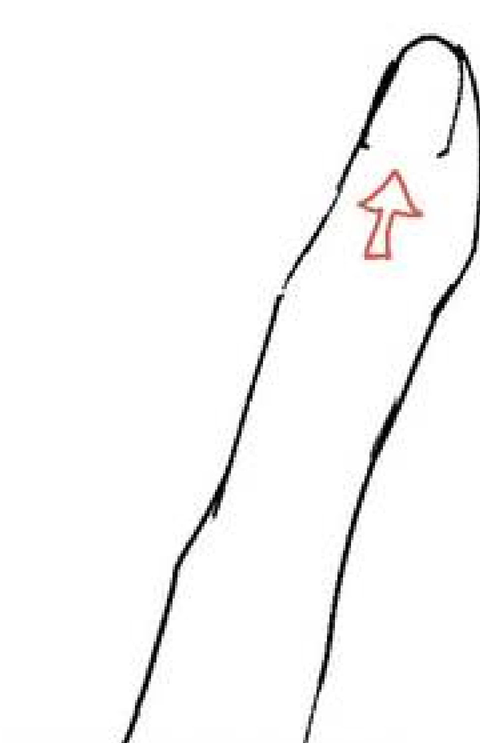
Q : 손톱을 그리면 어색하거나 안 어울려요

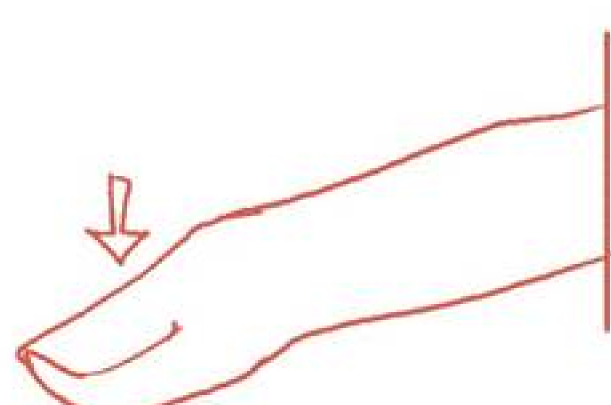
손톱을 그리는 방식은 그림체에 따라 어울리는 표현이 있습니다



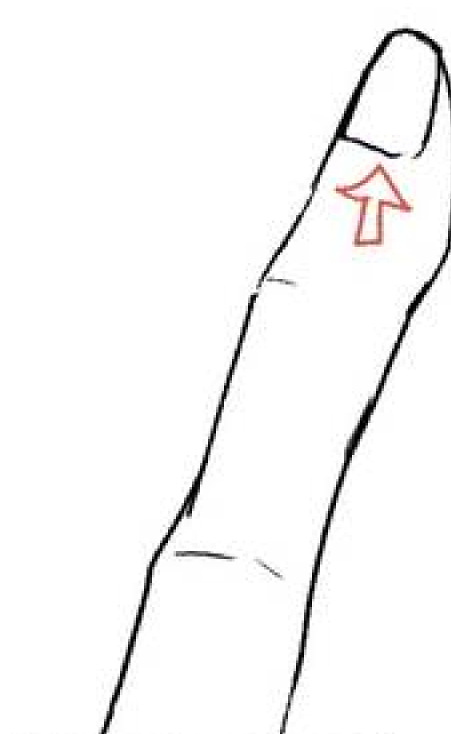


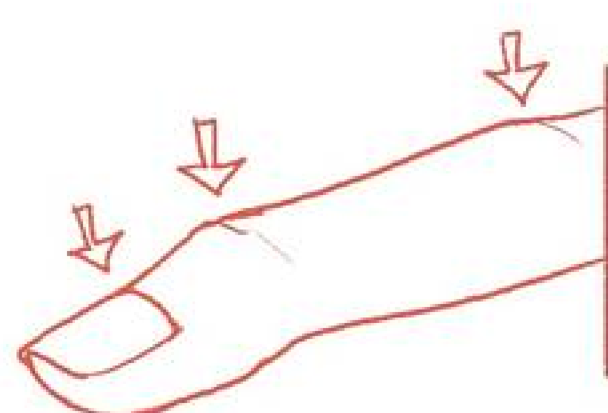
손톱이 없는 유형으로 단순하거나
만화체에 어울리는 표현입니다





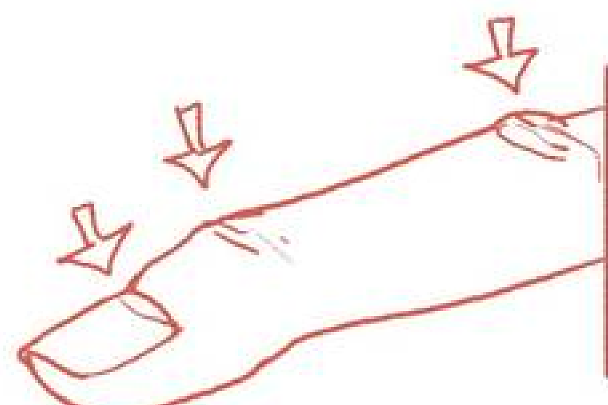
손톱을 다 그리지 않고 세로 선까지만
그어서 형태를 보여주는 표현입니다
(제가 주로 그리는 손톱 유형입니다)



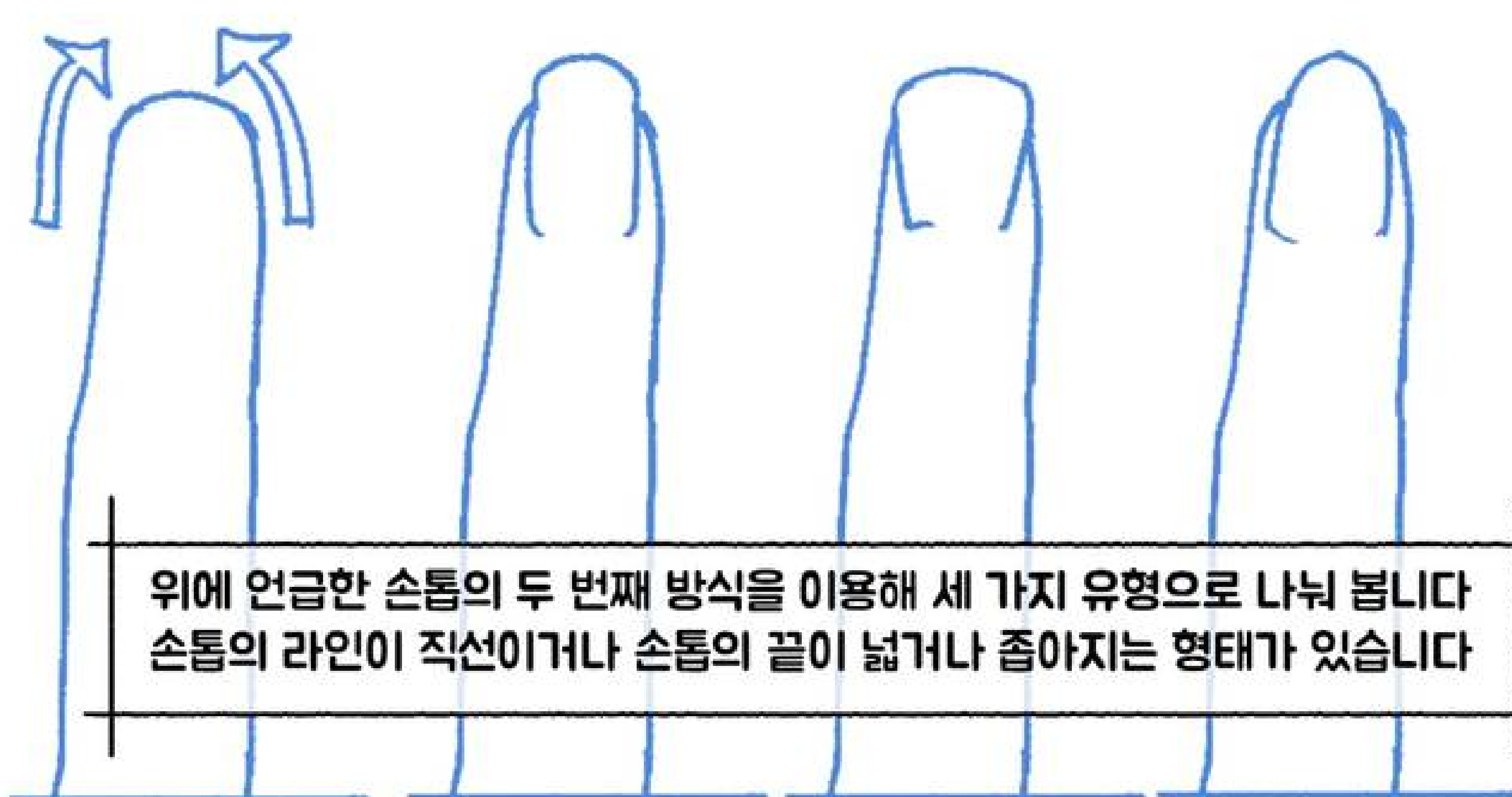


손톱의 형태를 다 보여주기 때문에
사실적인 느낌을 줍니다 그에 맞춰 손가락
마디 역시 미세하게 잡아주면 좋습니다

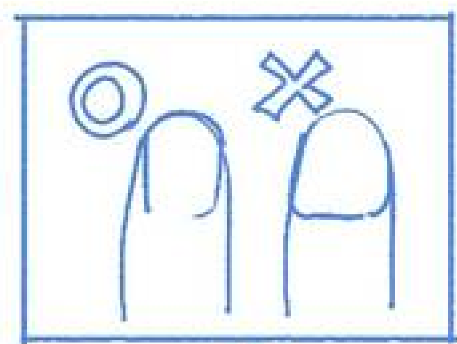




손톱 반달 부분까지 표현하면서
상당히 디테일한 묘사가 되며 마디의
주름까지 표현해야 어울립니다

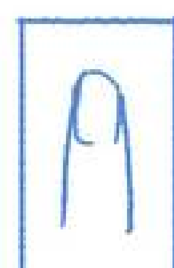






검지, 중지, 약지의 세 손가락
손톱 형태는 비슷하고 손가락
라인과 붙여 그리지 않습니다

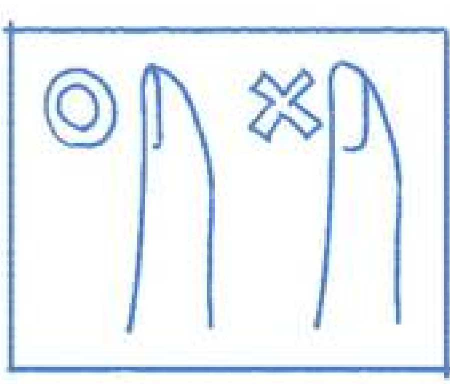


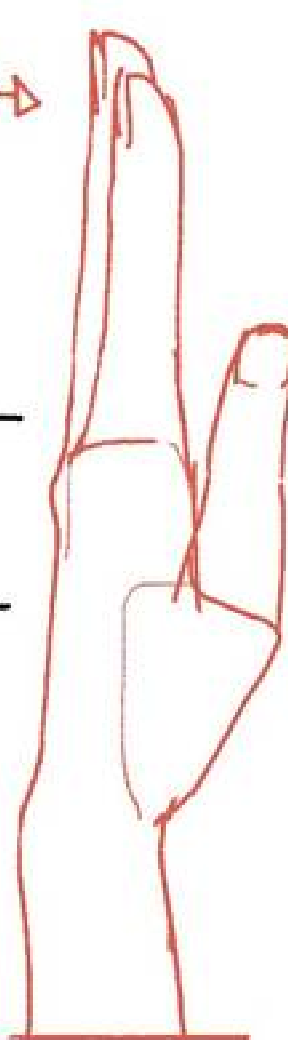


새끼손가락의 경우 손톱을
다른 손톱보다 얇고 조금 더
작게 그려줍니다

엄지손톱의 경우엔
다른 손톱보다 크고 넓으며
보는 방향이 다릅니다

위에서 볼 때 다섯 손가락 손톱의 형태를 확인합니다



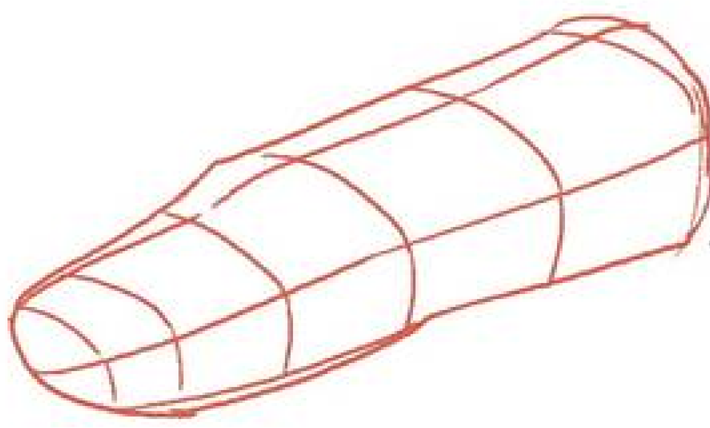




옆에서 보는 손톱의 형태로
손톱이 넓어지지 않게 그립니다

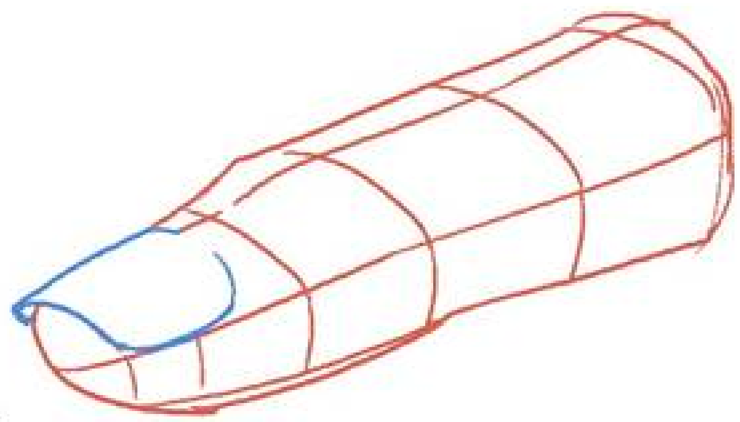
엄지손톱의 경우
보는 방향이 달라
정면의 형태가 됩니다

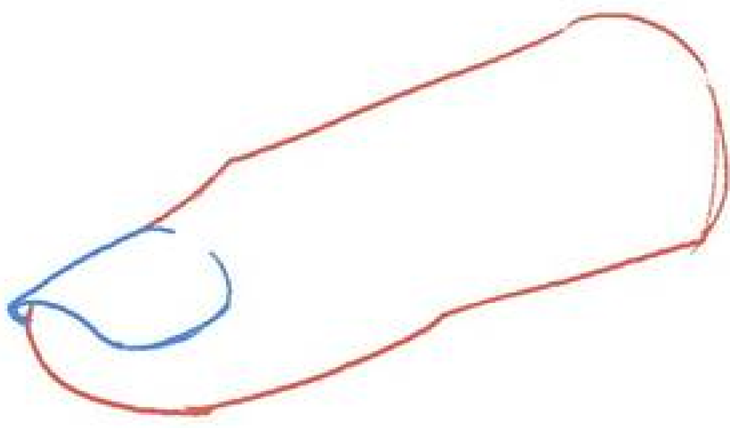
옆에서 볼 때 보이는 손가락 손톱의 형태를 확인합니다



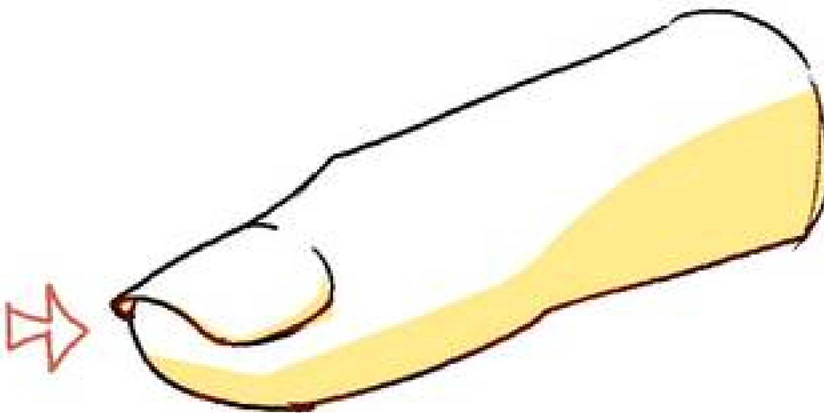
손톱이 조금은 입체적으로 보이기 위해선
손가락 투시 형태를 고려해서 그려야 합니다

손가락 끝 윗면에 손톱을 그려줍니다

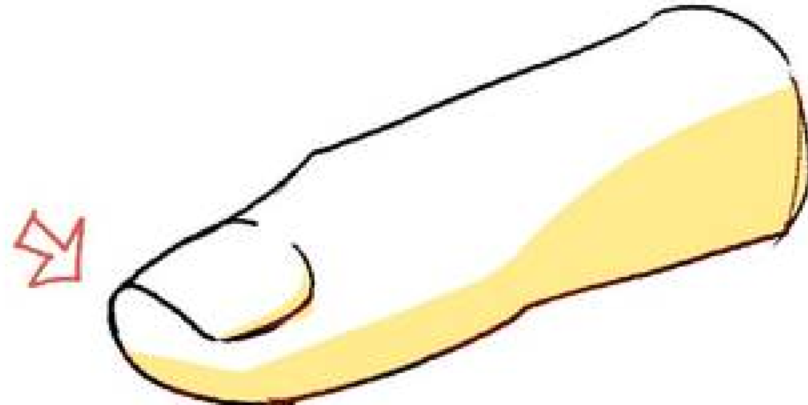




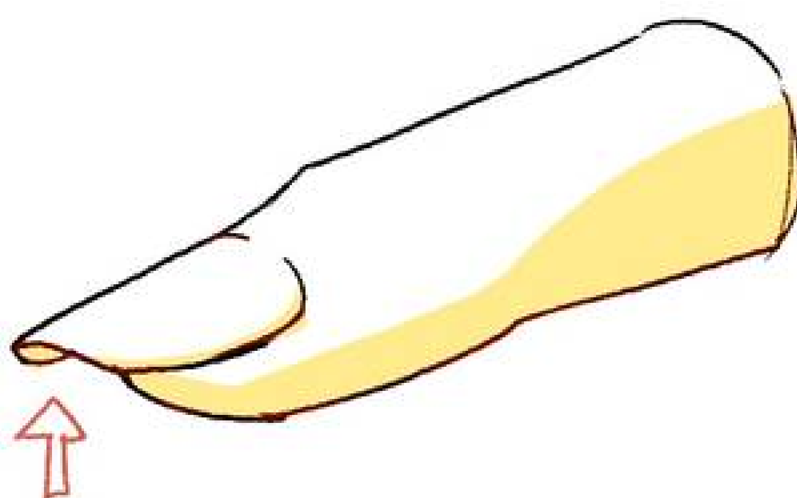
손가락 윗면에 그려져야
안정적이고 이쁘게 보입니다



기본적인 형태로 손톱이 조금 길어졌을 때

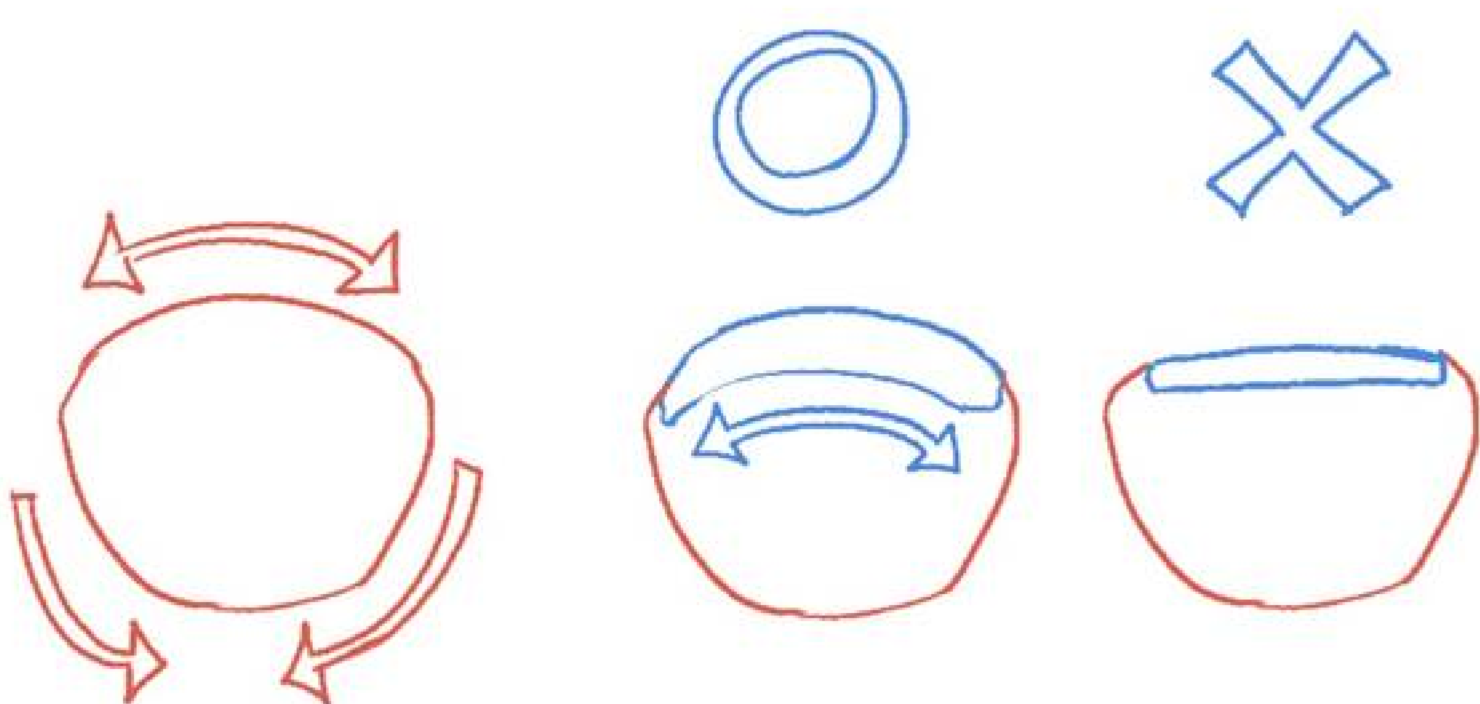


손톱이 짧을 때 손가락
끝부분보다 못 미칩니다



손톱이 길어져서 손가락
끝을 넘어갑니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

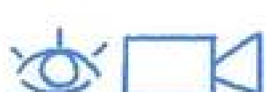


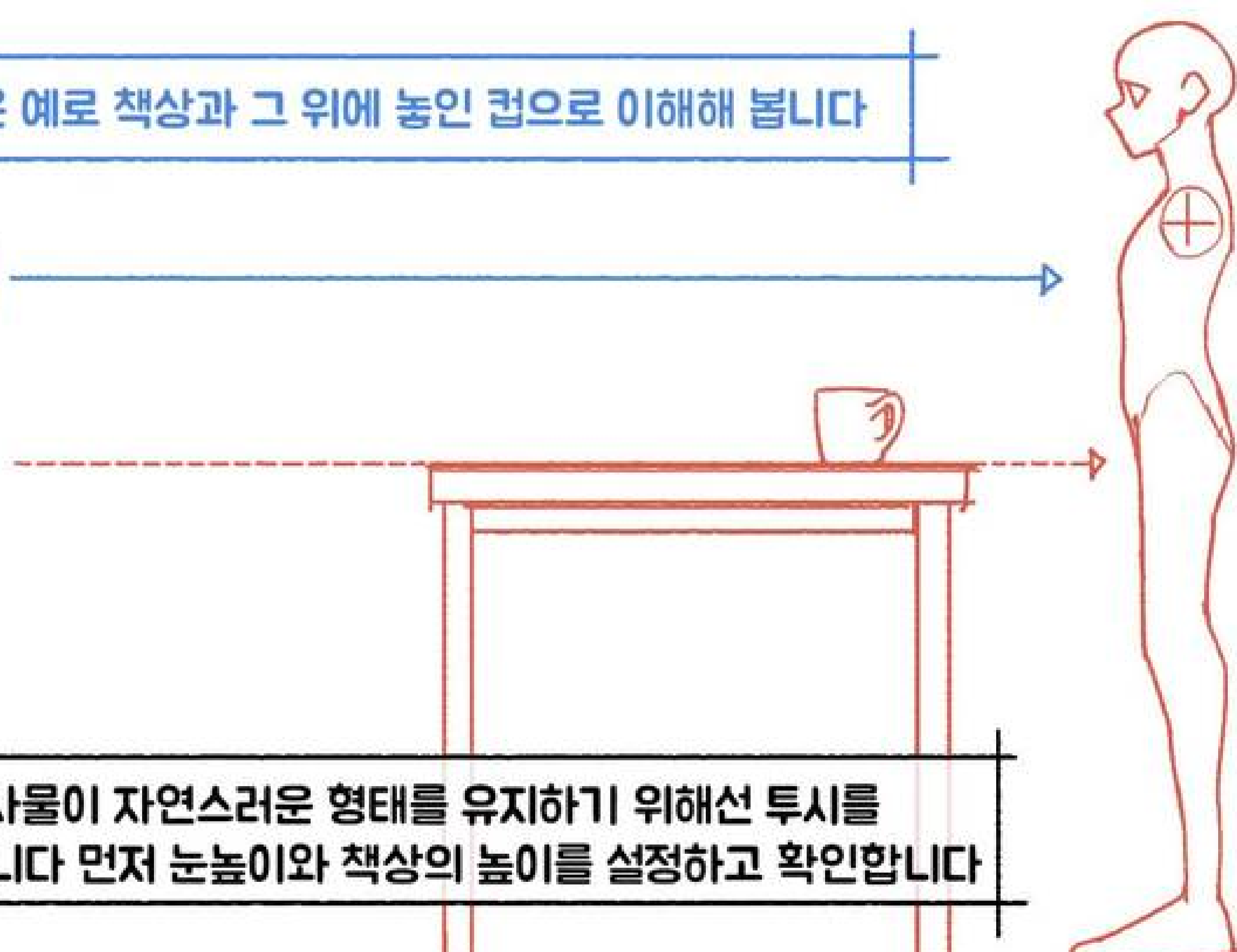
정면에서 보는 손톱의 형태로 딱딱한 직선이
아닌! 곡선으로 손가락 형태를 따라갑니다

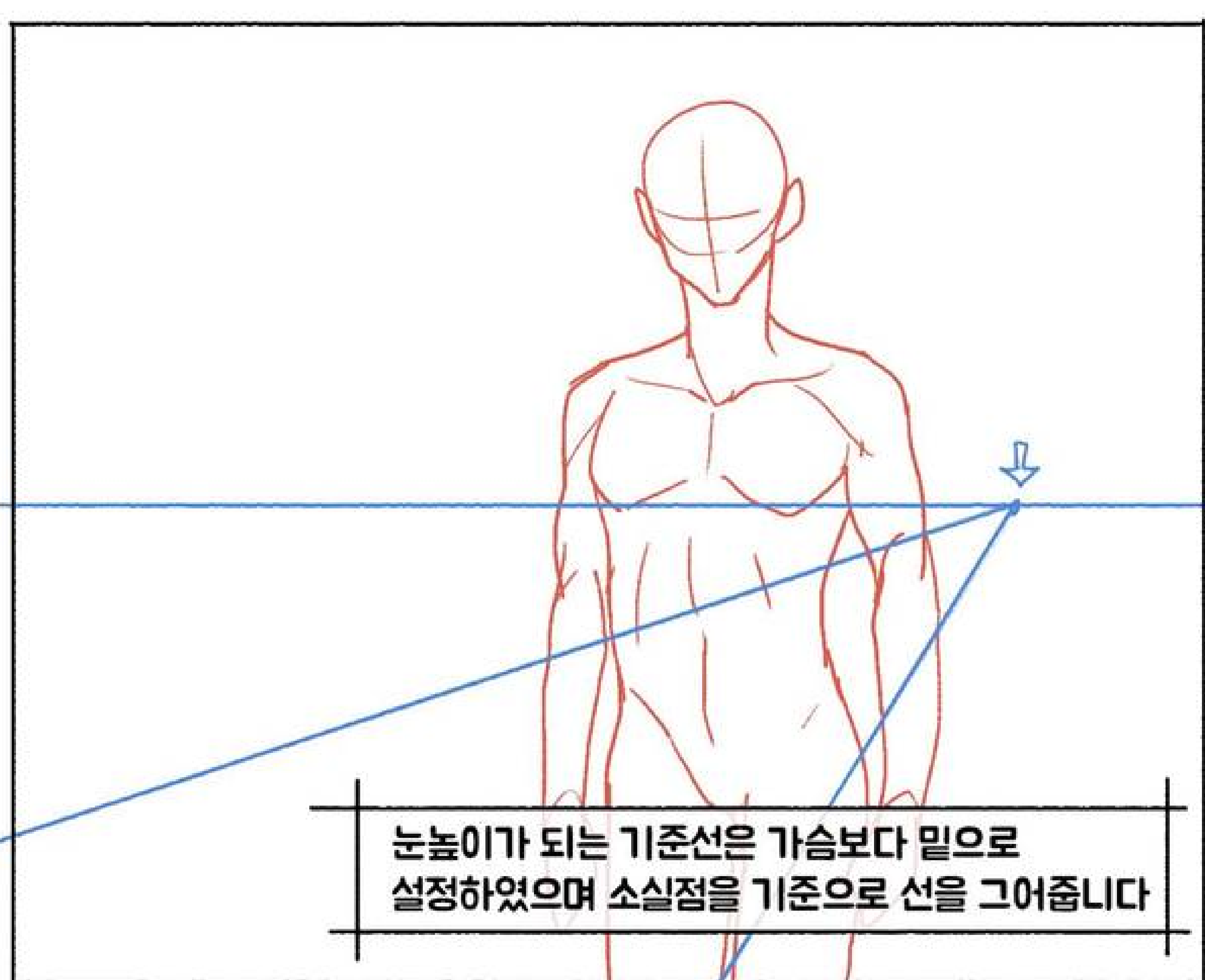


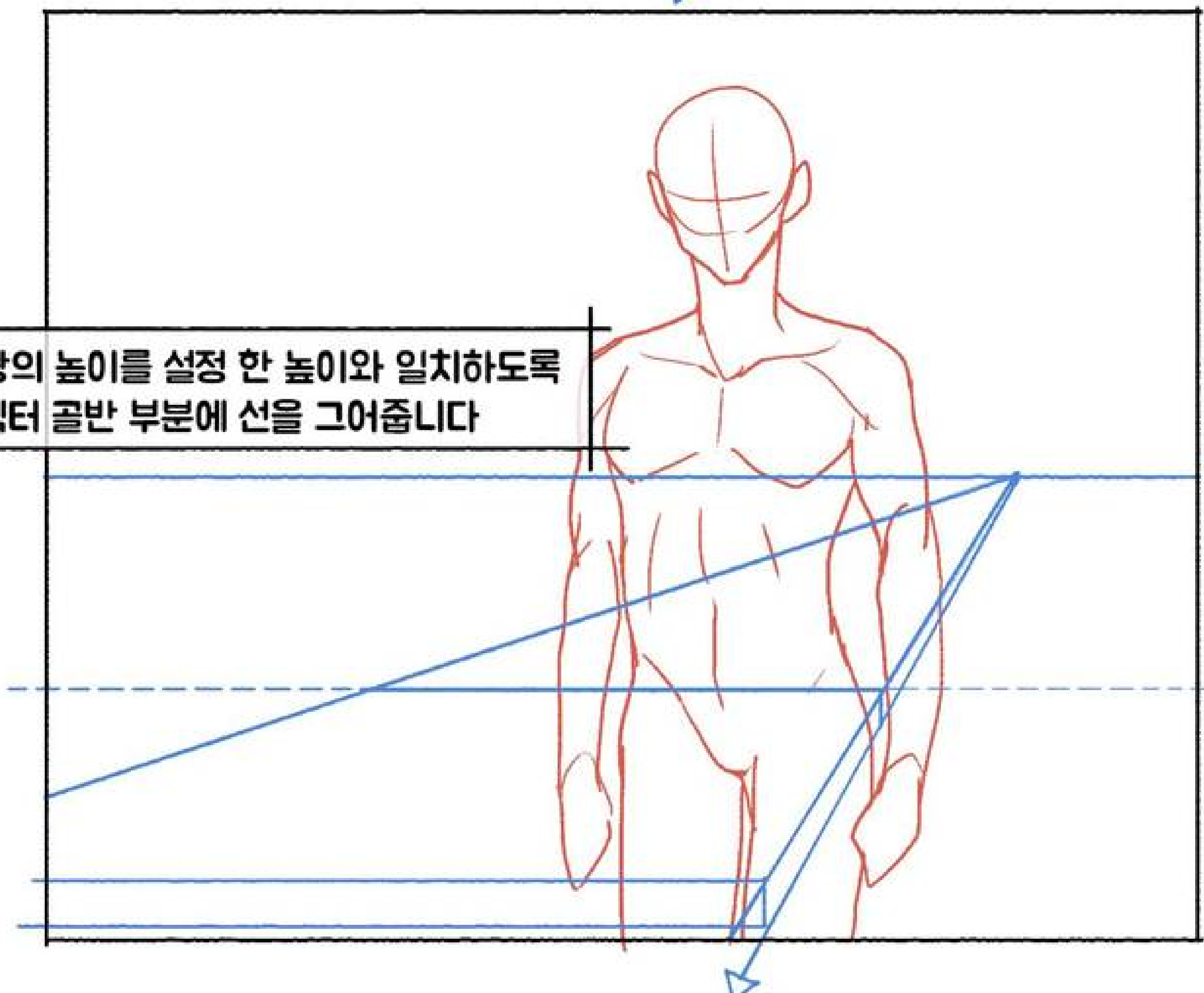
key point

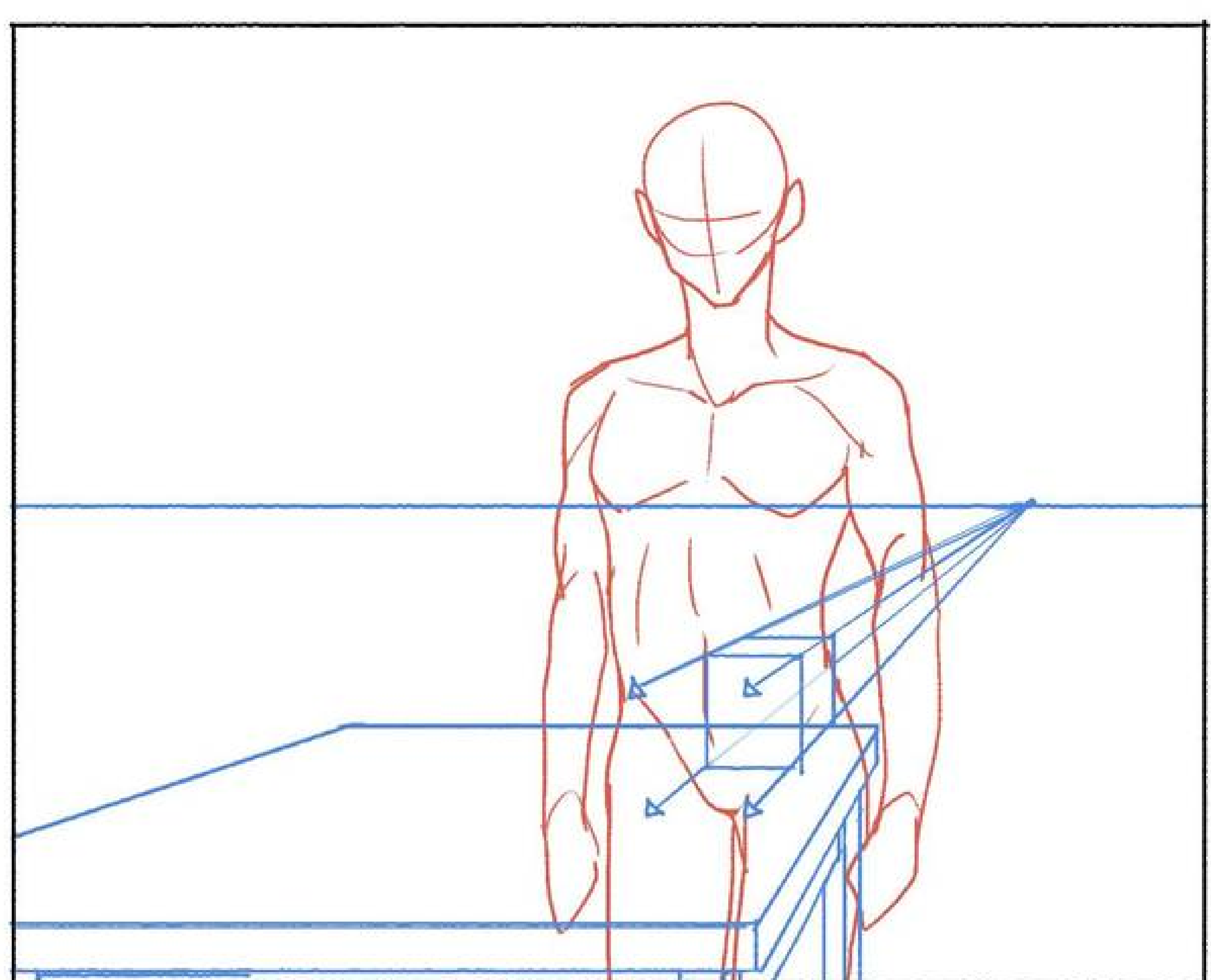
Q : 캐릭터와 사물을 그리면 안 어울려요

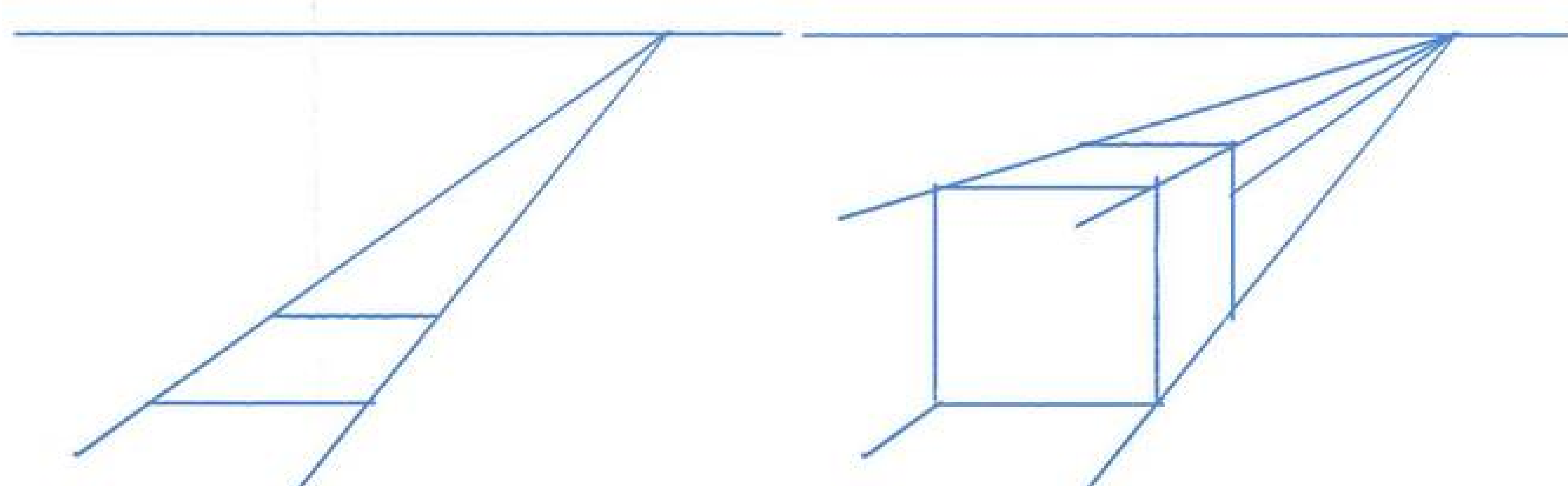


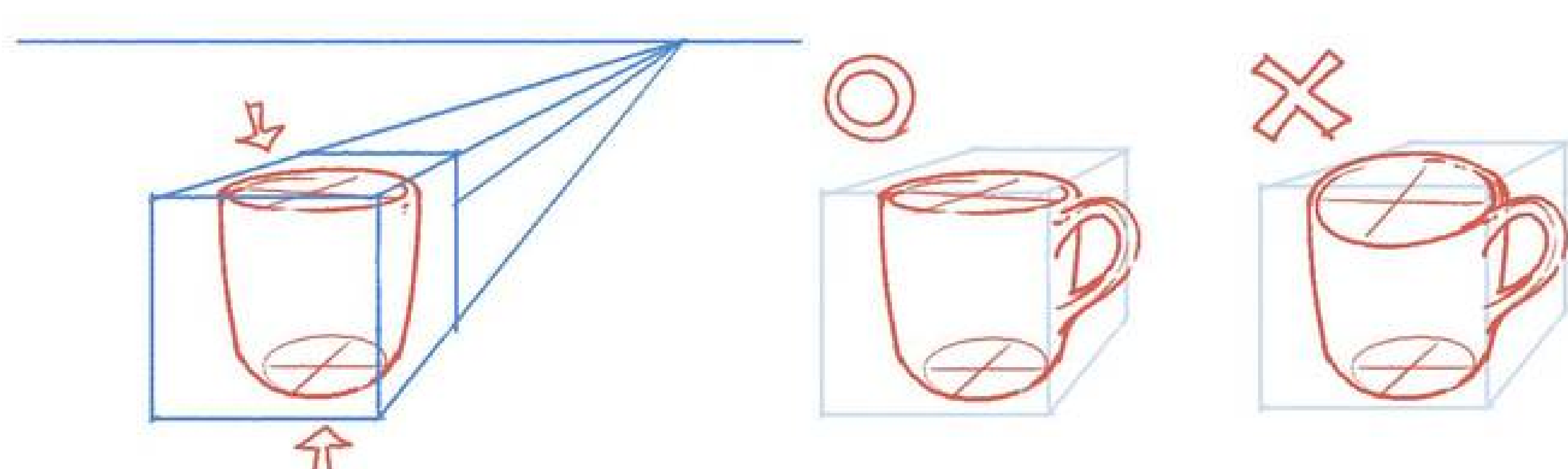


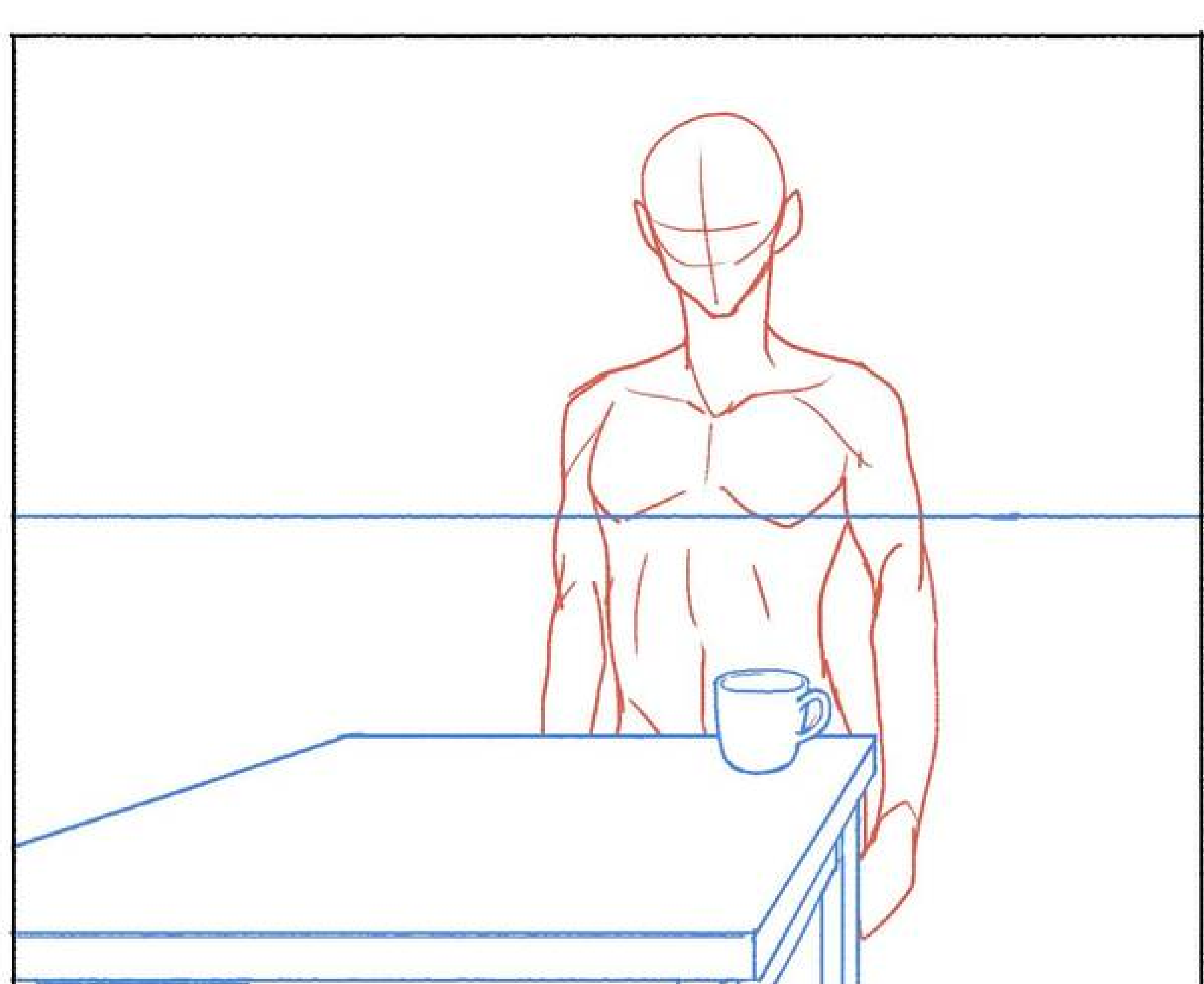




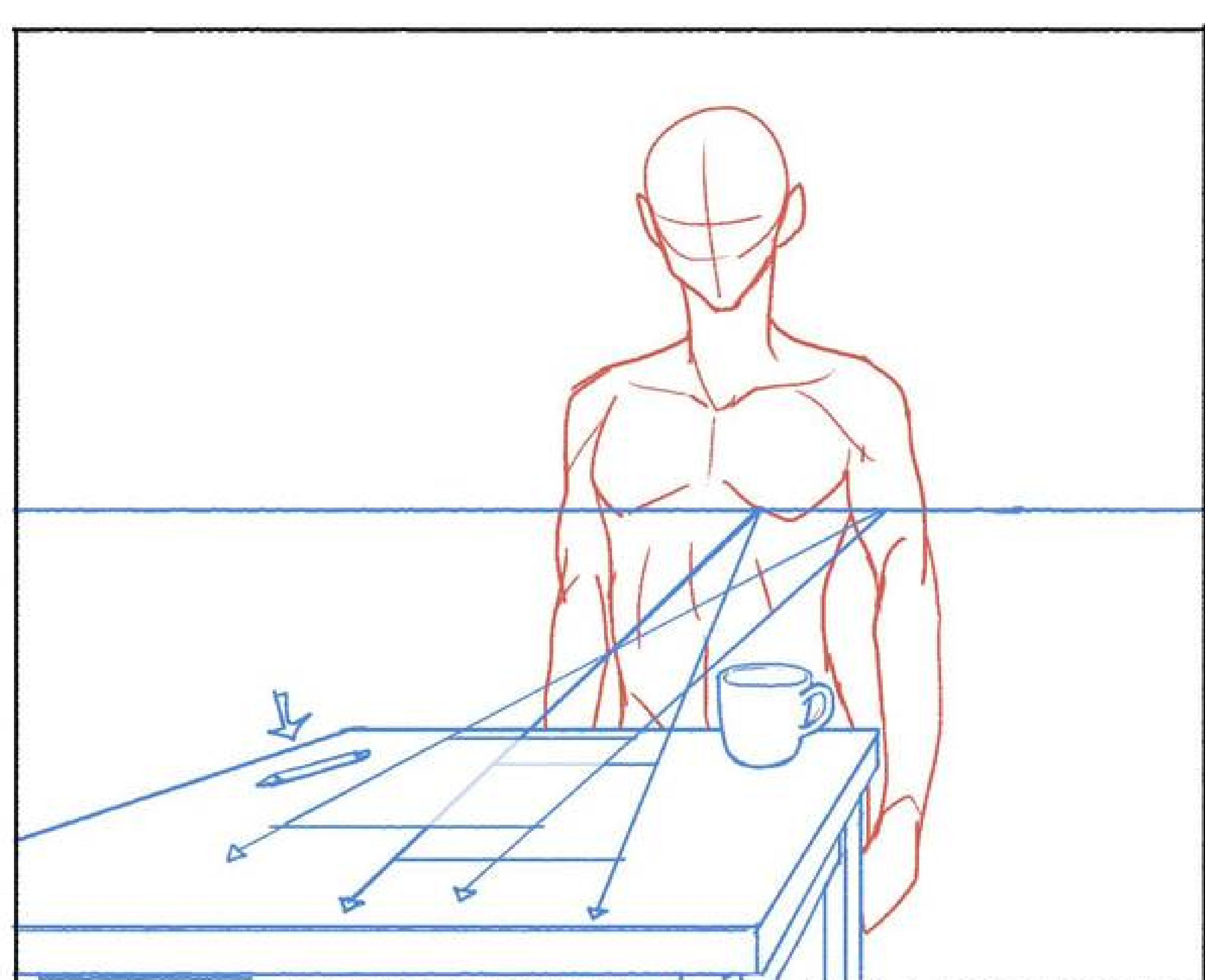




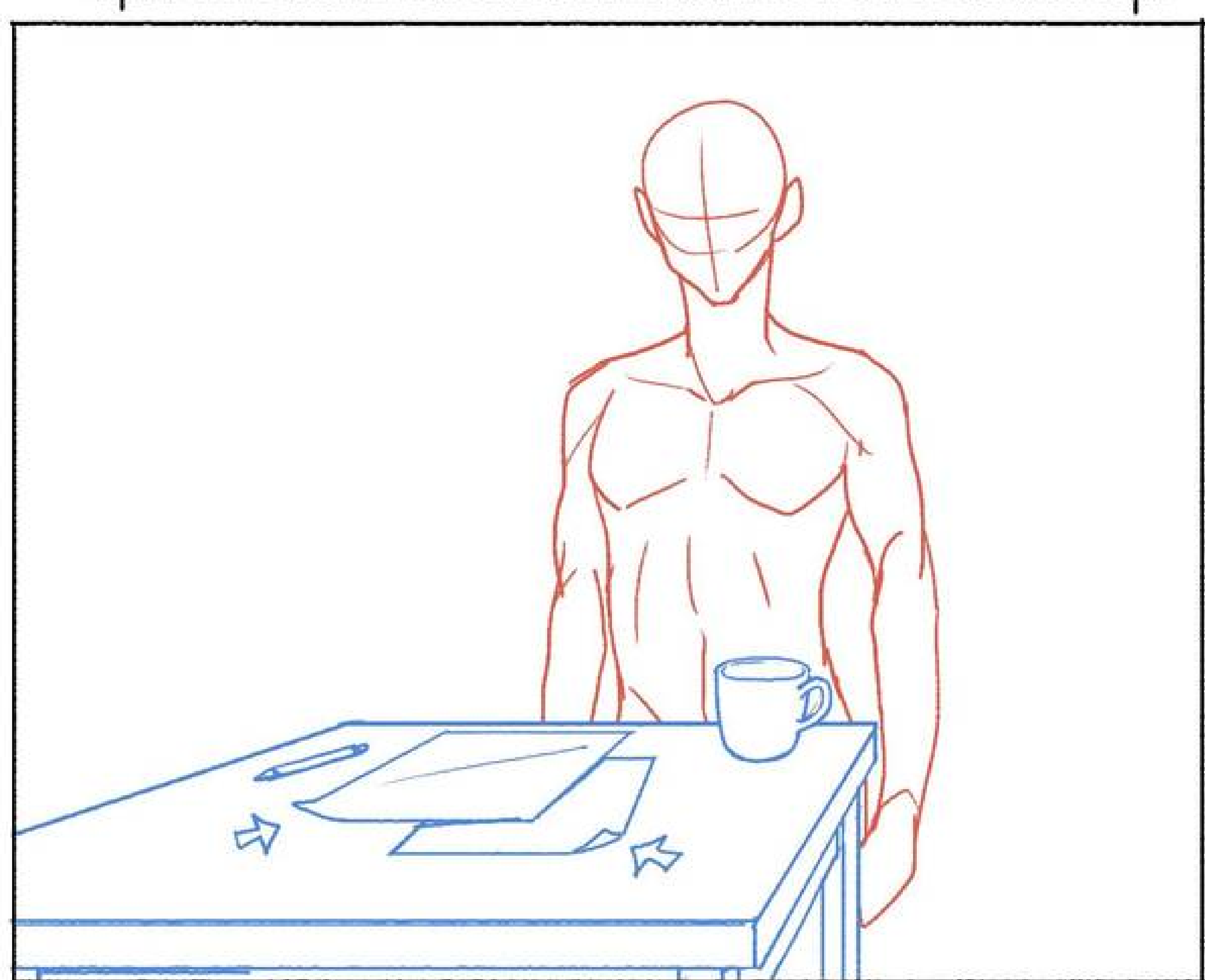




형태가 나온 사물의 경우 투시된 선을 지워 정리합니다

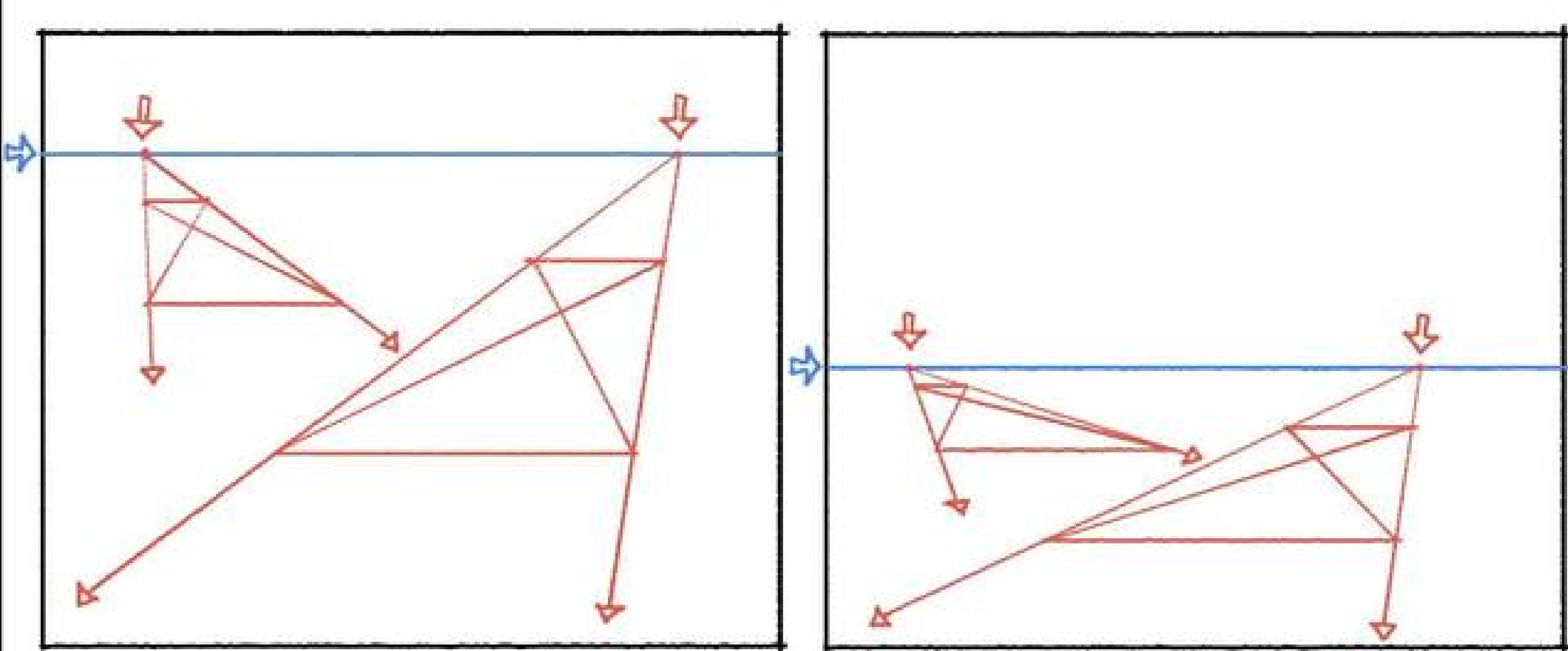


추가로 그려야 할 사물이 있다면 같은 눈높이에서 선을 만들어
그려주고 작은 사물이라면 굳이 투시가 없어도 무방합니다



딱딱해 보일 수 있는 사물의 특정 부분을 부드럽게 만들어주고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

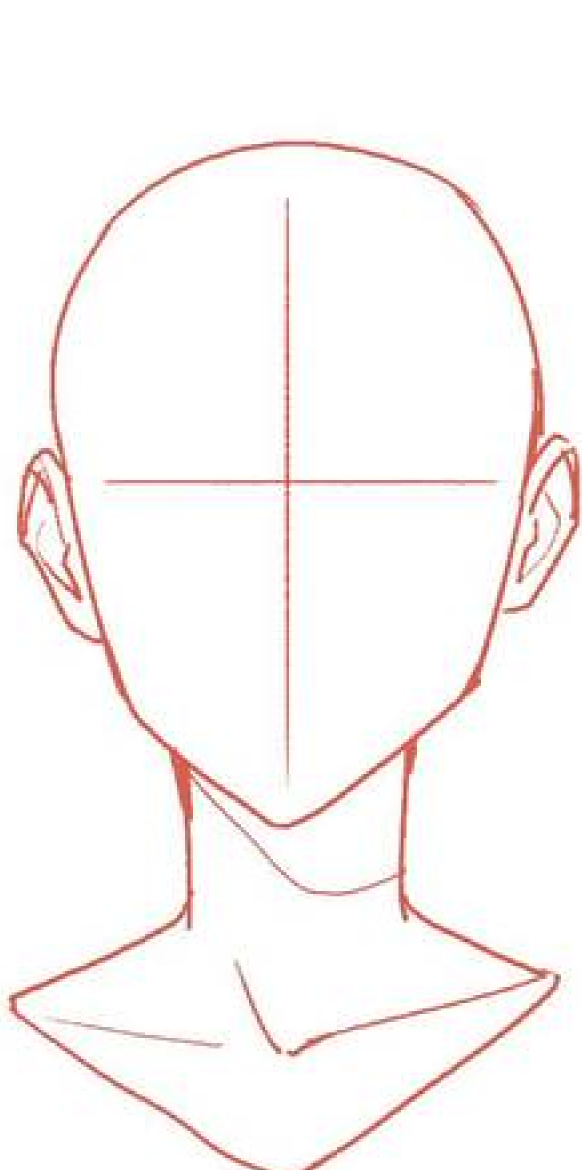
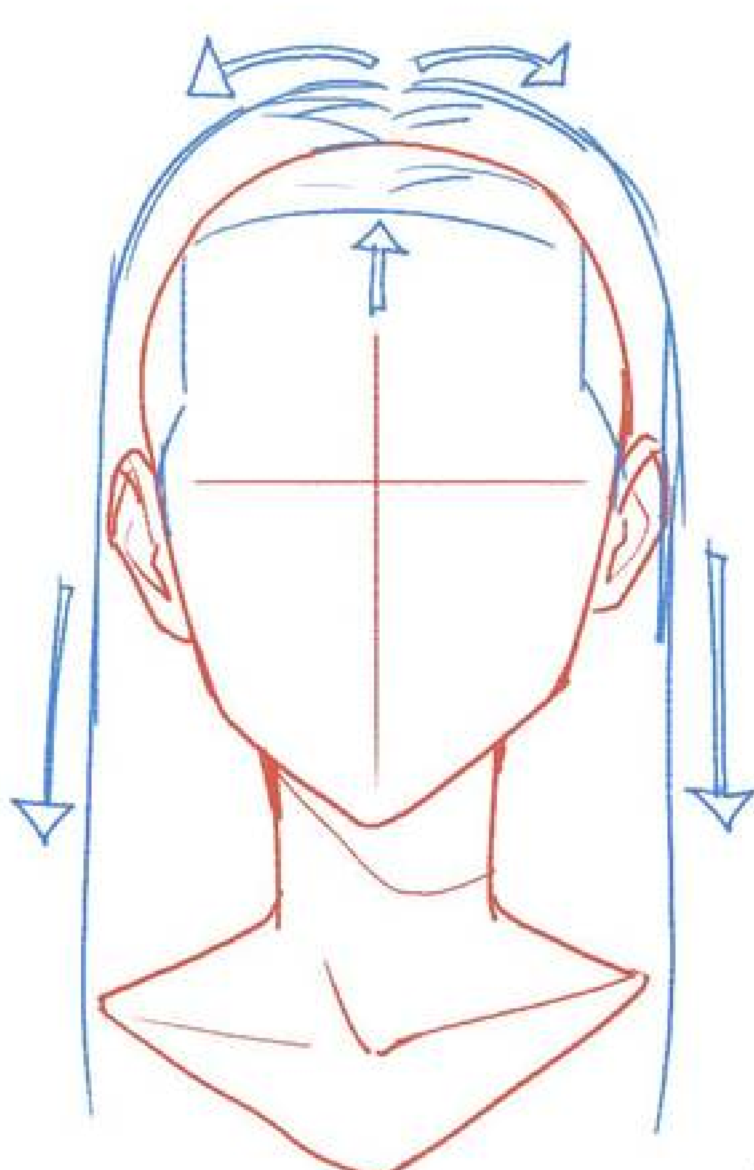


카메라 눈높이 위치에 따라서
면의 면적이나 각도가 달라지므로
투시로 생긴 캐릭터와 사물의 어색해
보이는 문제를 파악하며 그려줍니다

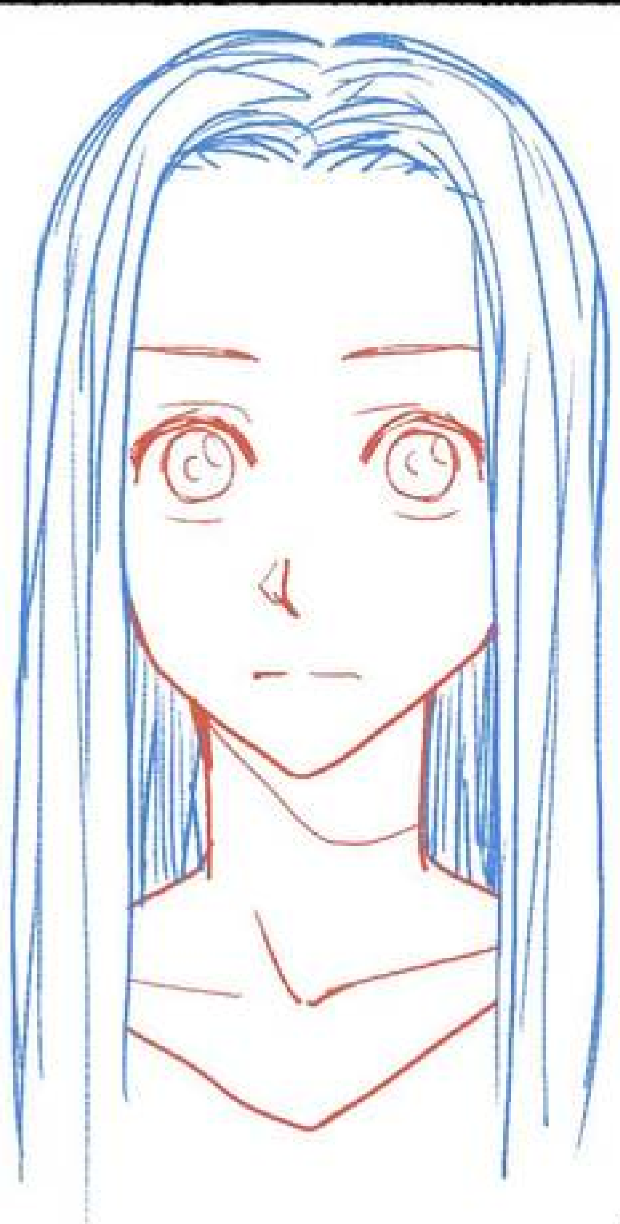
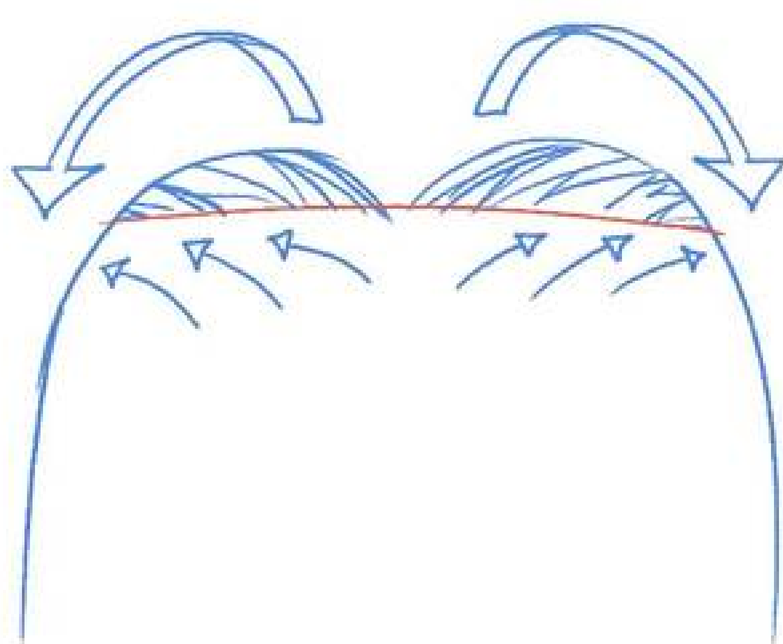


key point

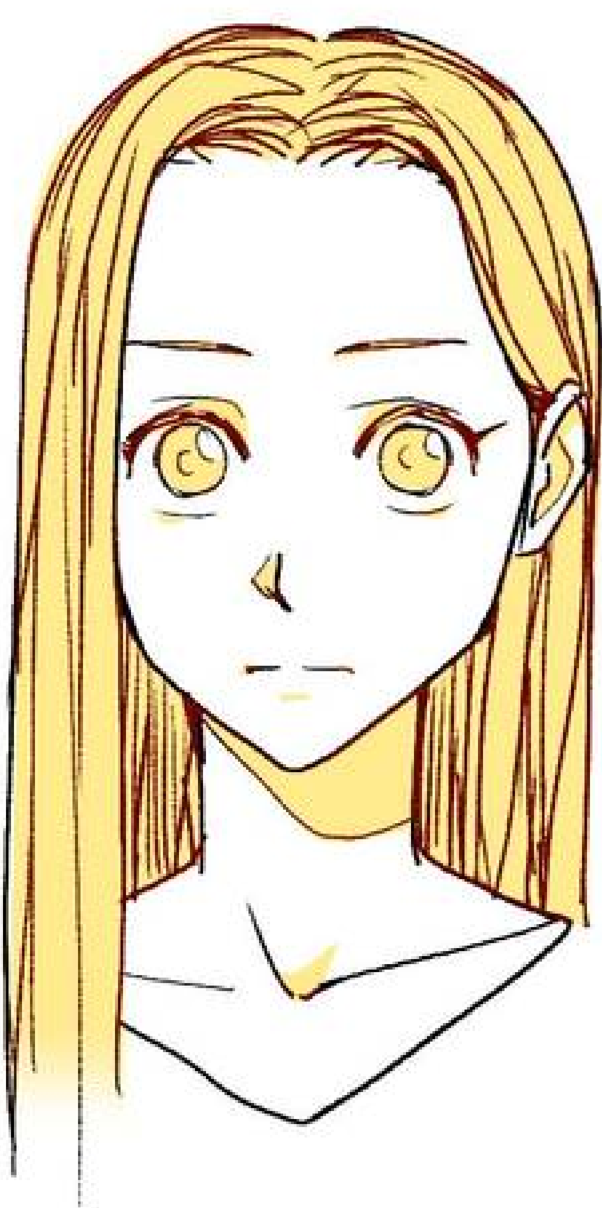
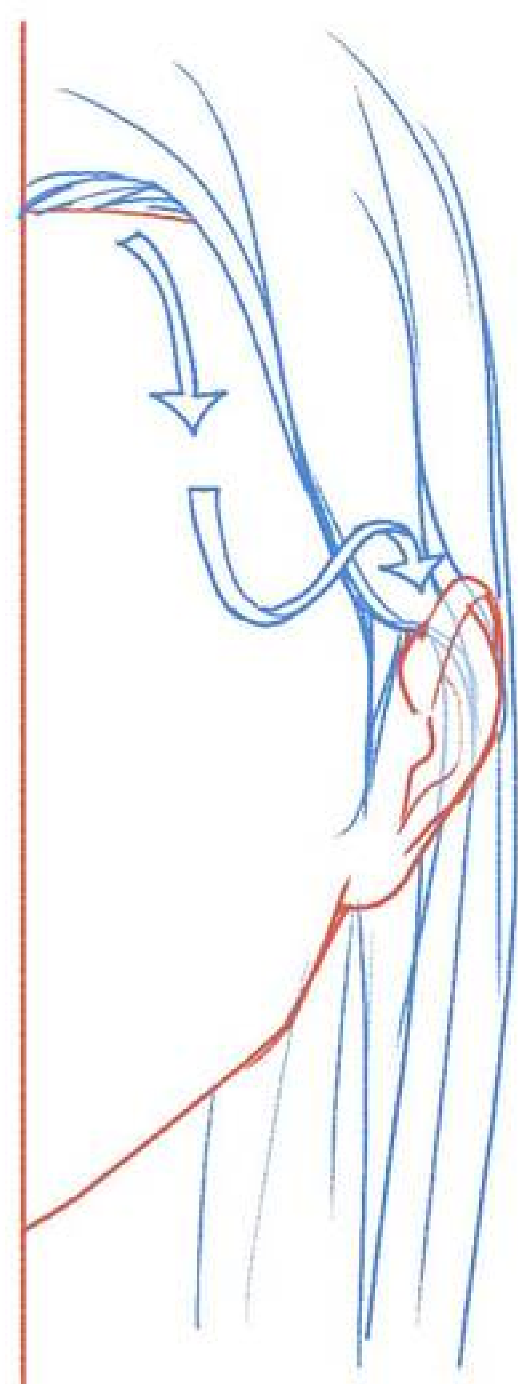
▌Q : 앞머리 없는 긴 생머리 스타일을 그려주세요

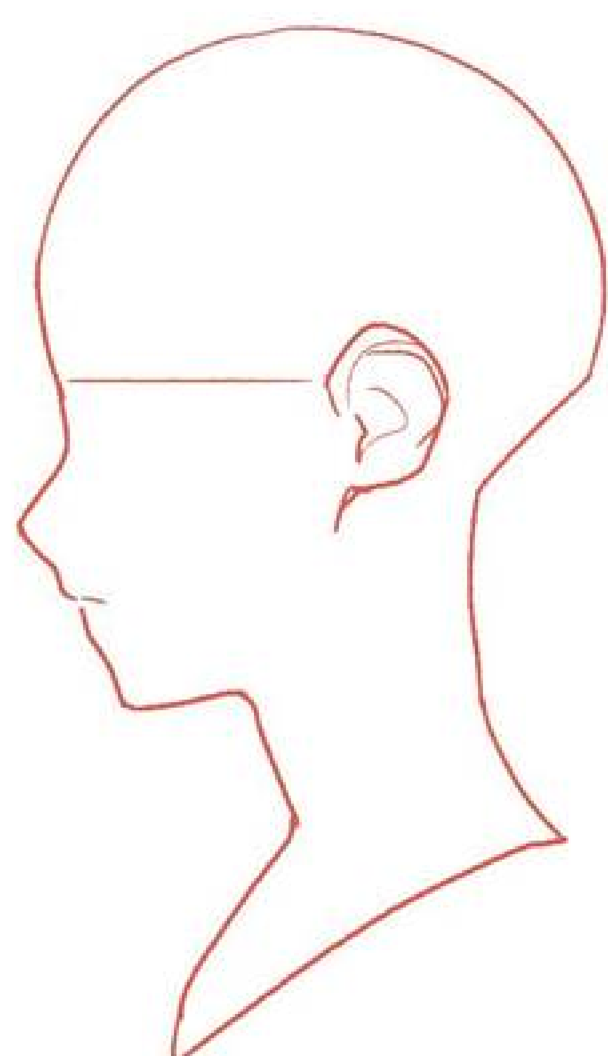
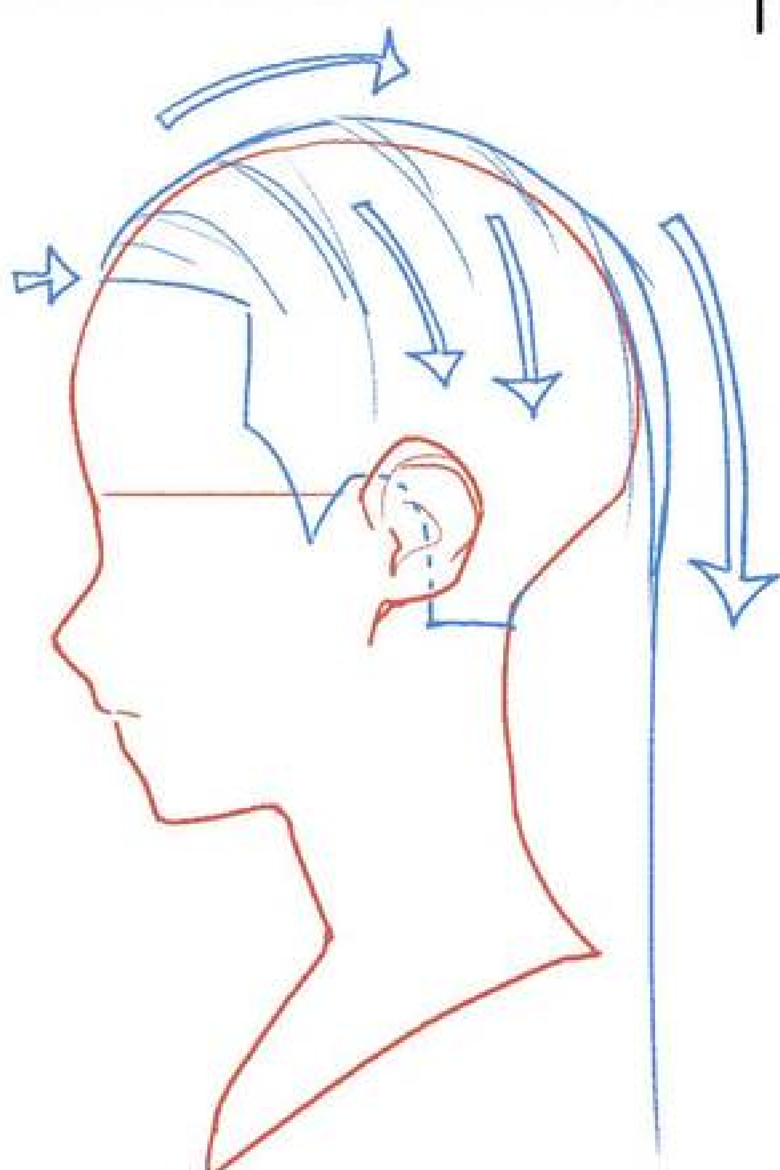
정면에서 가르마가 시작되는 지점을 잡아줍니다 좌, 우로 곡선을 그리며
머리 라인을 따라가다 귀를 덮어주는 위치에 수직으로 선을 그어줍니다

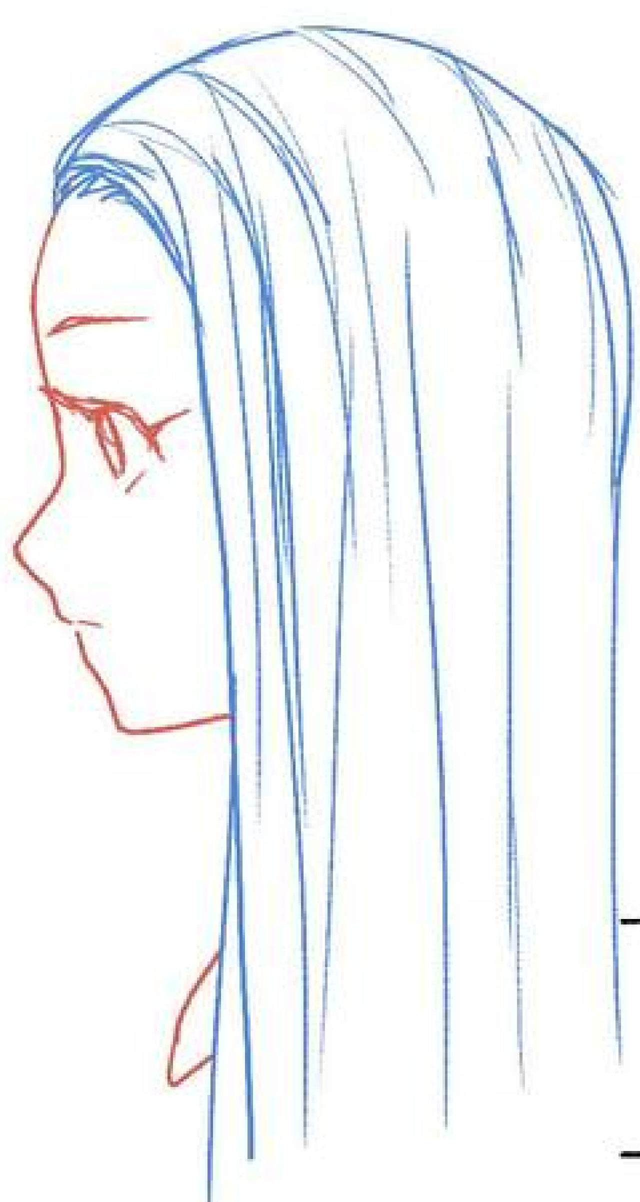
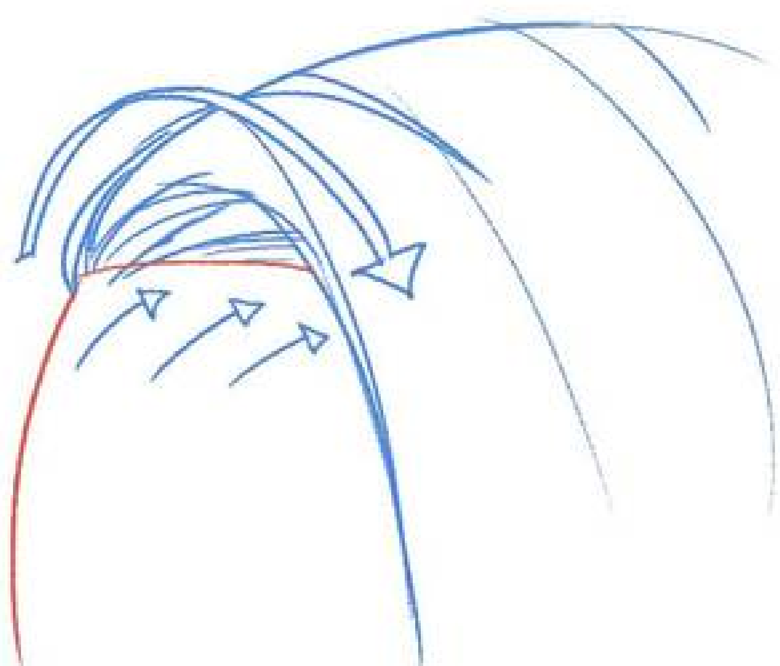
큰 곡선과 이마 라인을 고려해
작은 곡선으로 머리 뿌리를 표현합니다

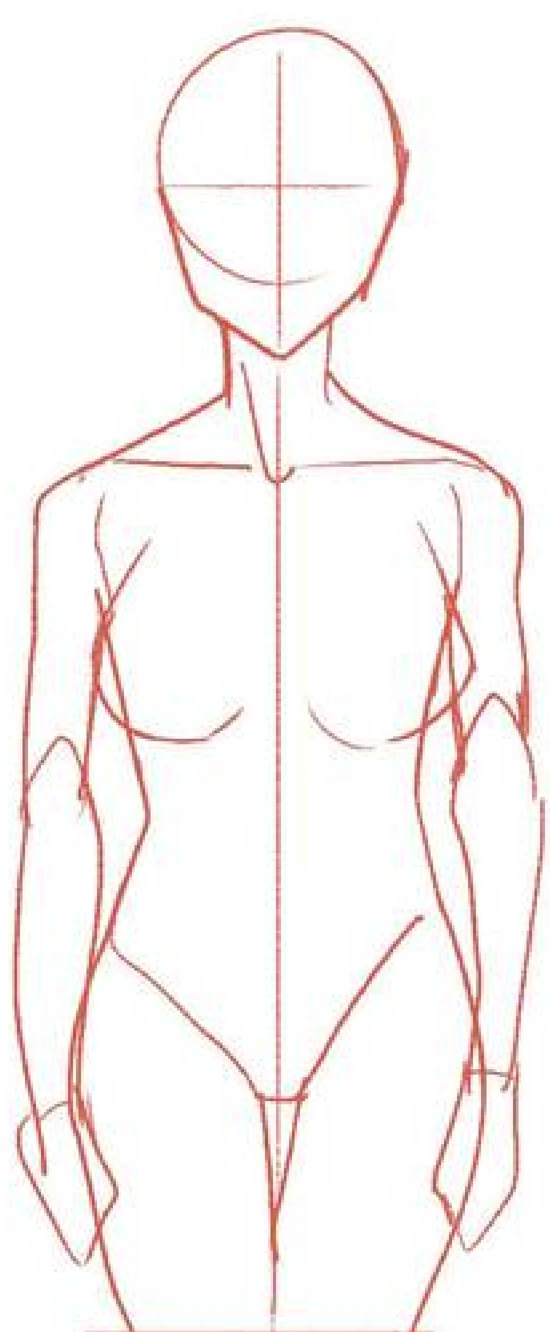
긴 머리를 귀 뒤로 넘길 경우 귀가 나온 틈 사이에 머리카락을 걸쳐
넘겨주고 자연스러움을 살리기 위해선 구레나룻을 일부분 표현합니다

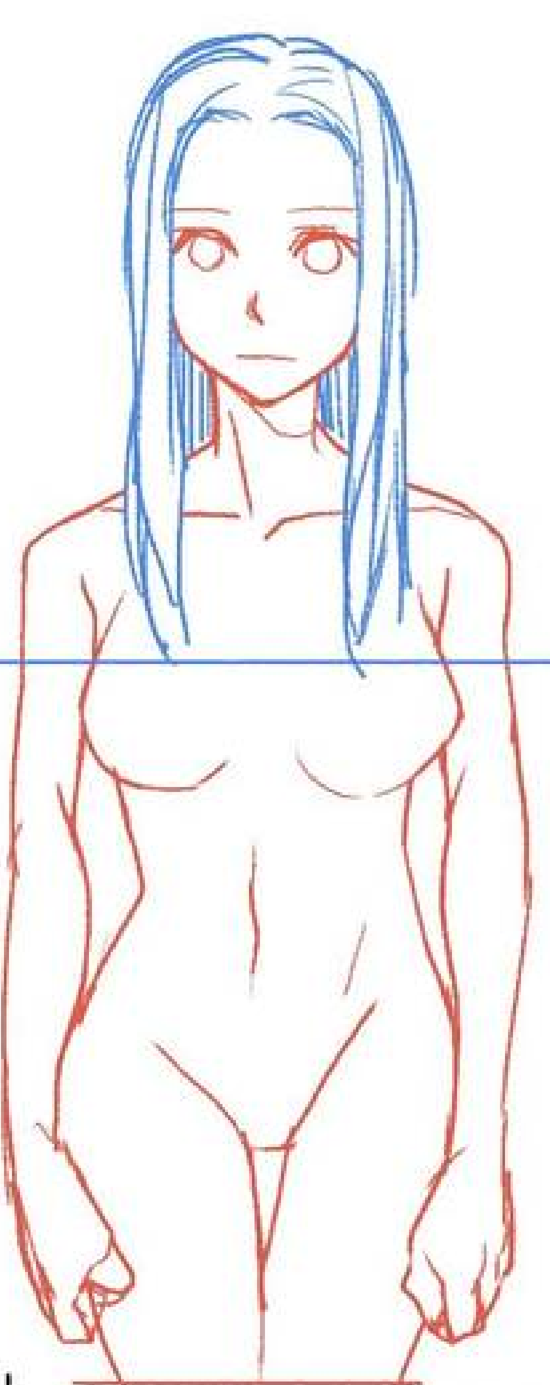
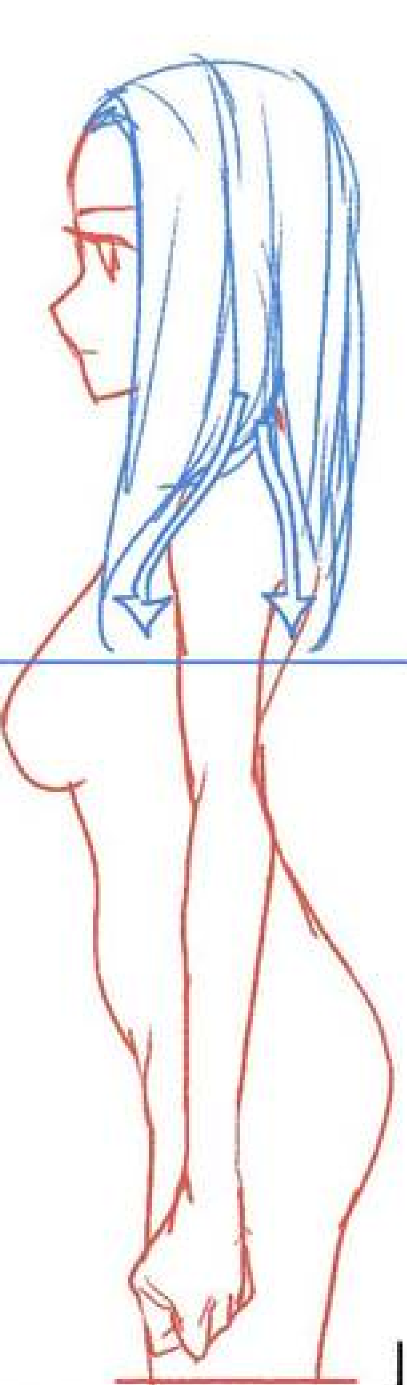
옆에서 볼 경우 위에서 아래로 내려오는 직선과 유사한 곡선을 그리며 내려 그립니다

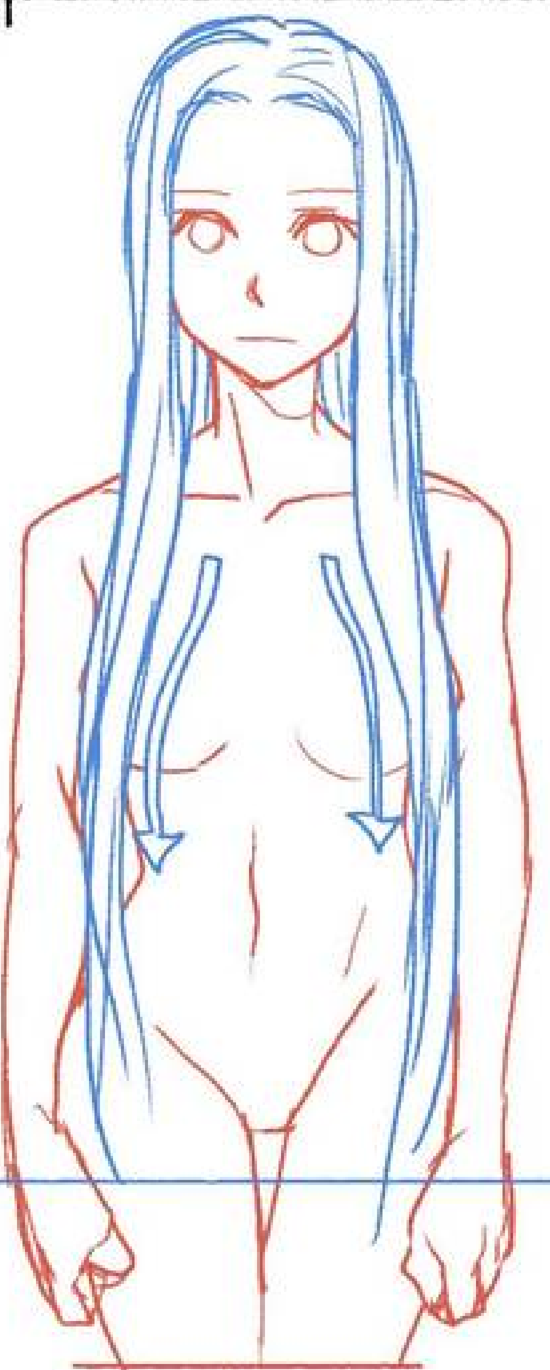
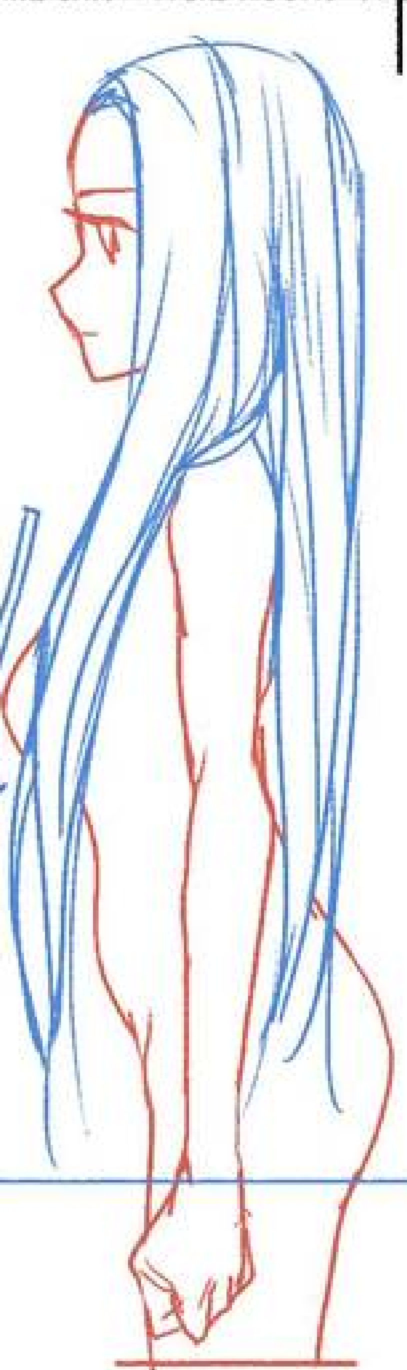
정면과 마찬가지로 큰 곡선으로 형태를 잡아주고
작은 곡선을 이용해 뿌리 부분을 표현합니다




캐릭터 상체까지 그려서 긴 생머리 스타일을 응용하여 그려봅니다

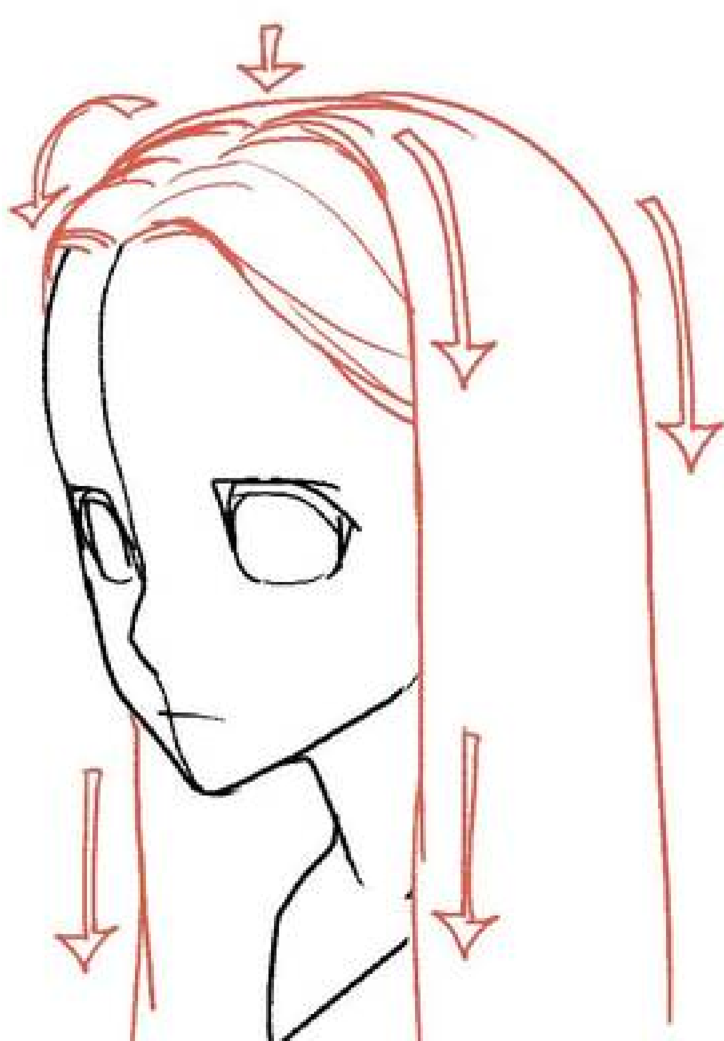



앞모습과 옆모습 머리카락의 길이를 맞춰줘야 하며
옆모습의 경우 어깨 라인으로 앞, 뒤로 갈라집니다

머리가 길어지면 여자의 인체를 고려해 가슴 부분에서 머리카락을 휘어지게 그립니다

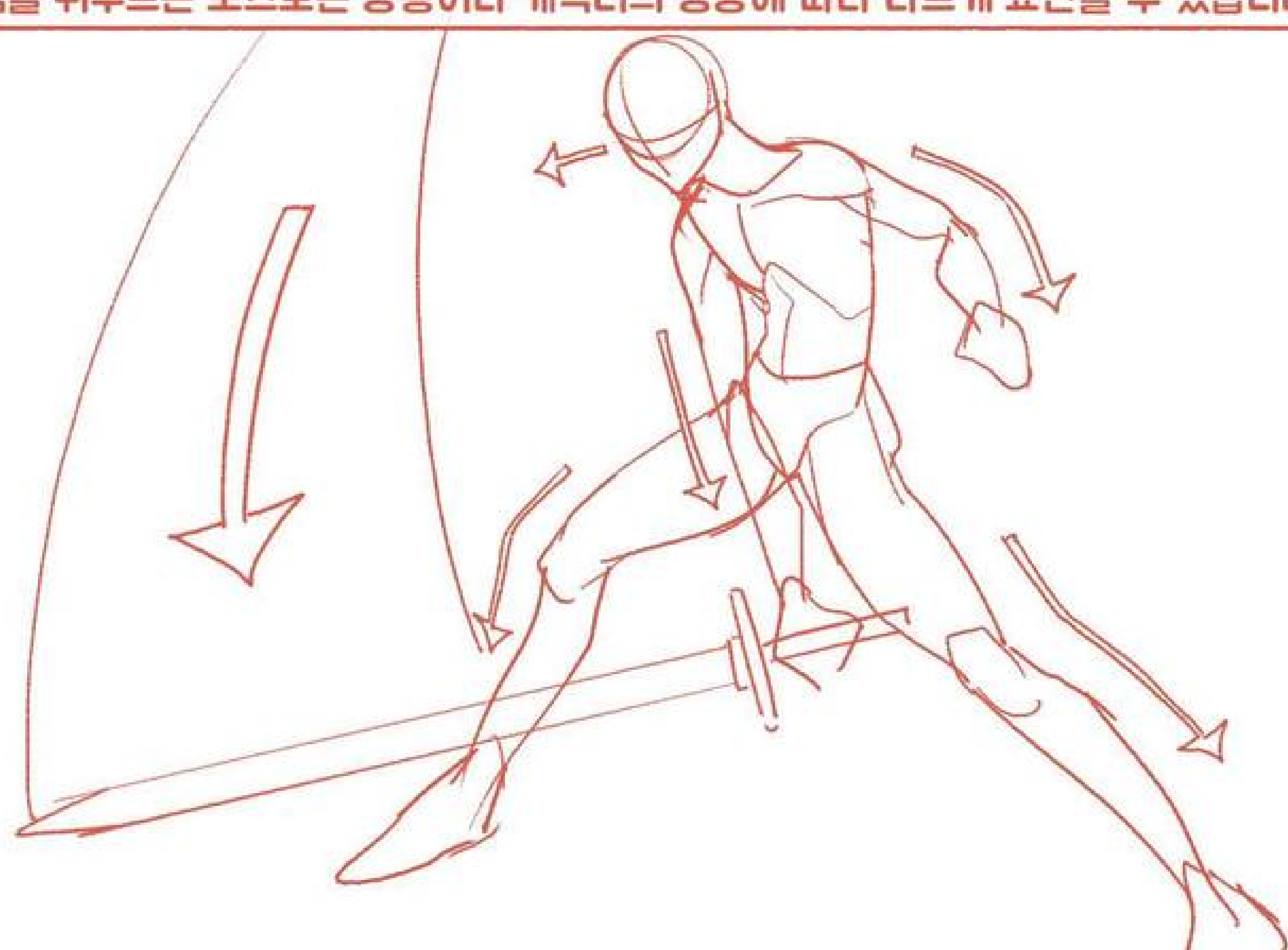
타코작가의 알아두면 좋다!!

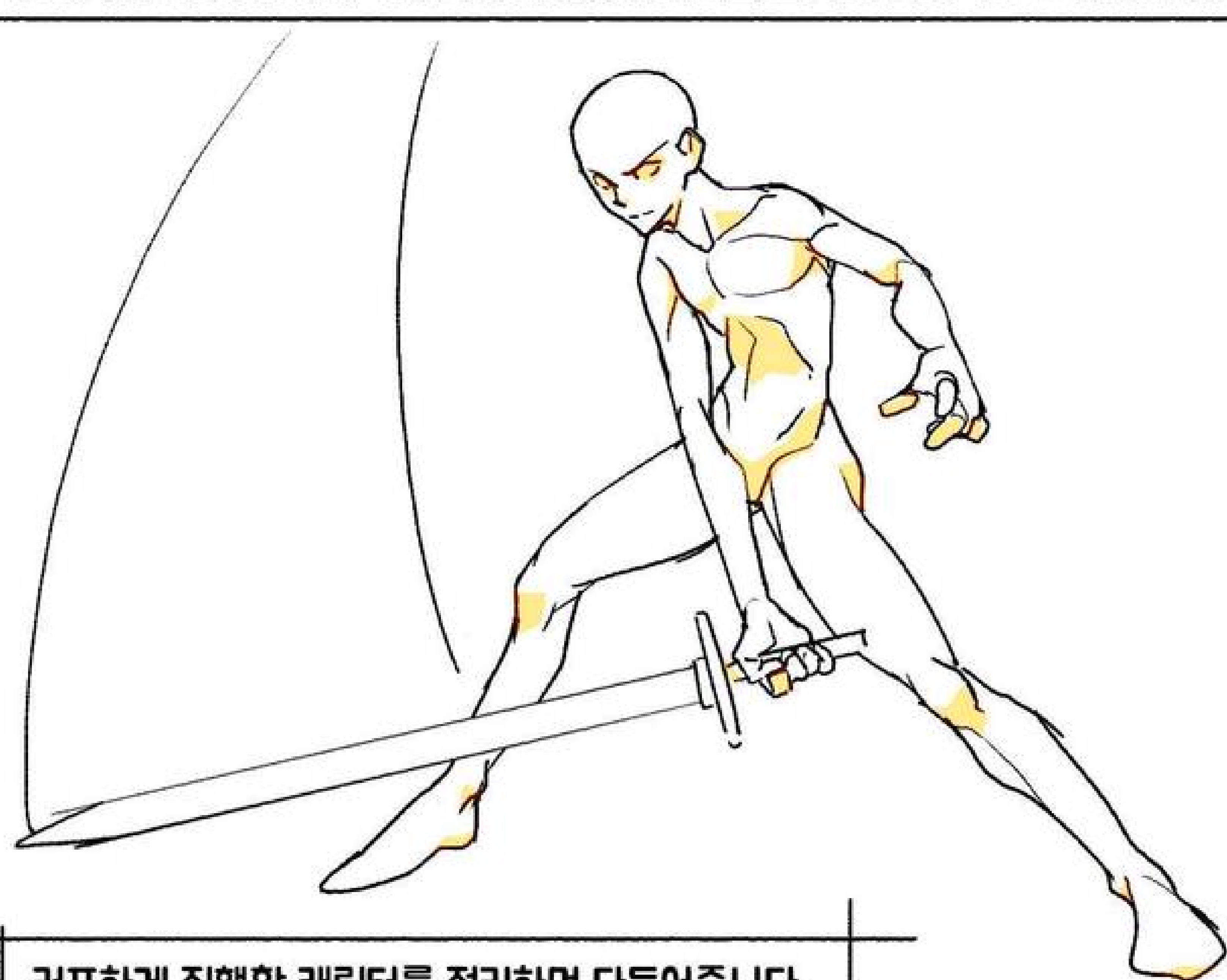

key point

Q : 검을 휘두르는 모습을 알려주세요

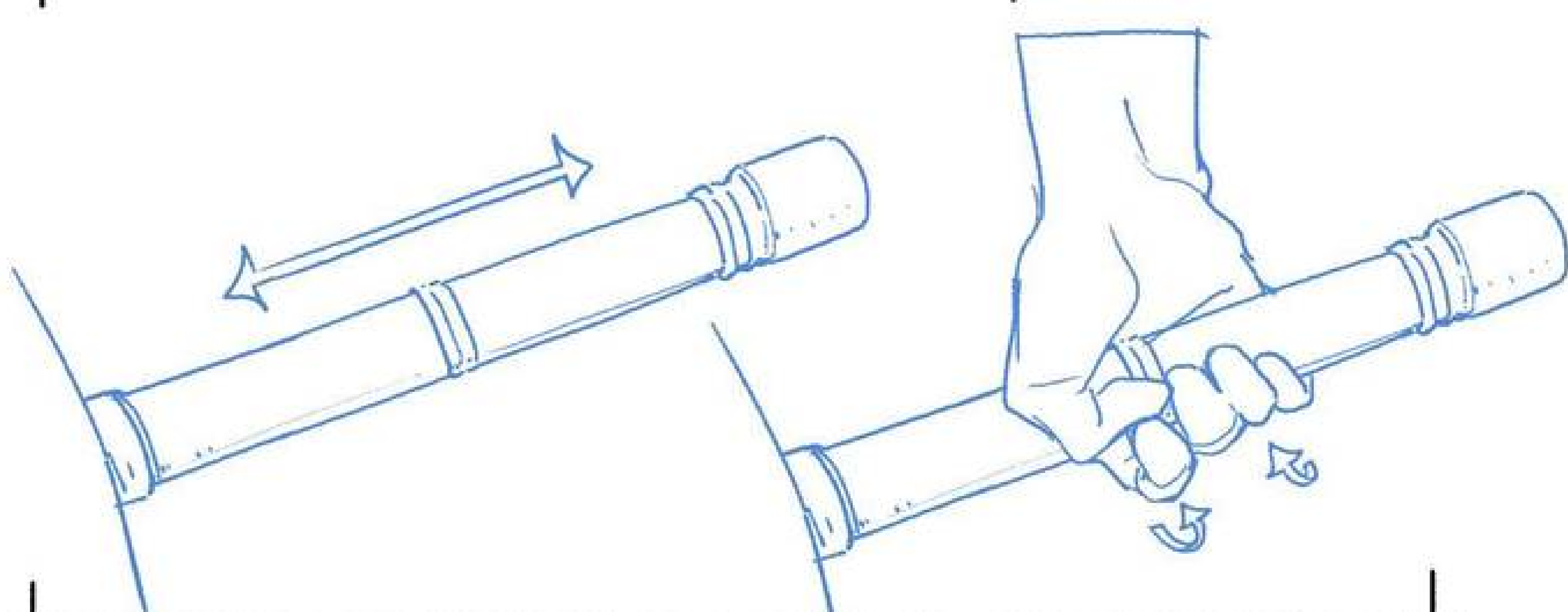
검을 휘두르는 포즈로는 상황이나 캐릭터의 성향에 따라 다르게 표현할 수 있습니다



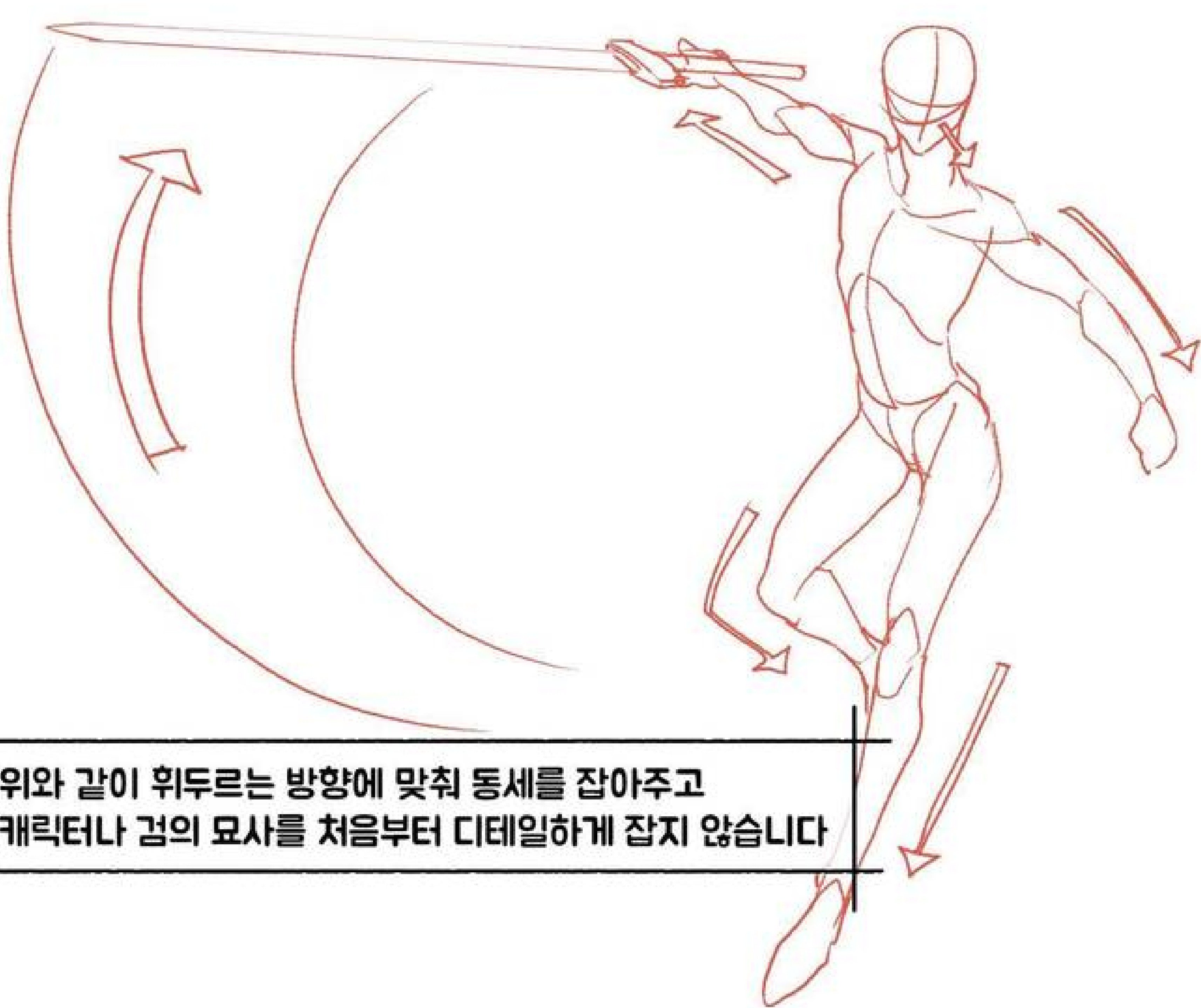
검을 휘두르는 방향을 정하고 검을 쥔 팔은 곧게 펴줍니다 얼굴의 방향은 목표를 향해 휘두른 곳을 바라보며 몸을 지탱하는 다리의 흐름을 안정적으로 만들어 줍니다



러프하게 진행한 캐릭터를 정리하며 다듬어줍니다



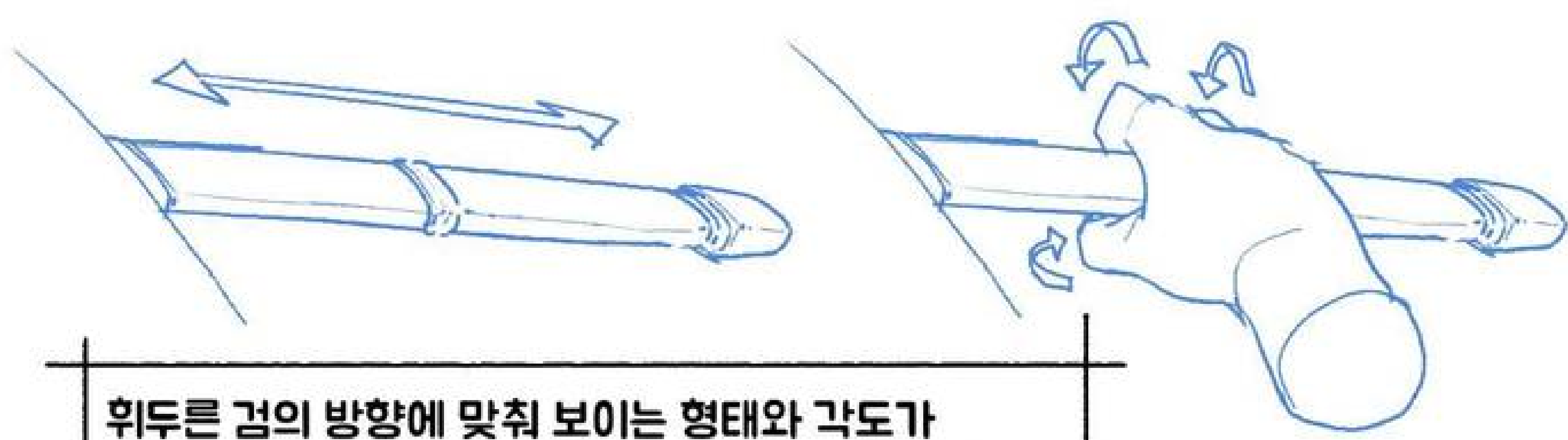
검의 손잡이 부분을 그려주고 그에 맞춰 쥐고 있는 손을 그리는 게 좋습니다



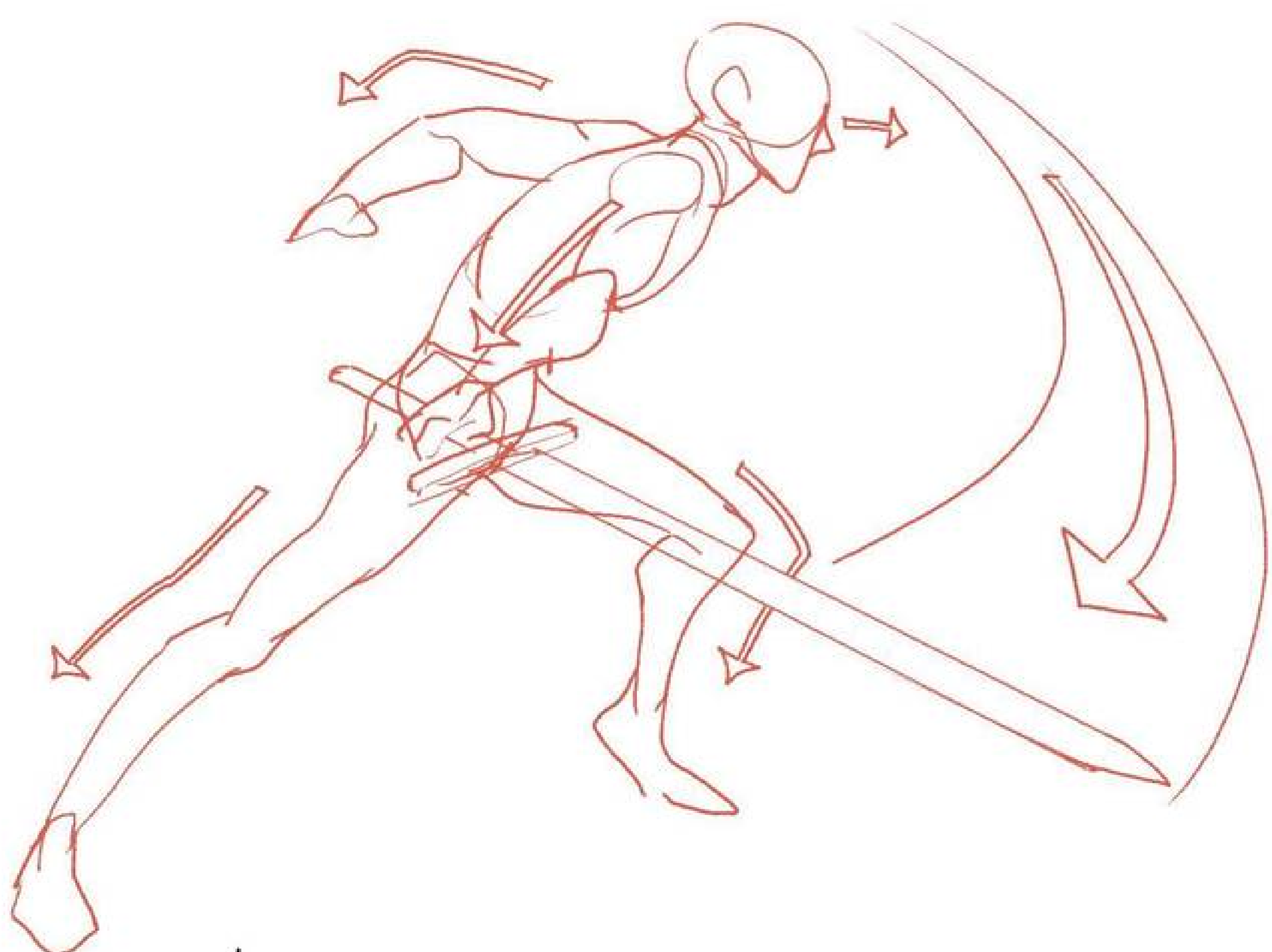
위와 같이 휘두르는 방향에 맞춰 동세를 잡아주고
캐릭터나 검의 묘사를 처음부터 디테일하게 잡지 않습니다



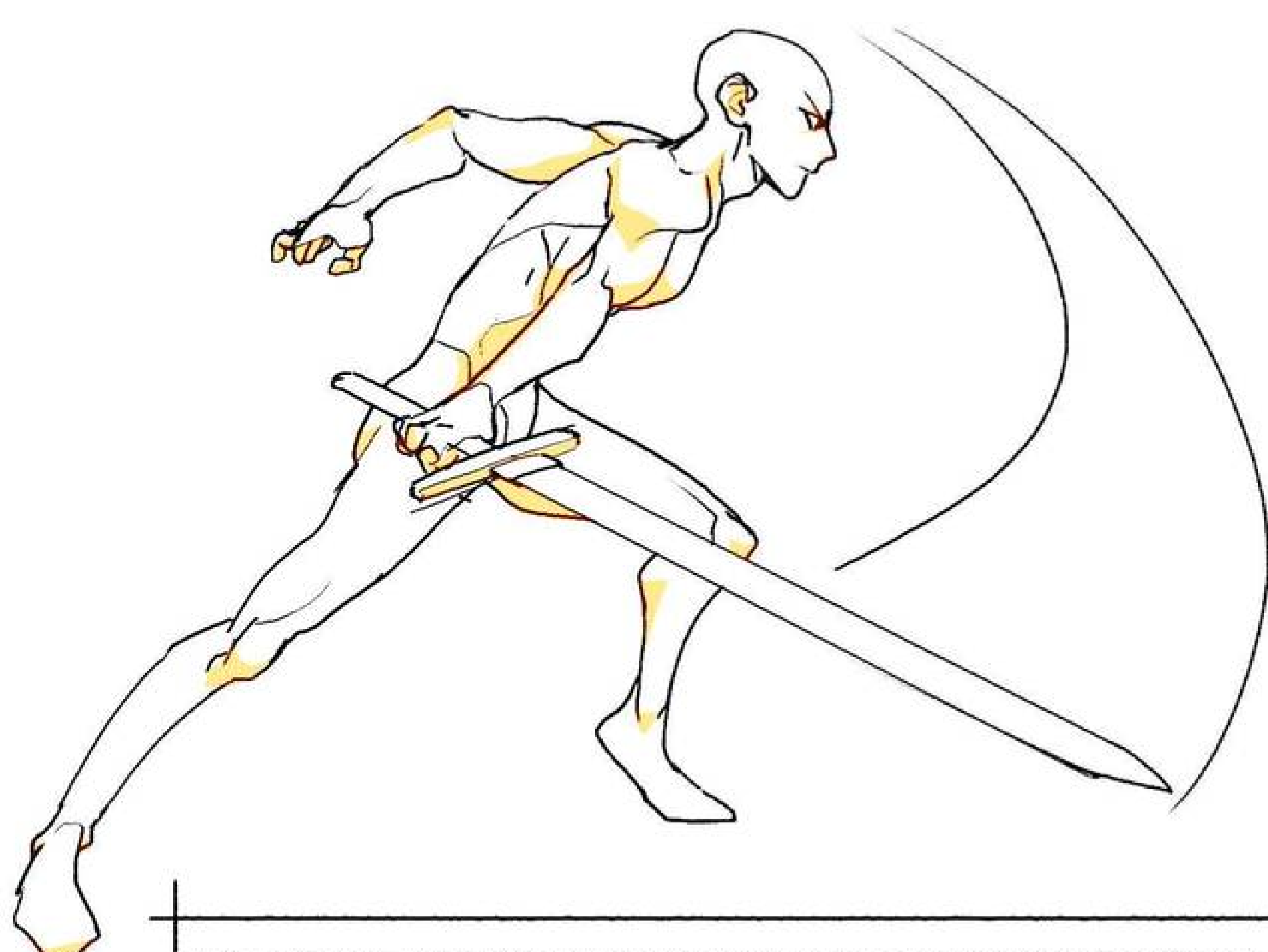
러프한 상태의 선이나 덩어리
느낌을 동세에 맞춰 정리해줍니다



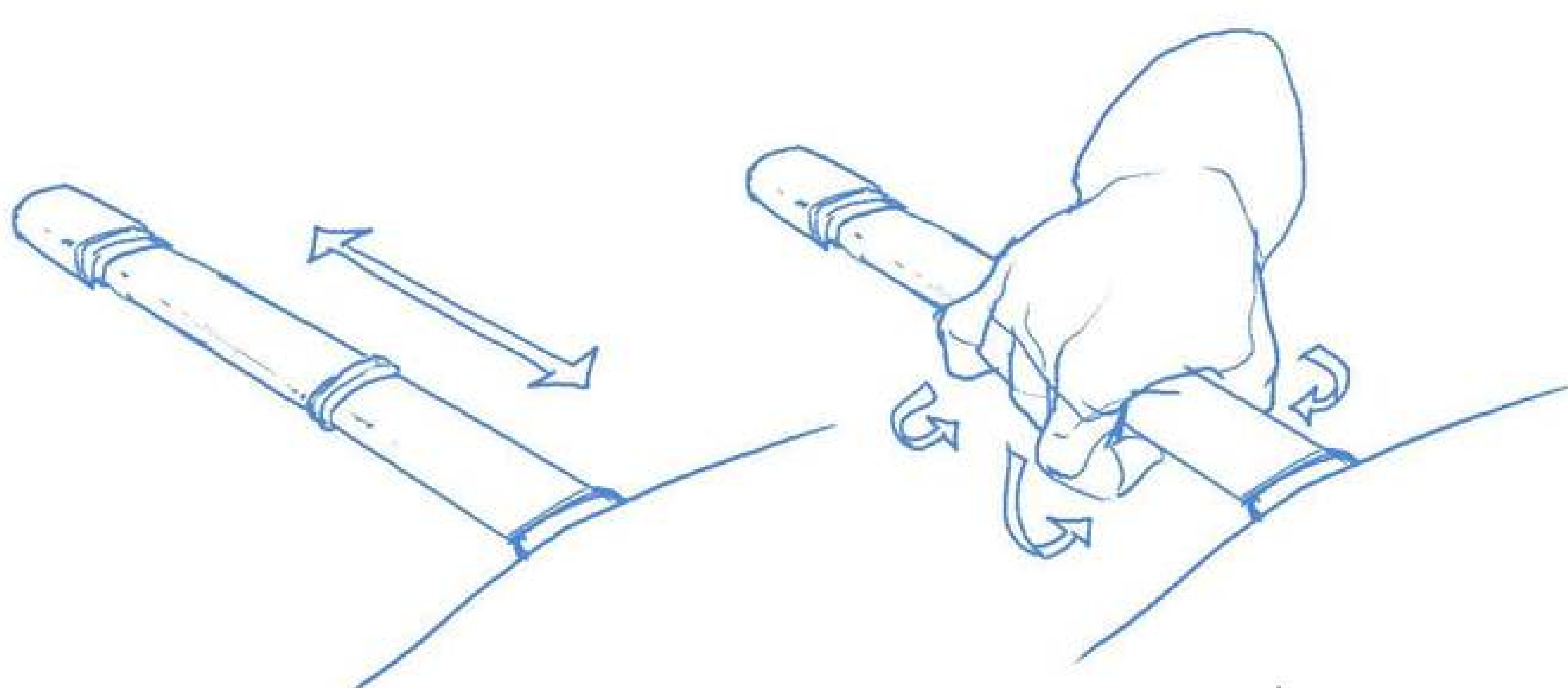
휘두른 검의 방향에 맞춰 보이는 형태와 각도가
달라지고 그에 따라 검을 쥔 손의 모양도 달라집니다



상체를 움직이면 조금 더 역동적인 포즈를 만들어 줄 수 있습니다

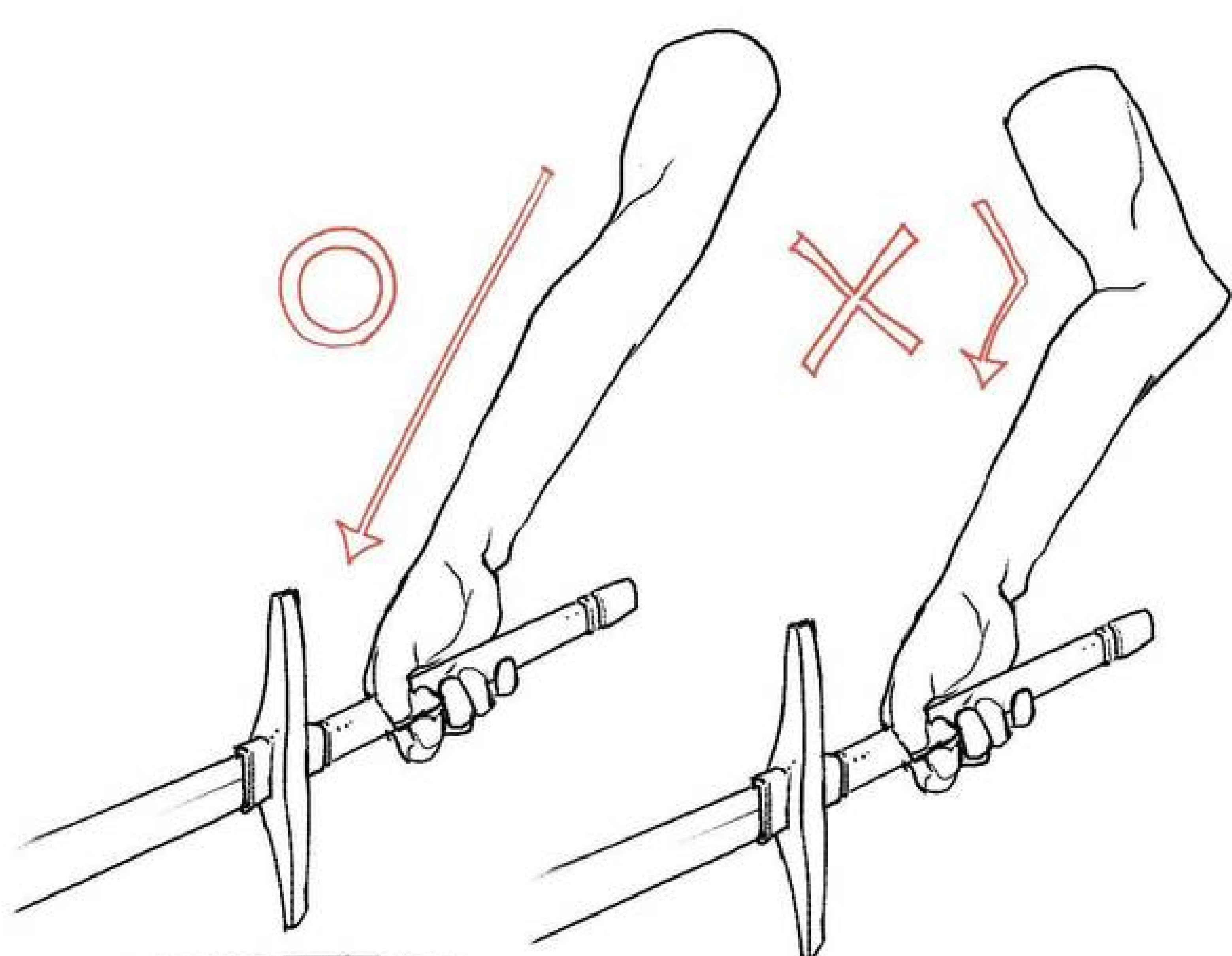


선을 정리하고 검의 형태가 삐뚤어지지 않도록 주의하며 마무리합니다



손과 손잡이 사이에 공간이 생기거나 느슨해 보이면
검을 쥐고 있는 느낌이 어색해 보일 수가 있습니다

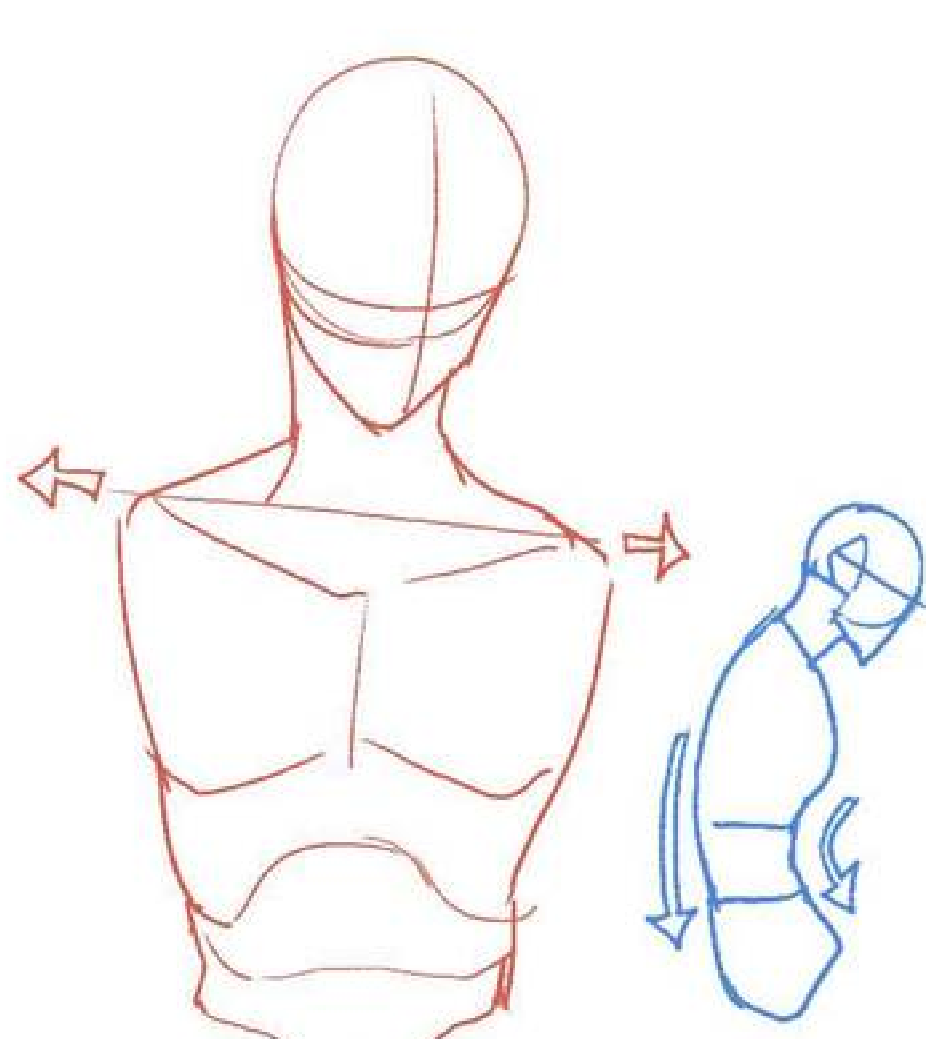
타코작가의 알아두면 좋다!!

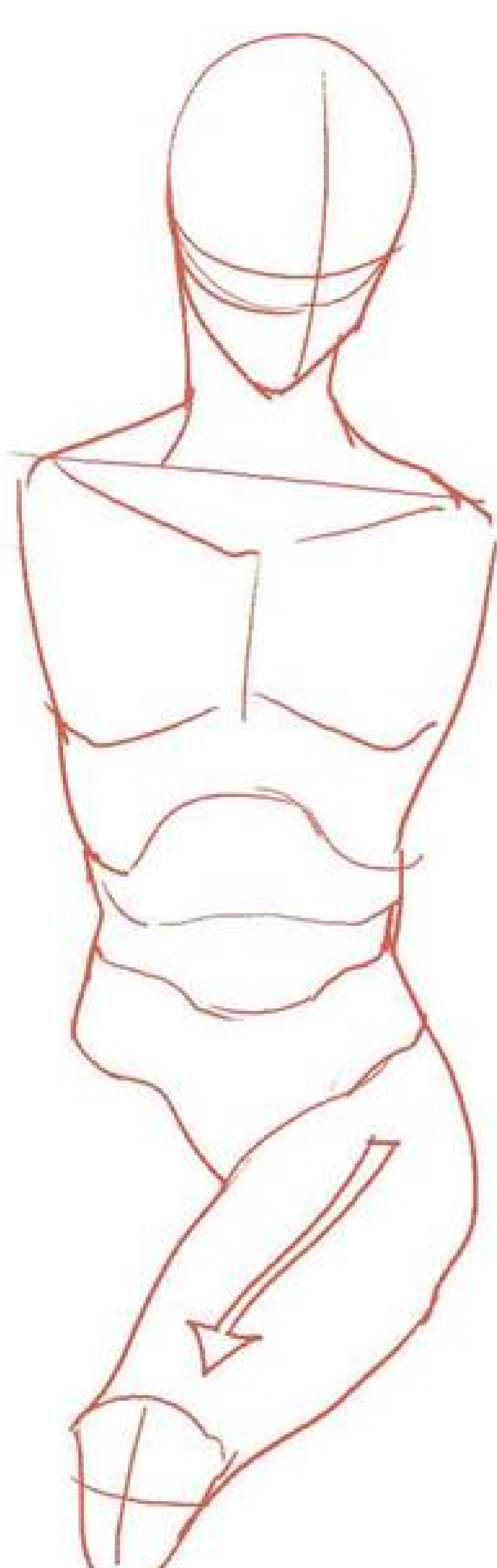




key point

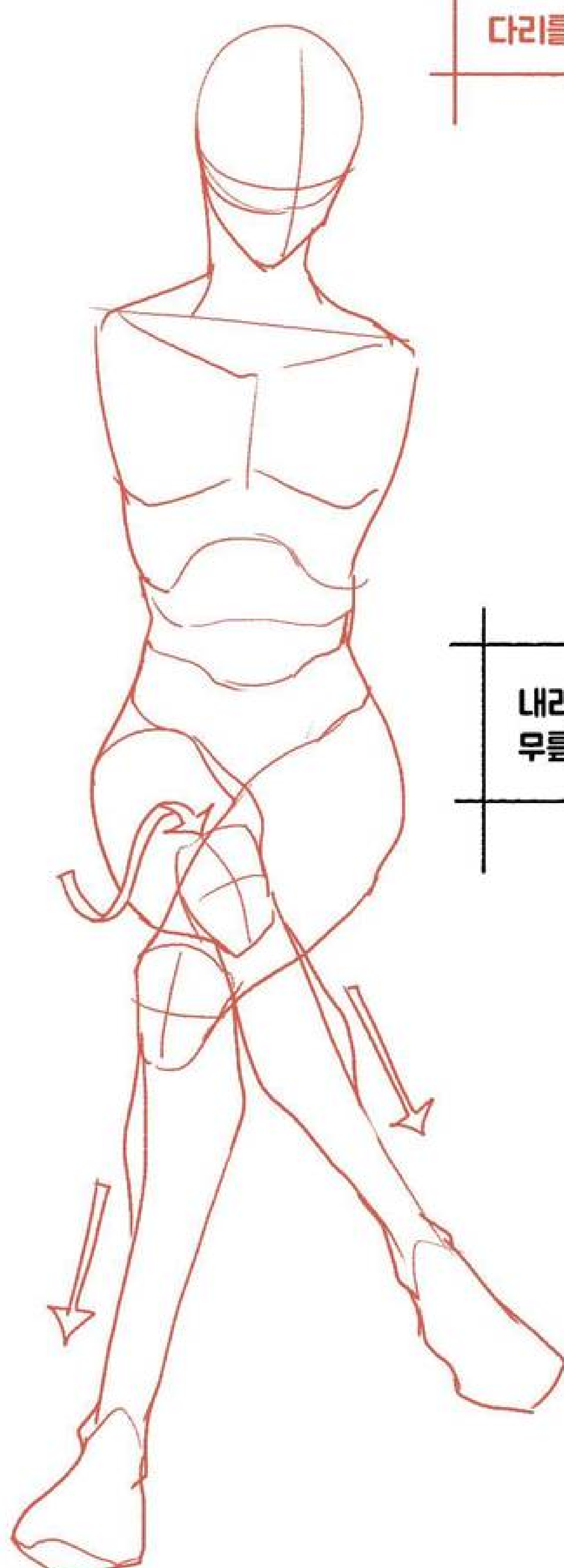
Q : 기타를 치는 모습을 그려주세요



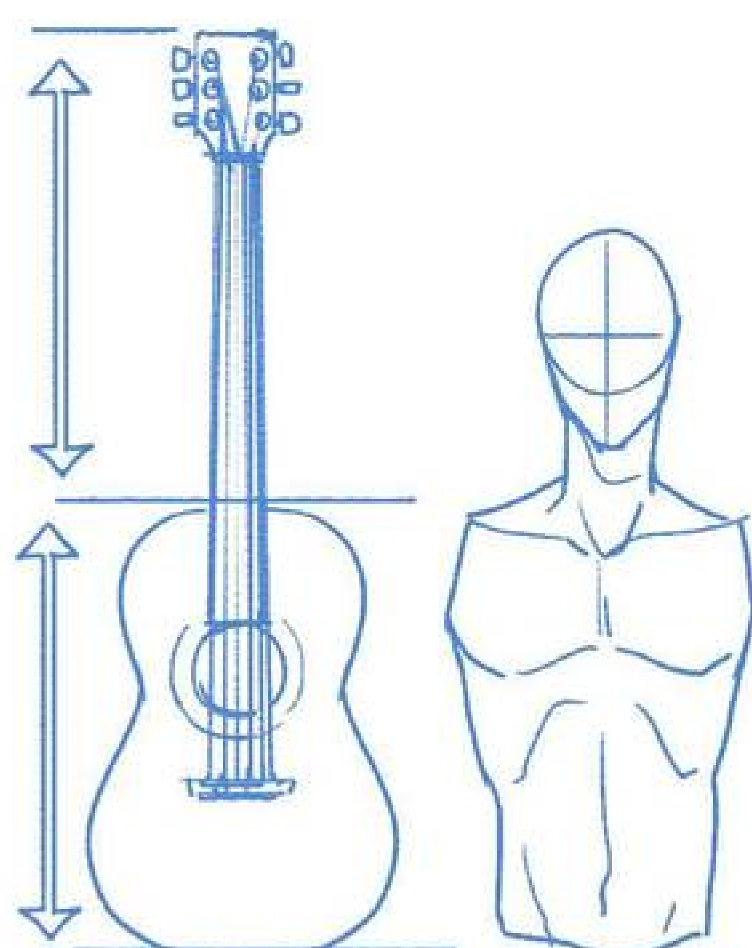


상체는 살짝 구부려지게 그려주고
기타 울림통에 올라갈 어깨 부분을
조금 더 올려줘서 상체를 그려줍니다

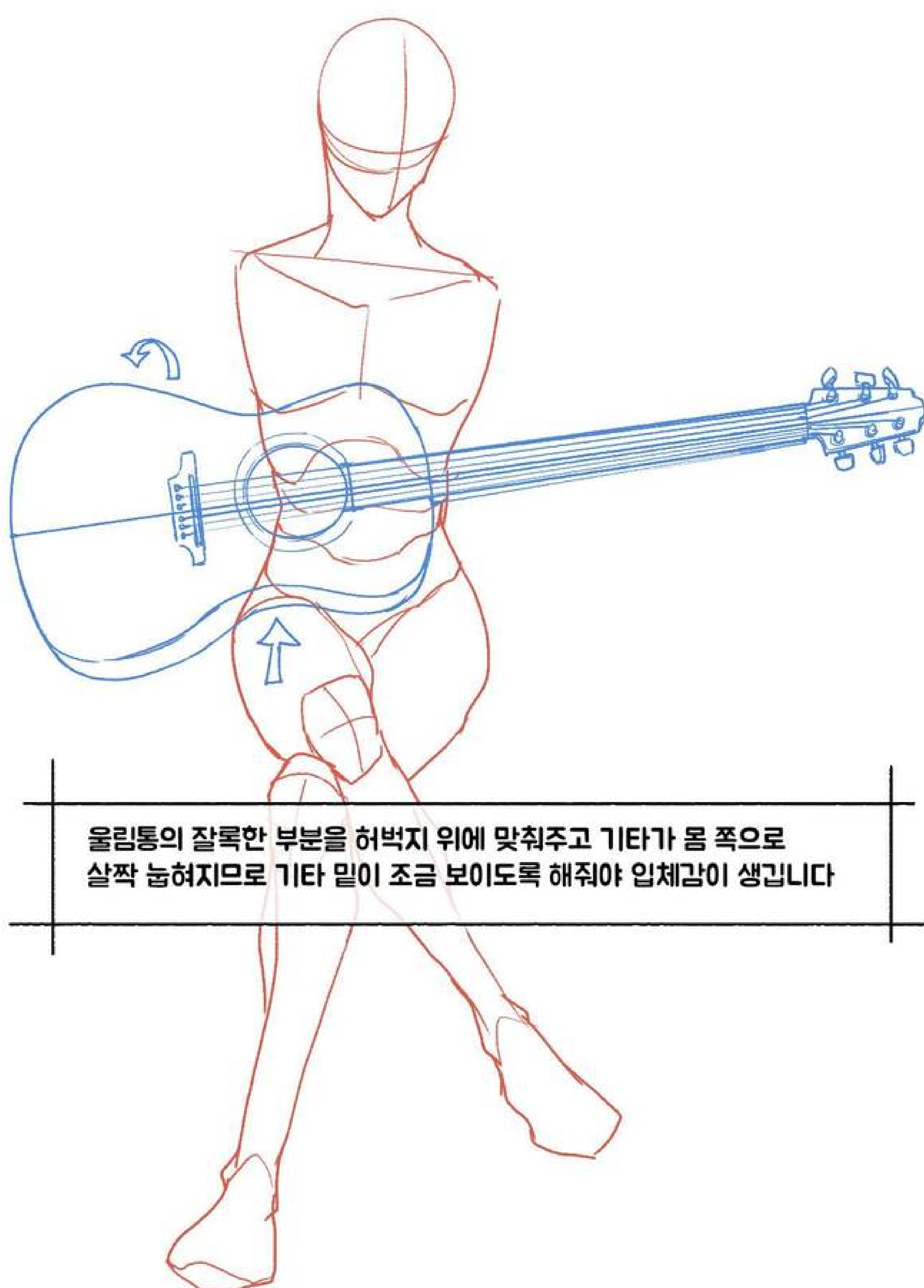
다리를 꼬는 형태로 10화를 참고하시면 됩니다



내려간 다리의 무릎과 올라간 다리의
무릎을 교차시켜 하체를 완성 시킵니다



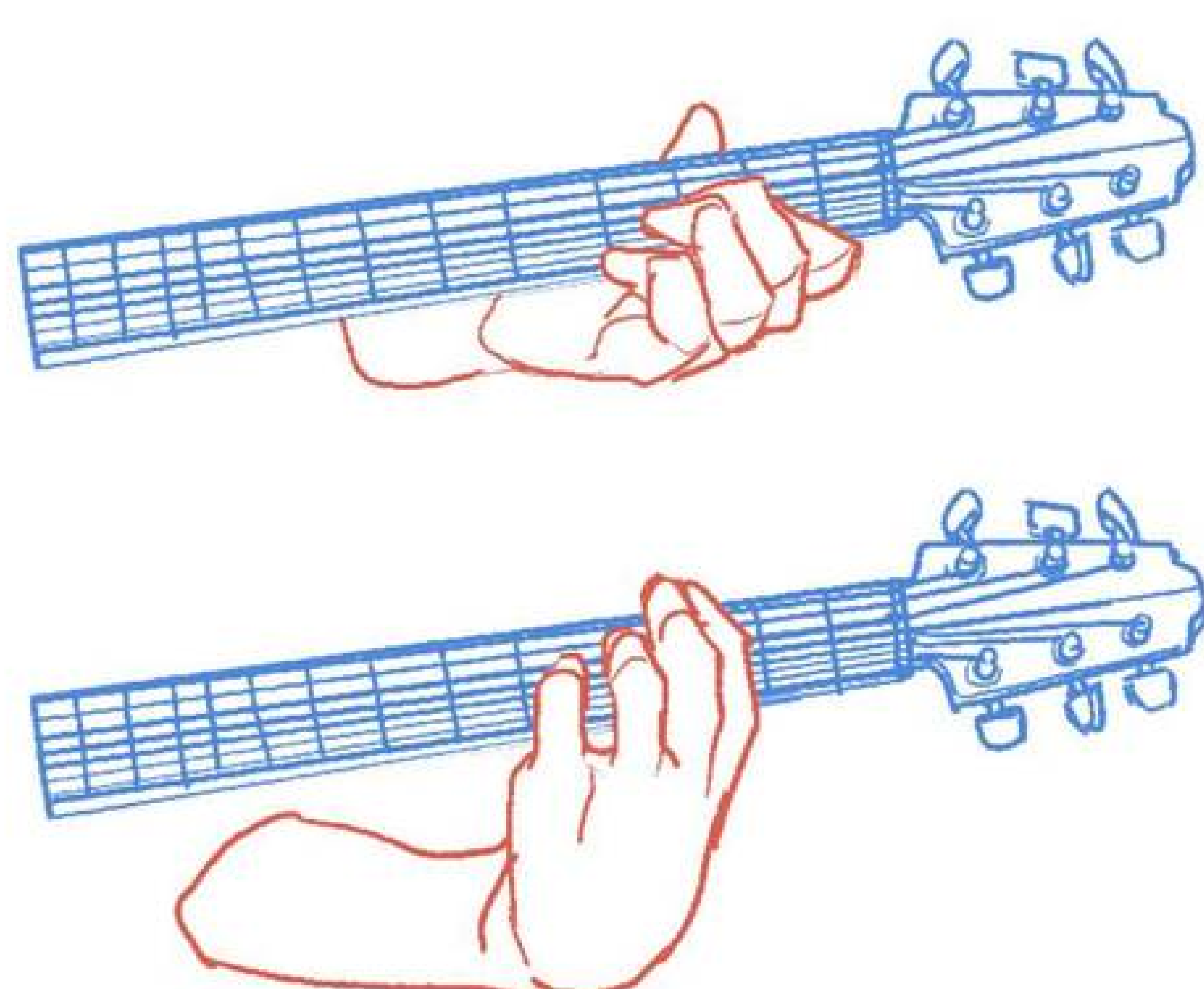
캐릭터 크기에 따라 차이가 있지만 그리고자 하는 캐릭터와 기타 크기를
비교해서 이후에 캐릭터와 기타 크기가 어색하지 않게끔 그려줘야 합니다







타코작가의 알아두면 좋다!!



기타를 치기 위해 다양한 코드를
잡아줘야 하는데 이때 손 모양은
손등이 보이기도 하며 각도로 인해
안 보이는 경우가 생깁니다



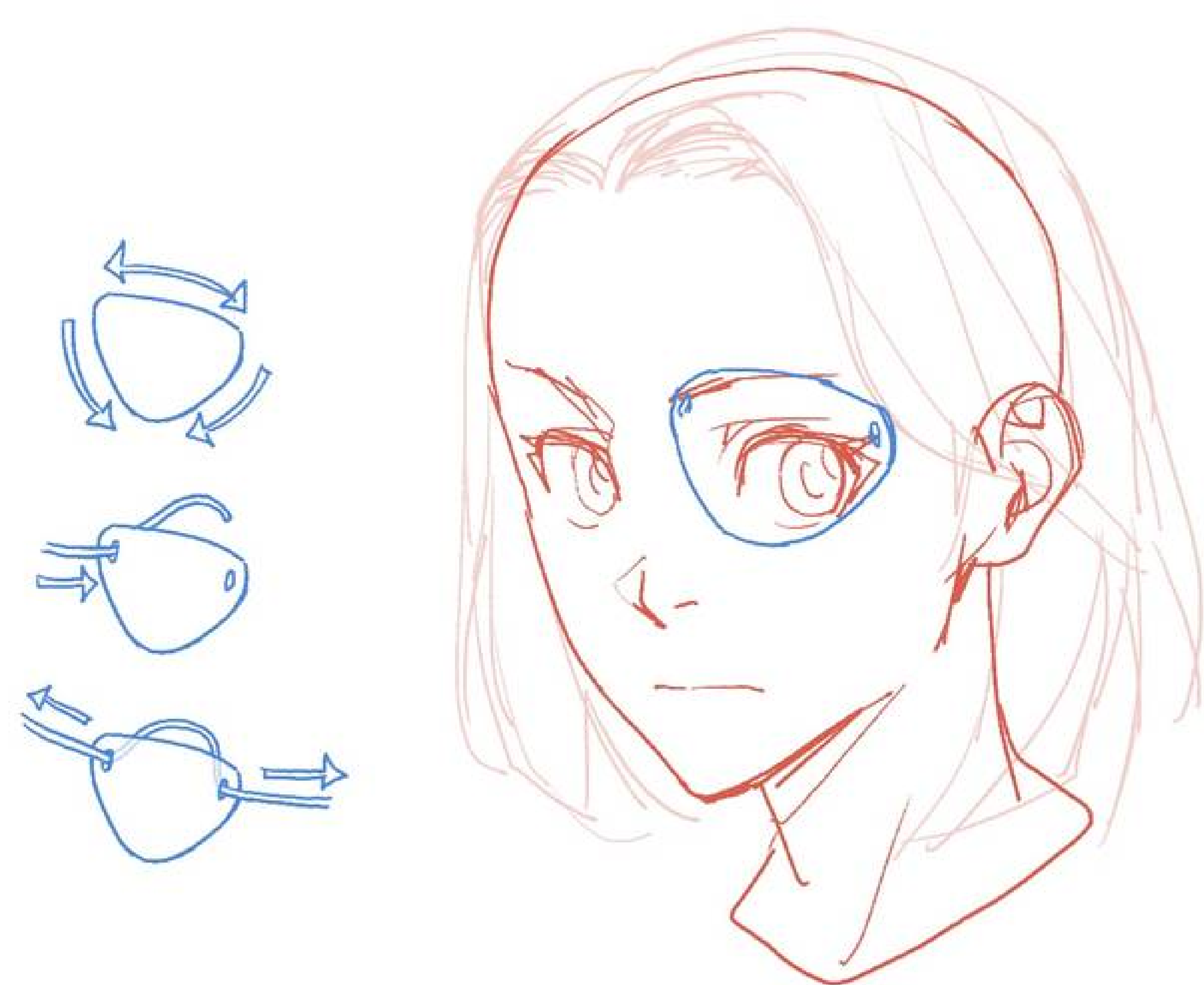
key point

▌Q : 안대 쓴 캐릭터를 이쁘게 그리고 싶어요

설명을 위해 가려질 눈과 머리카락을 추가한 것이니 참고 바랍니다

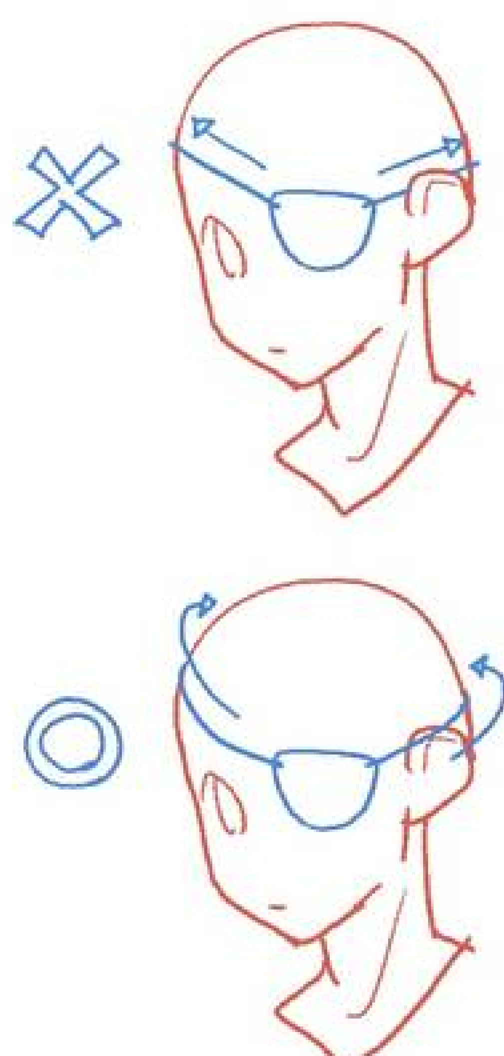


안대를 그려 줄 캐릭터를 그립니다



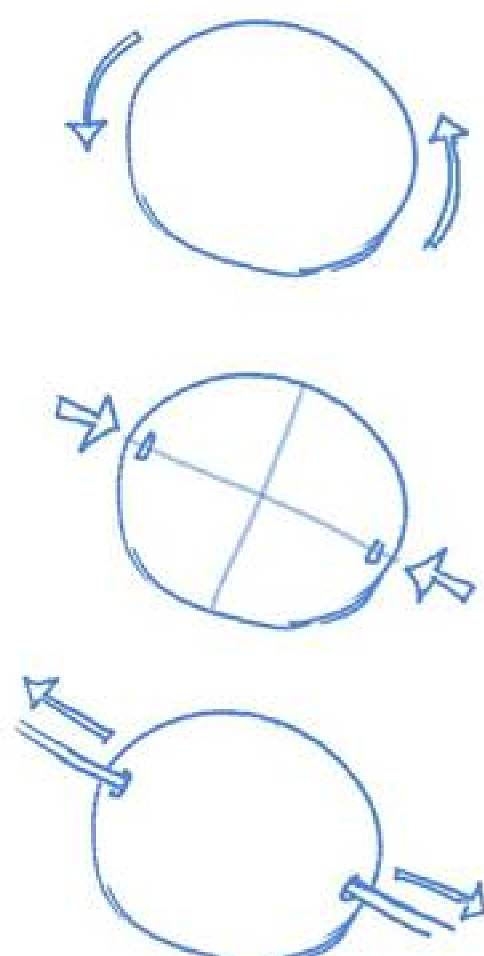
안대의 형태는 여러 모양이며 그중 하나로 역 삼각형 모양을 눈보다 크게 그려줍니다



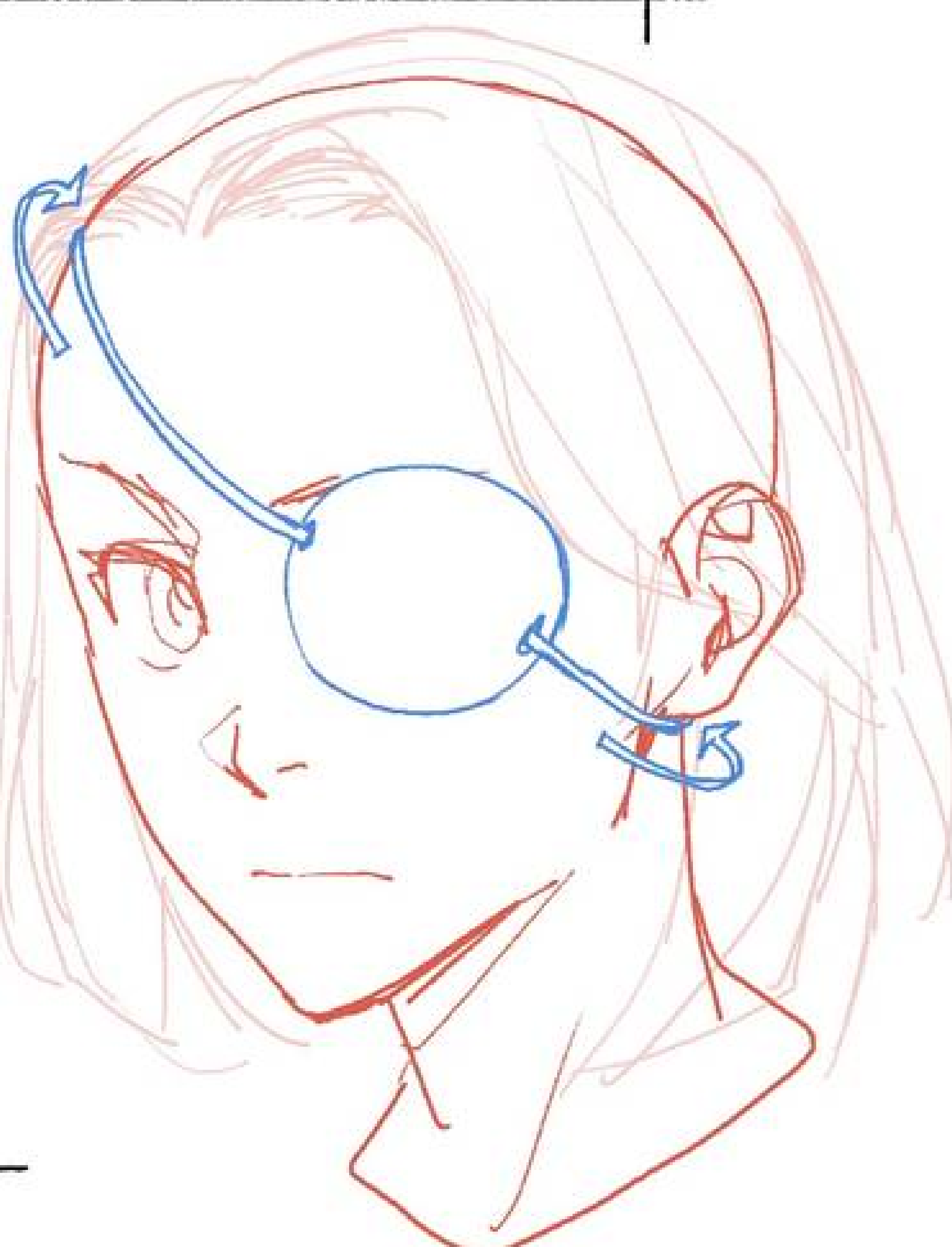


끈을 직선이 아닌 얼굴 투시에 맞게 감는 형태로
끈의 부피감과 입체감을 표현하며 그립니다

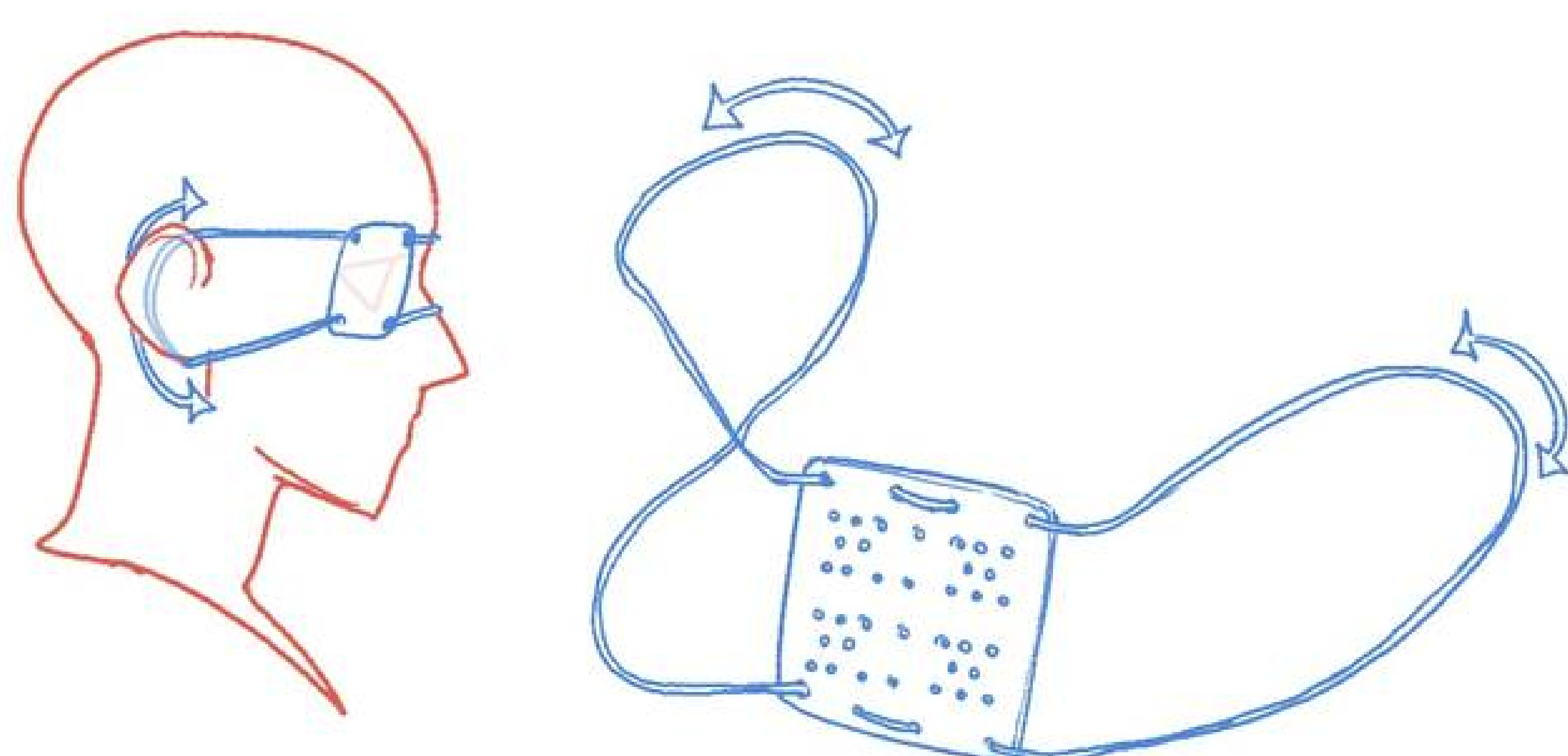




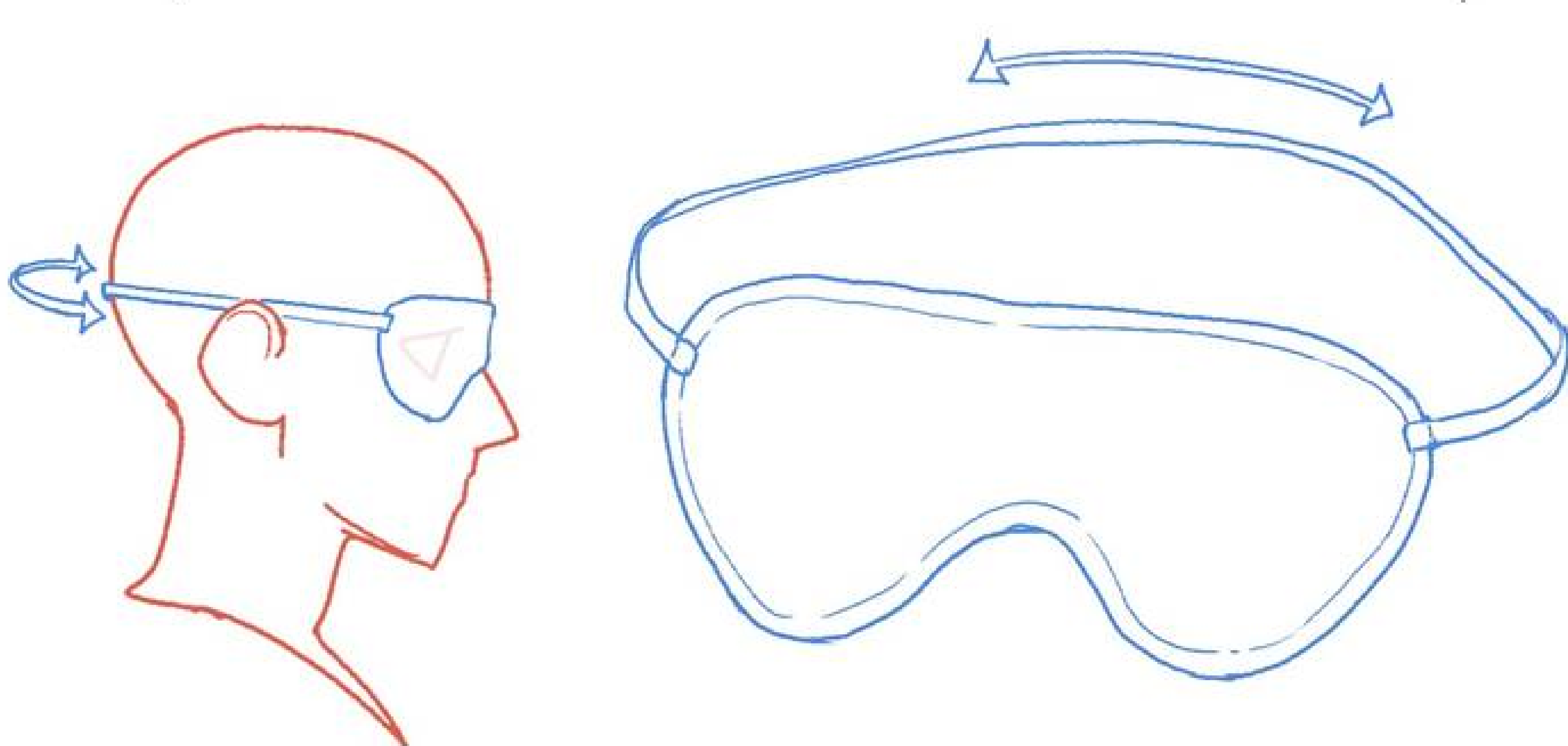
동그라미를 그려주고 사선의 방향을 맞춰 끈을 그립니다



끈의 방향이 역삼각형의 안대와
다르게 귀밑까지 감는 유형입니다



안대는 쓰임새에 따라 안대를 감는 방법과 형태 또한 여러 가지입니다



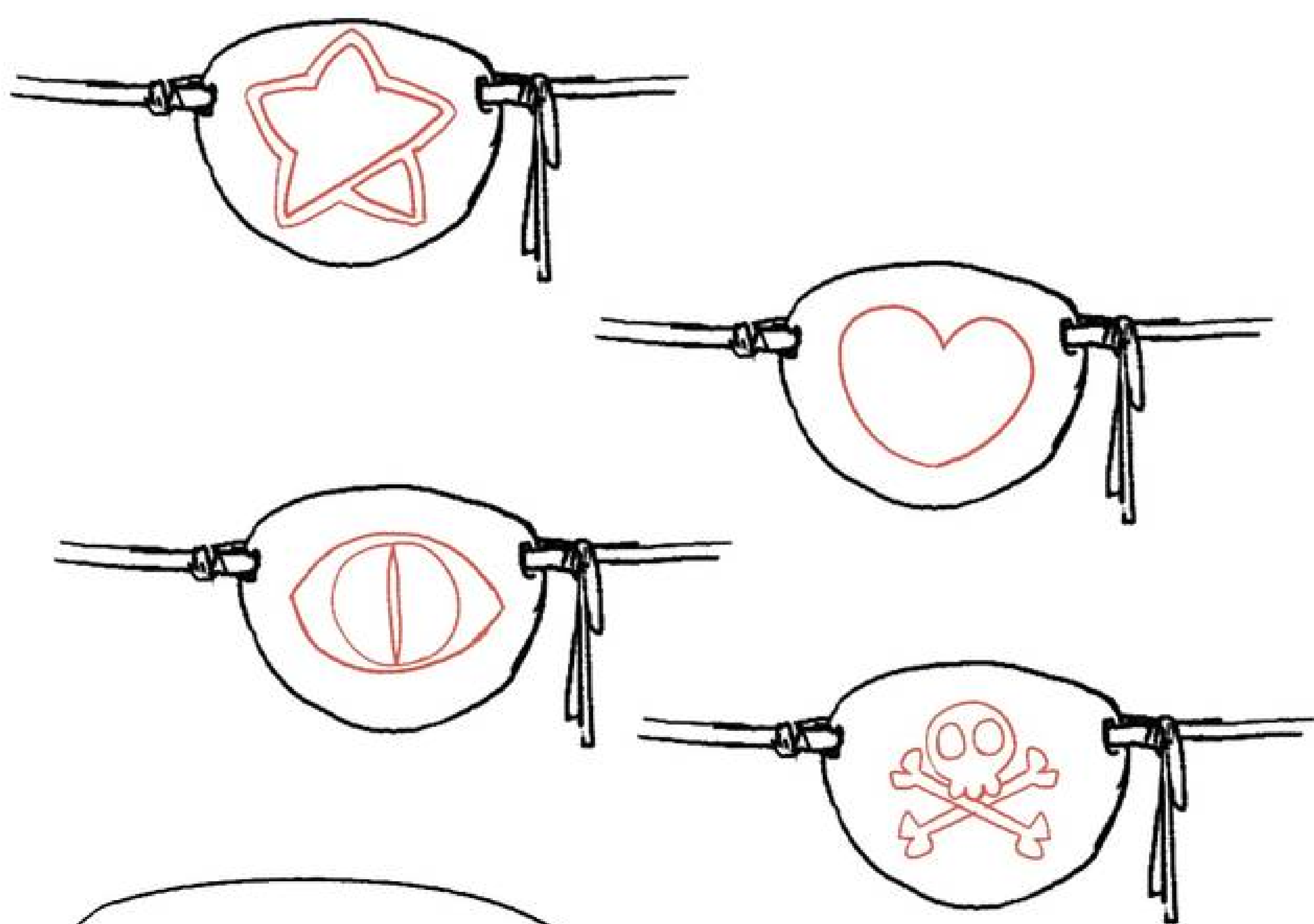


내려오는 머리카락으로 인해 안대를
부분적으로 가려주면 입체감이 살아납니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



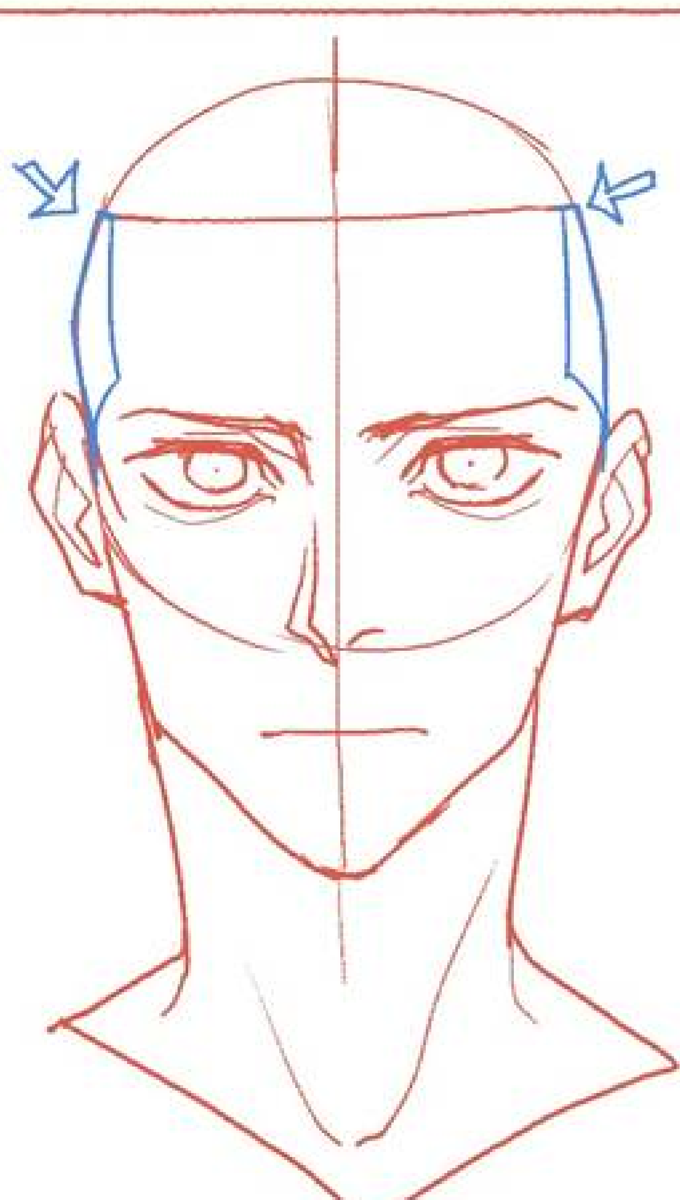
안대에 다양한 문양을
만들어 주면 특별한 안대로
캐릭터의 개성이 더해집니다



key point

Q : 투블럭 머리 스타일을 알려주세요

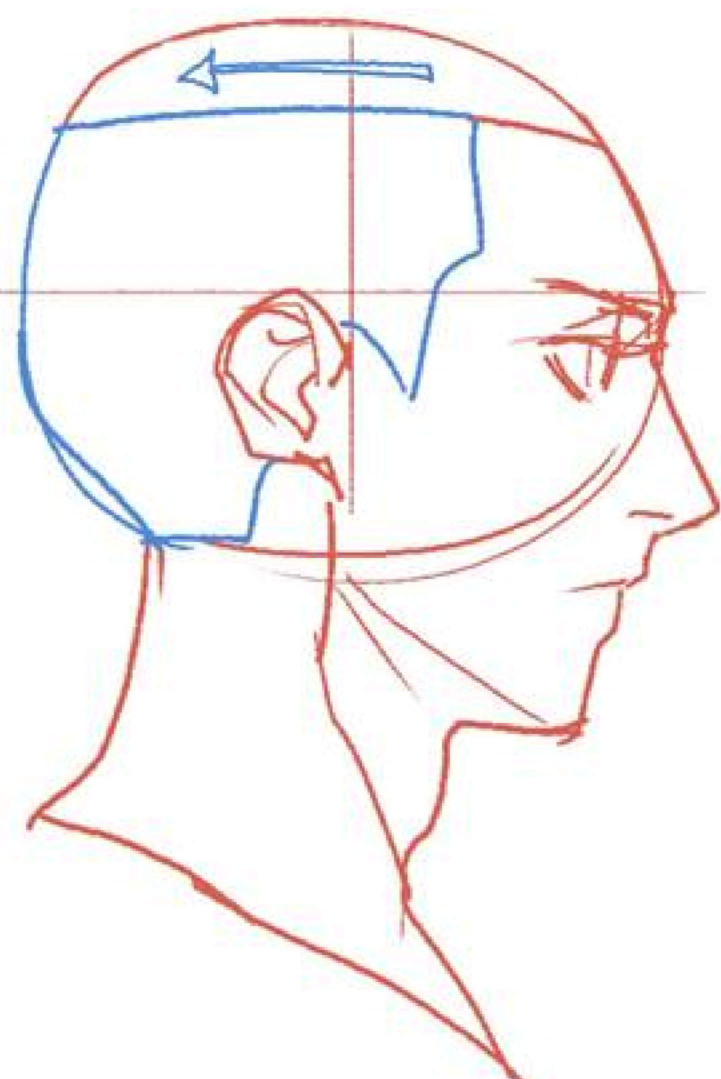
투블럭은 앞머리, 윗머리를 길게 하고 옆머리, 뒷머리는 짧게 그려줘야 합니다





옆머리는 짧지만 윗머리에서 내려오는 길이로 옆머리 부분이 기른 머리카락 길이만큼 가려지게 됩니다

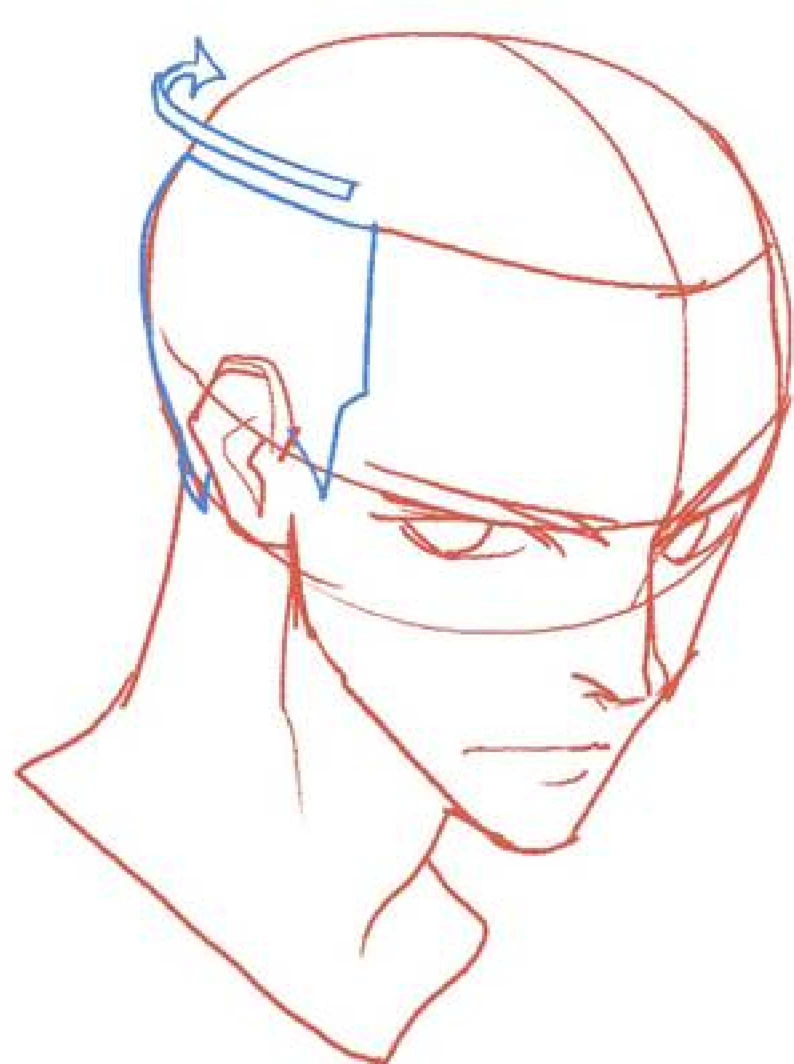






옆모습의 경우도 이마의 꺾이는 위치에서 라인을 만들어 구분을 시켜주고 위와 같이 윗머리가 내려오면서 일부분 가려지게 됩니다

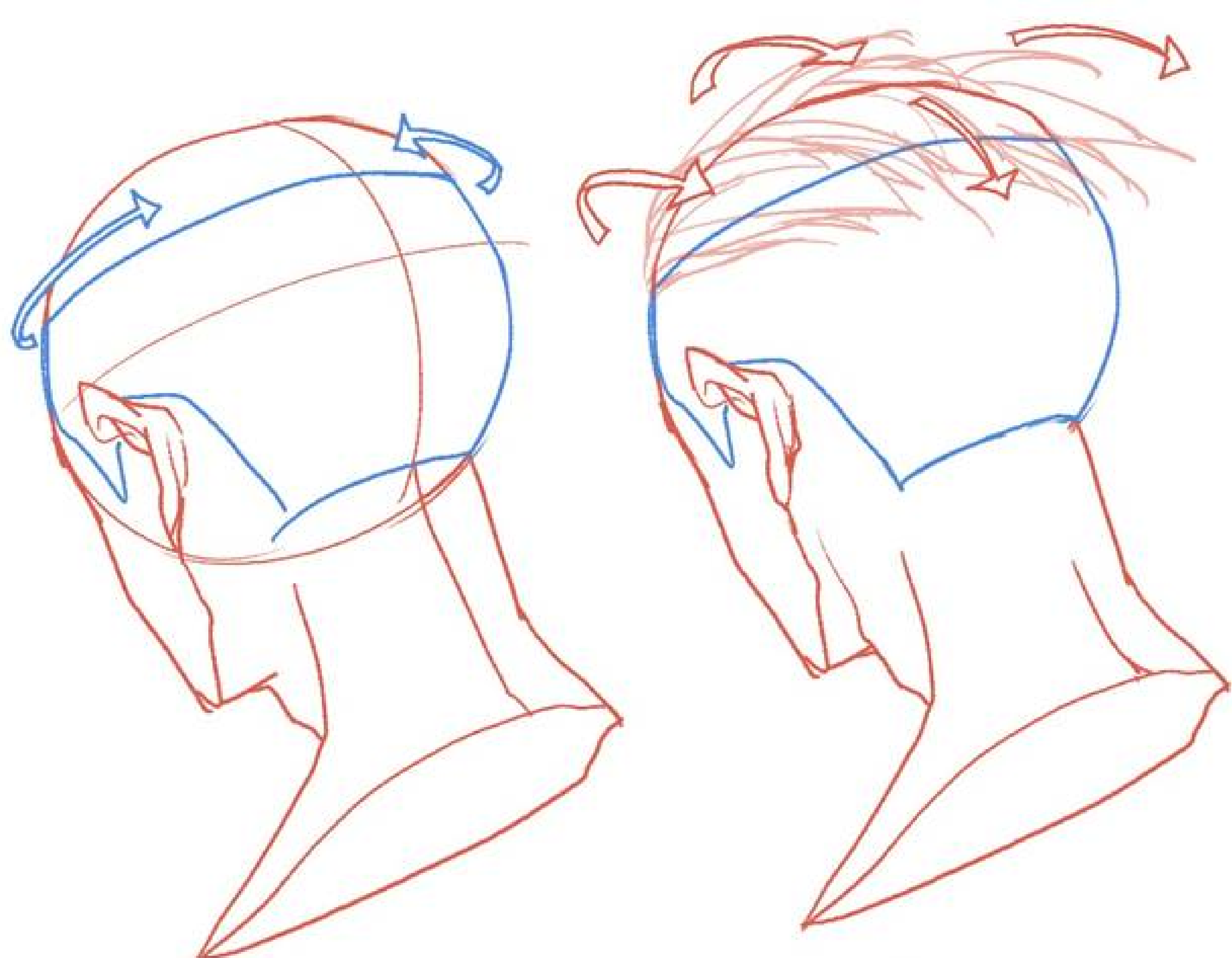






뒤로 넘긴 올린 머리의 경우 두상 형태에 따라 곡선을 그리며 분리된 부분까지만 표현해줍니다







뒤에서 볼 경우 명확하게 표현될 뒷머리 라인을 잘 표현해야 하며 넘겨진 머리카락 흐름을 두상에 맞춰 곡선을 그립니다



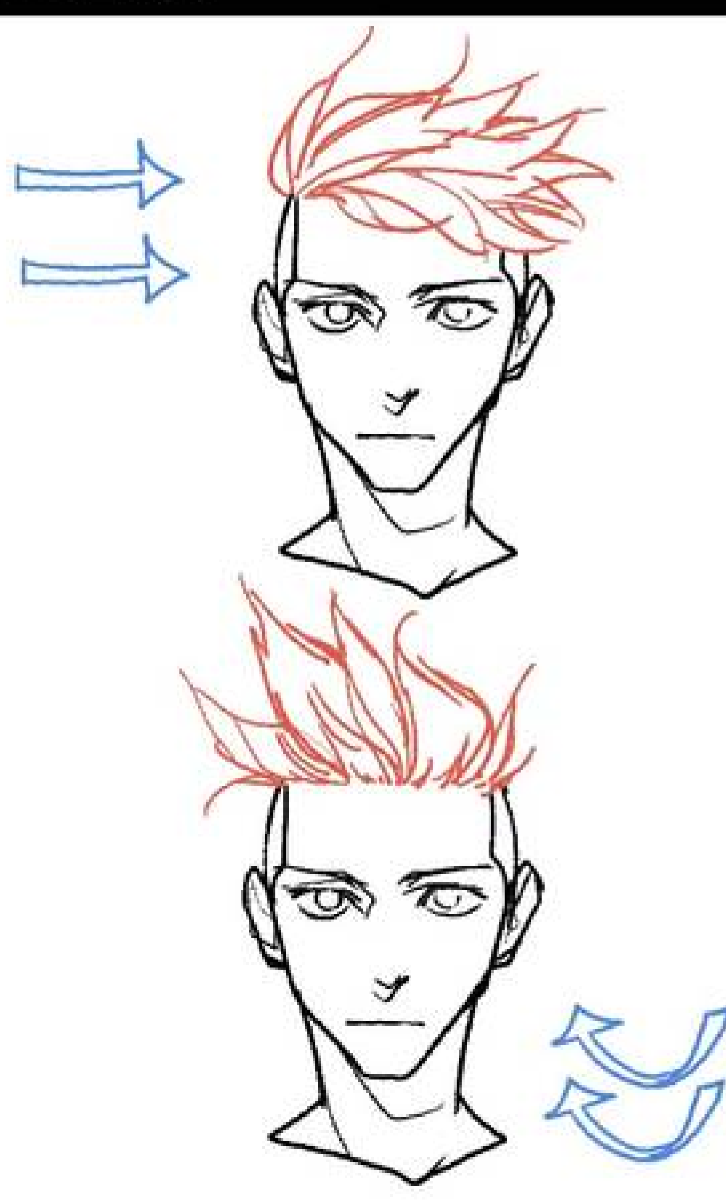
앞머리나 윗머리에 가르마를 만들어 주거나 웨이브를 줘서 응용하도록 합니다



가려지는 부분을 지워가며 마무리합니다

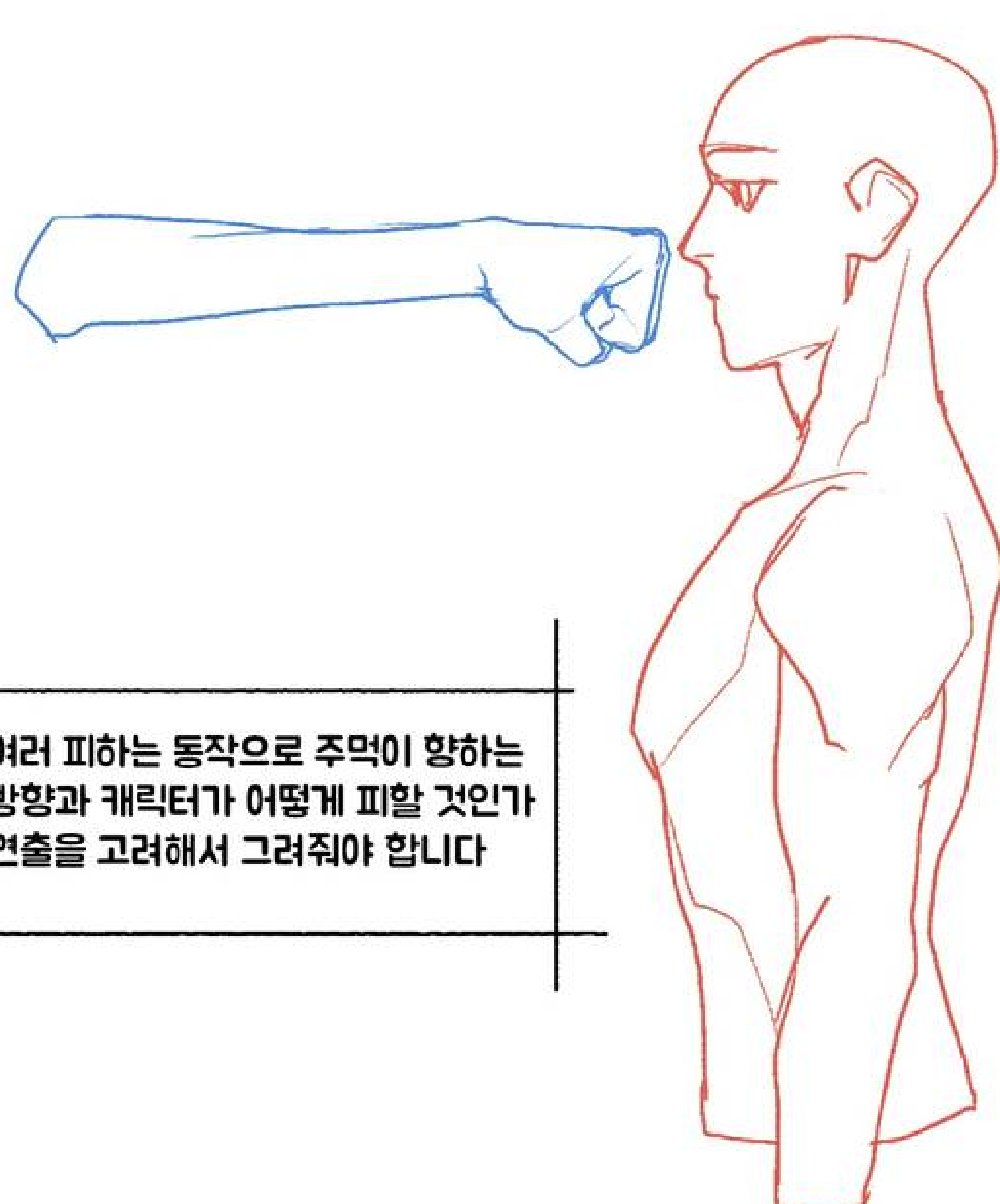
타코작가의 알아두면 좋다!!



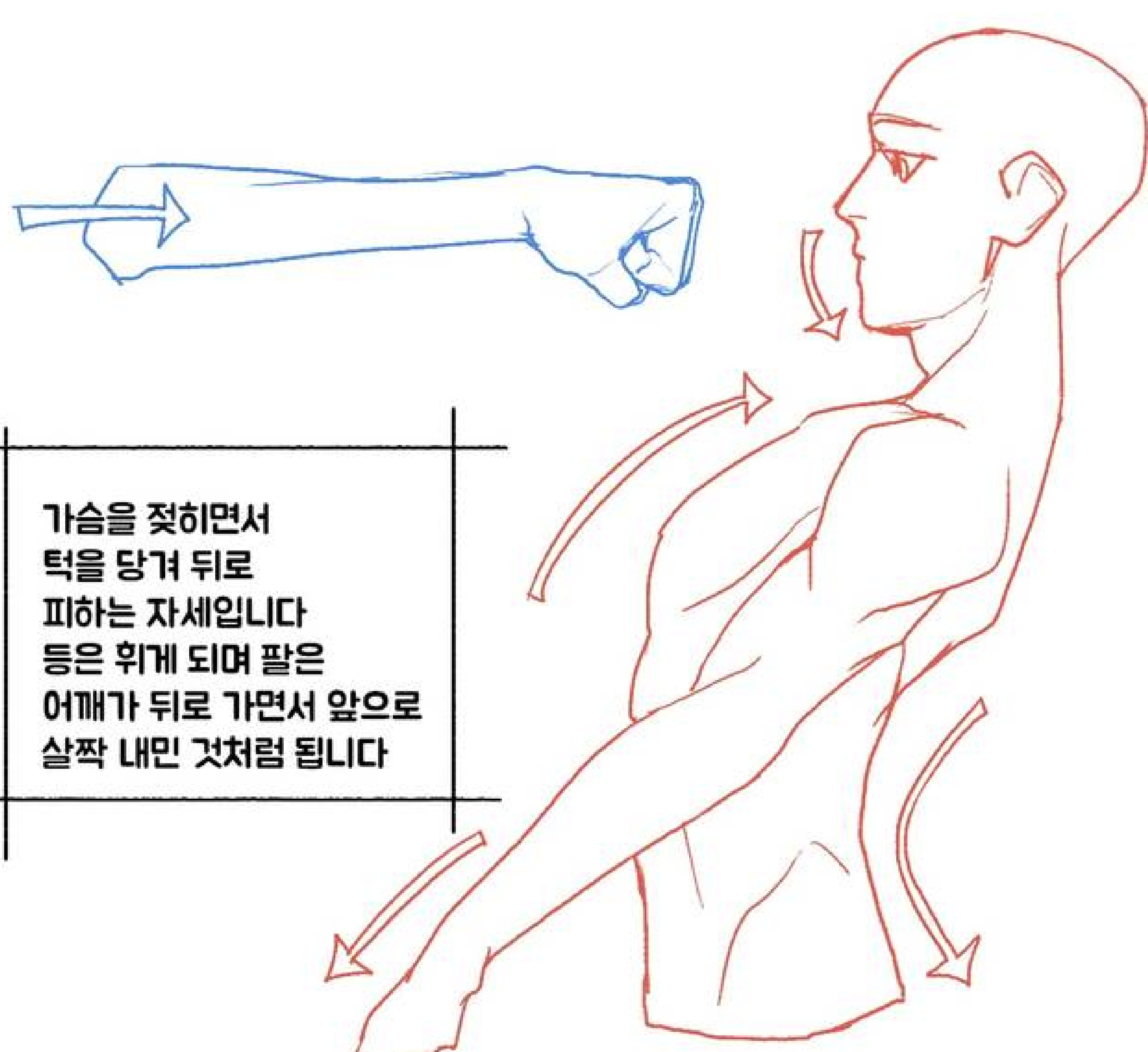




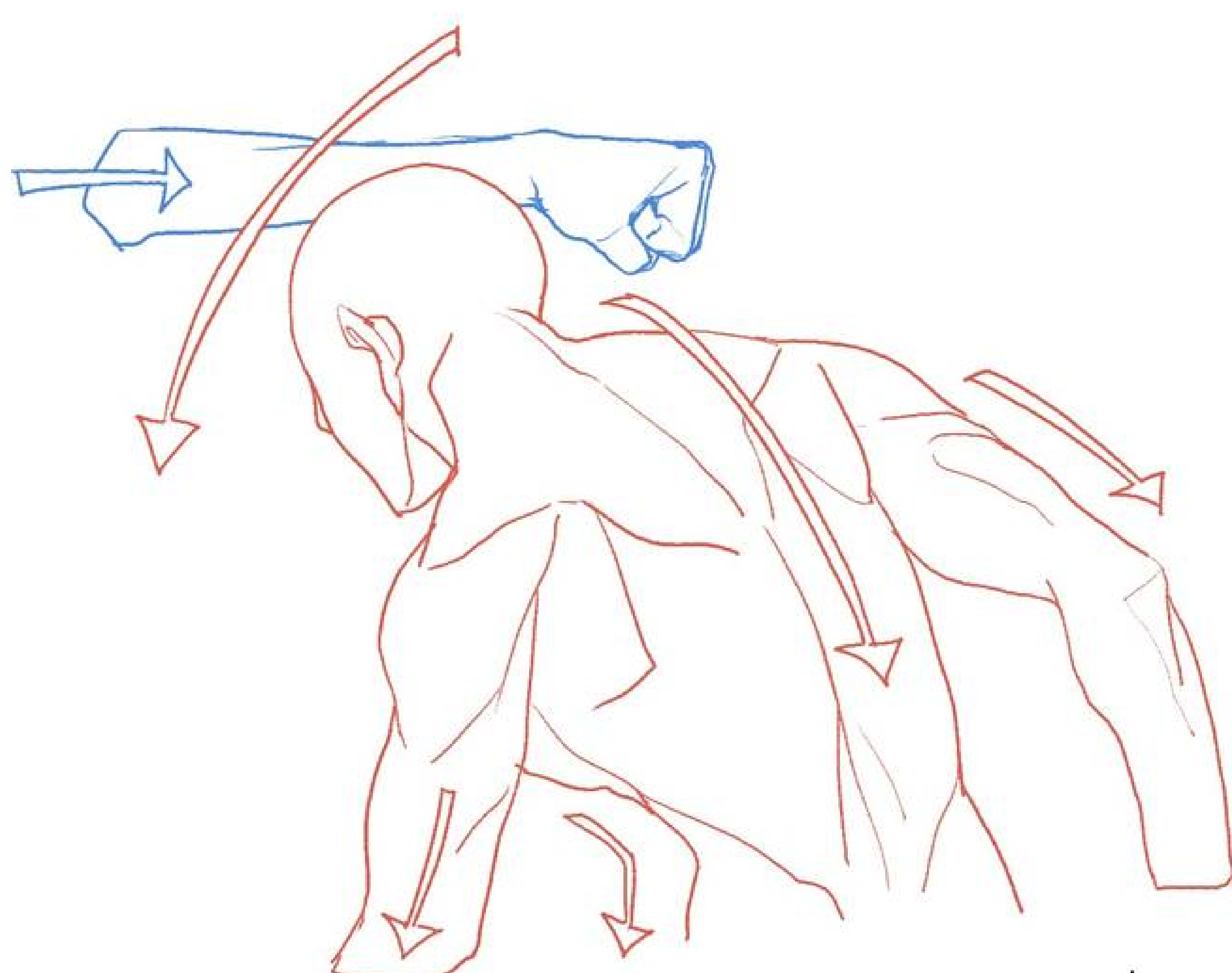
Q : 주먹을 피하는 동작이 이상해요



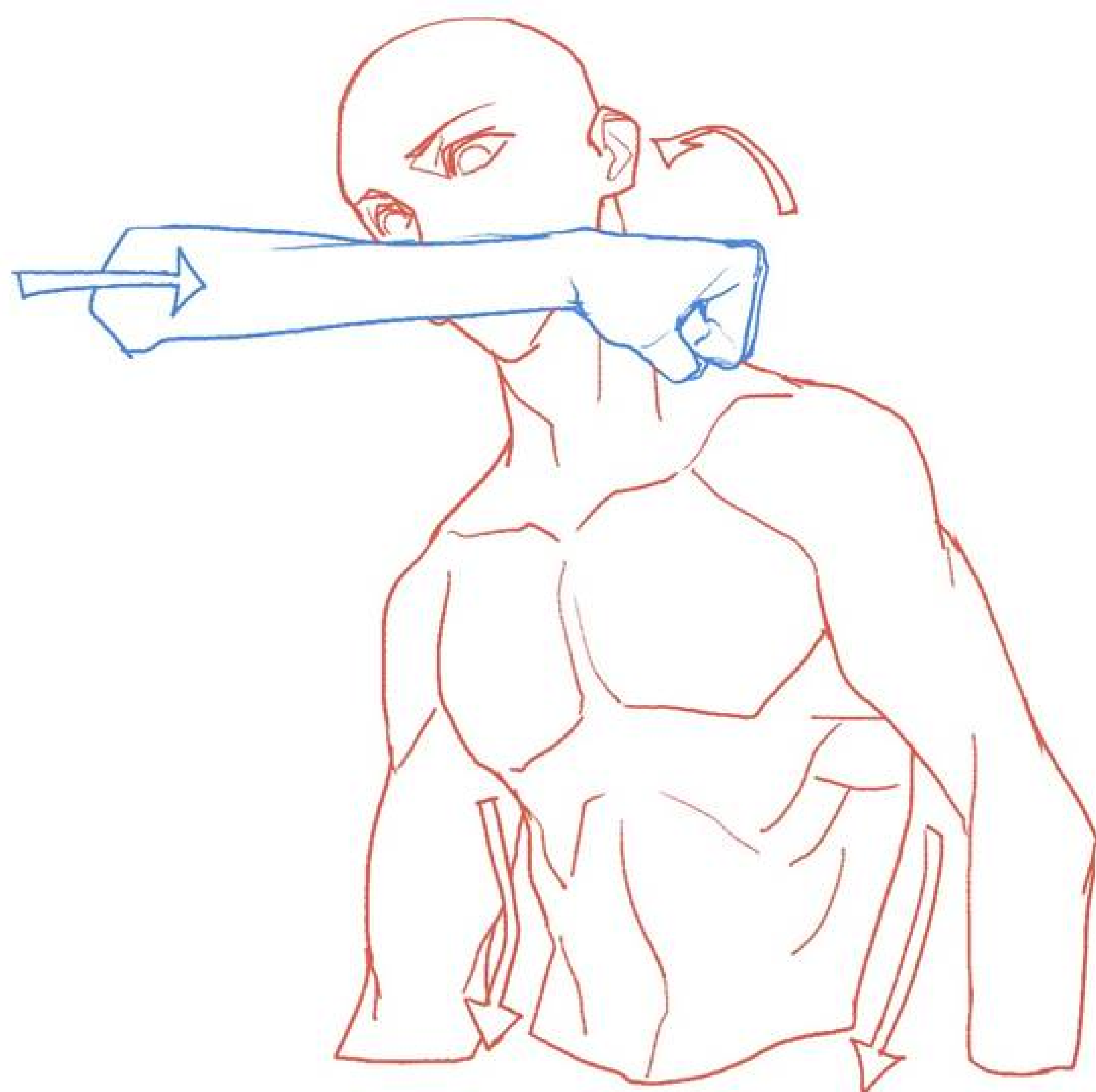
여러 피하는 동작으로 주먹이 향하는
방향과 캐릭터가 어떻게 피할 것인가
연출을 고려해서 그려줘야 합니다



가슴을 젖히면서
턱을 당겨 뒤로
피하는 자세입니다
등은 휘게 되며 팔은
어깨가 뒤로 가면서 앞으로
살짝 내민 것처럼 됩니다

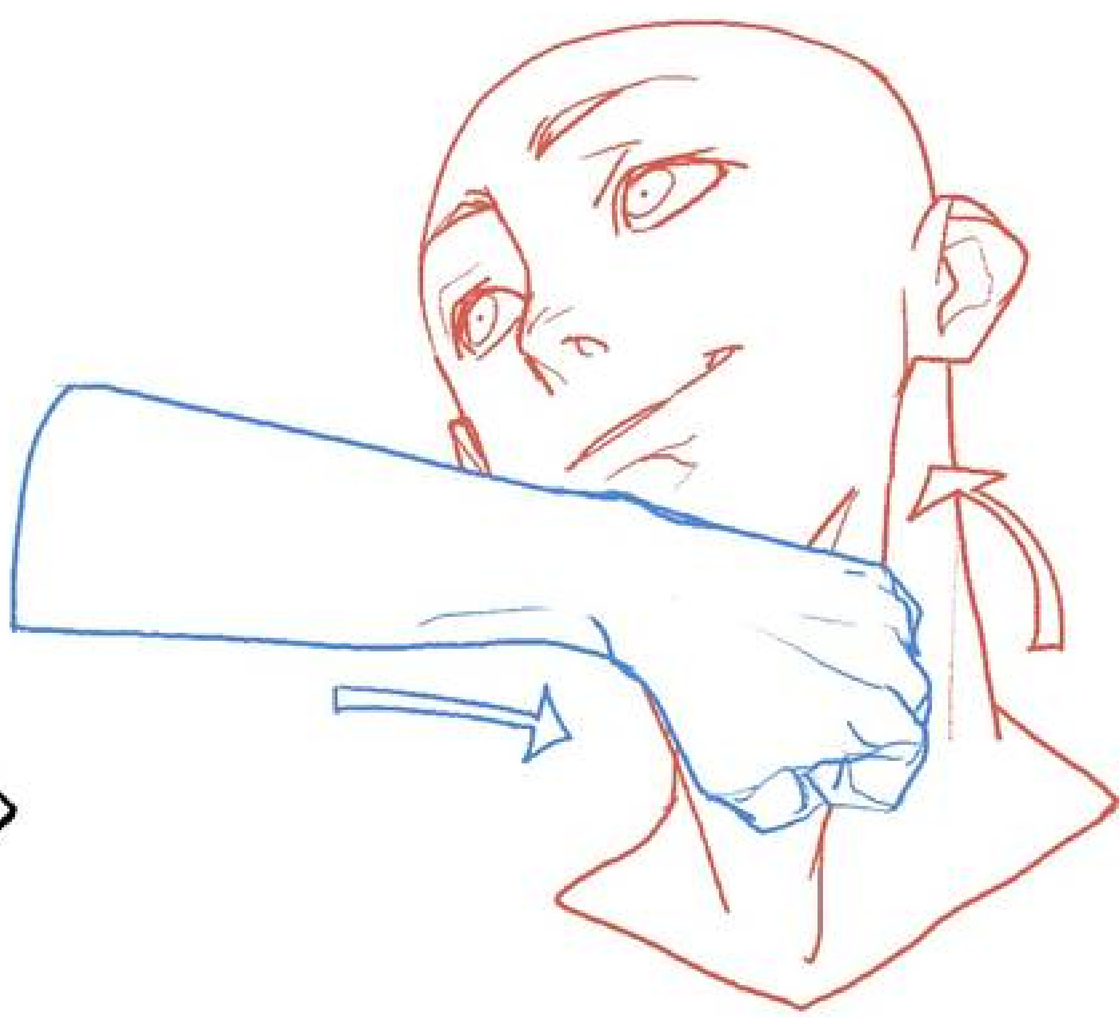


주먹이 오는 방향으로 앞으로 숙이면서 피하는 자세입니다
얼굴이 땅을 보지 않도록 주의하며 그리도록 합니다



고개를 갸우뚱하게 만들어서 주먹을 피하는 자세입니다
얼굴만 움직이는 게 아닌 상체도 조금 비틀어 주면 좋습니다

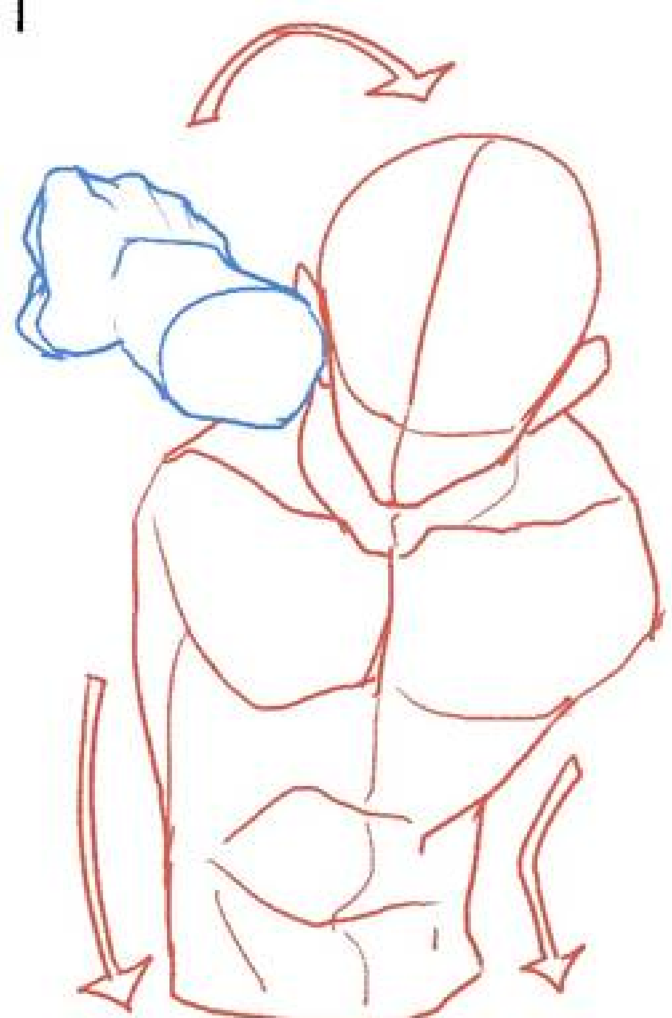






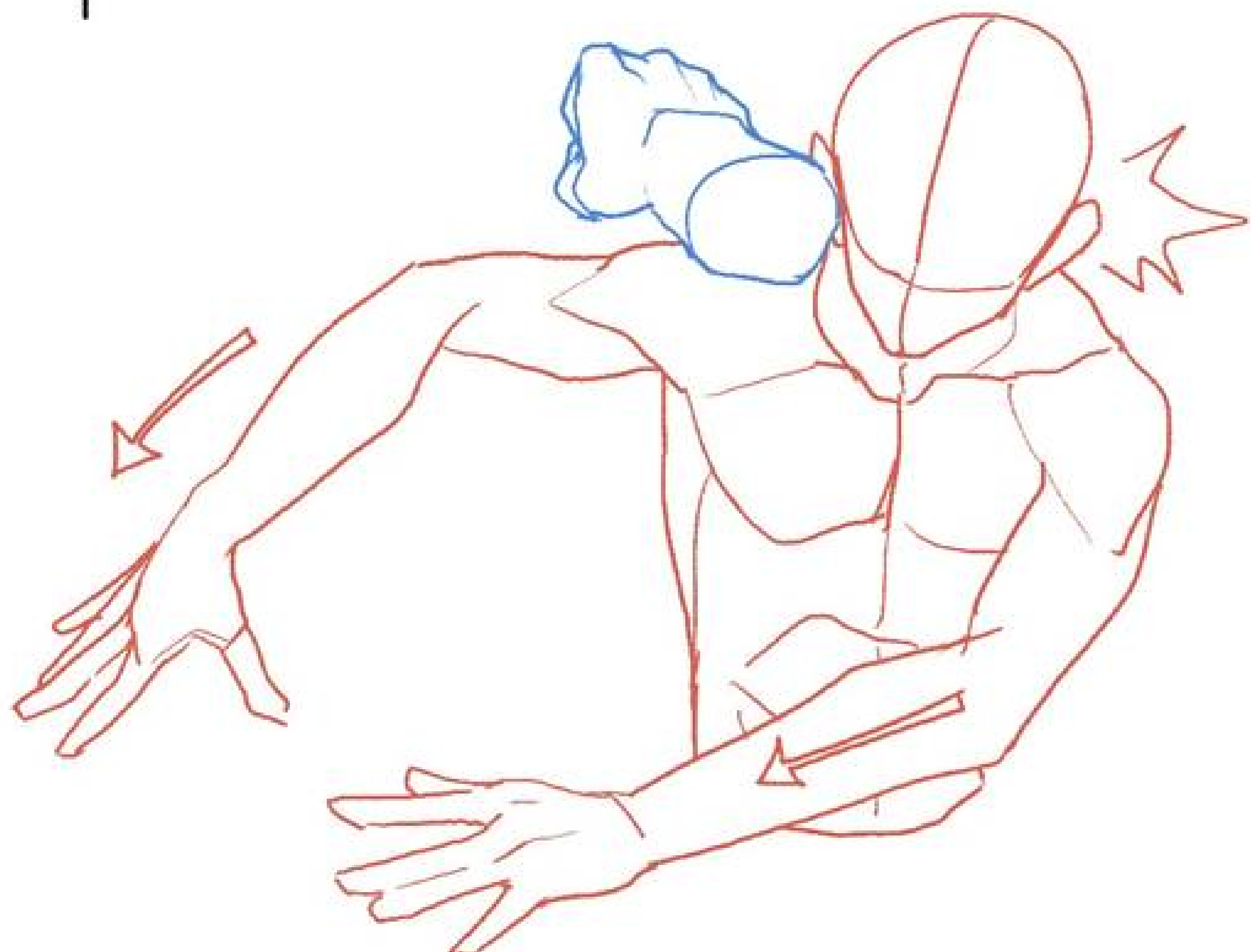


얼굴의 표정과 바라보는 눈동자 위치만으로 상황을 전혀 다르게 나타낼 수 있습니다

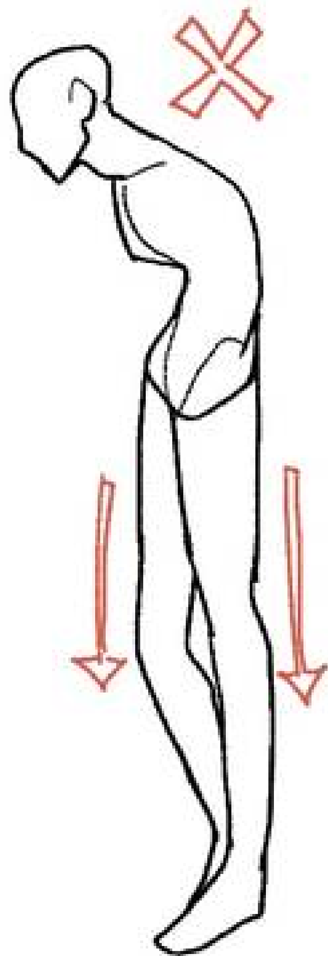


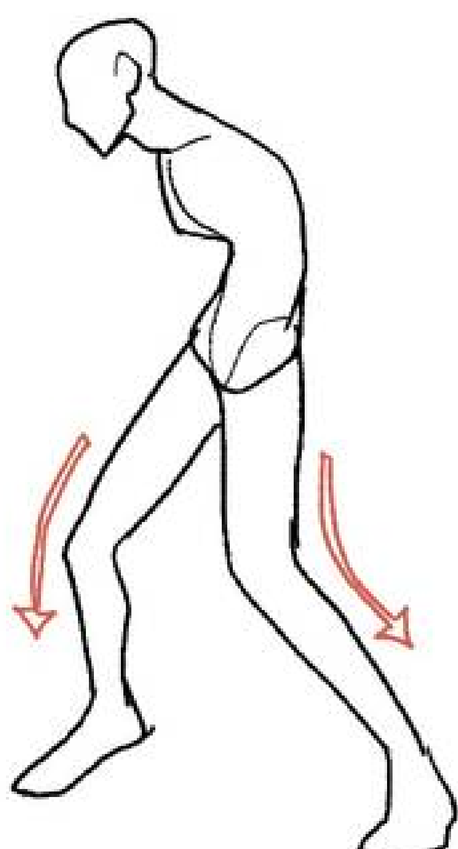


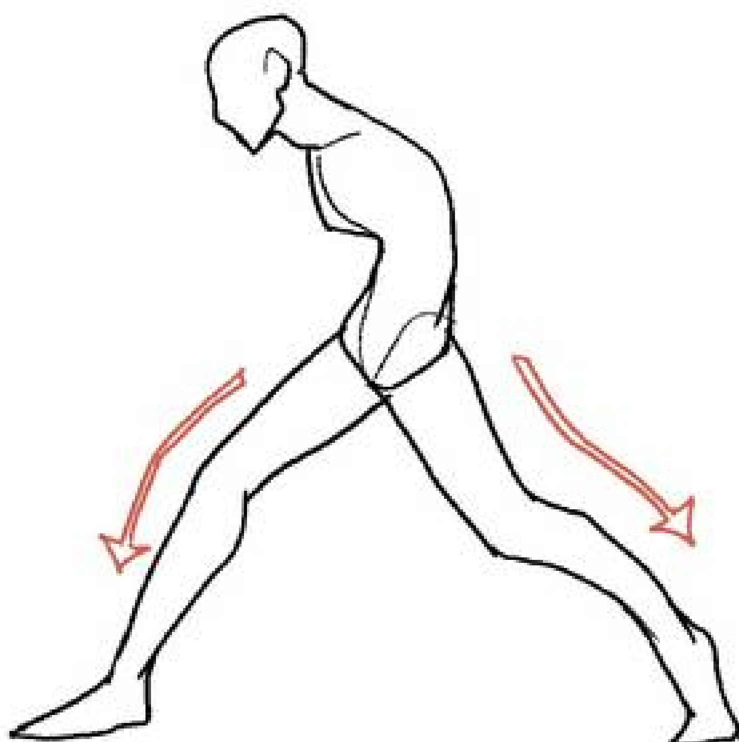
피하는 동작에서 상체의 흐름이 같더라도 팔이 취하는 자세에
따라 피하는 캐릭터의 성향이나 다음 상황을 상상할 수 있습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





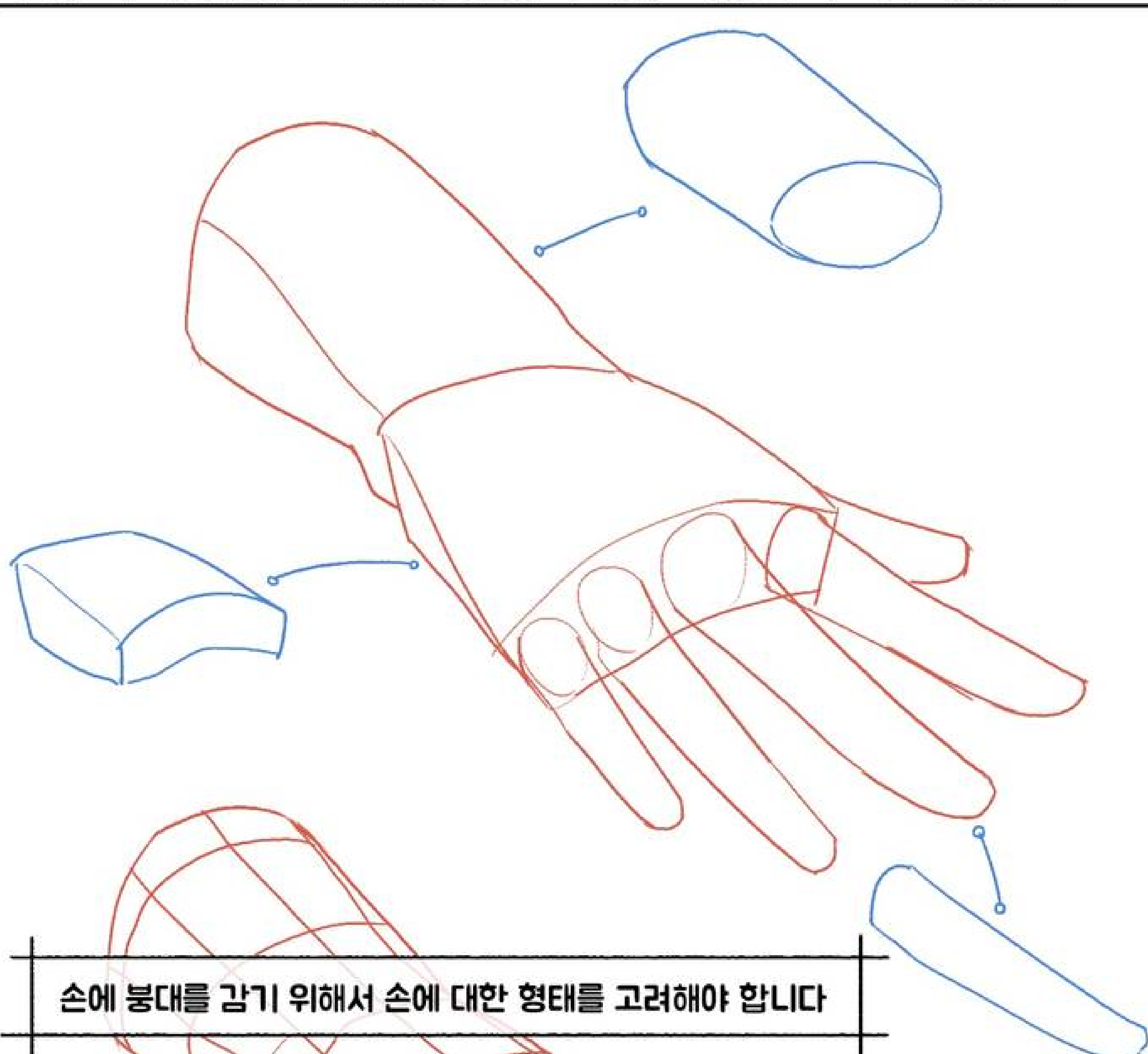


하체가 보이는 전신의 경우
밋밋하게 서있는 자세보다
다리의 움직임을 만들어 주면
피하는 동작이 더 역동적으로
보일 수 있습니다

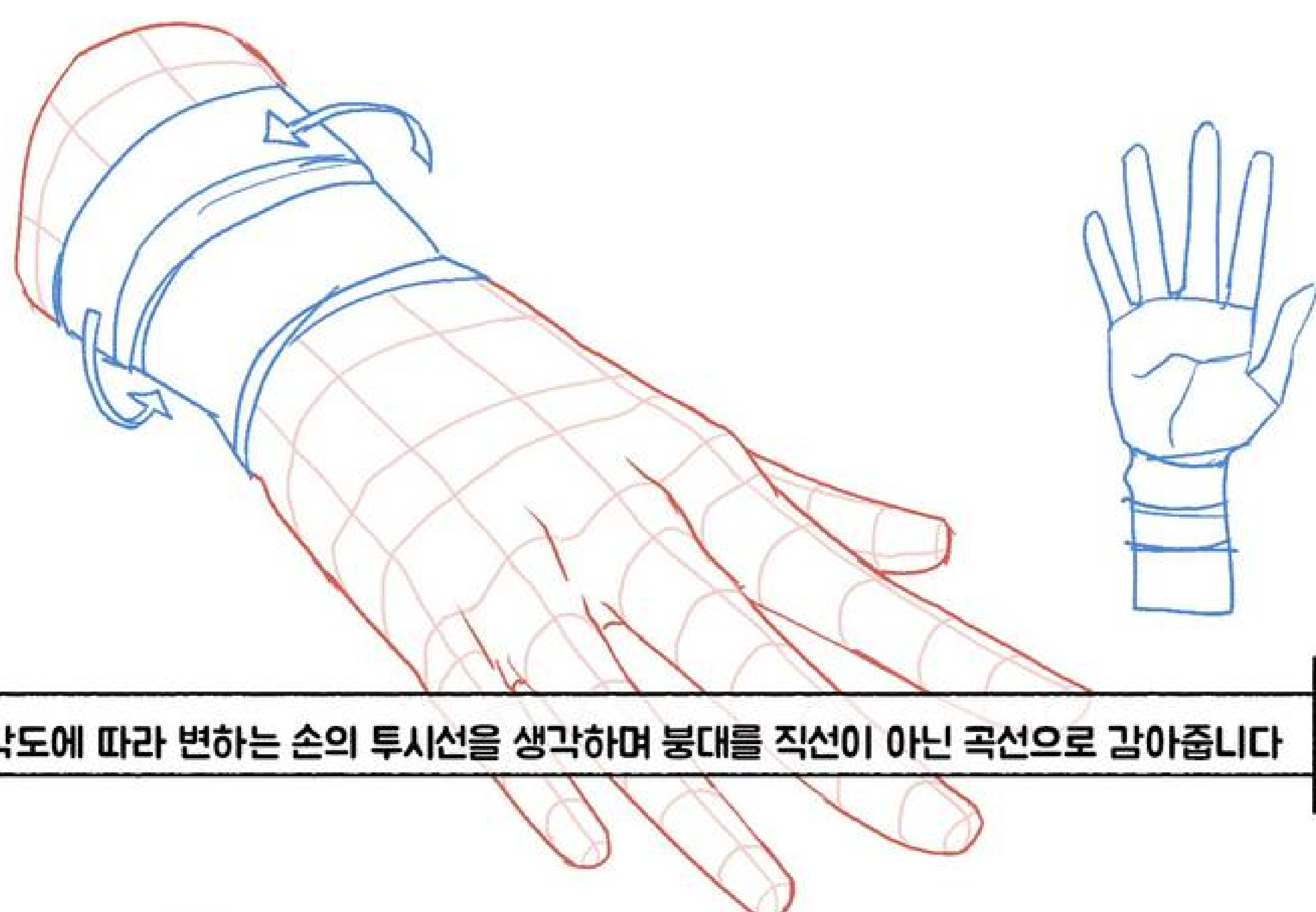


key point

Q : 손이나 발에 붕대를 이쁘게 감고 싶어요



손에 붕대를 감기 위해서 손에 대한 형태를 고려해야 합니다



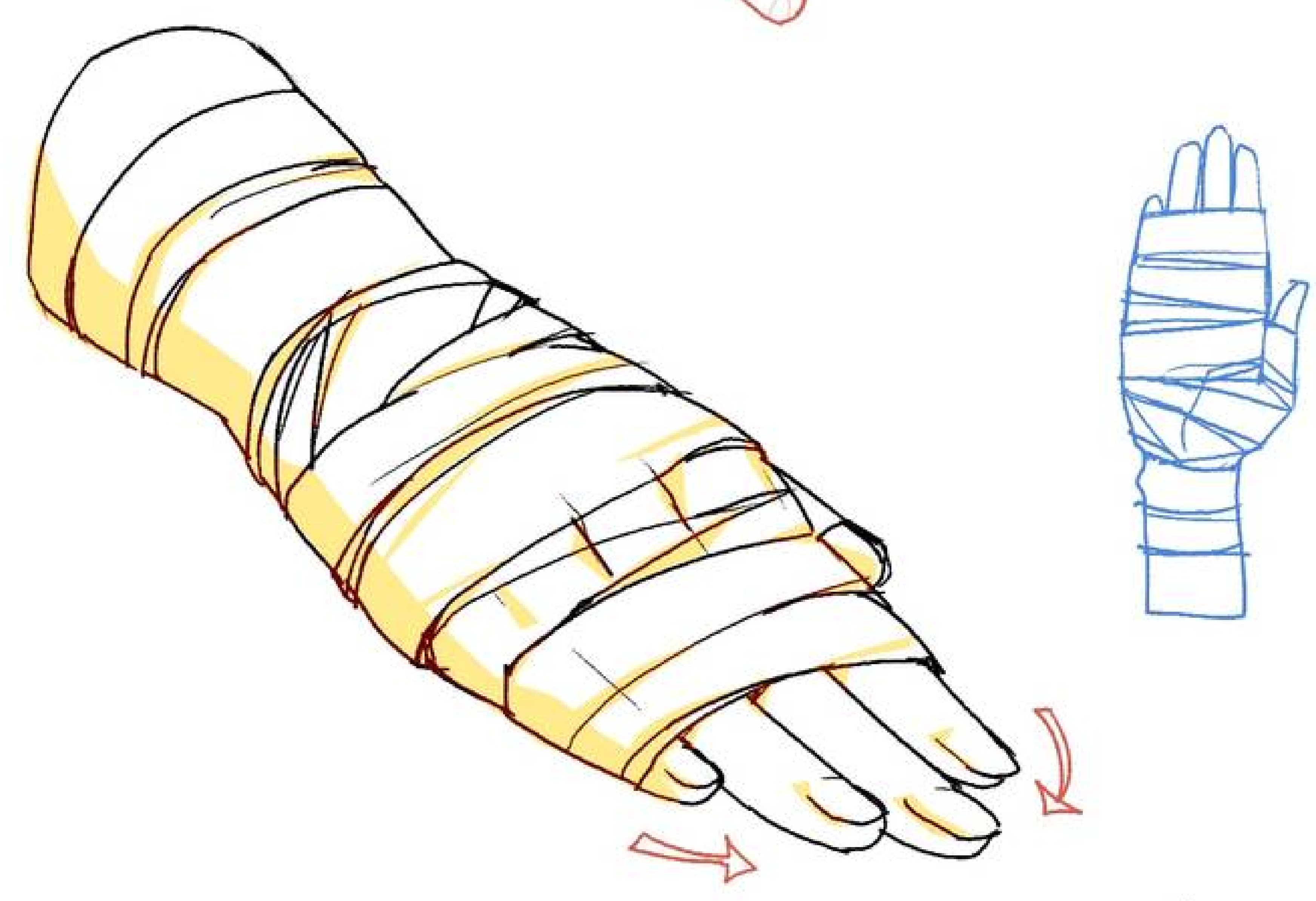
각도에 따라 변하는 손의 투시선을 생각하며 붕대를 직선이 아닌 곡선으로 감아줍니다



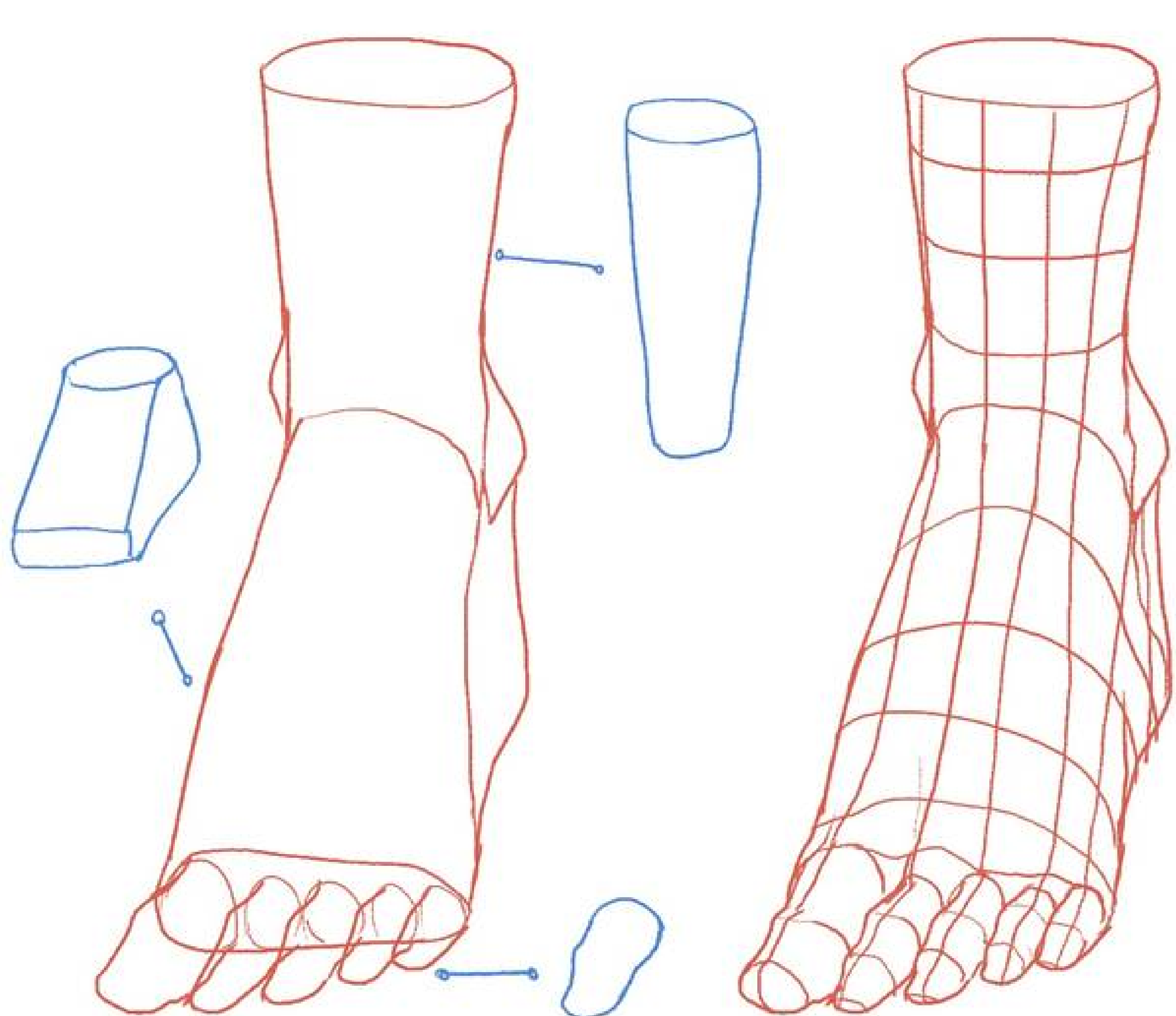
경우에 따라서 대각선으로 붕대를 감아주면 단조로운 느낌이 줄어듭니다



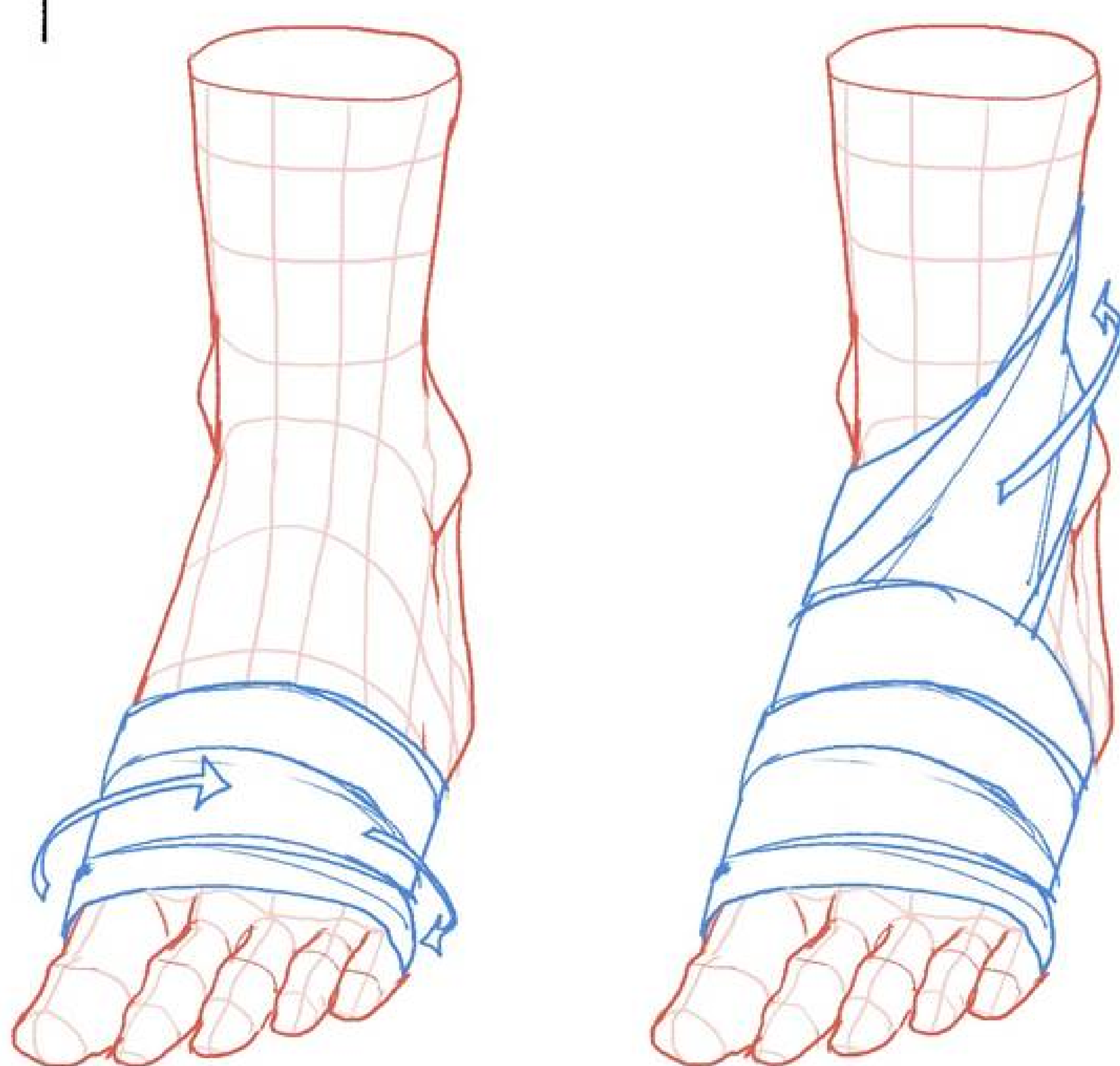
낮게 위치한 엄지손가락 위치를 고려해 사이로 붕대를 감아주면 됩니다



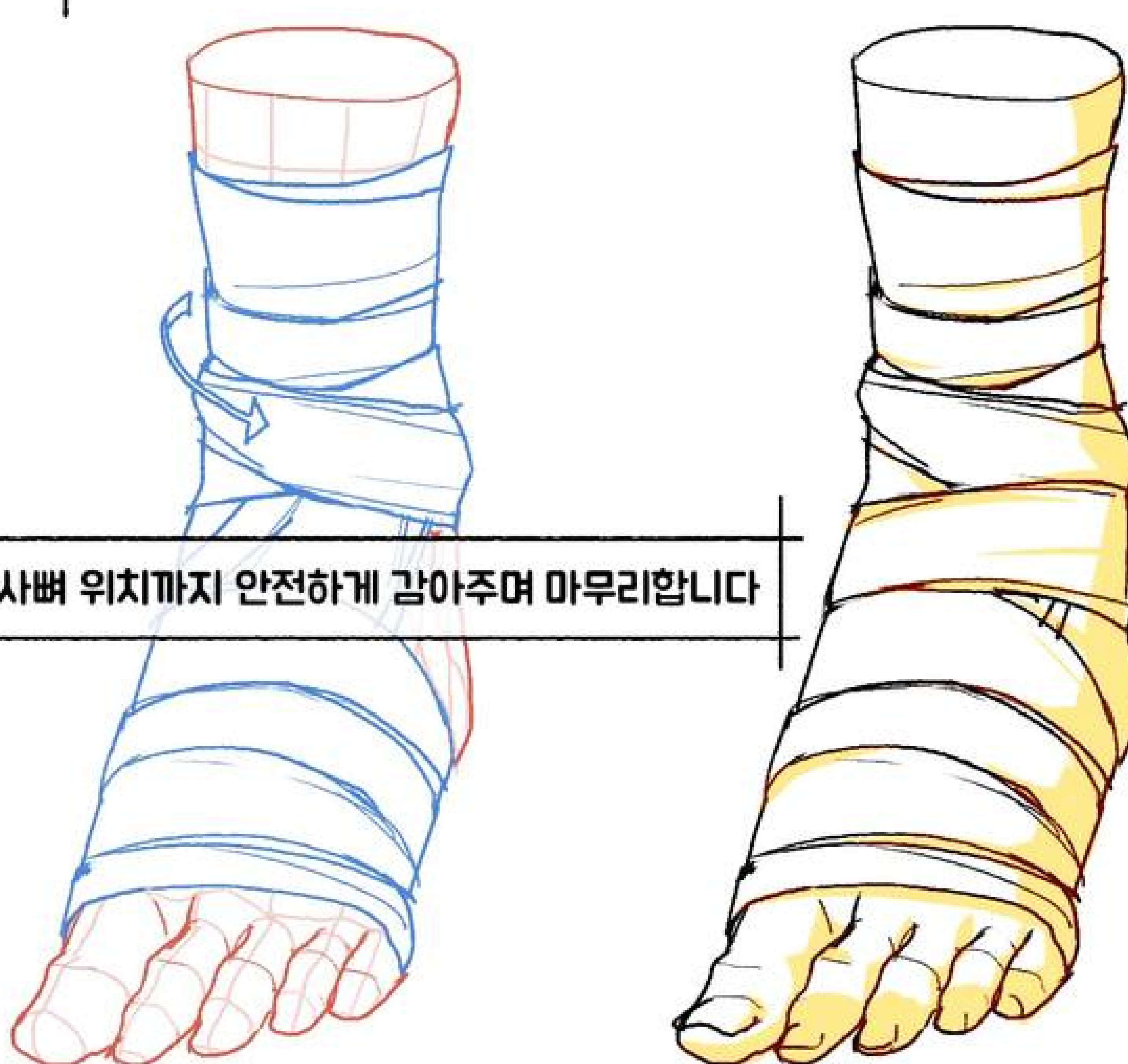
손가락 부분까지 붕대로 전부 휘감을 경우 손가락은 모이게 됩니다



손과 마찬가지로 각도에 따라 변하는 발의 형태와 투시선을 고려합니다

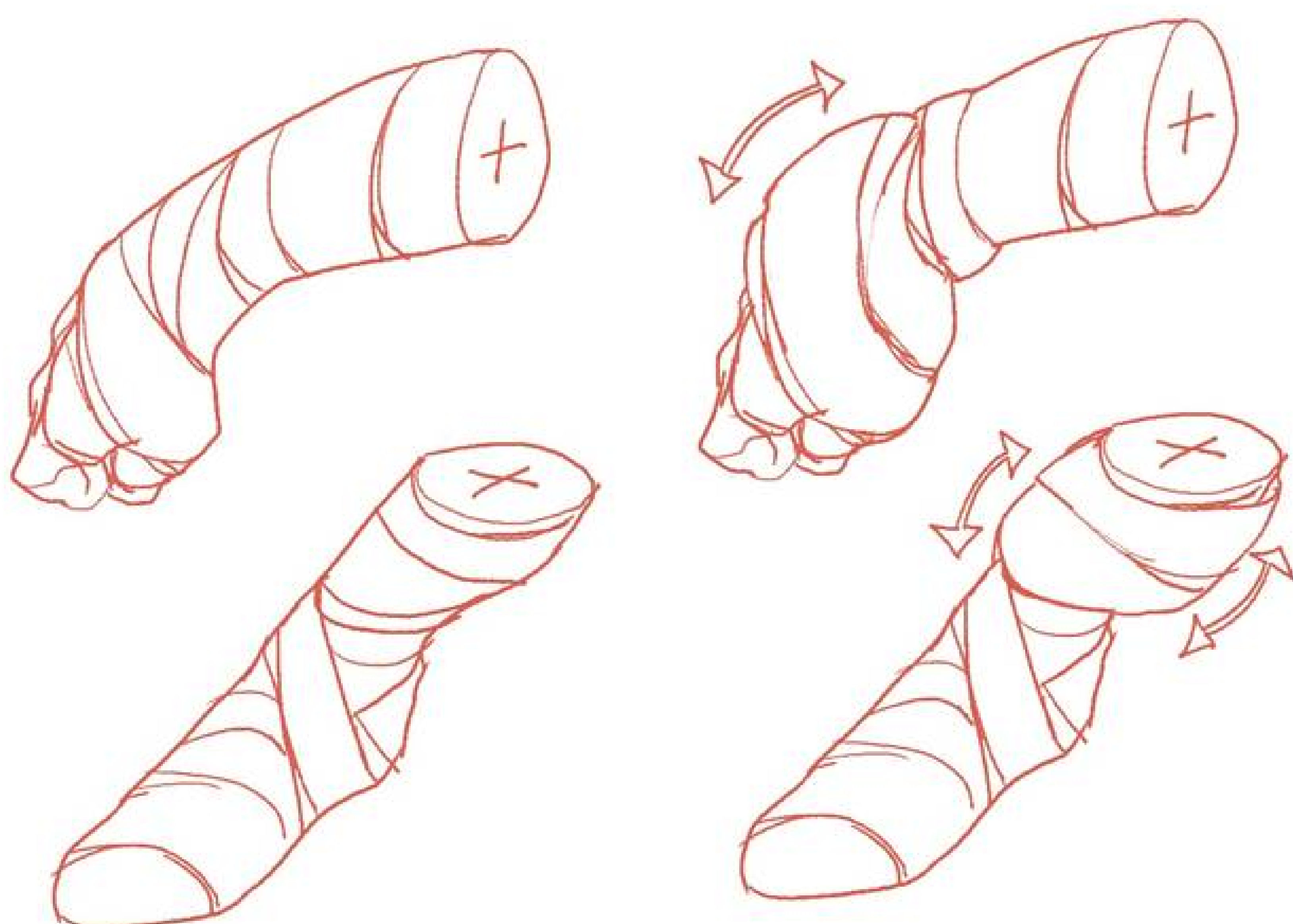


발등을 감아주고 발목으로 올라가는 대각선 방향의 붕대를 그려줍니다



복사뼈 위치까지 안전하게 감아주며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

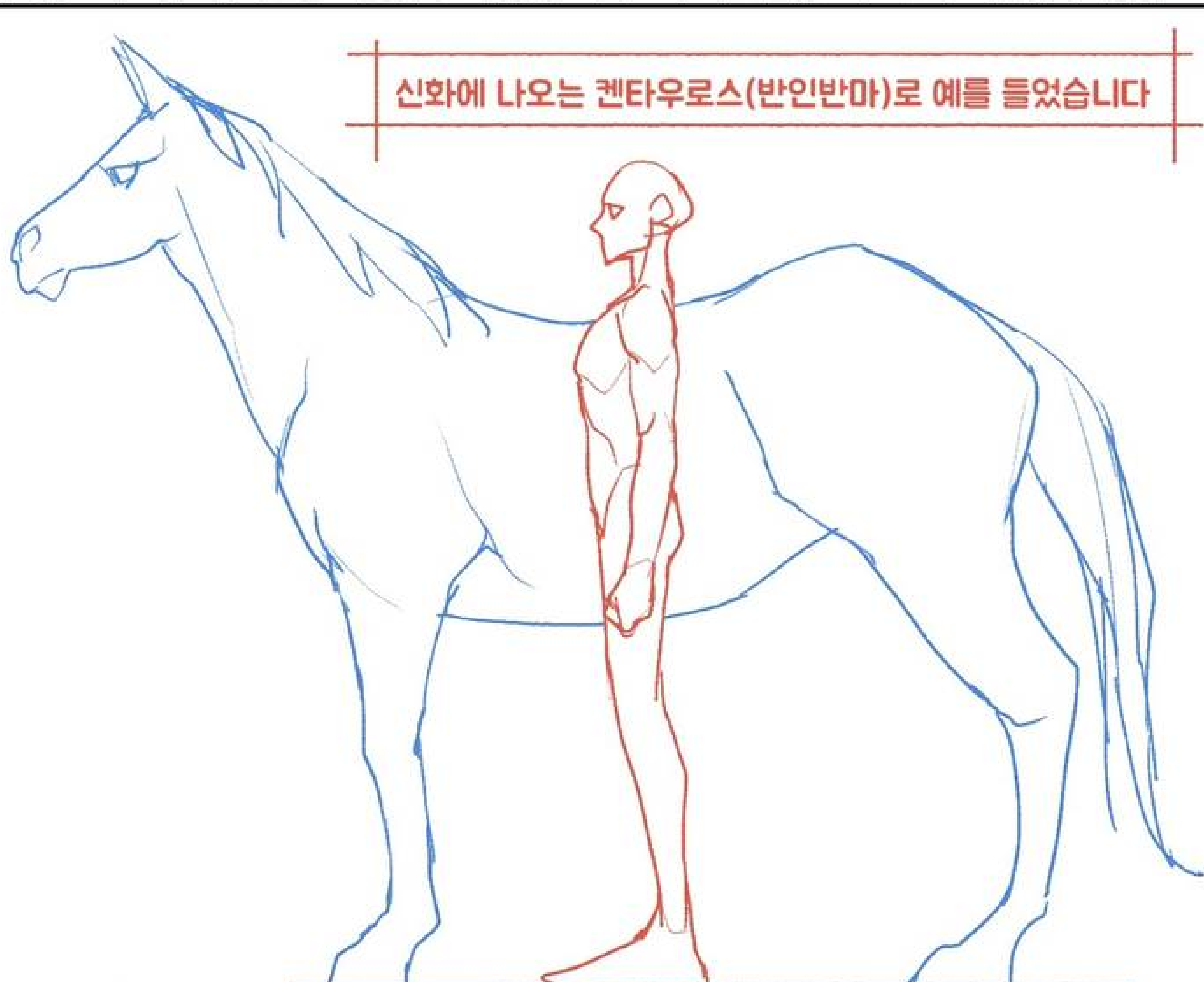


붕대가 같은 위치에
많이 감겨질수록 부피감이
커지게 되니 응용해서 붕대를
그리면 됩니다

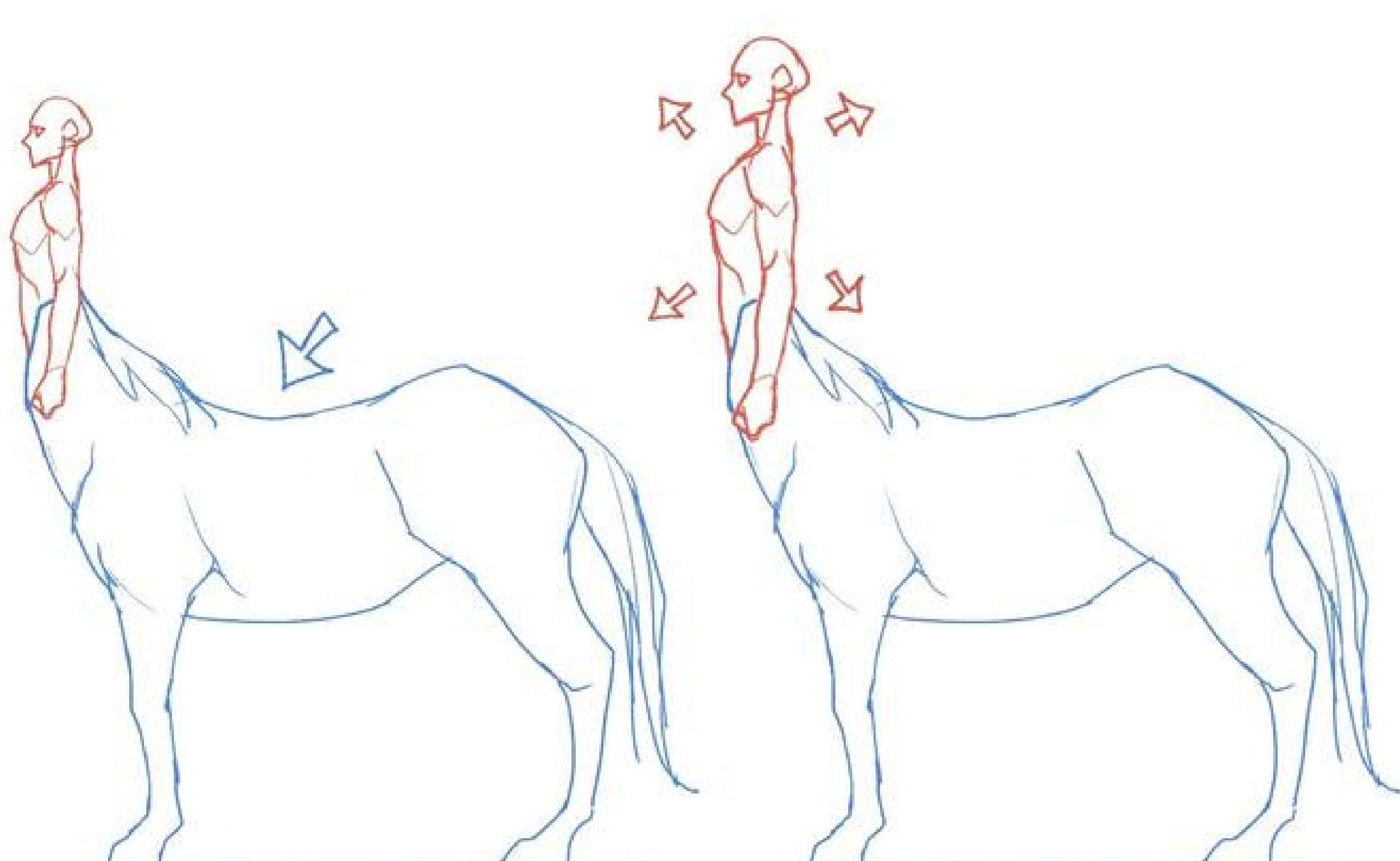


key point

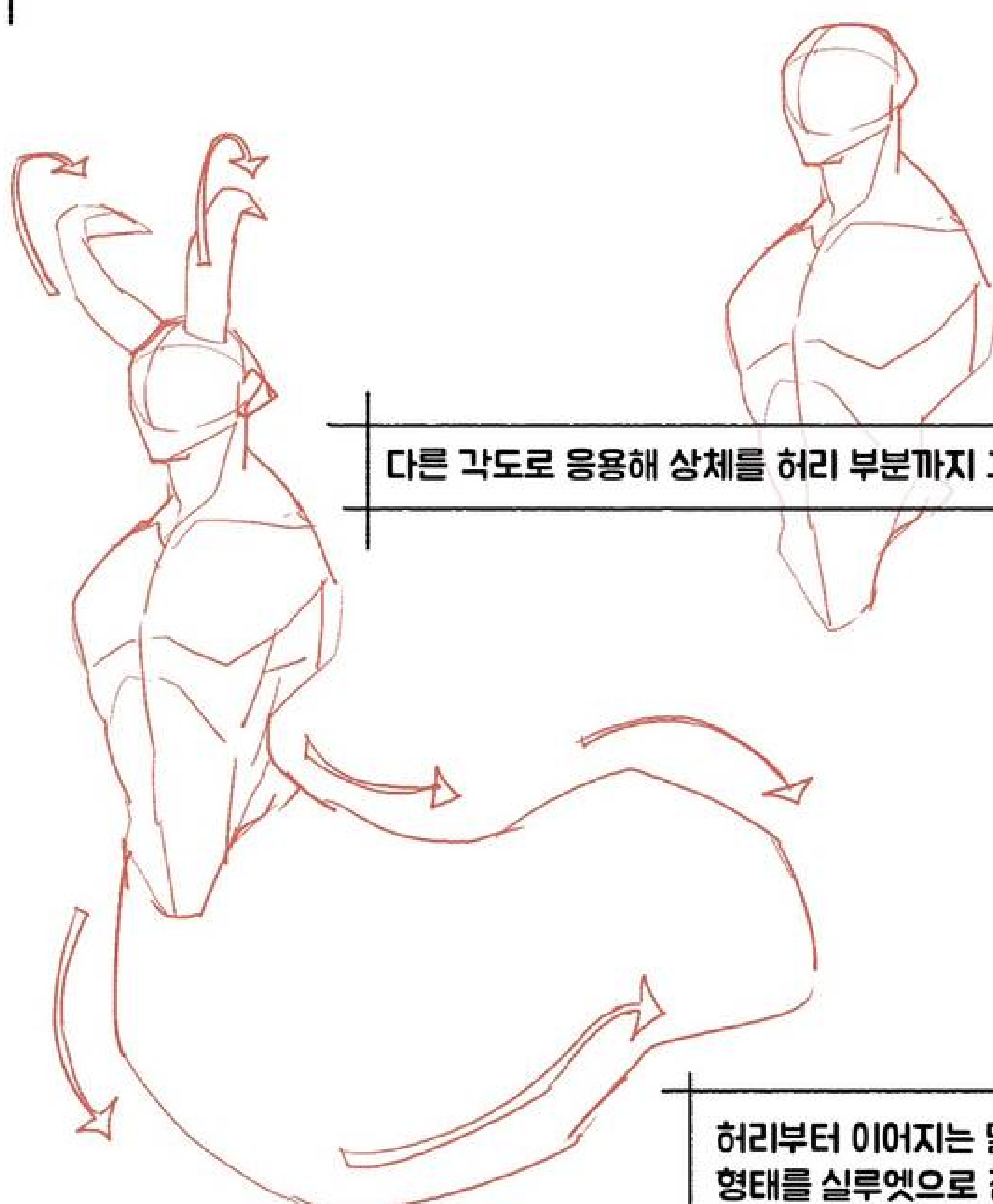
Q : 인간, 동물이 합쳐진 괴물 비율을 알려주세요



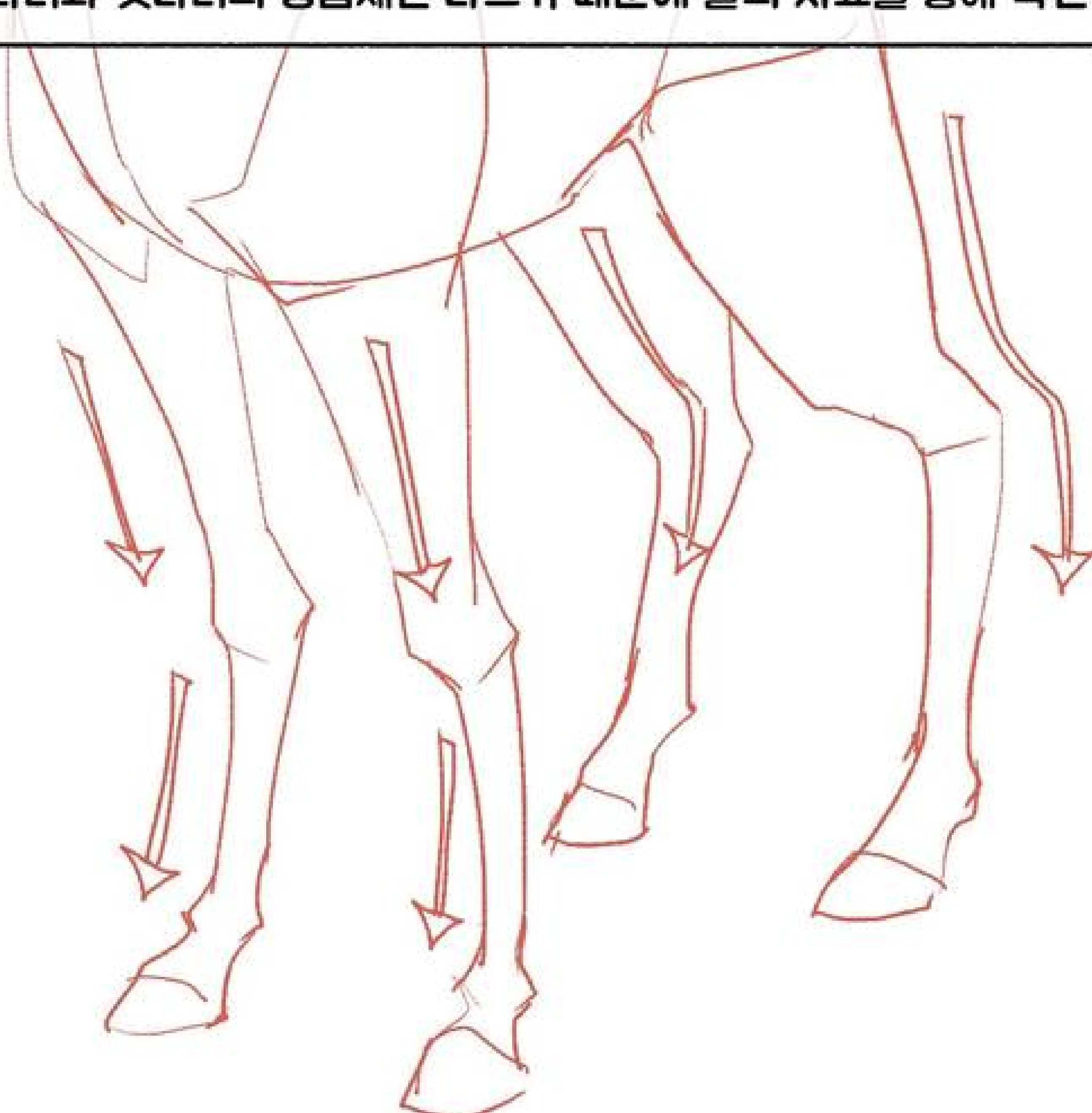
켄타우로스의 경우 인간의 상체와 말의 몸으로 하체를 이루고 있으며
인간과 말의 1:1 비율로 크기 차이가 어느 정도인지 확인합니다



1:1 비율로 합칠 경우 말의 몸이 월등히 크게 보이기 때문에 어색해집니다
주가 되는 상체가 더 잘 보이도록 1.5배 정도 인간을 키워 그려줍니다



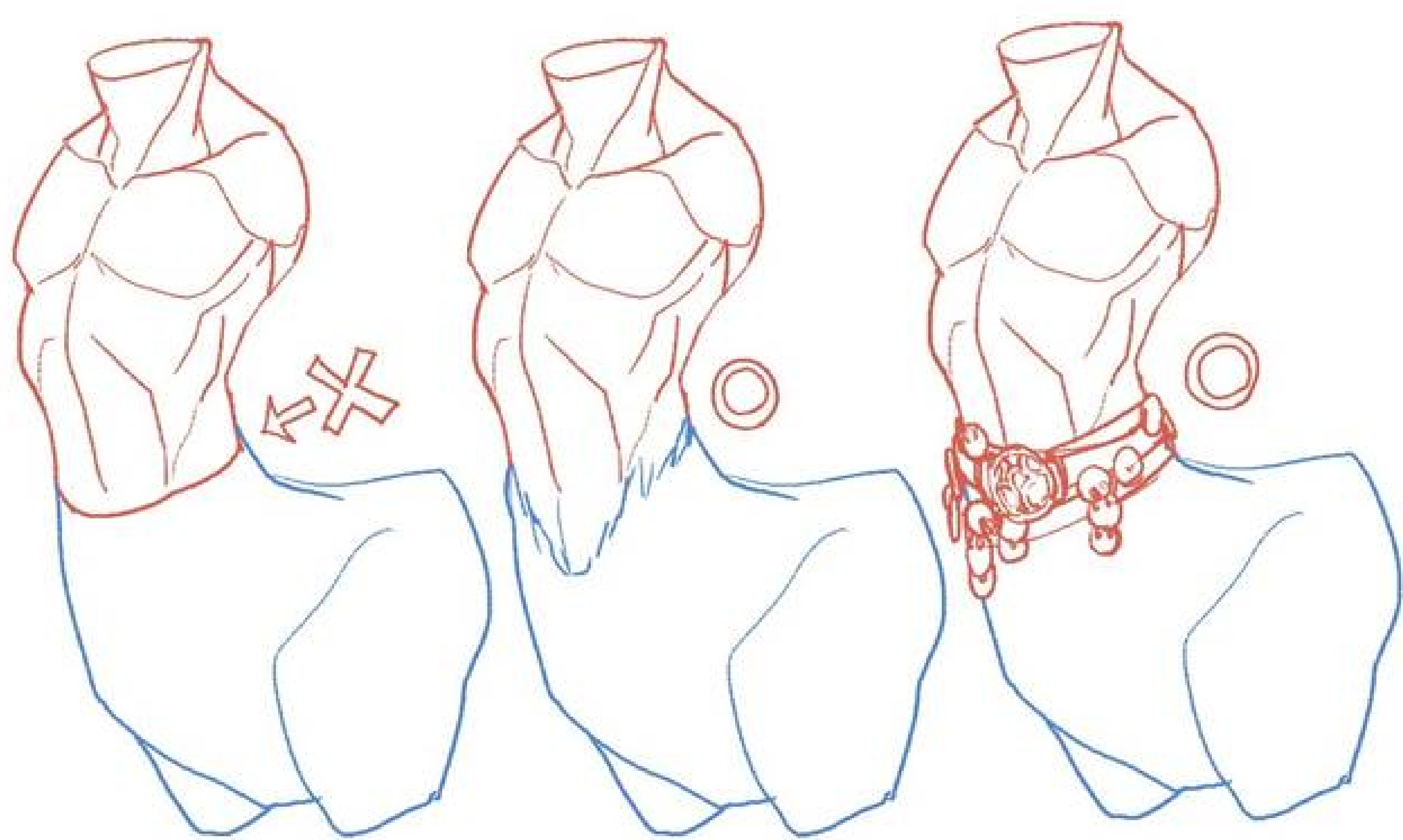
말의 몸이나 다리를 그릴 때 사진이나 자료를 참고하며 관절의 형태 및 위치를 확인해
그립니다 앞다리와 뒷다리의 생김새는 다르기 때문에 말의 자료를 통해 확인합니다







타코작가의 알아두면 좋다!!

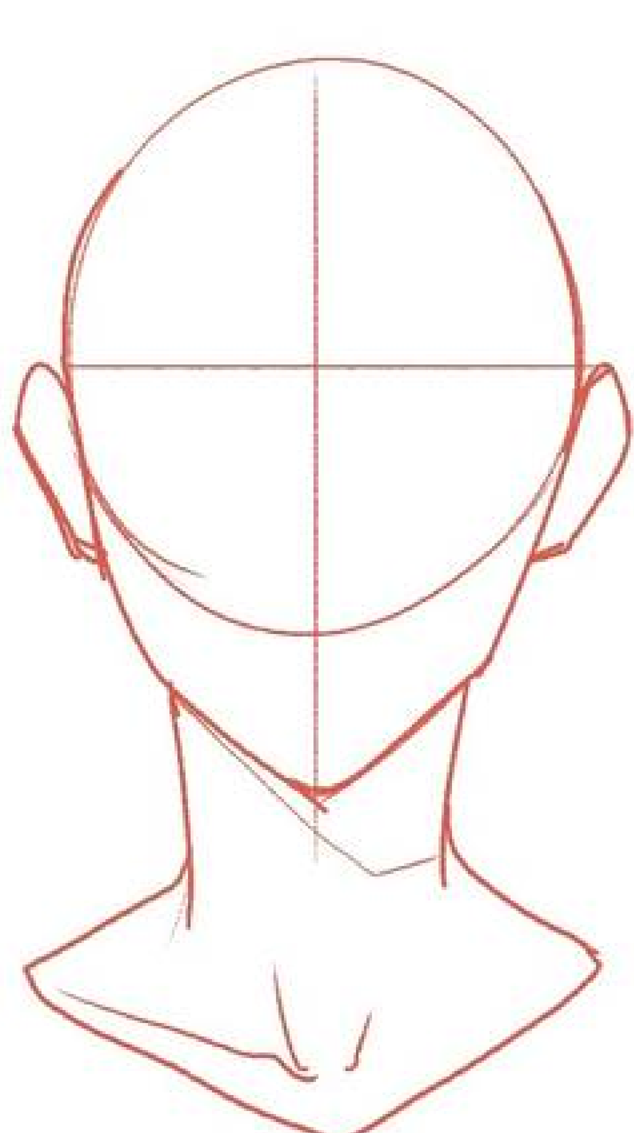


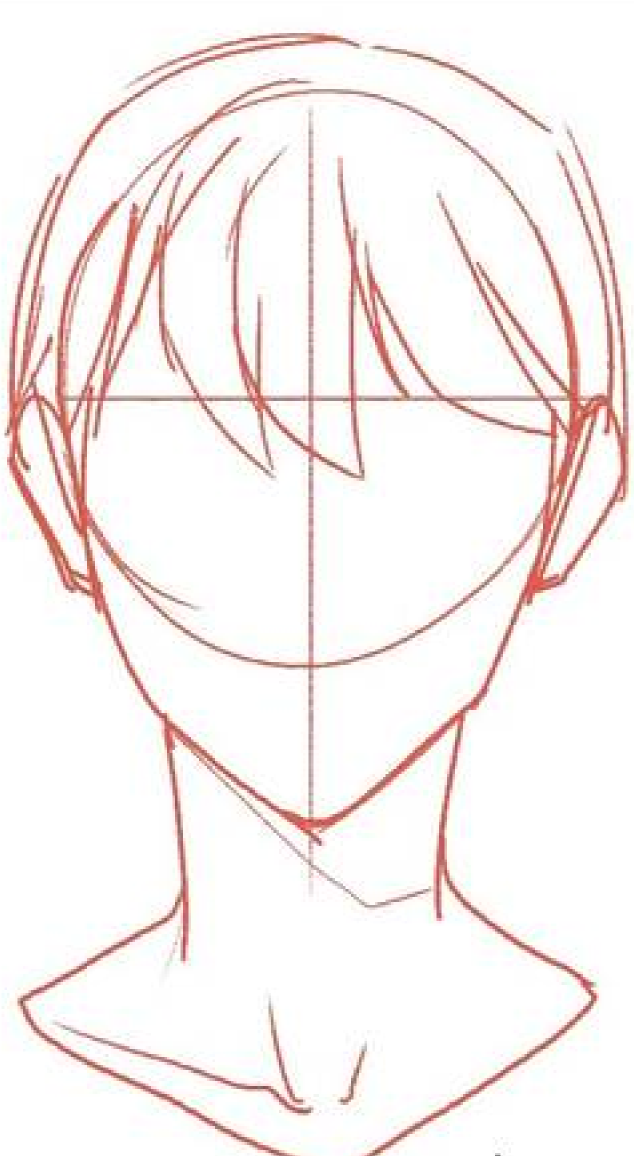
상체와 하체를 이어주는 부분이 자연스럽게 보이기 위해선
털이라든가 가려지는 액세서리 등을 그려주면 좋습니다



key point

▌Q : 자다가 일어난 머리는 어떻게 그리나요





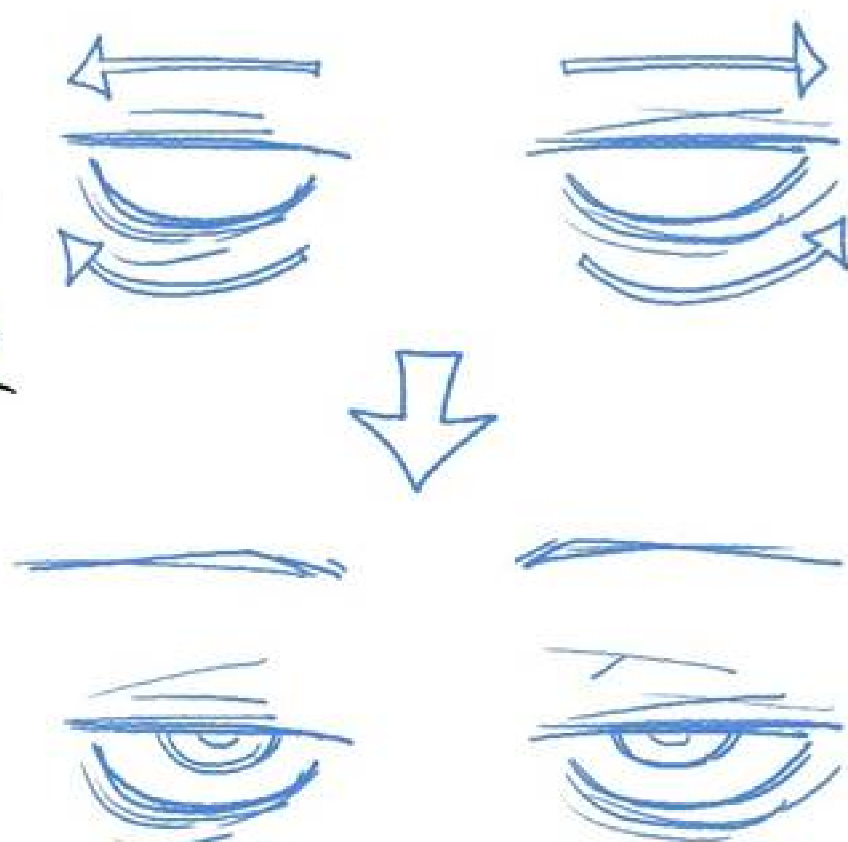
기존 캐릭터가 가진 얼굴과 머리 스타일을 그립니다



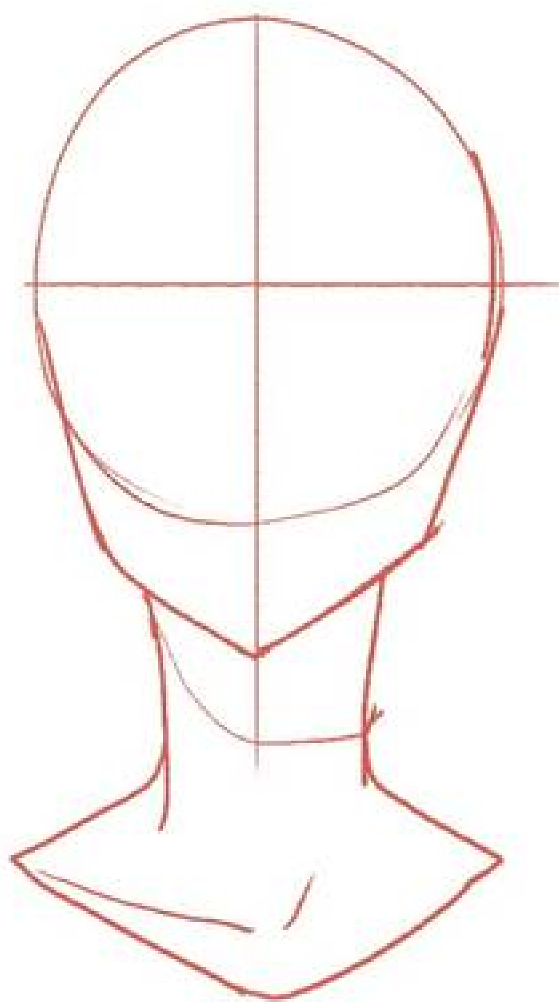


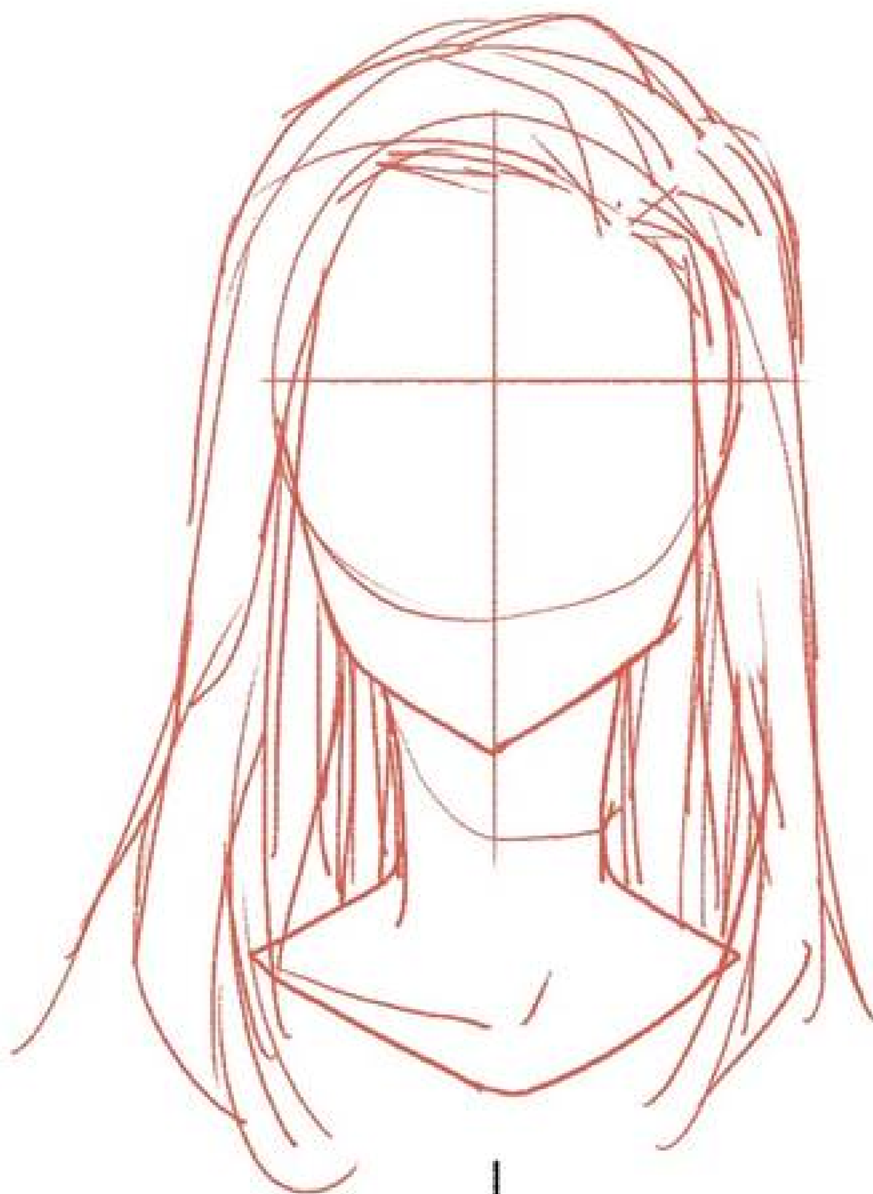
특정 부분이나 전체적으로 뻗친 머리를 불규칙한 방향으로 흘려주고
헝클어진 느낌을 만들어 자다가 일어난 느낌을 만들어 줍니다



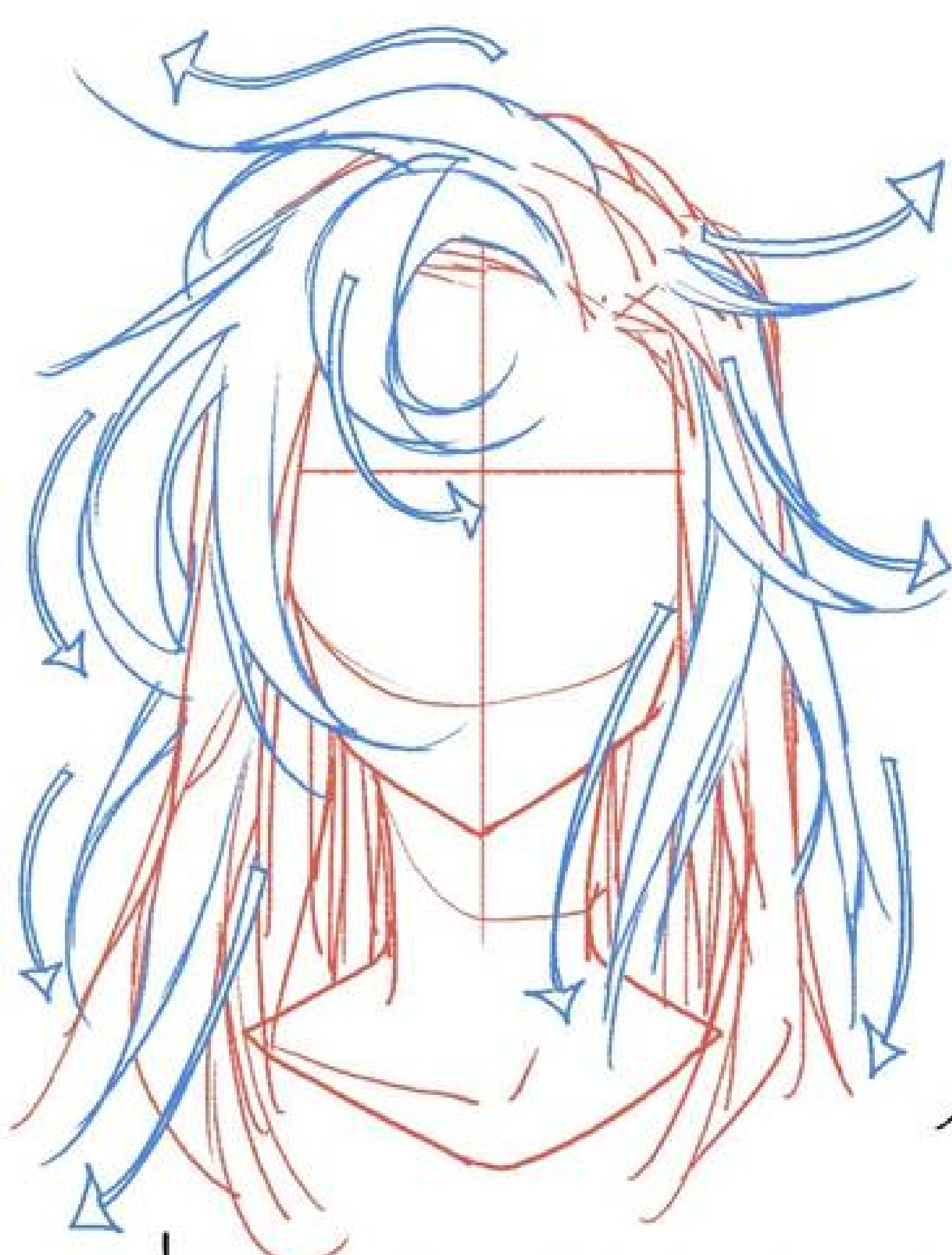


눈꺼풀이 반쯤 감긴 표정을 만들어주면
더욱더 상황에 대한 디테일이 올라갑니다



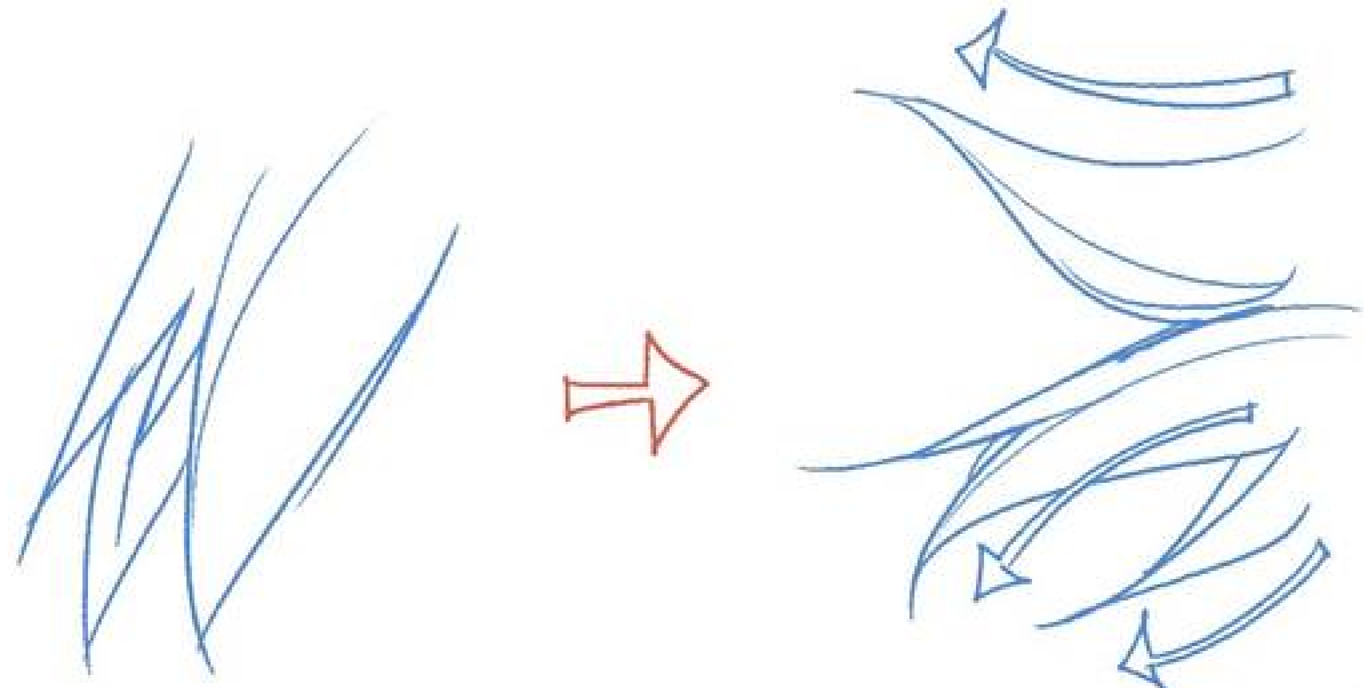


긴 머리의 여자 캐릭터로 응용해봅니다

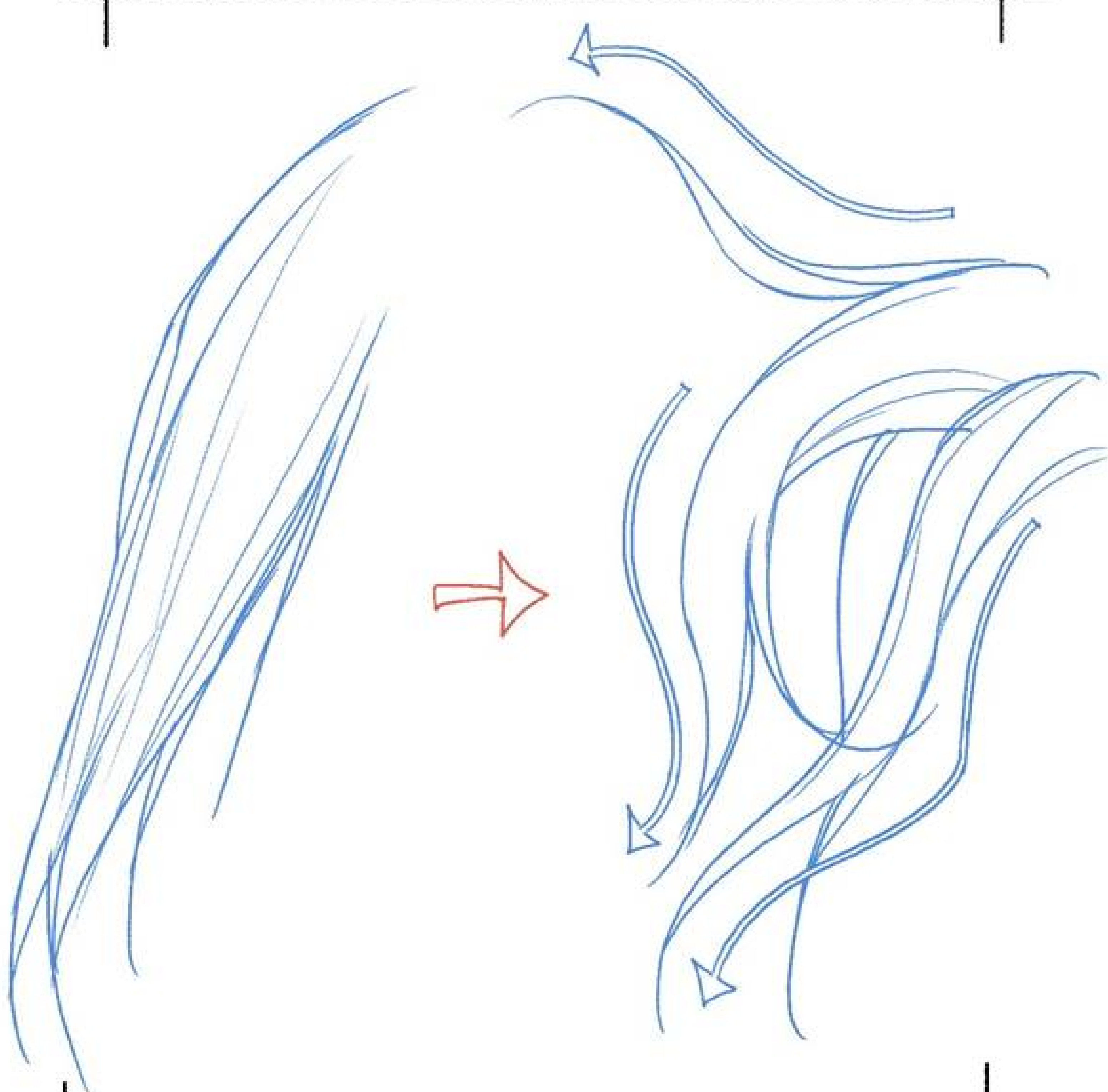




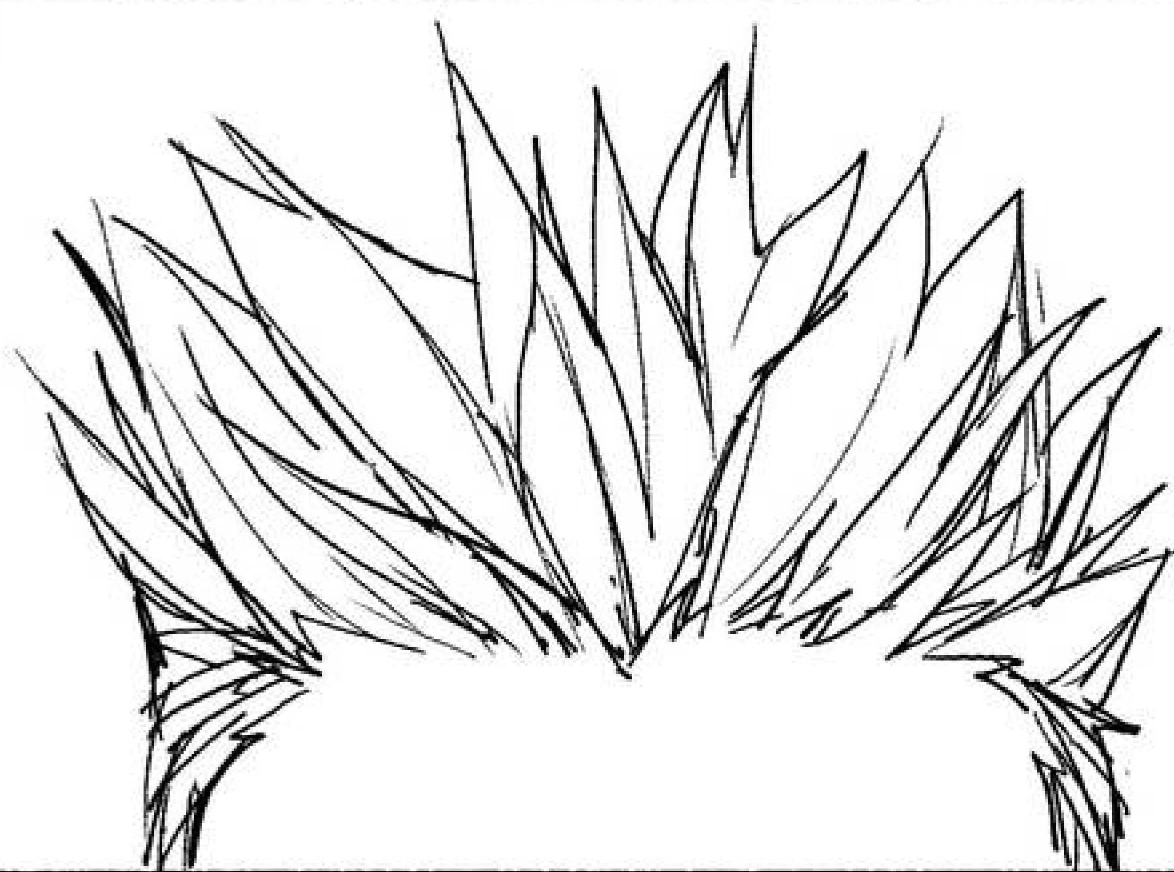
머리의 길이로 인해 수직으로 곧게 뻗치기보다는 큰 곡선을 그리며 내려줍니다



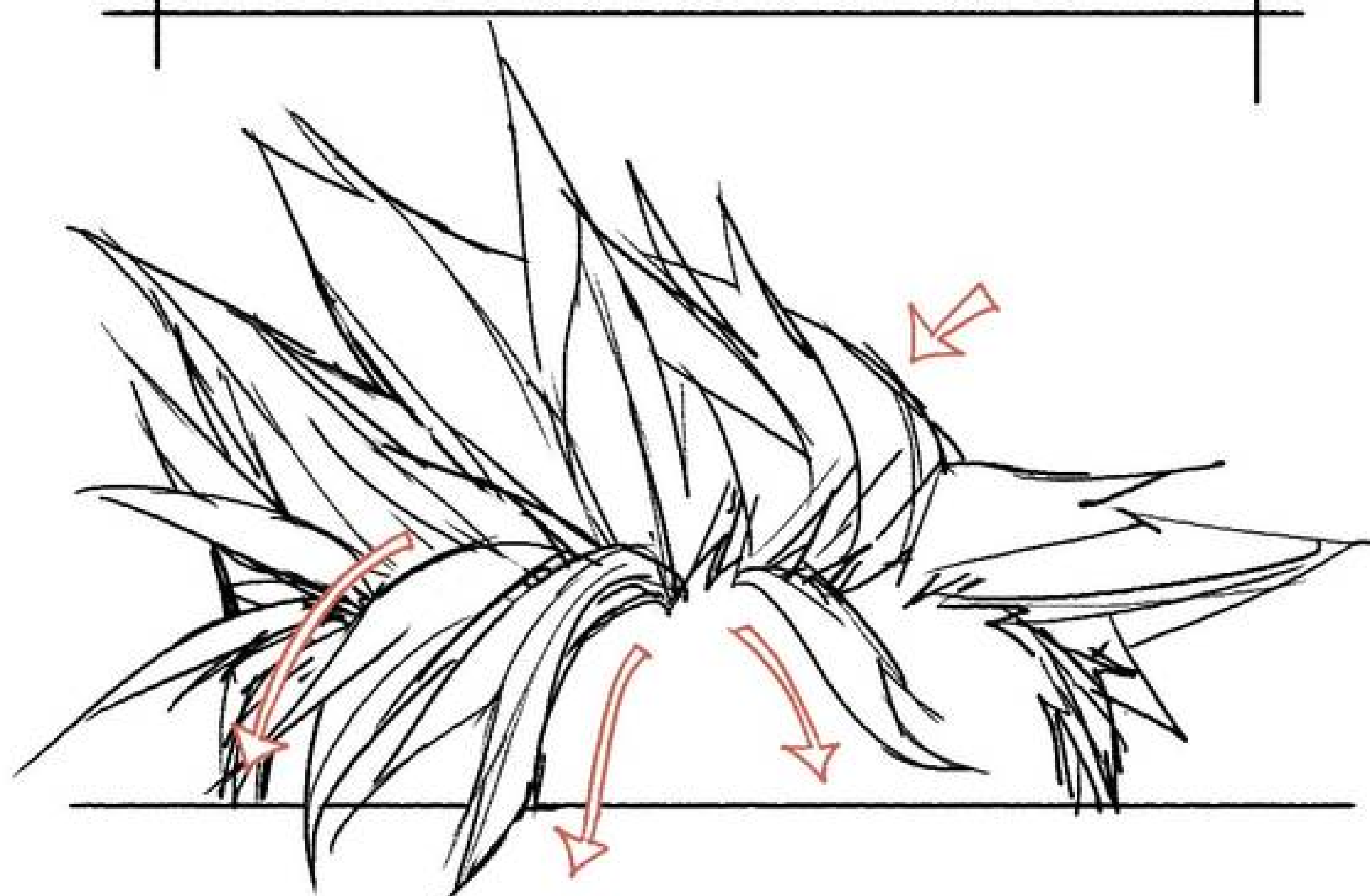
짧은 머리의 경우 옆으로 뻗치는 흐름으로 만들어 줍니다



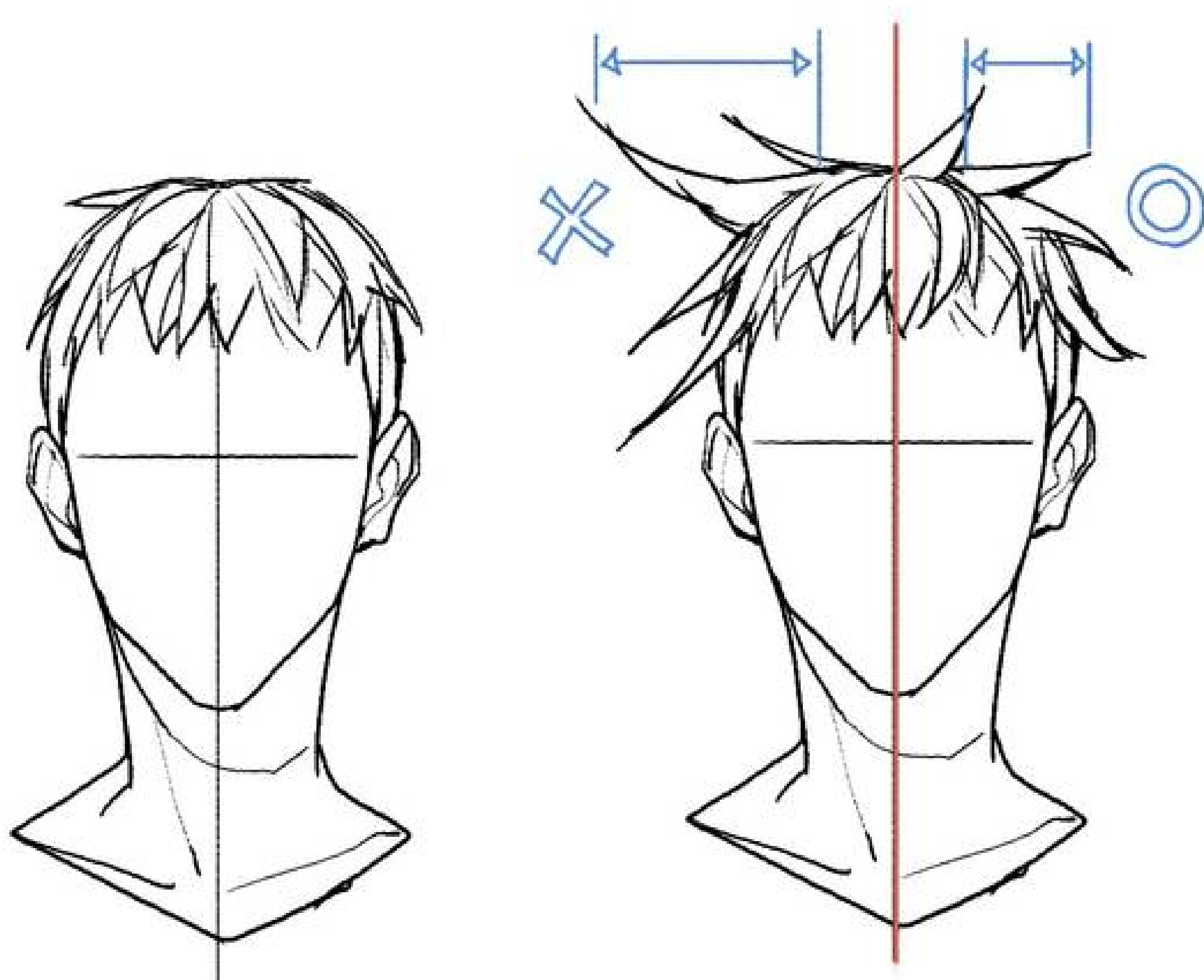
긴 머리의 경우 곡선의 흐름을 S를 그리면서 만들어 줍니다



올린 머리나 처음부터 뻗쳐진 머리의 경우 머리를 일부
내려주고 눌린 느낌의 덩어리를 표현해주면 됩니다



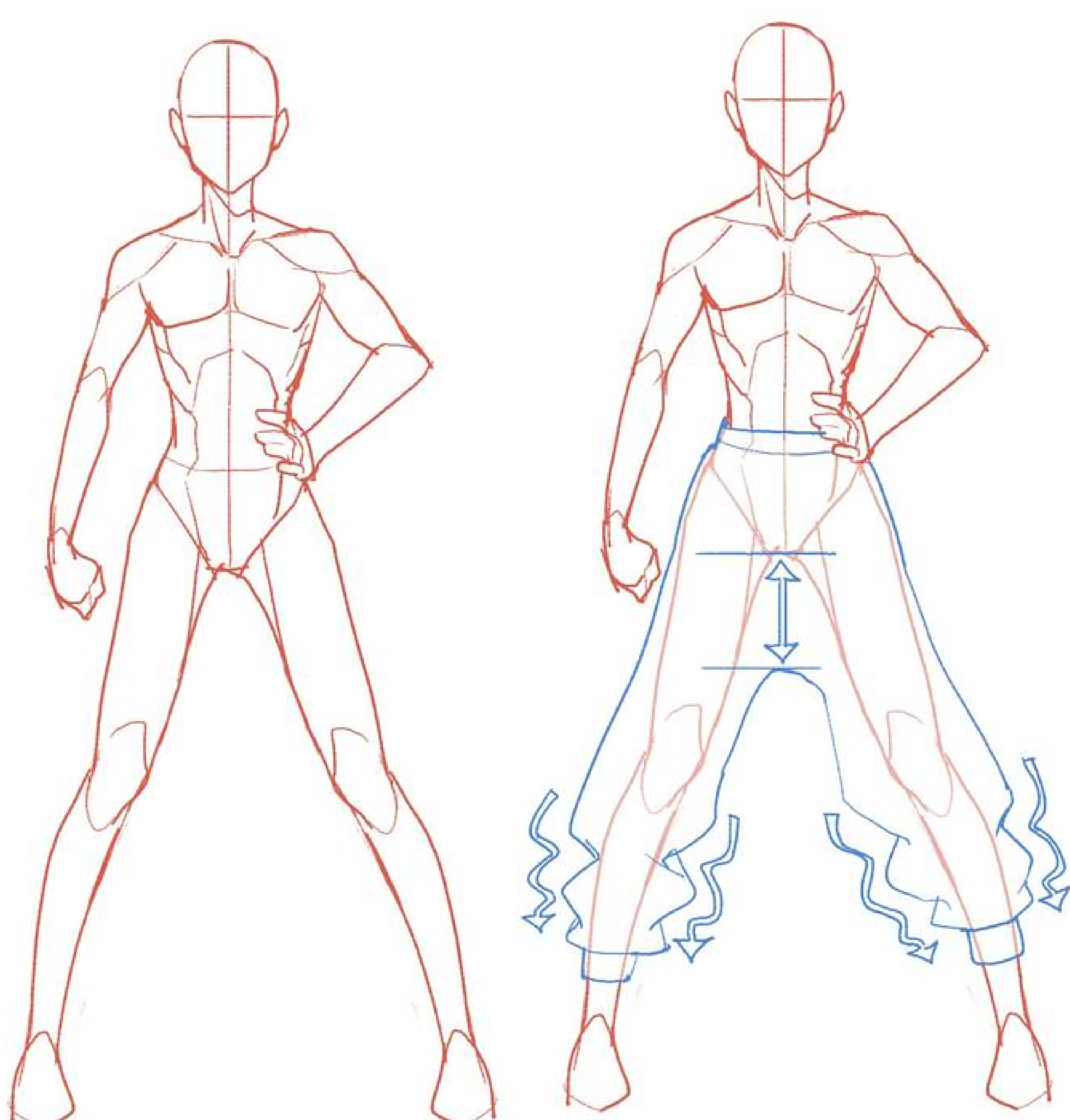
타코작가의 알아두면 좋다!!



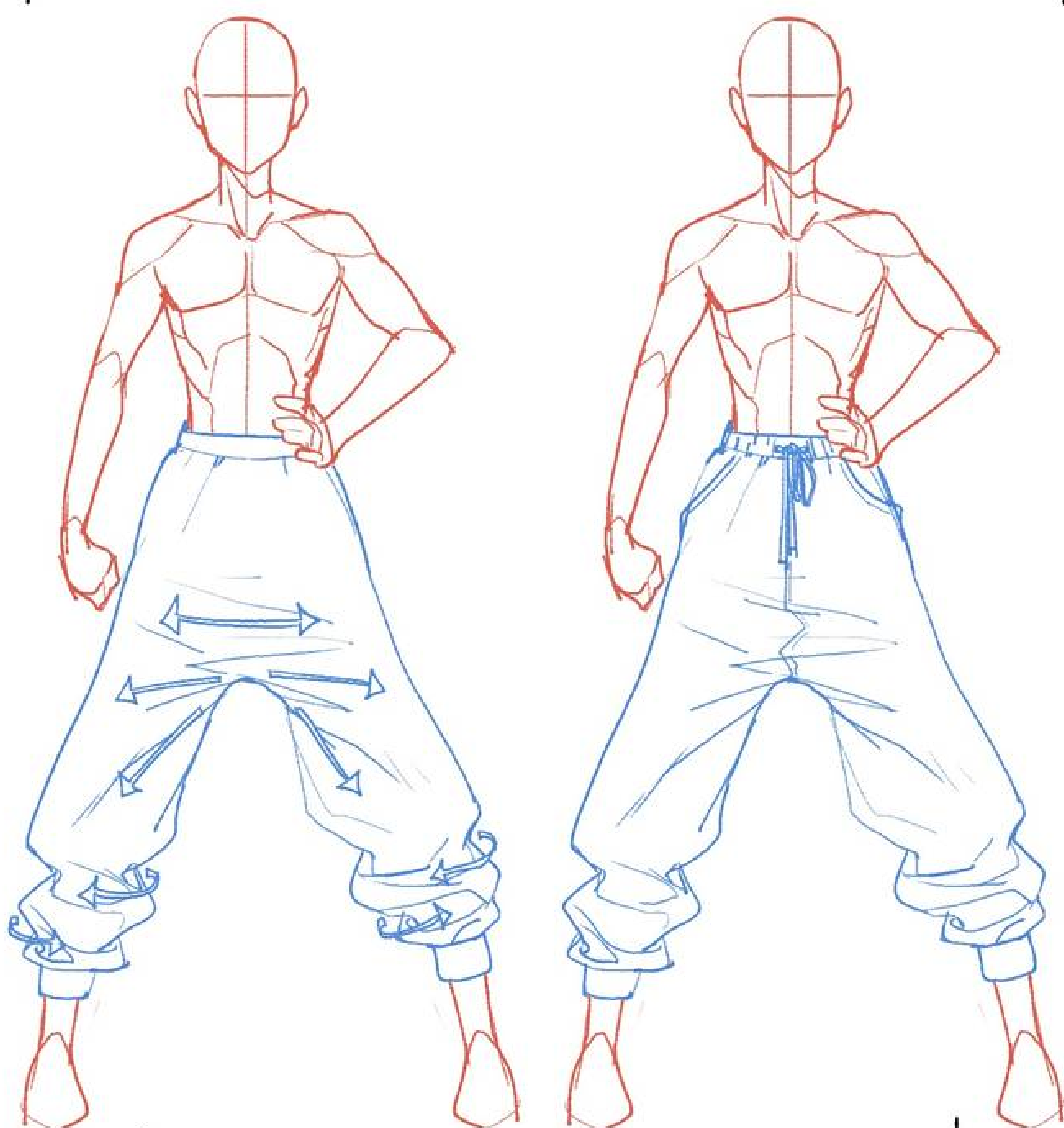


key point

▌Q : 배기 바지를 그리면 다리가 짧아 보여요

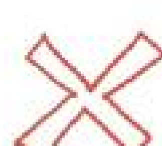


인체 가랑이에서 거리를 두고 바짓가랑이를 그려 헐렁한 느낌을 만들어 줍니다

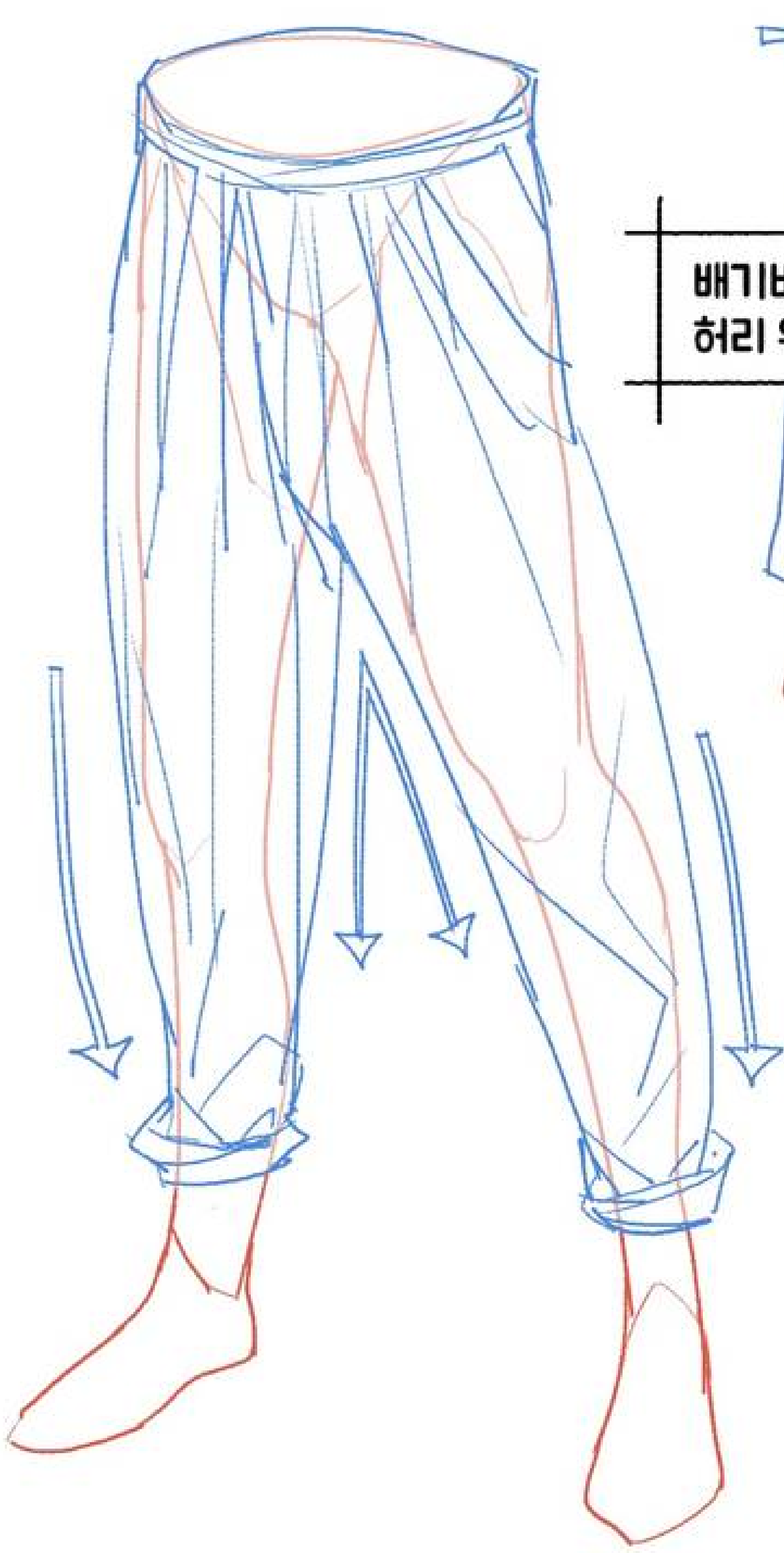


옷 주름을 포즈에 맞게 그려 넣고 바지의 디테일을 올려줍니다





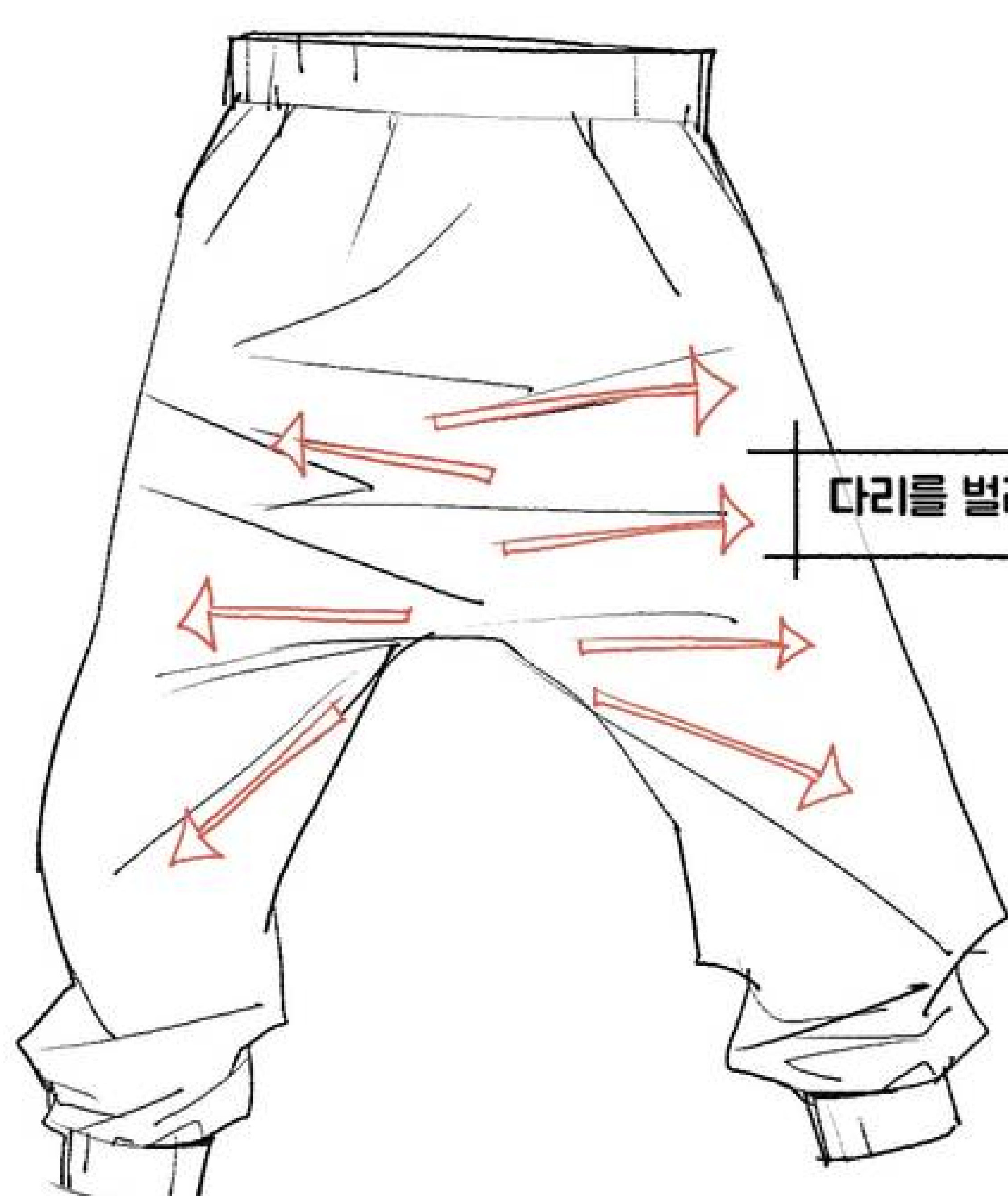






배기바지 역시 디자인과 재질에
차이가 있으며 개성이 드러난 바지로
캐릭터 성향을 고려해 그려줘야 합니다

가랑이 부분 위치, 형태와 재질에
따라 옷 주름 역시 차이가 생깁니다



다리를 벌리면 팽팽한 가로 주름이 생깁니다



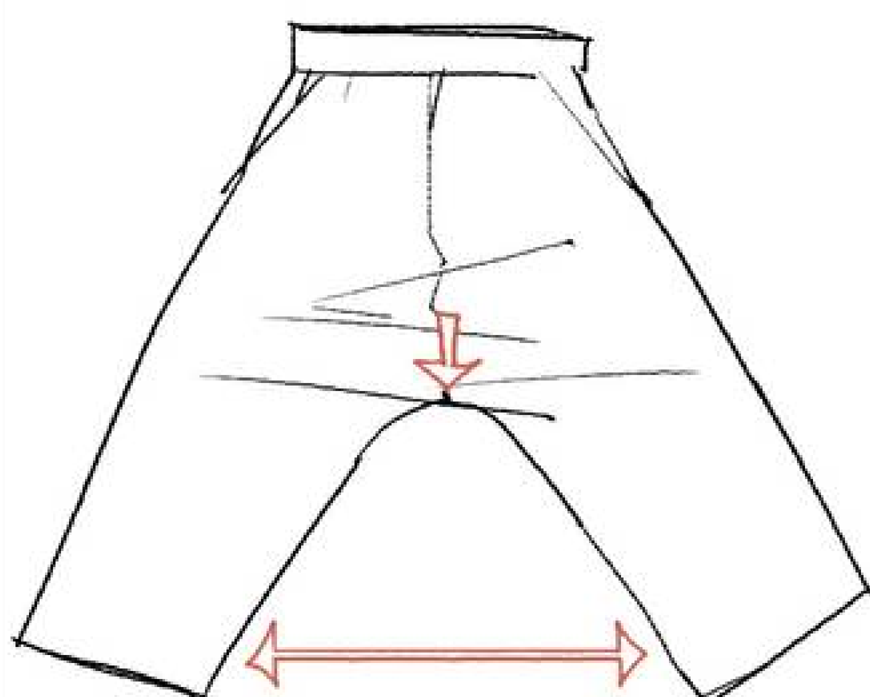


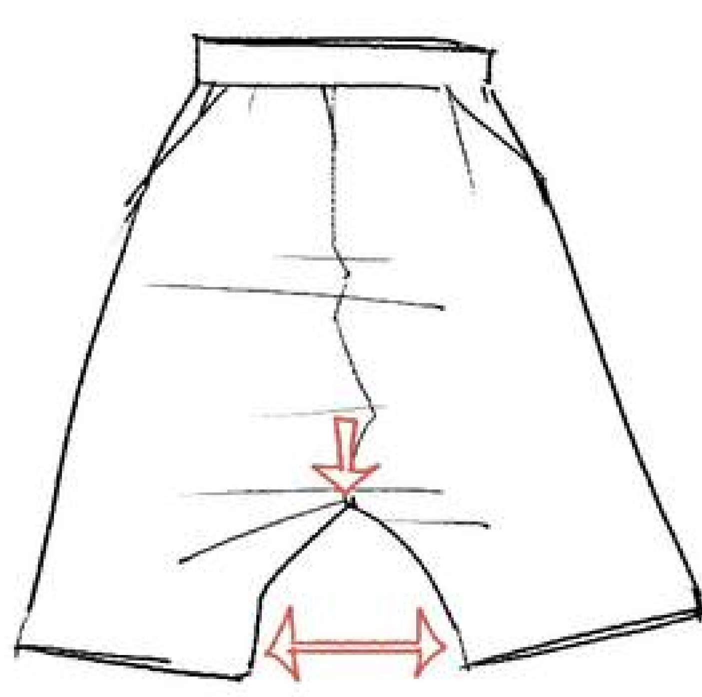
캐릭터에 동세를 만들어 응용해봅니다



바지의 허리 위치와 가랑이 위치
다리의 움직임으로 생기는 가로
주름을 그려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





배기바지의 디자인으로 가랑이 위치에 따라서
벌려지는 각도가 제한적이니 참고해 그려줍니다



key point

Q : 후드티를 쓴 다양한 얼굴 각도를 알고 싶어요

후드티를 그리는 방법으로 39화를 참고하면 좋습니다



이마보다 조금 위쪽 위치에 곡선을
얼굴보다 크게 그려줍니다



윗머리 라인에 붙여 곡선을 그리며
수직으로 내려 실루엣을 마무리합니다

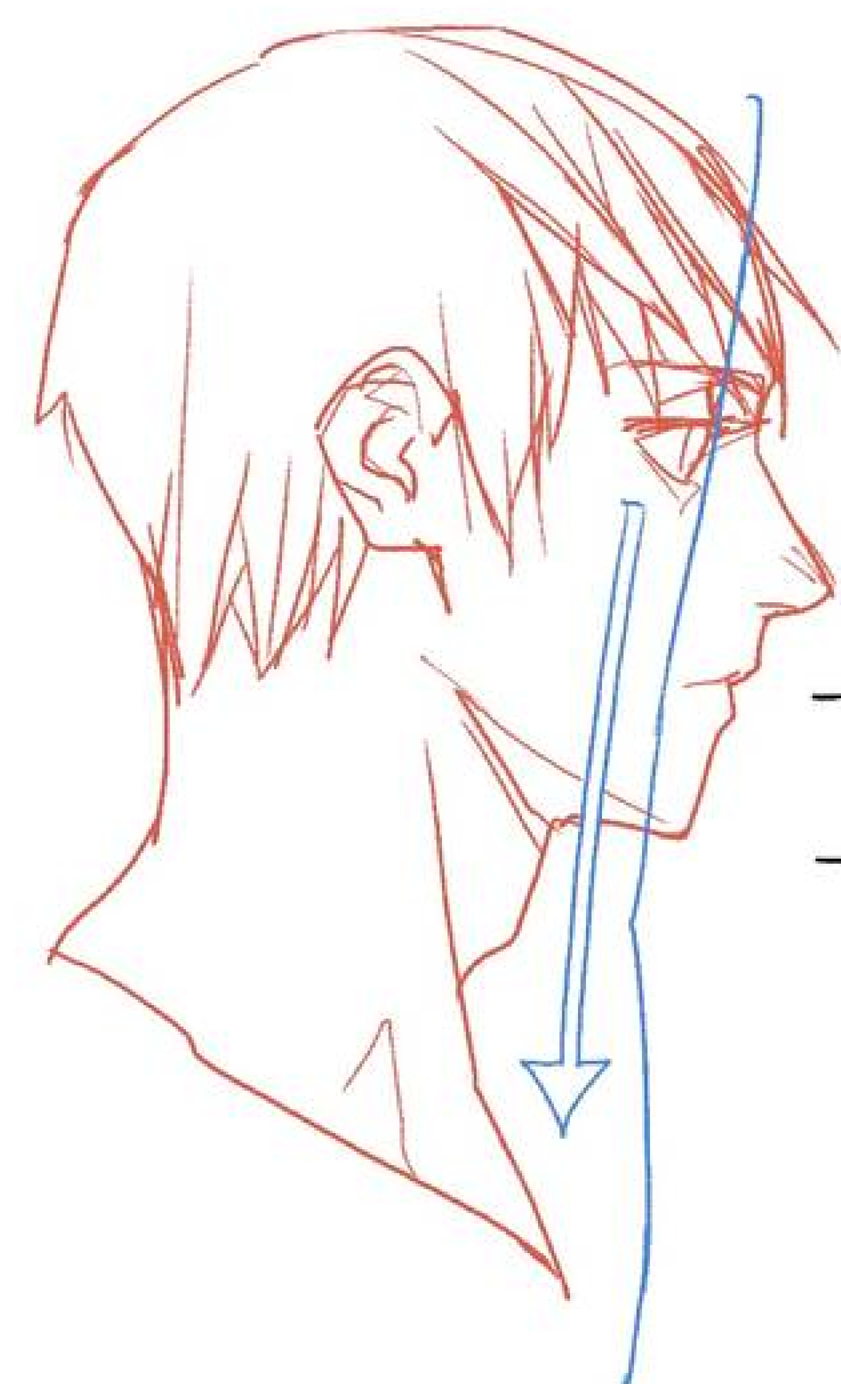
정면은 후드 안쪽이 양쪽 다 보이는 형태가 됩니다



반 측면을 고려해서 위와 같은 곡선을 그려줍니다



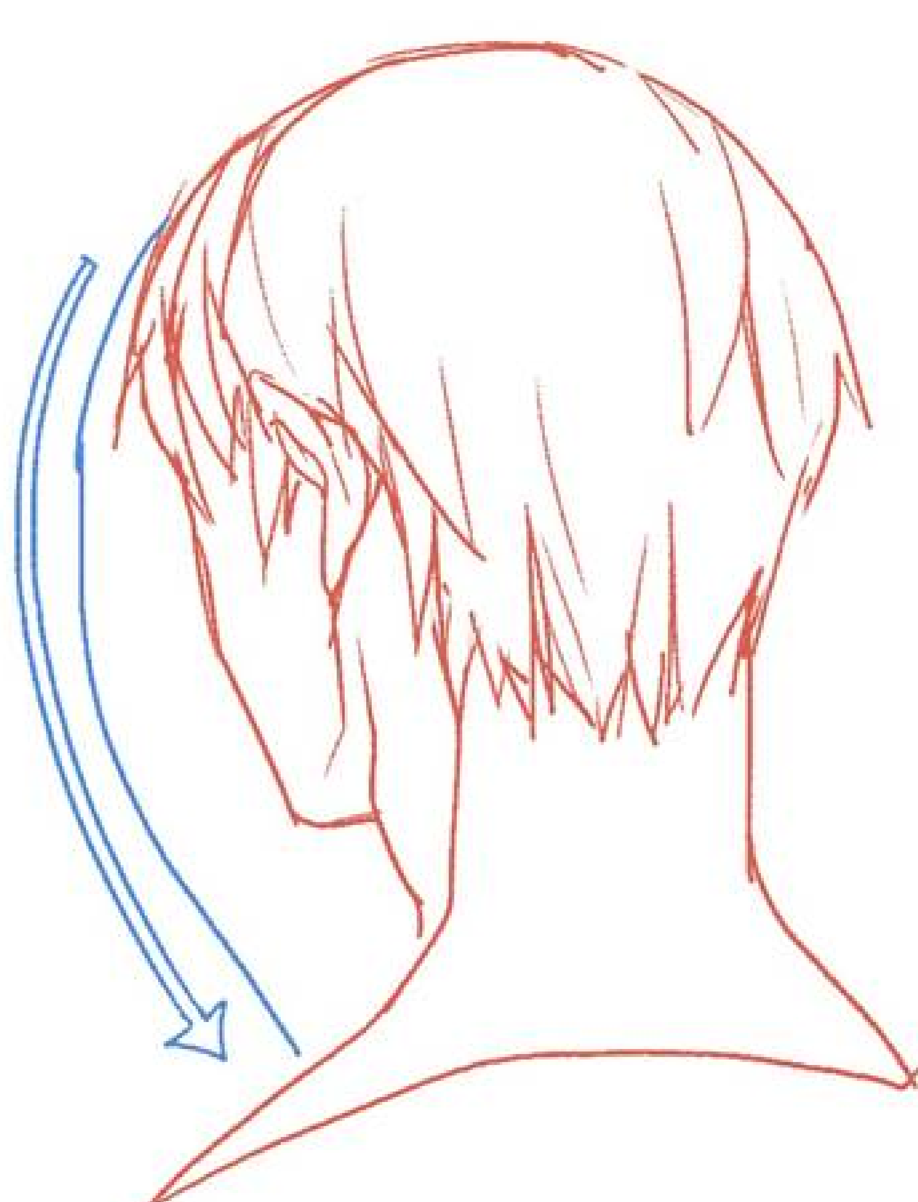
반 측면의 경우 후드 안쪽 면이
한쪽만 보이는 형태로 그려집니다



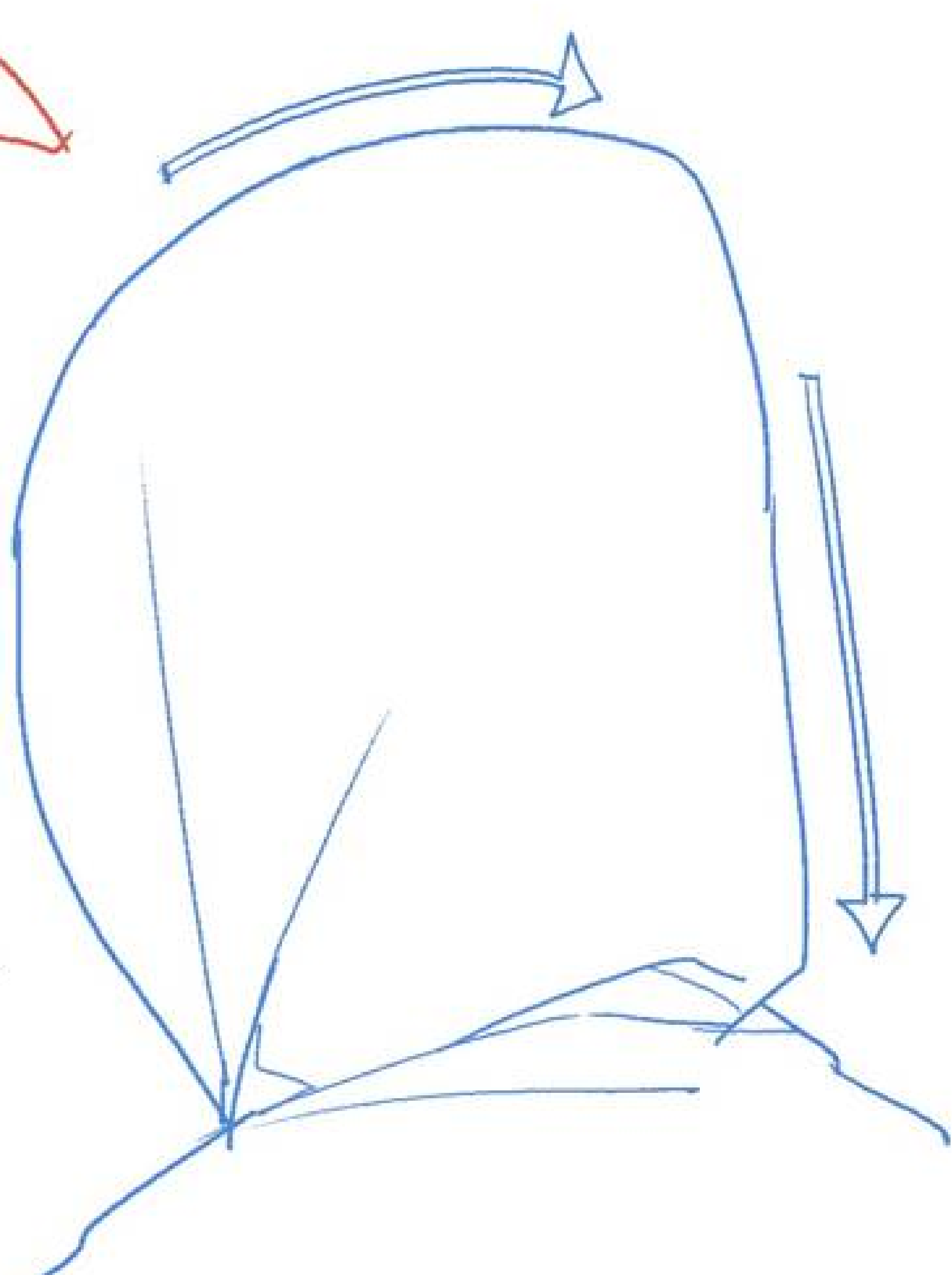
옆모습에선 눈 앞쪽에 선을 내려 줍니다



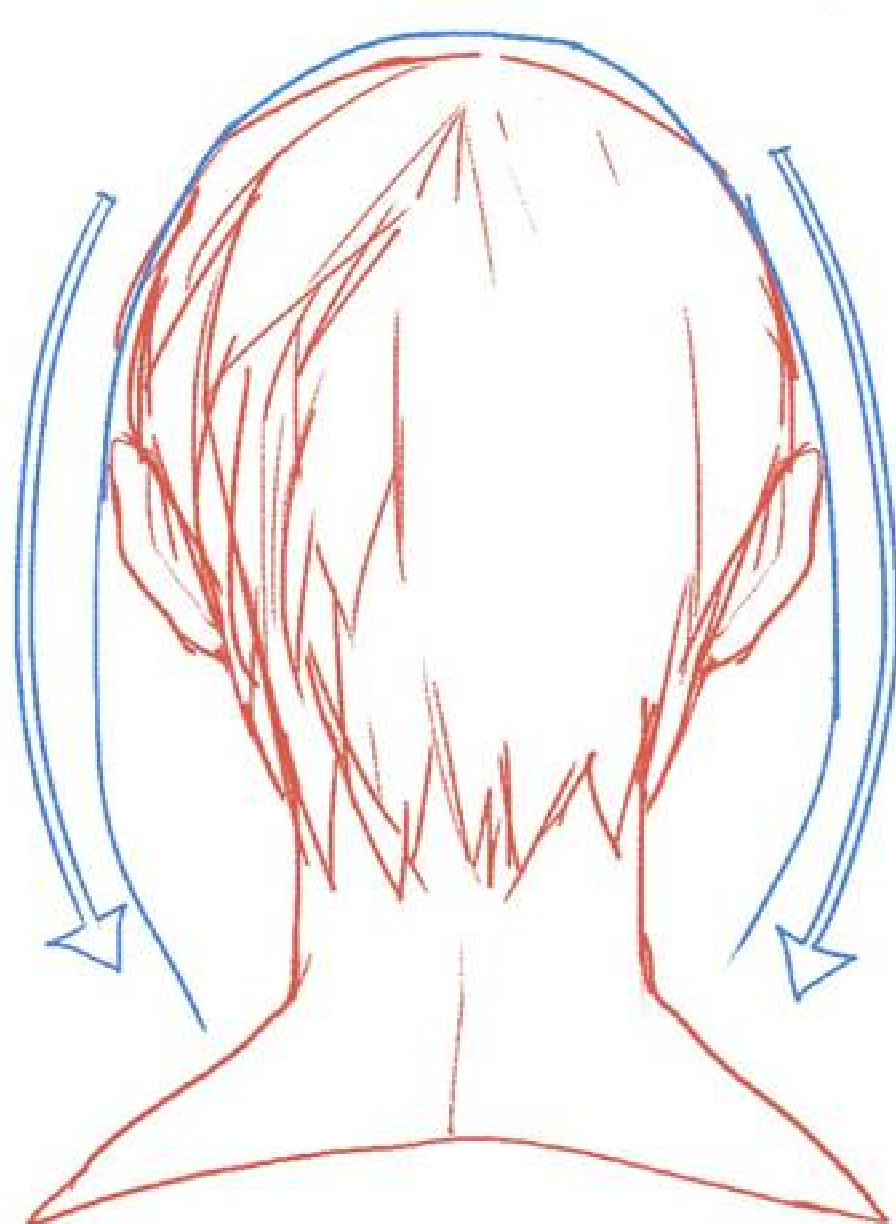
후드 안쪽 면은 안 보이며 얼굴의
코와 입 부분이 보이게 됩니다



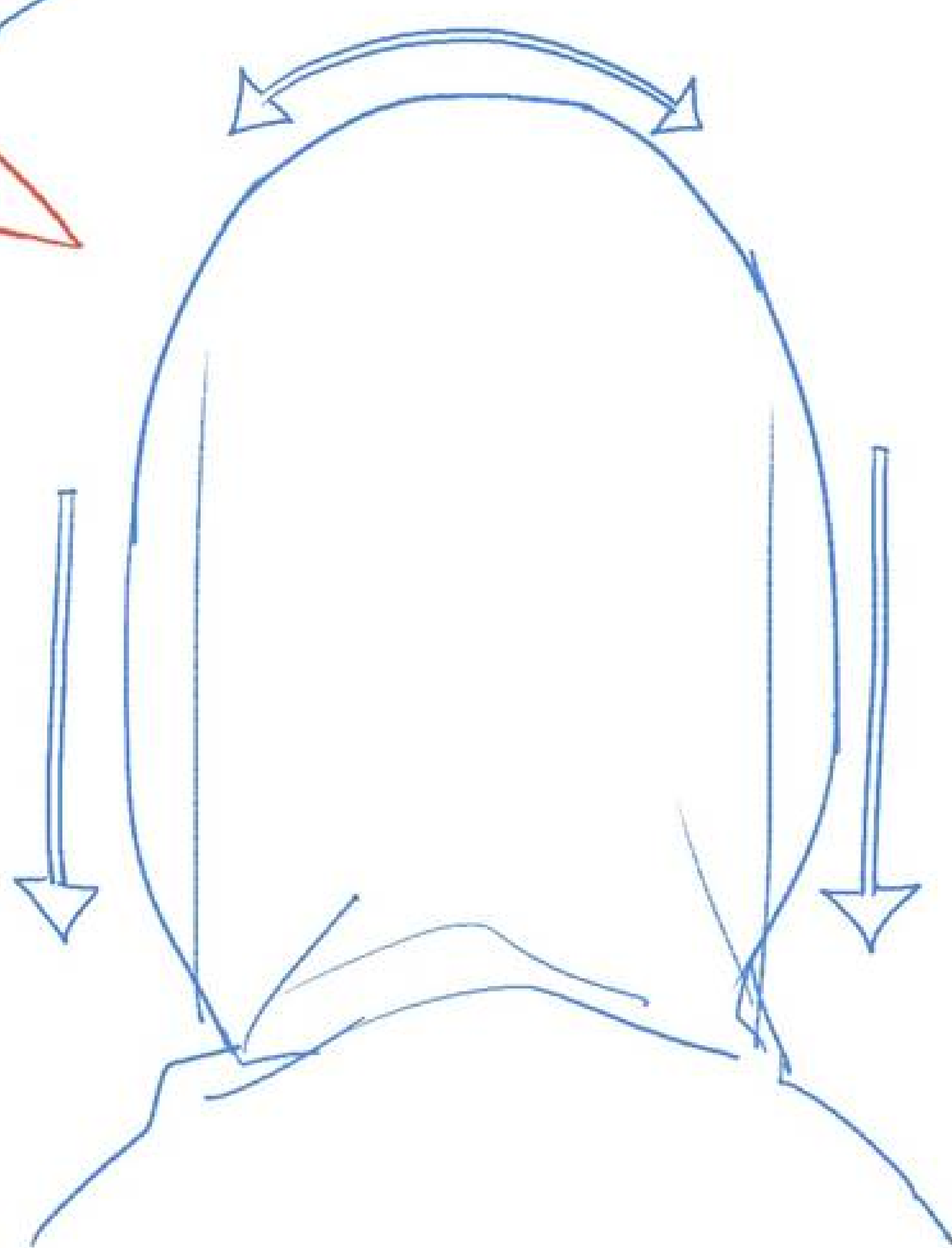
뒤에서 본 반 측면의 경우
얼굴보다 조금 떨어진 곳에
곡선을 만들어 줍니다



얼굴의 형태가 후드에
가려져 안 보이게 됩니다

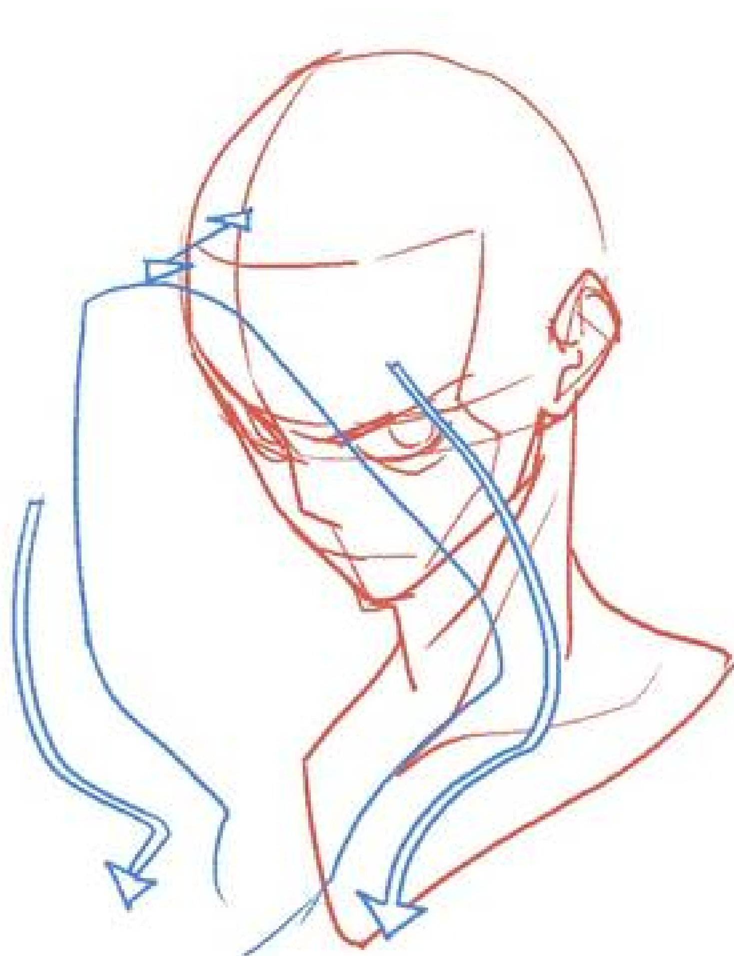


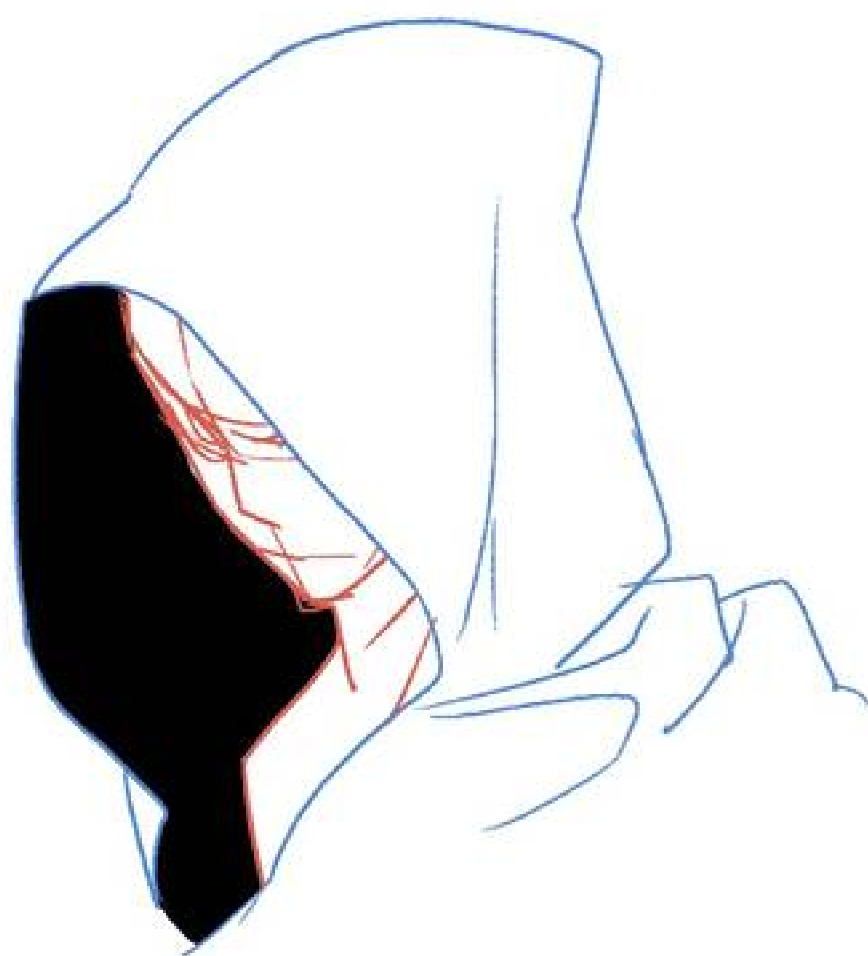
뒷모습에선 윗머리 라인에 맞춰
곡선을 그리며 얼굴을 감싸줍니다



목덜미 쪽 접힌 주름을
표현해 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





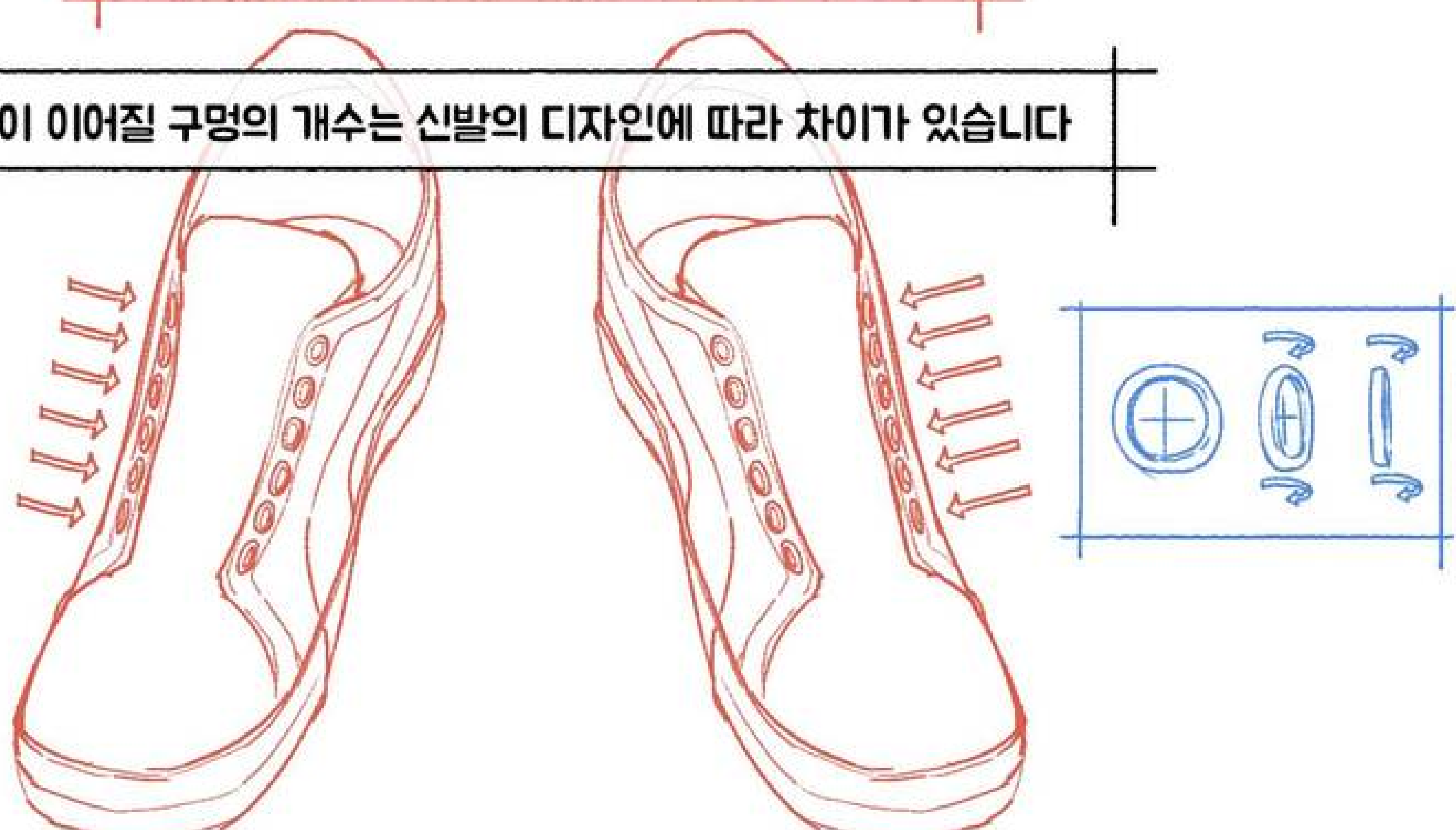


key point

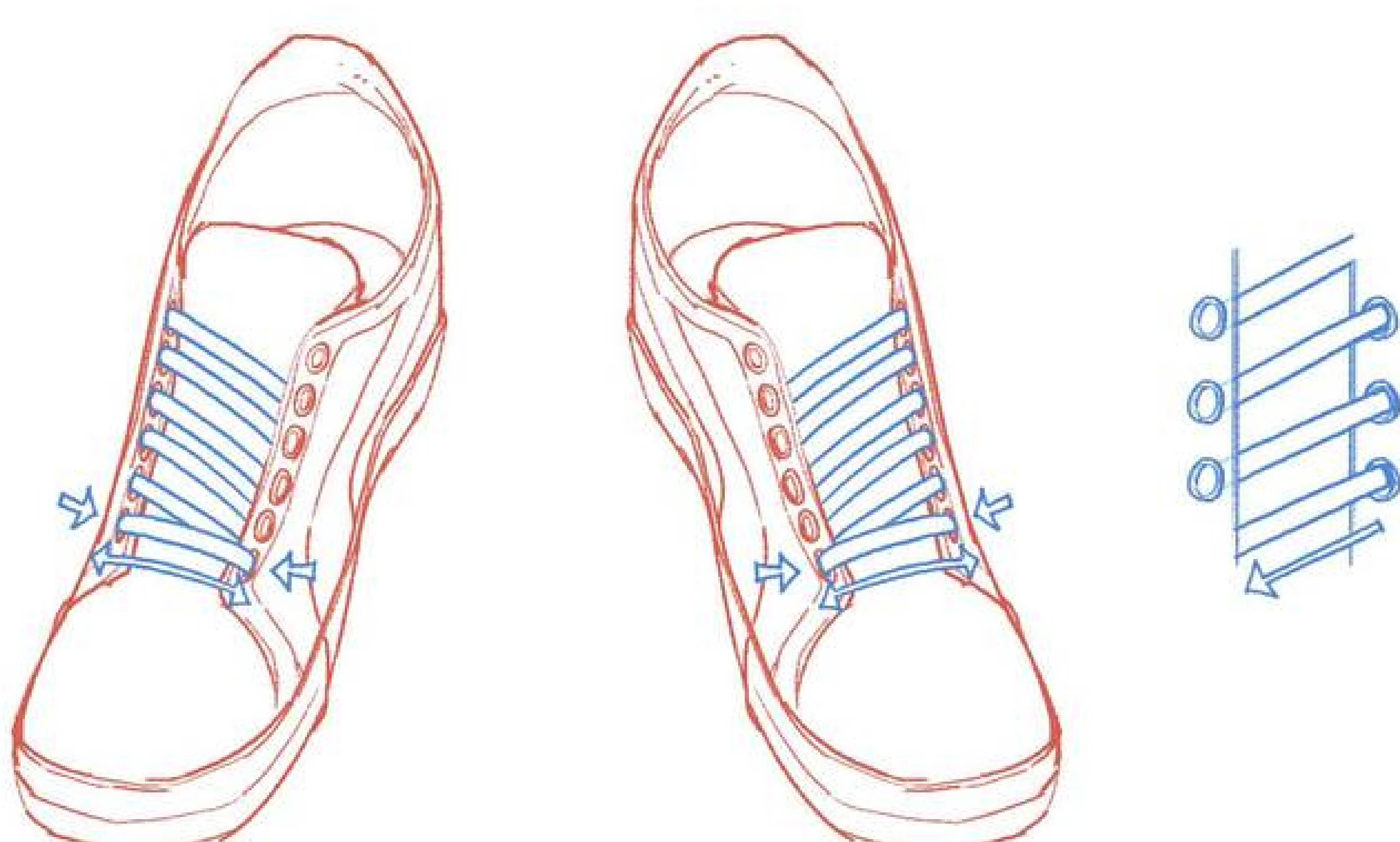
Q : 신발 끈 묶는 법을 자세히 알려주세요

신발 그리는 방법으로 26화를 참고하면 좋습니다

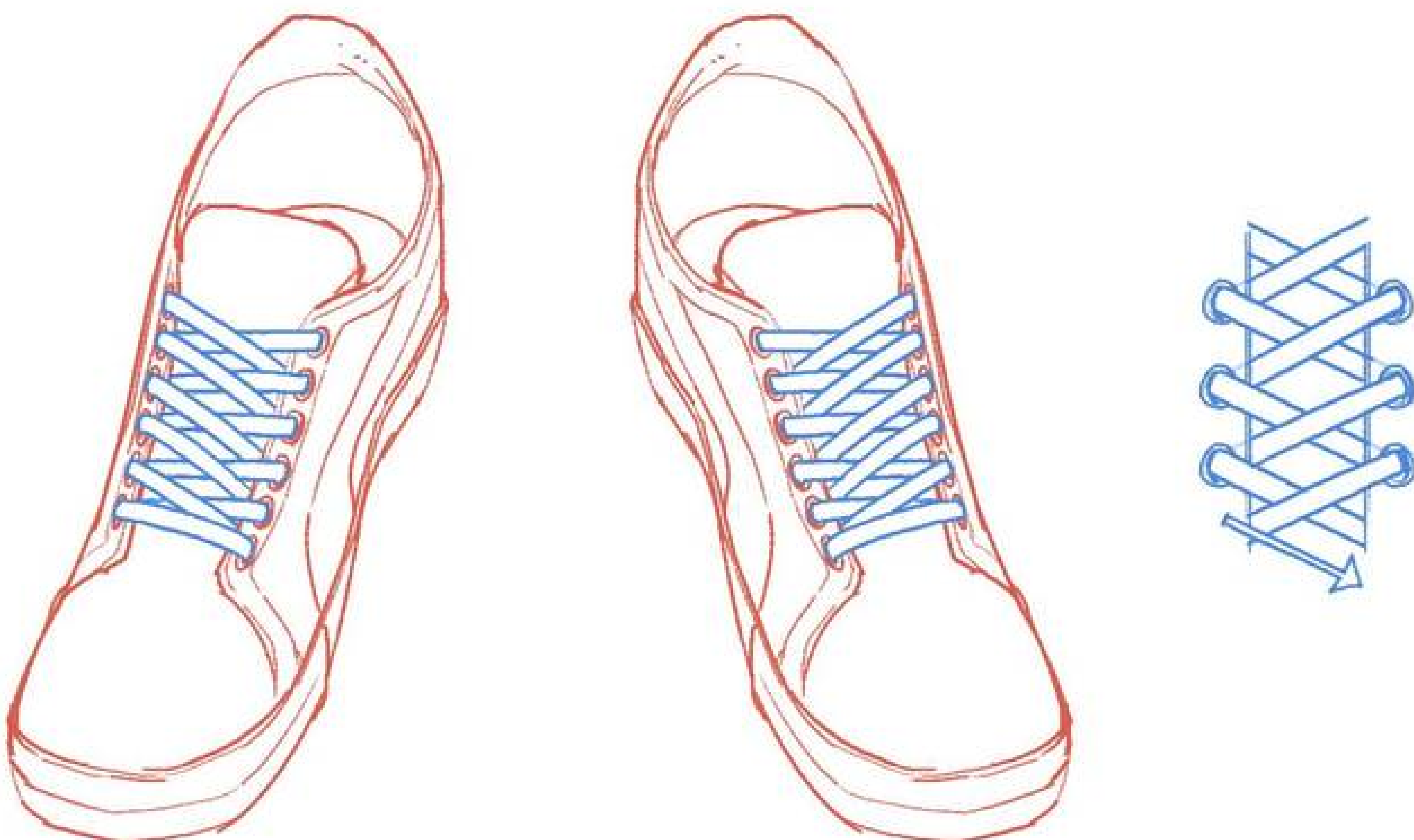
끈이 이어질 구멍의 개수는 신발의 디자인에 따라 차이가 있습니다



구멍의 경우 신발의 각도에 따라 변하는 형태로 그려줘야 합니다



첫 번째 구멍만 끈을 가로로 연결해주고 위부터 사선 방향으로 만들어 줍니다



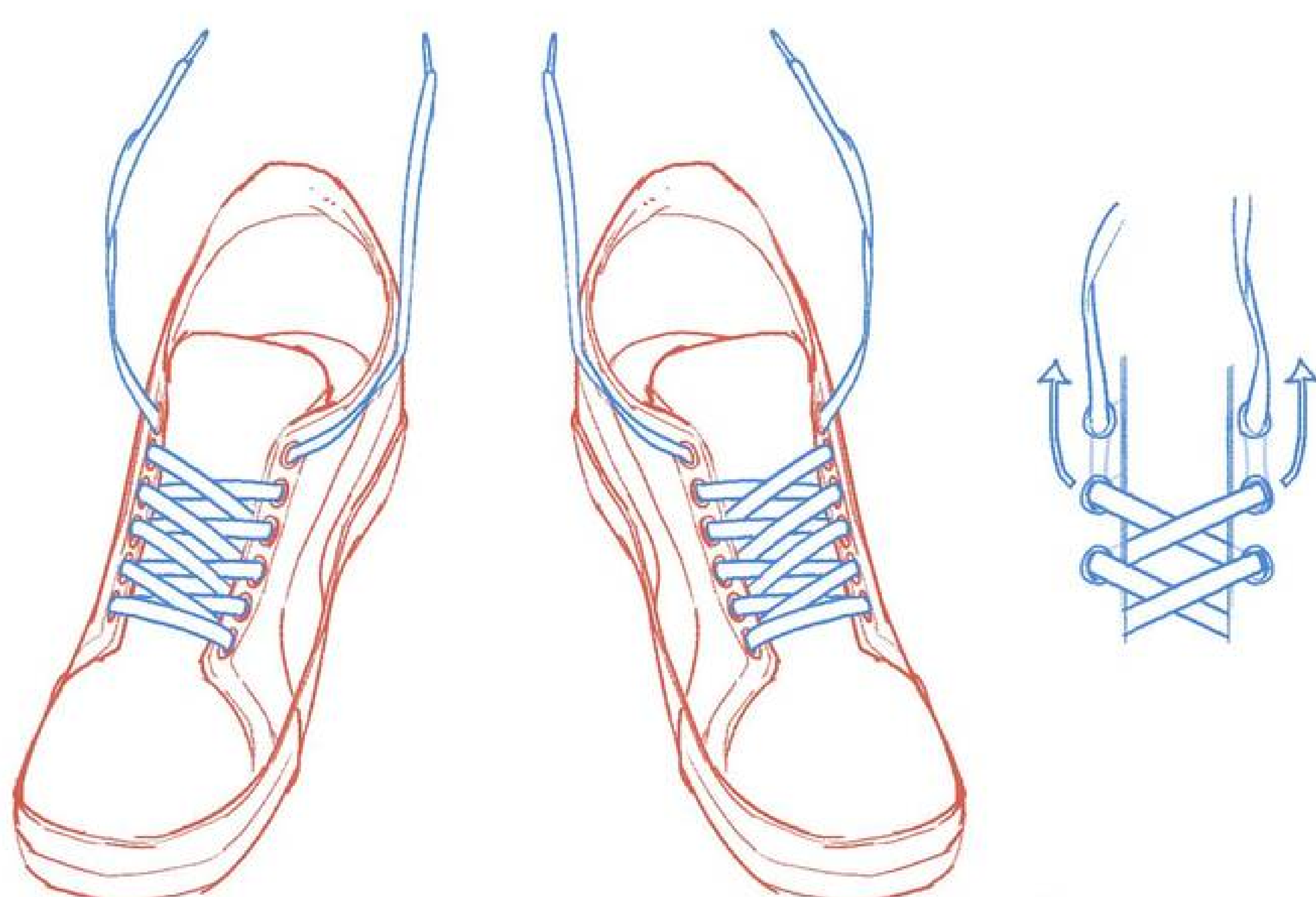
반대쪽 구멍 역시 사선 방향으로 교차 시켜 그려주고 먼저 그린 끈 밑으로 지나갑니다



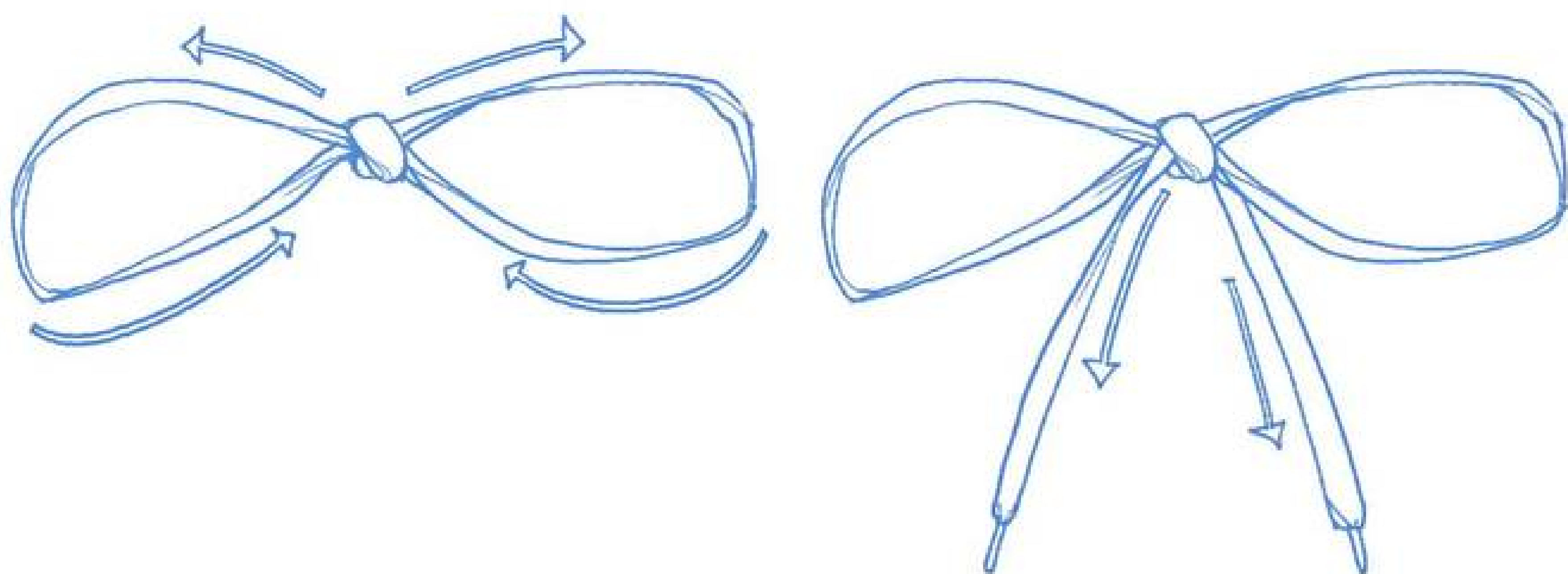
구멍 크기에 맞춰서 끈을 그려야 합니다



신발 형태와 각도에 따라
끈은 곡선을 사용해 그립니다



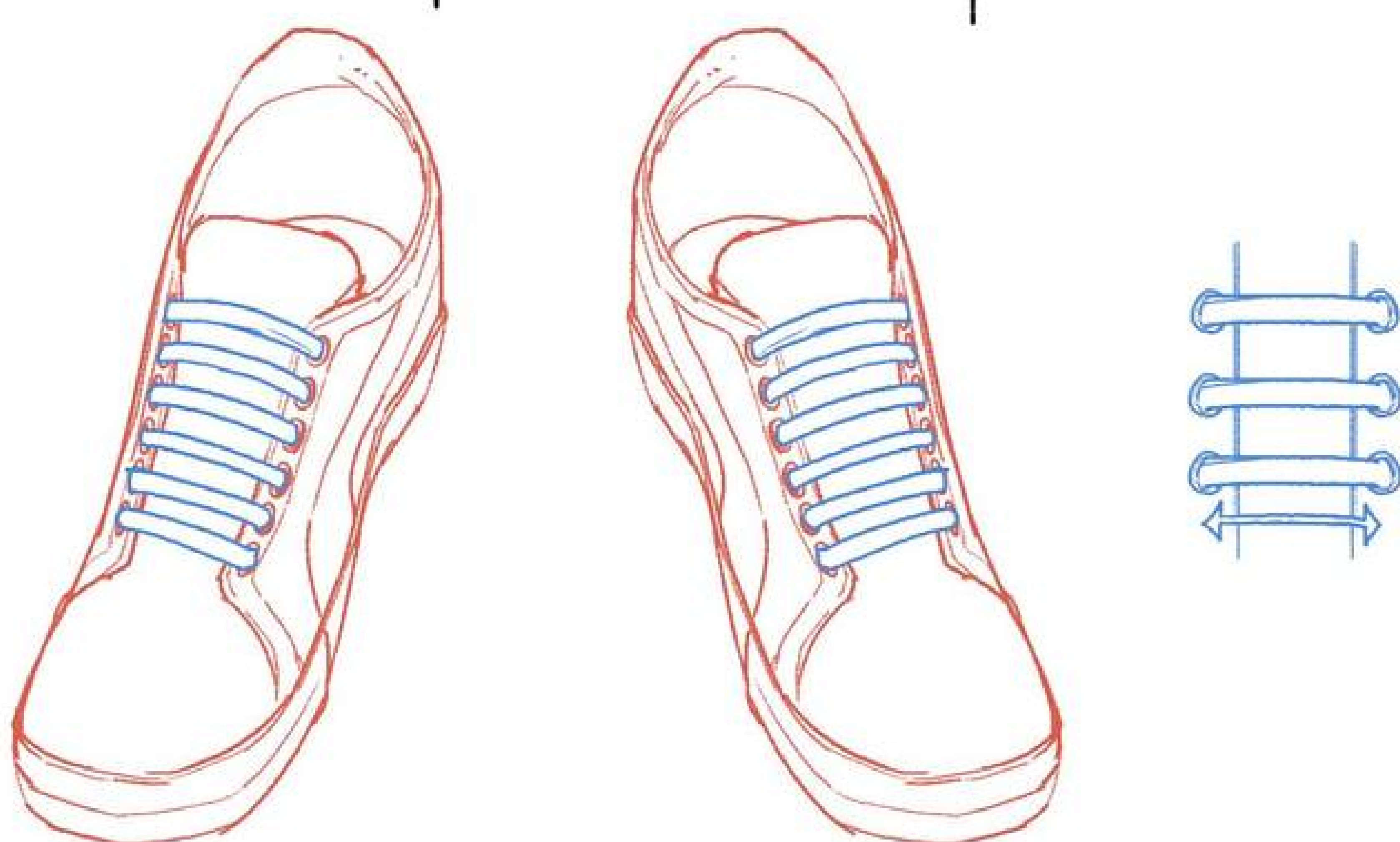
리본을 만들려면 마지막 구멍은 남겨 놓습니다



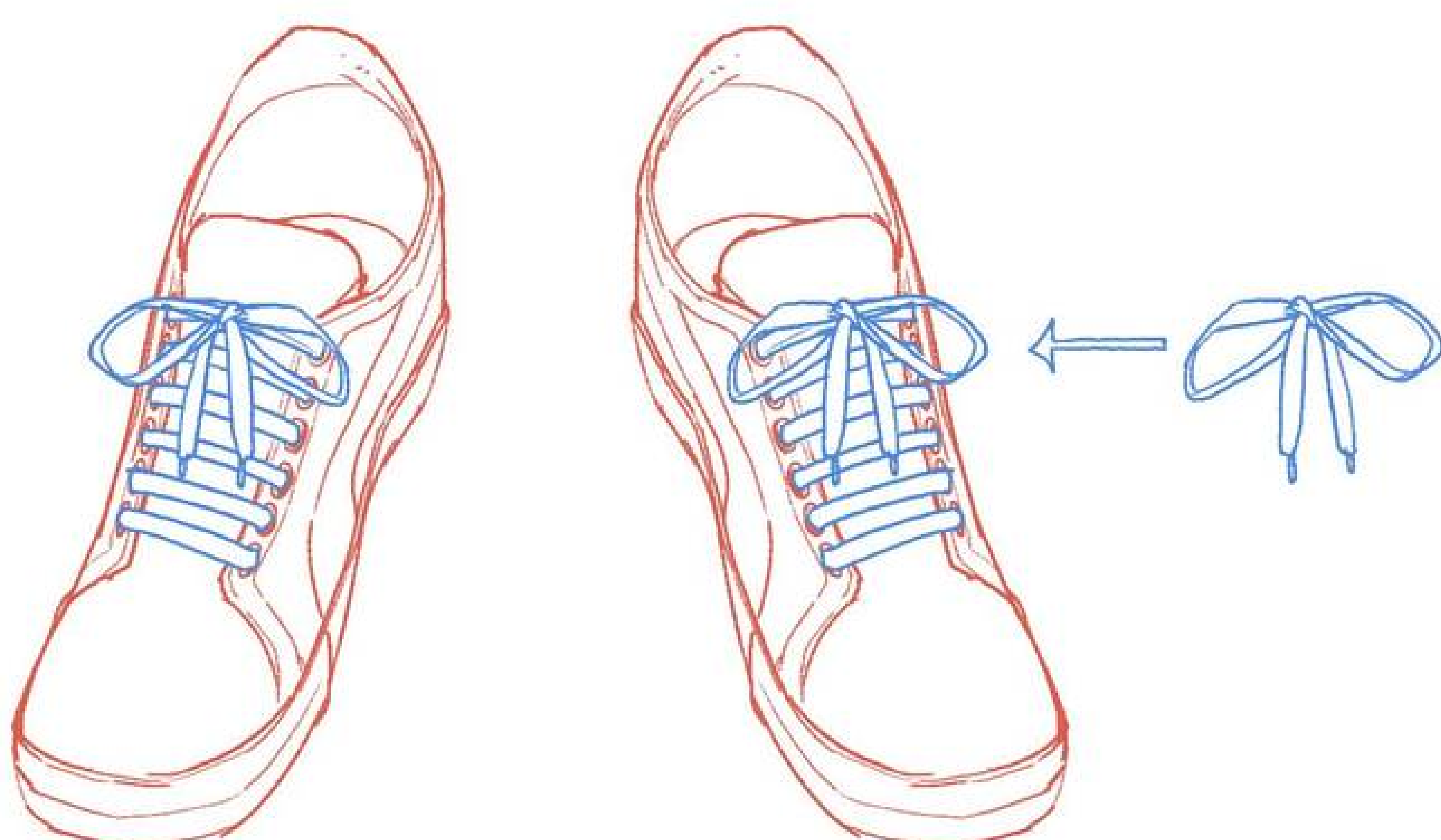
뫼비우스 띠처럼 형태를 만들어 교차시키면 입체감이 생기며 양쪽으로 끈을 내려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

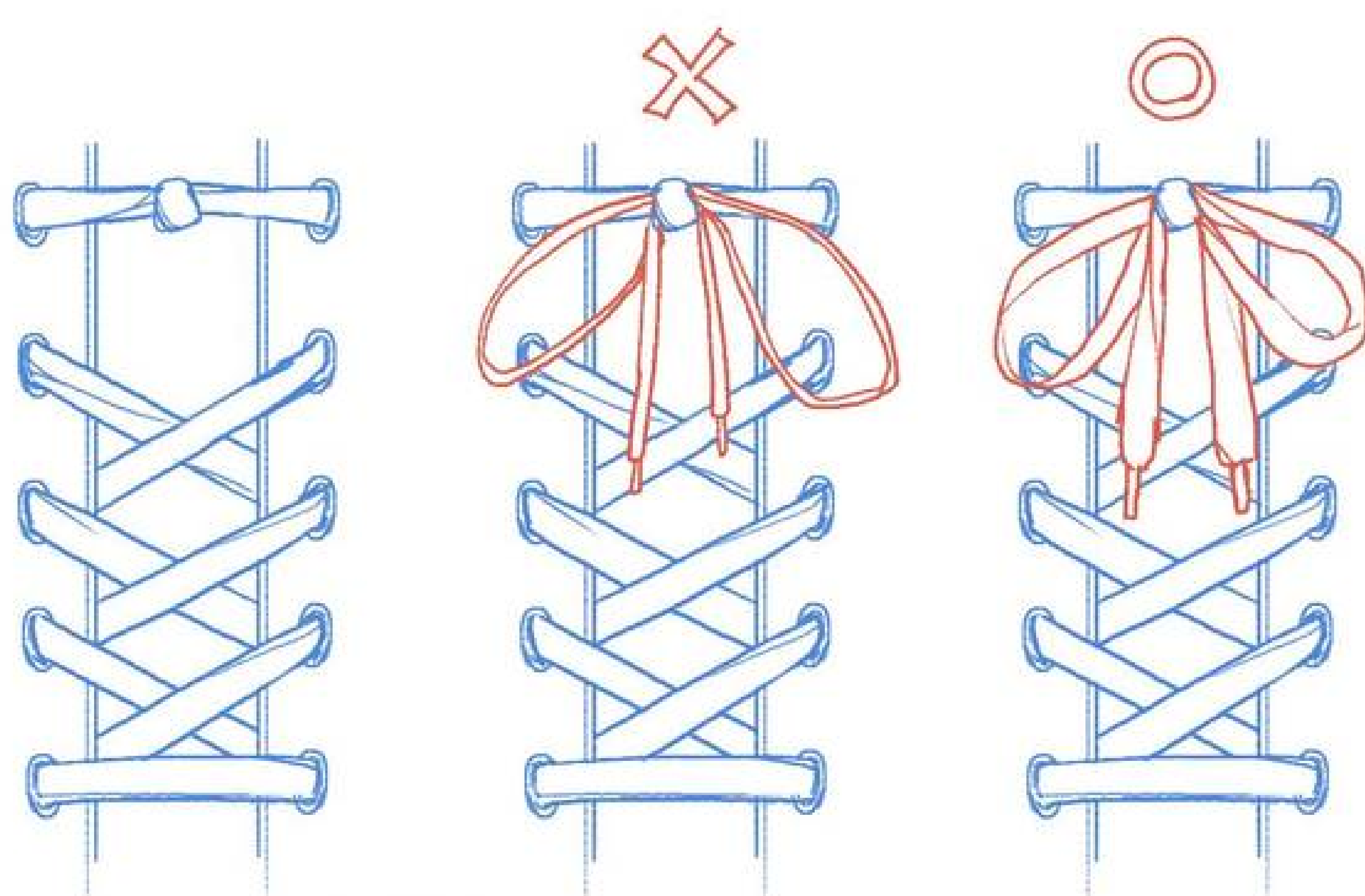


조금 더 간단한 방식으로 구멍 위치를 맞춰 사선이 아닌 일자로 묶는 방법도 있습니다



위와 같은 방식을 응용하여 리본을 추가해도 됩니다

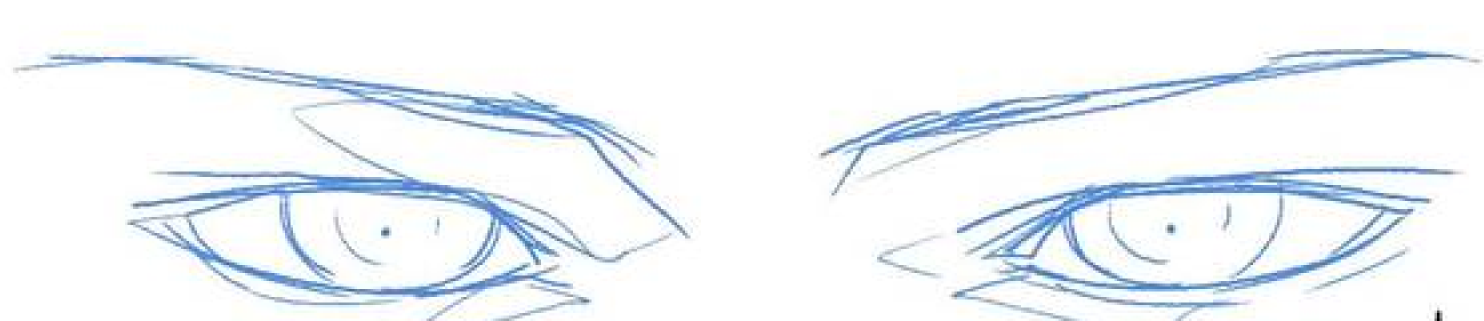
타코작가의 알아두면 좋다!!



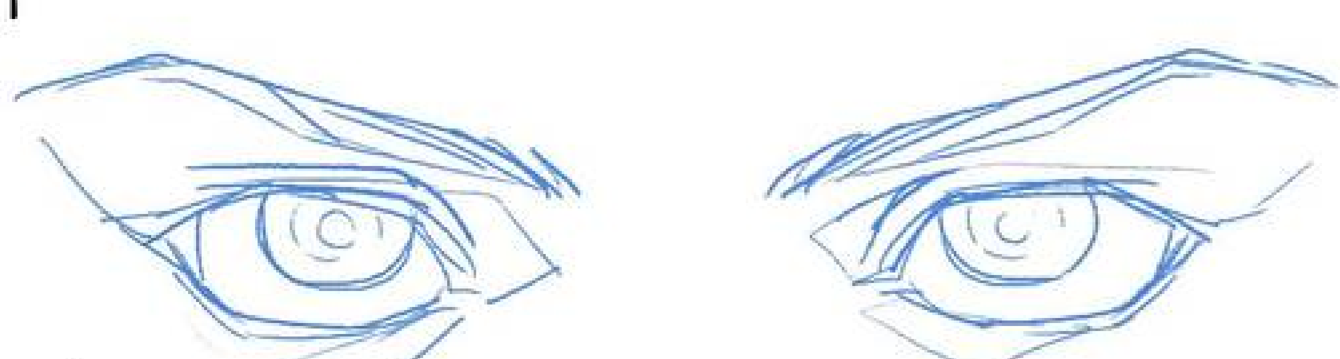


key point

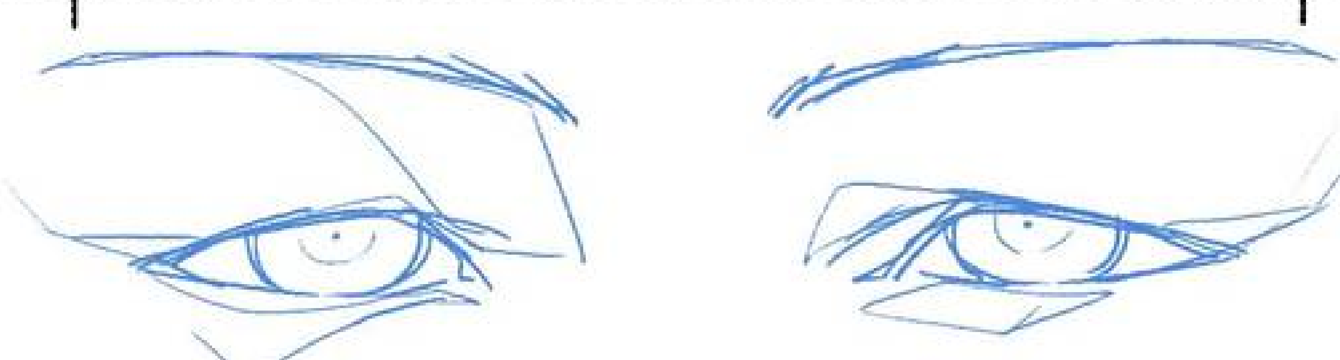
▌Q : 섹시한 눈빛을 가진 남자를 그리고 싶어요



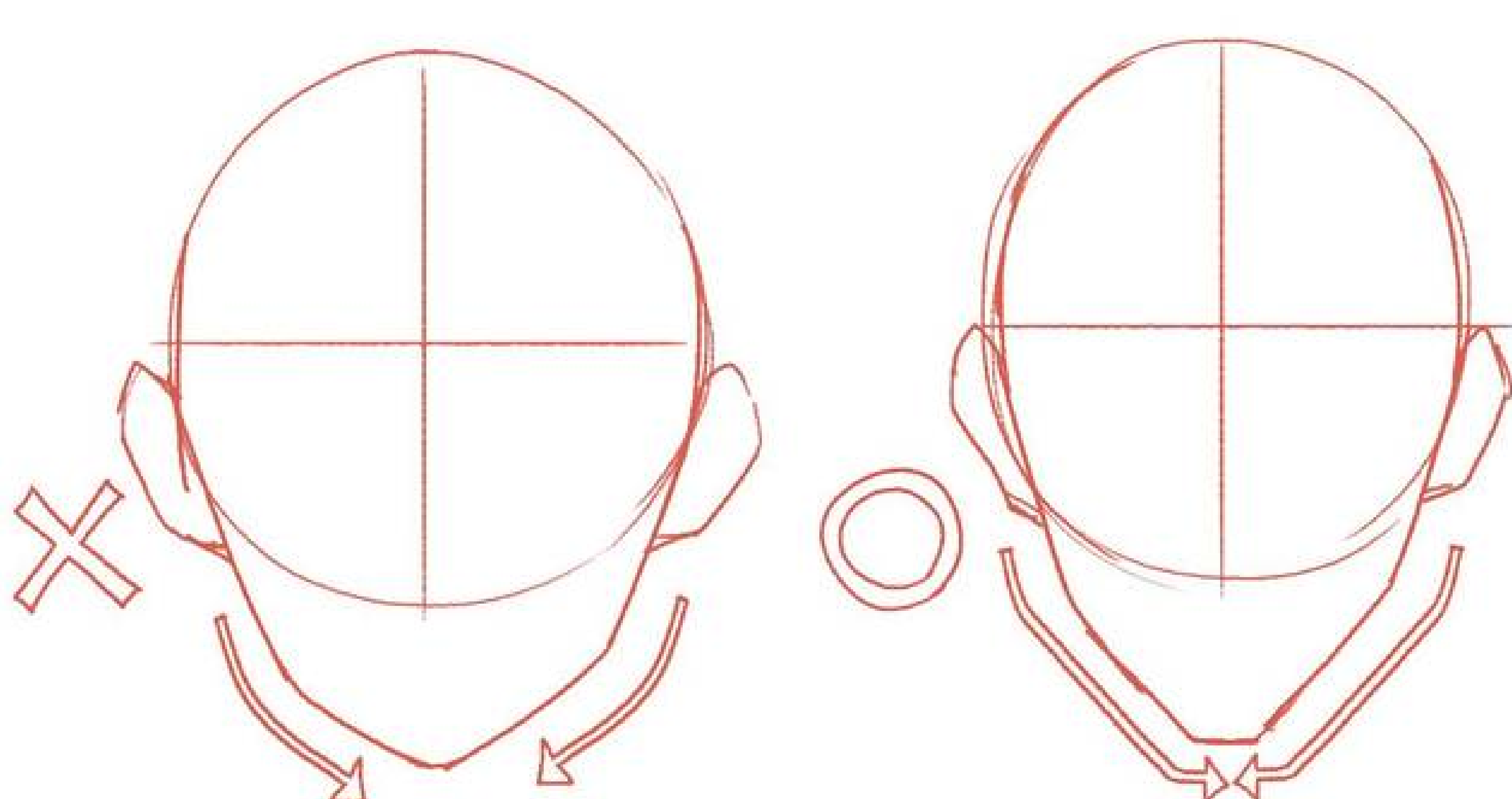
섹시하다고 생각되는 눈빛은 사람마다 기준이 다르게 됩니다



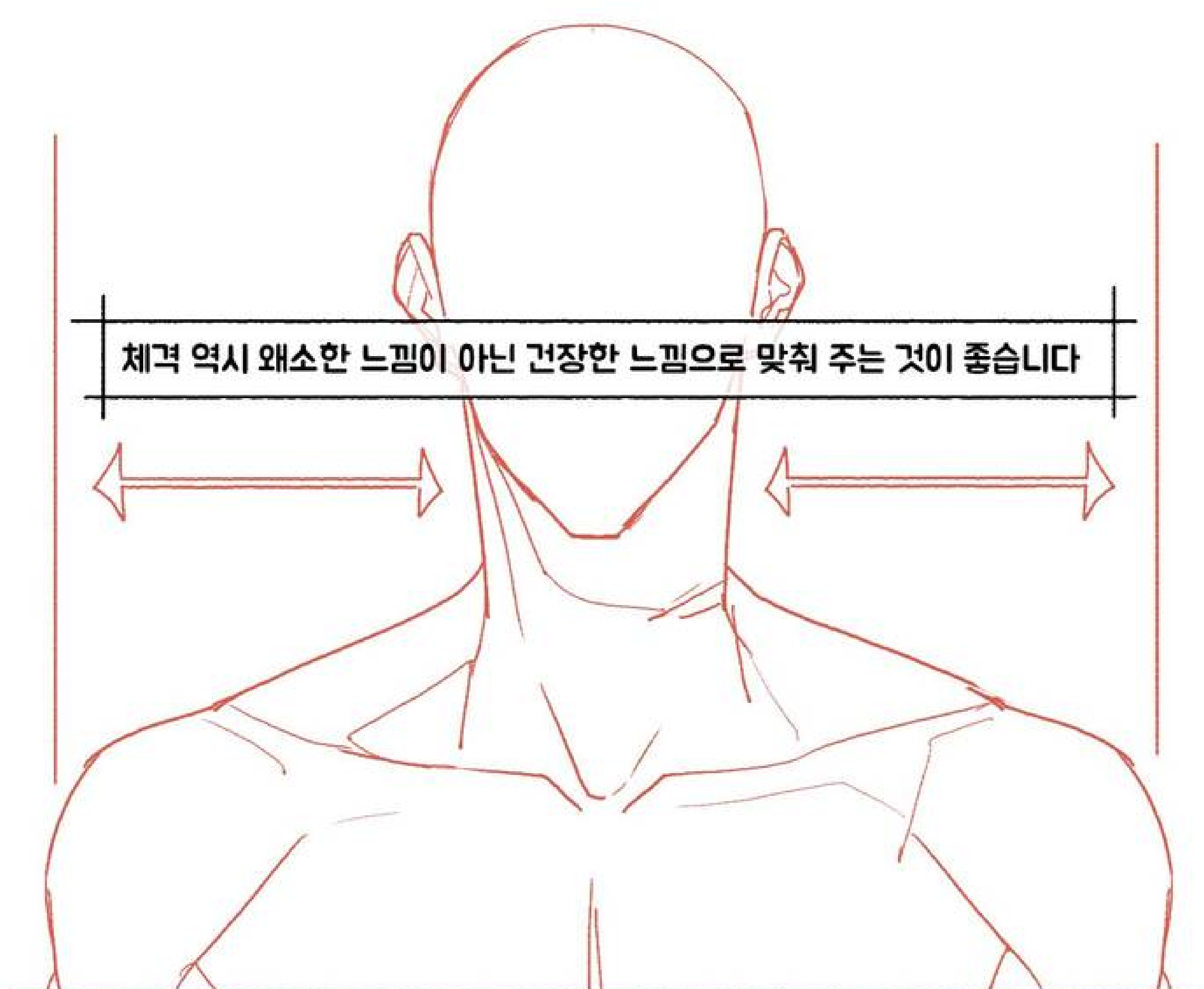
눈이 찢어지거나 혹은 눈이 크고 쌍꺼풀이 있거나
아니면 쳐진 눈을 섹시하다고 볼 수도 있기 때문입니다

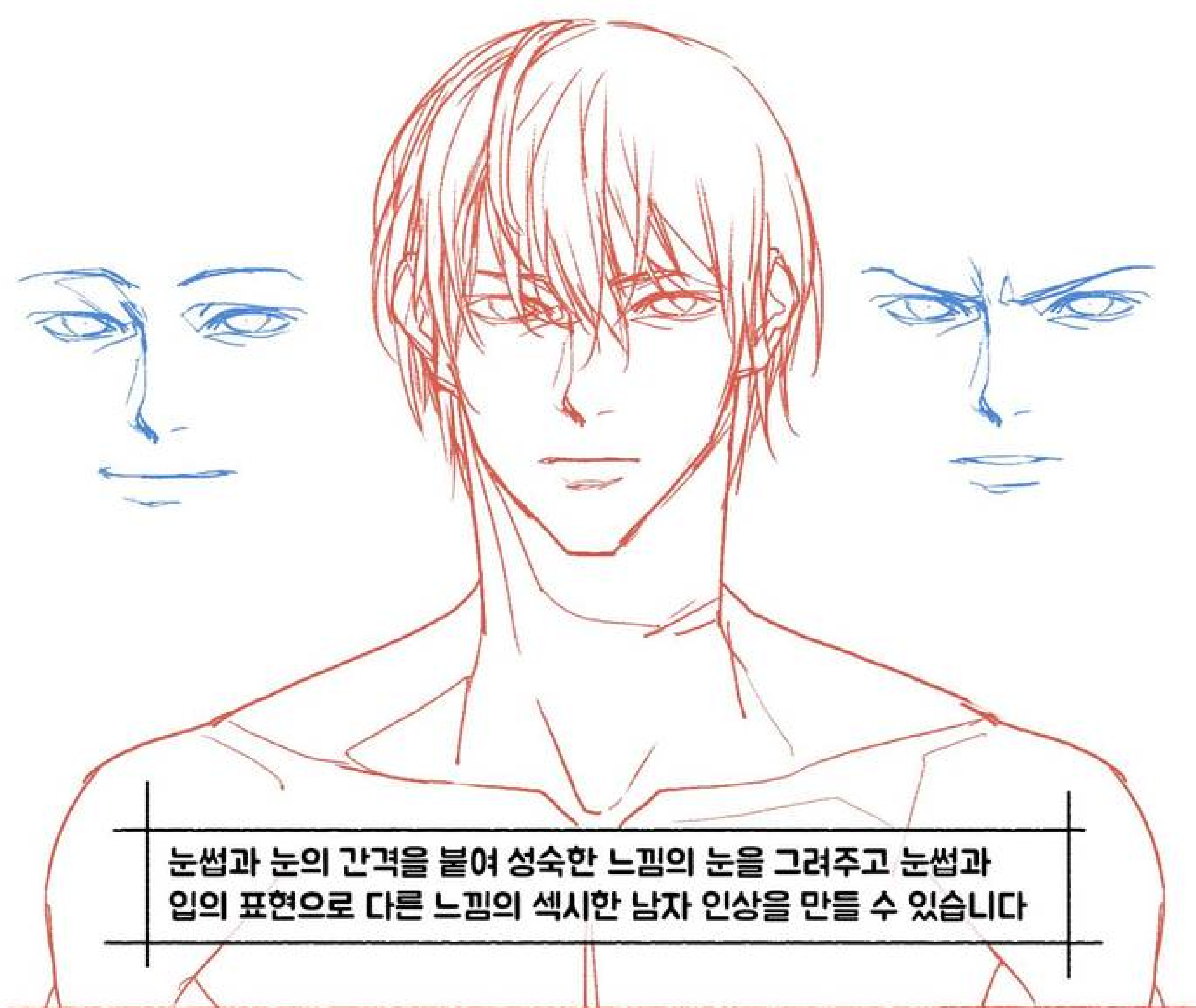


그래서 취향에 맞게 그려주는 것이 가장 좋습니다



먼저 동글동글한 얼굴형보다는 남자다운 느낌이 보이는 얼굴형을 그려줍니다





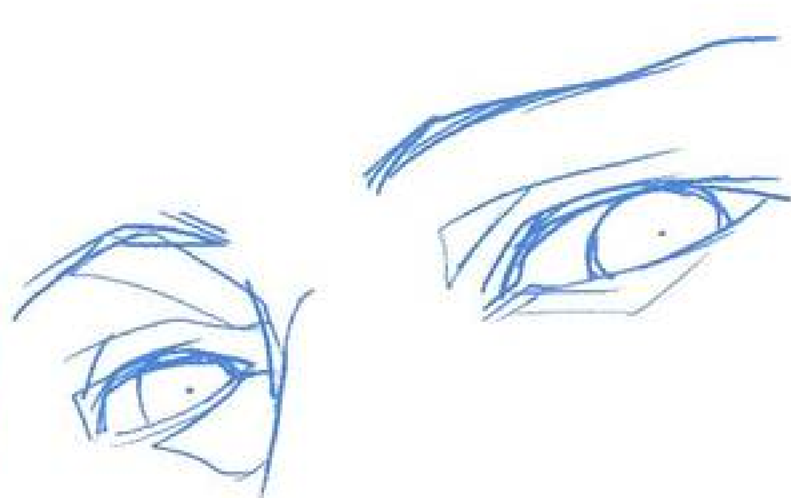


눈동자를 그릴 때 흰자를 너무 많이 보이게 그리면 어색하고 꽉 찬
느낌으로 눈동자를 붙여 그리면 깊고 섹시한 눈빛 연출이 가능합니다

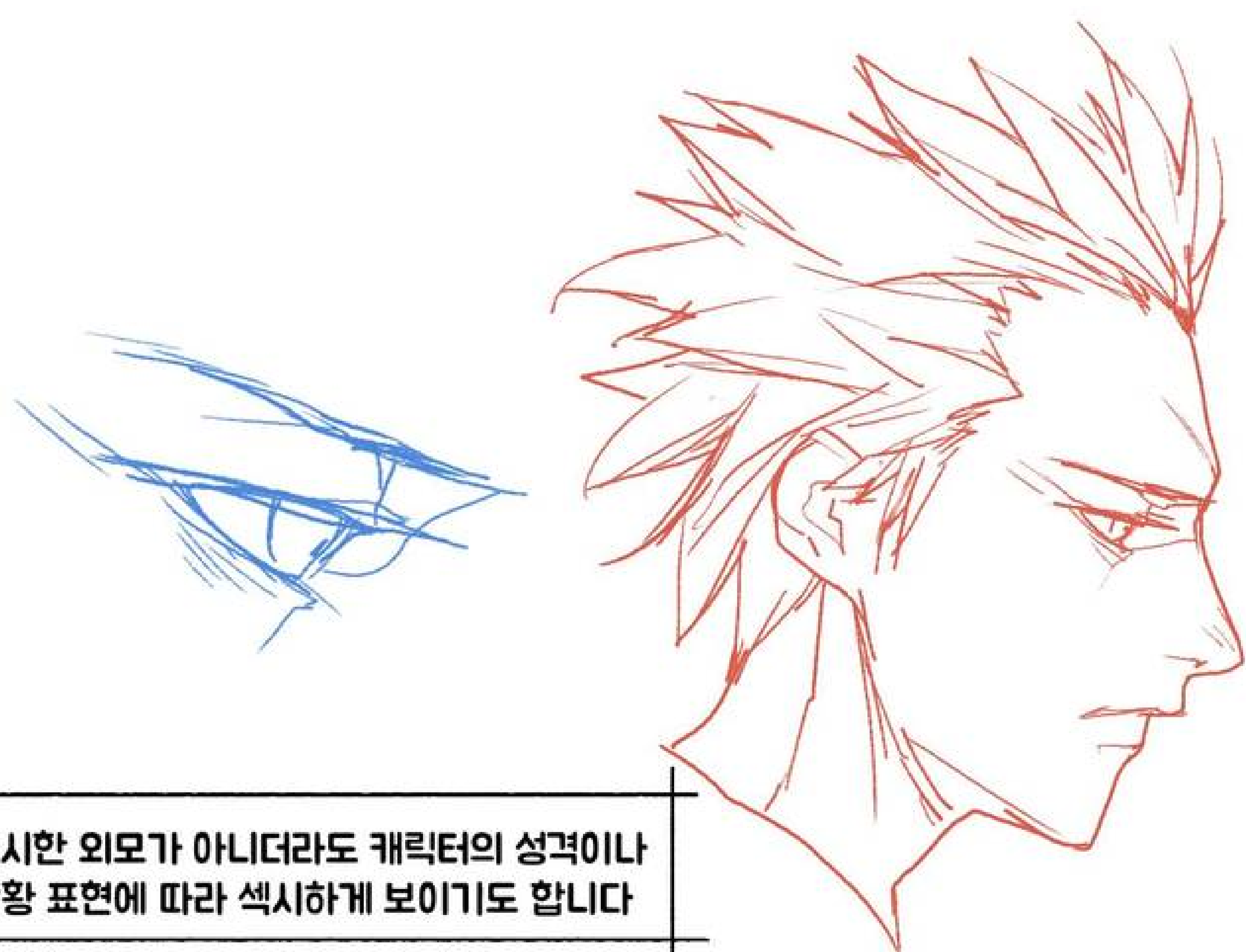








스타일이 다르더라도 캐릭터의 눈빛에
따라 매력적인 얼굴로 보이게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!







key point

▌Q : 근육 있는 상태에서 티를 입을 때 궁금해요

러프하게 큰 덩어리로 상체를 표현합니다

9화 가슴 근육 그리는 편을 보시면 좋습니다

실루엣을 살려주면서 근육 묘사를 하고 정리합니다

어깨와 가슴 부분은 몸과 밀착되고 가슴 밑부분부터 세로 방향의 주름이 생기게 됩니다

선을 정리하며 마무리합니다

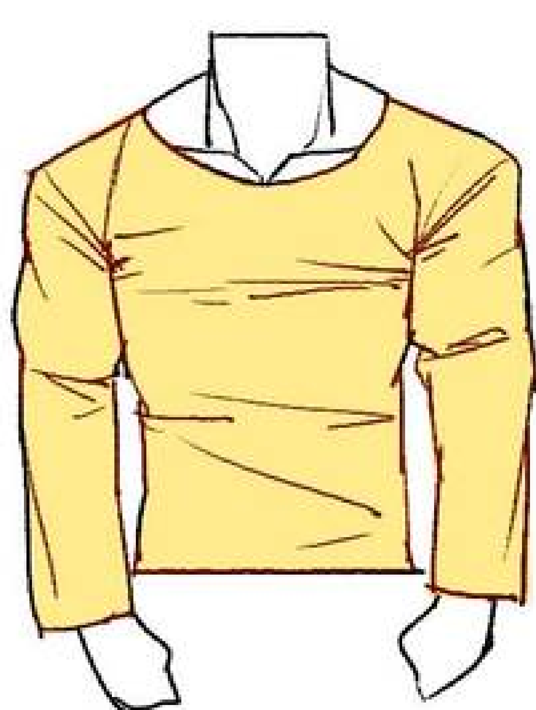
조금 더 과한 근육의 상체는
부피감을 생각해 넓게 그려줍니다

근육이 뚜렷하게 보이고 부위별로 실루엣이 드러납니다



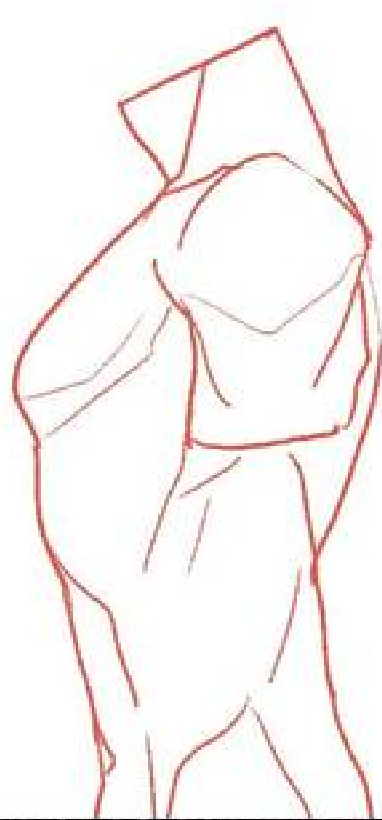


과한 근육으로 옷이 타이트하게 몸에 밀착되어
팽팽한 느낌의 가로 방향 주름을 그려줍니다



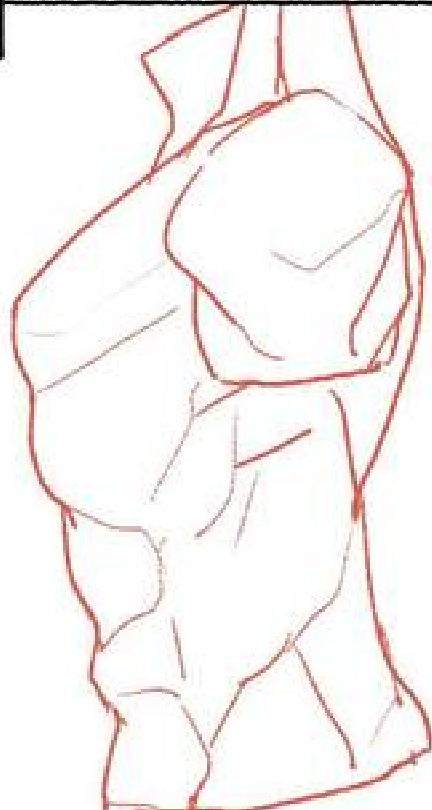


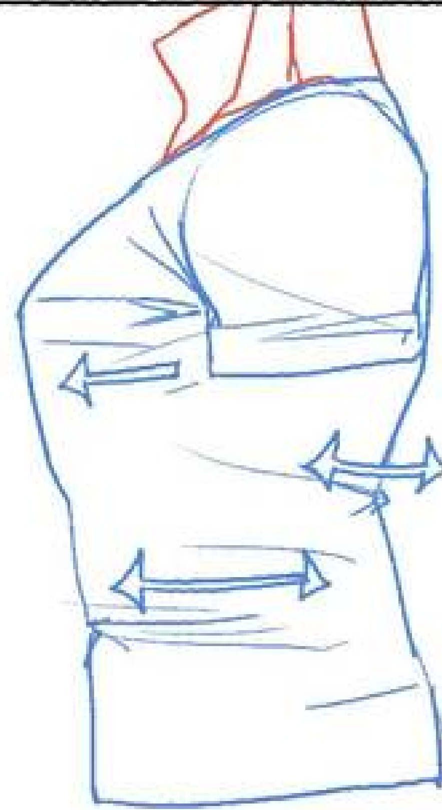
선을 정리하며 마무리합니다





위와 같은 방식을 적용하여 옆모습에도 적용하면 됩니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



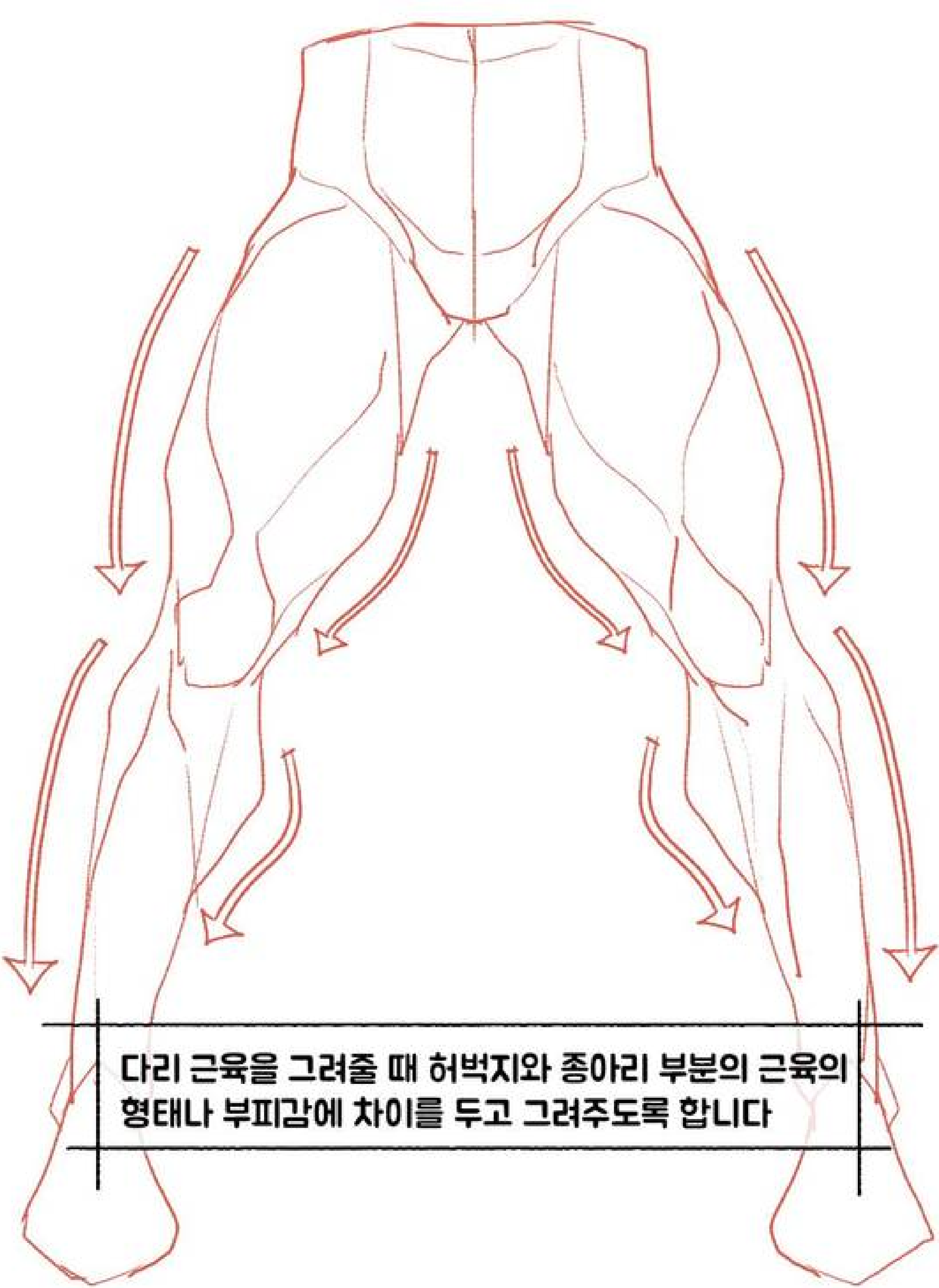


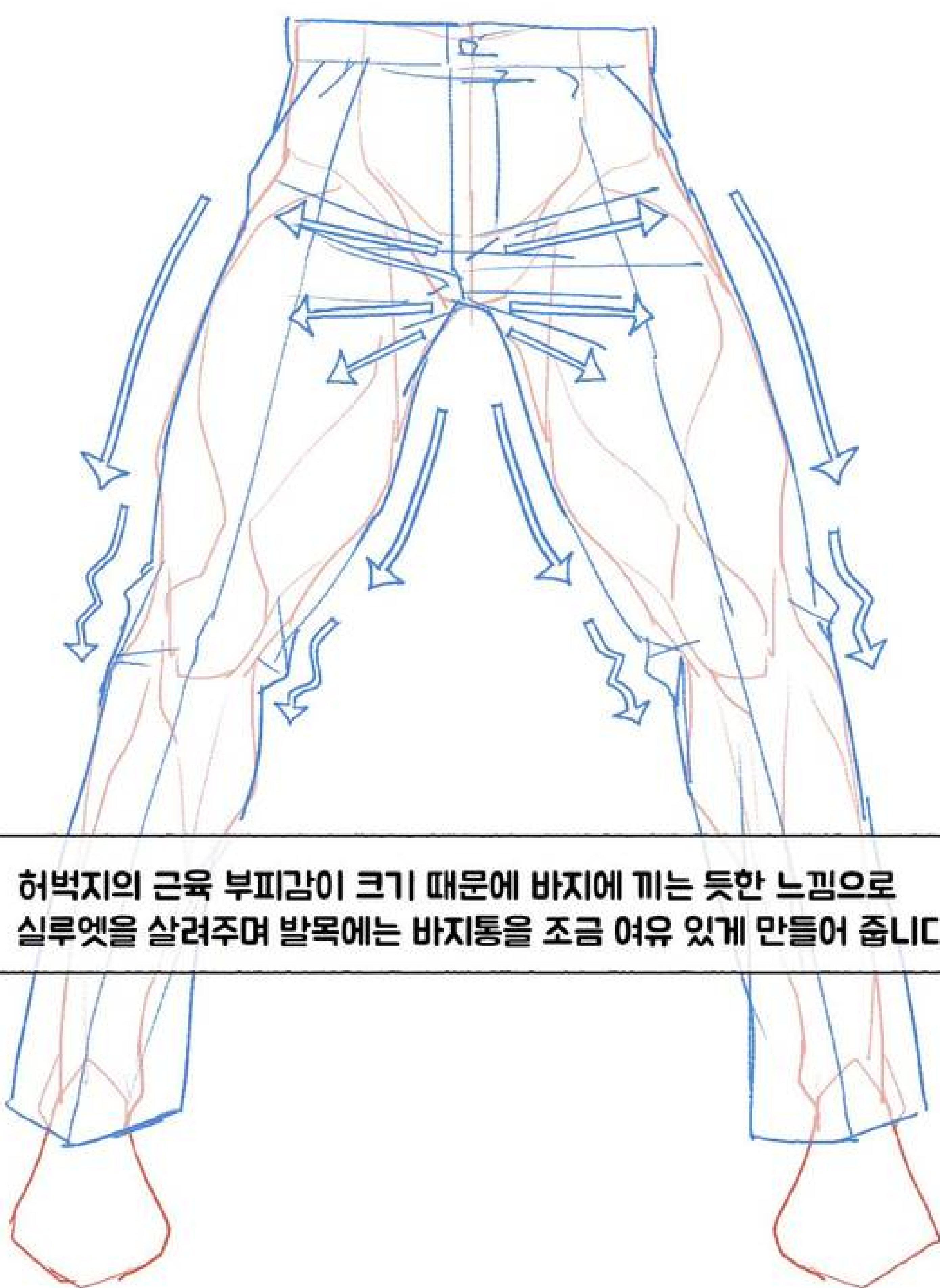
근육이 과하지만 몸보다 큰 옷을
입을 때나 두꺼운 옷을 입었다면
가슴 근육에서 내려오는 세로 방향만
표현해줍니다 상체가 넓기 때문에
실루엣만으로 상당한 근육이라는
느낌을 충분히 줄 수 있습니다



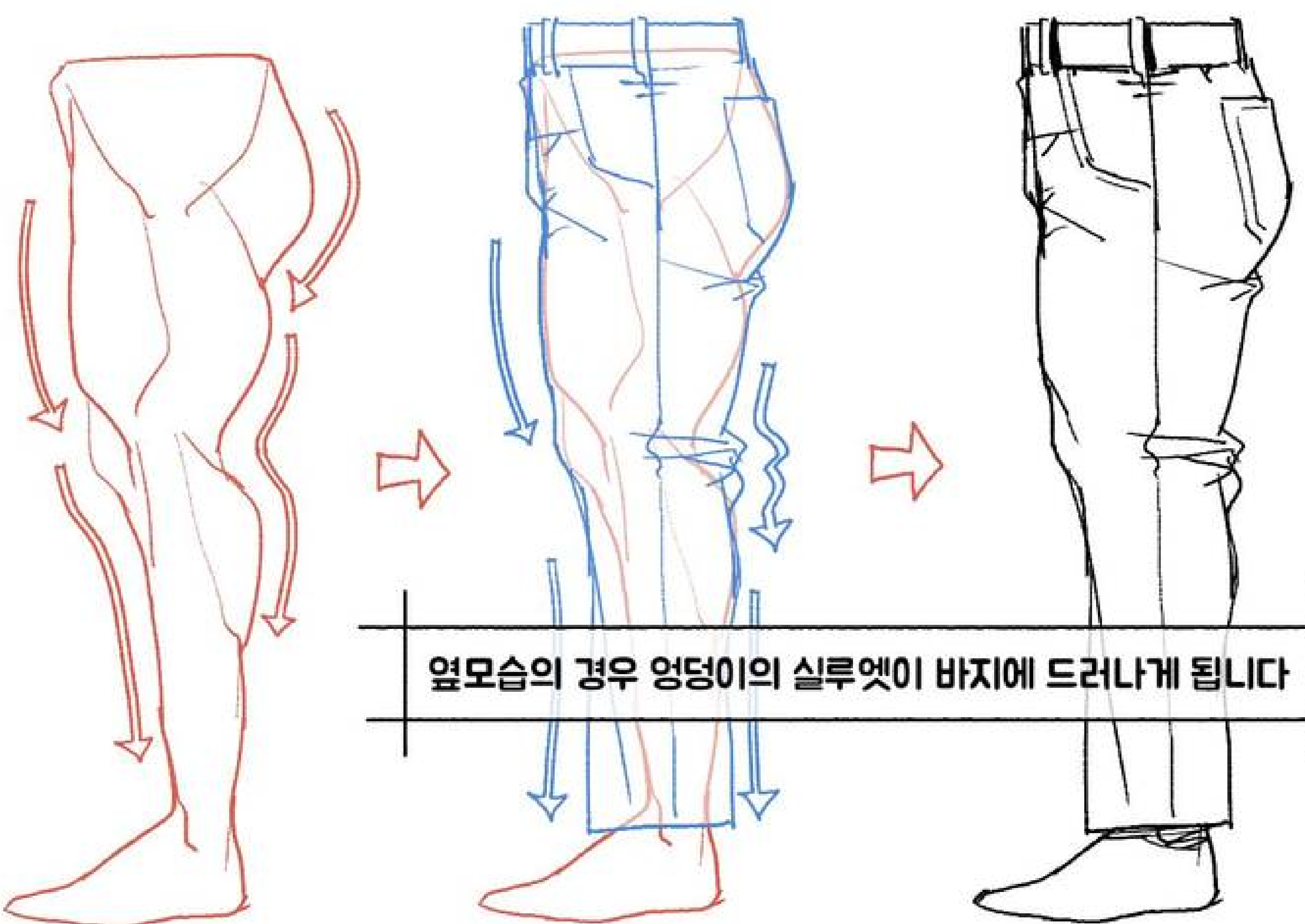
key point

▌Q : 근육 있는 상태에서 바지를 입을 때 궁금해요

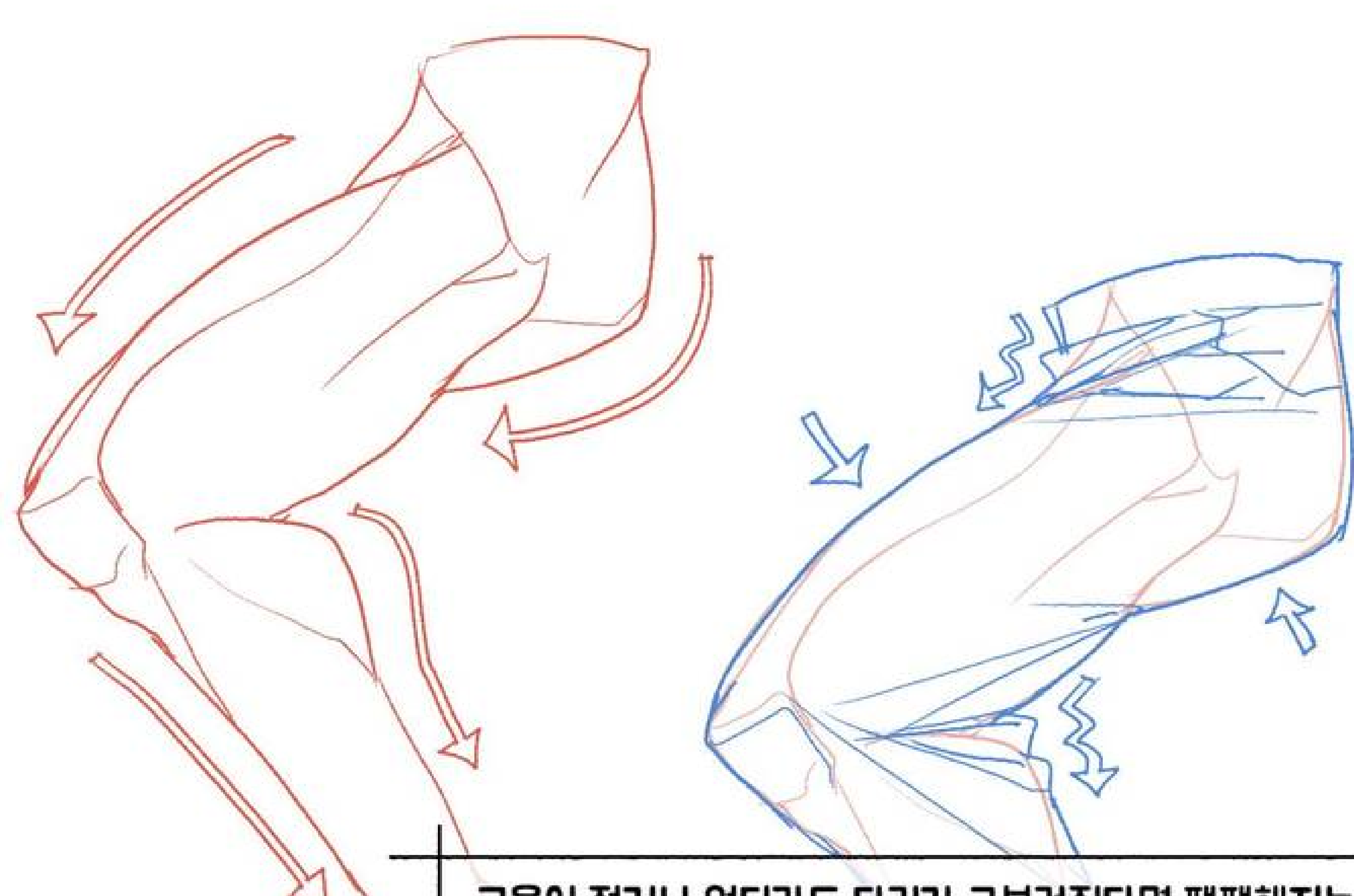








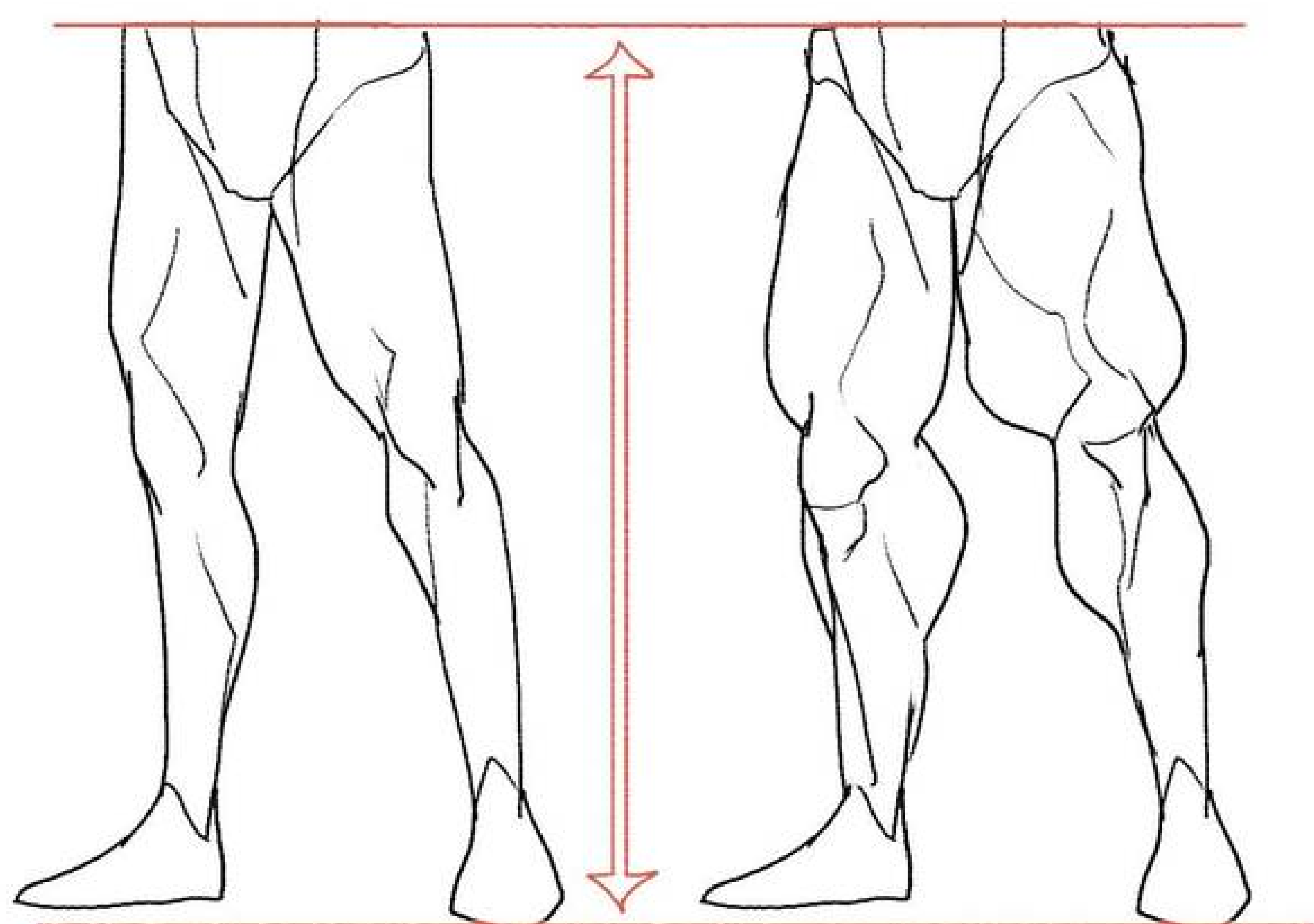




근육이 적거나 없더라도 다리가 구부려진다면 팽팽해지는
허벅지와 엉덩이 부분을 바지 실루엣에 드러나게 그립니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

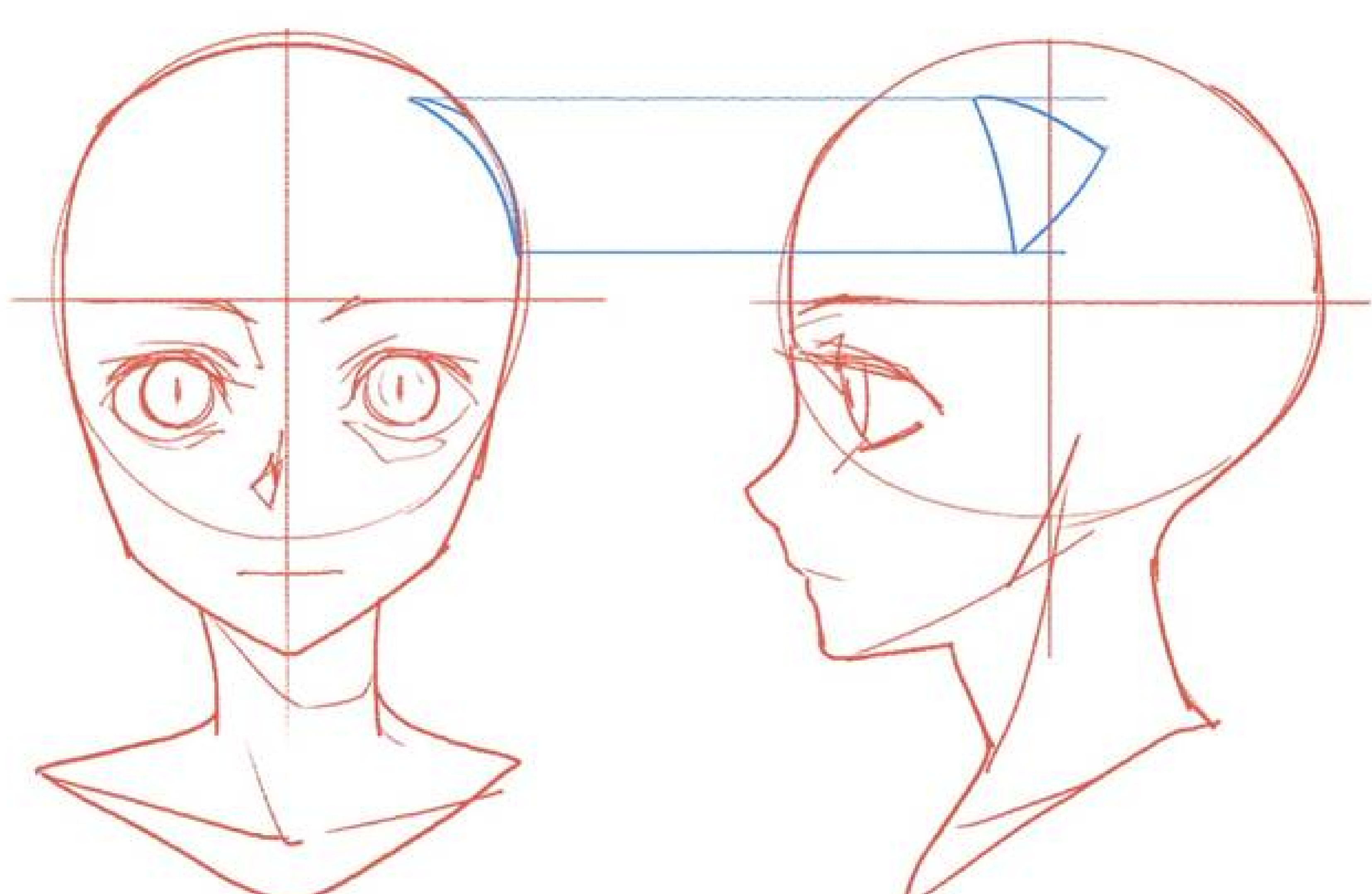


같은 다리의 길이라도
근육이 과하다면 다리가
짧아 보이는 경향이 있습니다
바지를 입었을 경우도
마찬가지로 짧아 보입니다

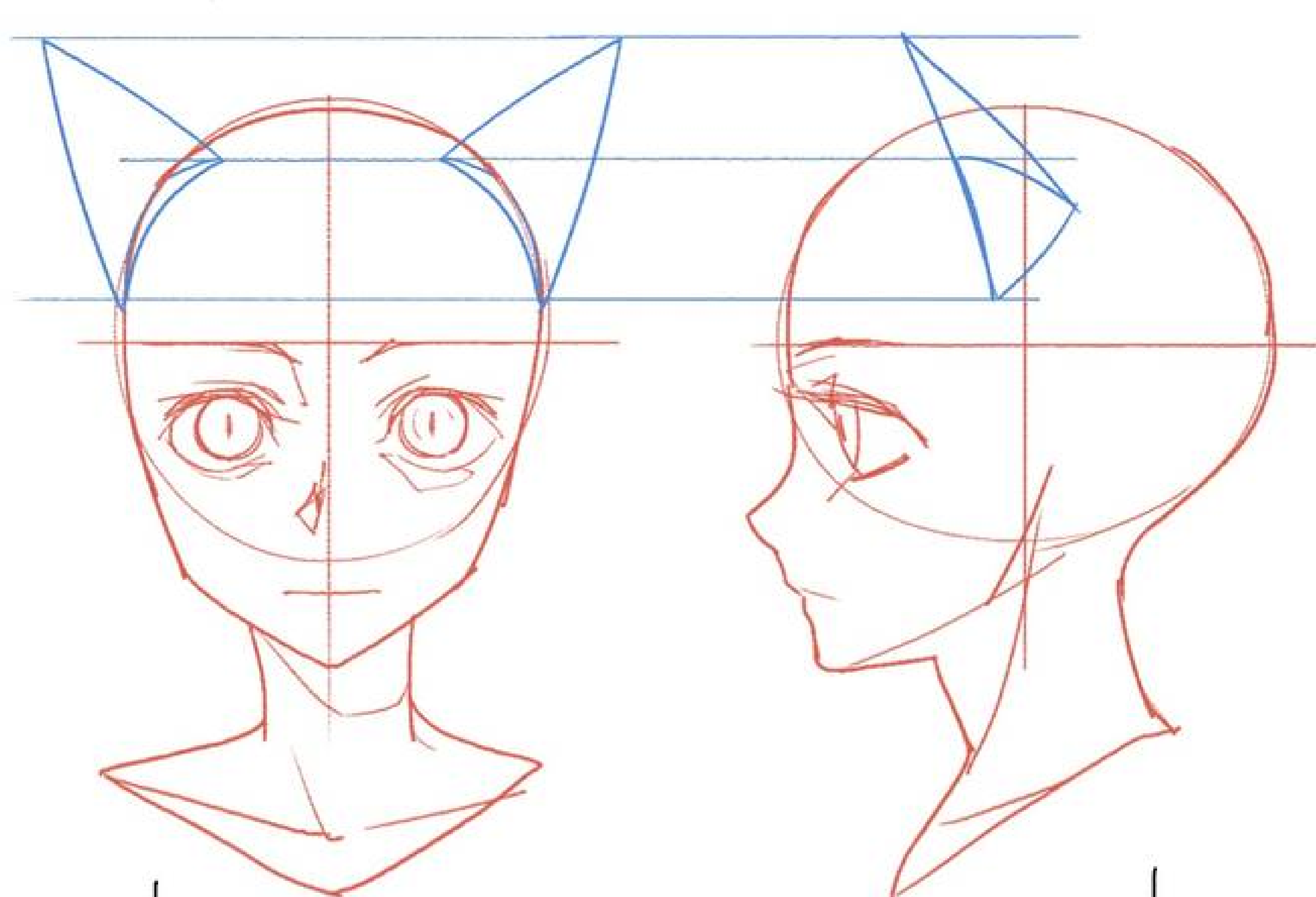


key point

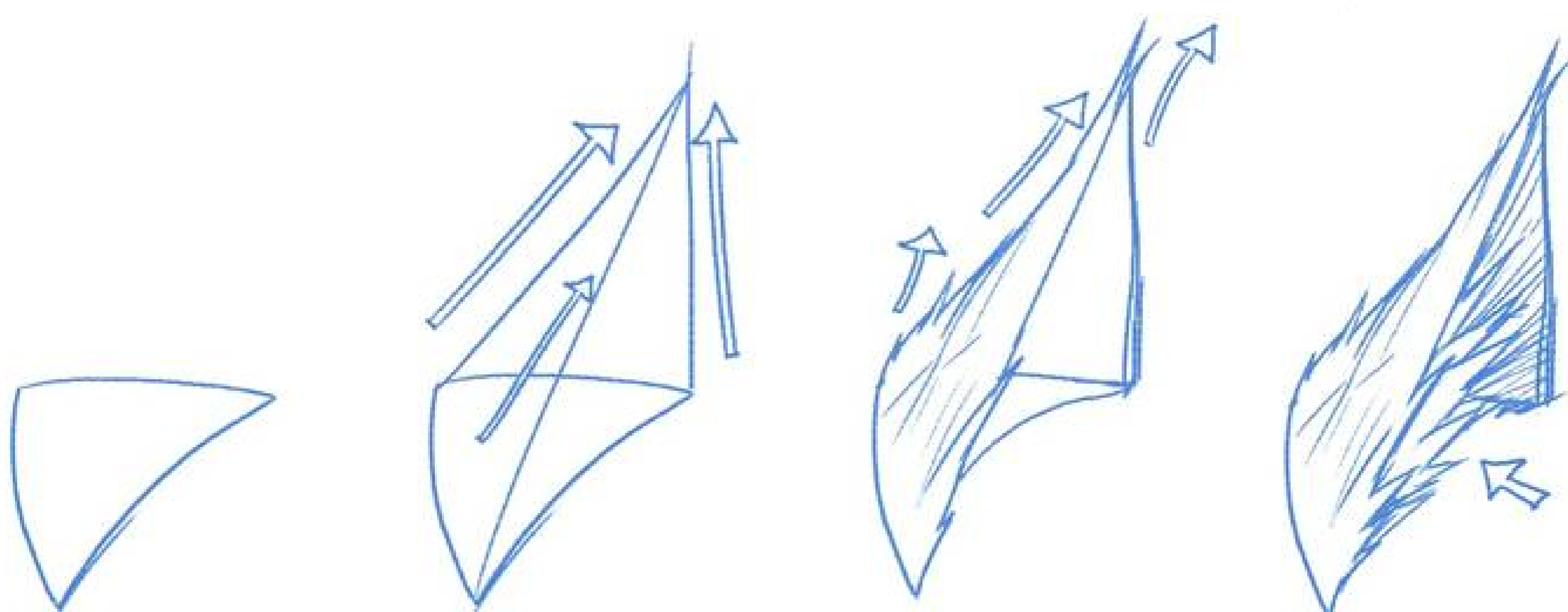
▌Q : 고양이 귀를 가진 캐릭터를 그려주세요



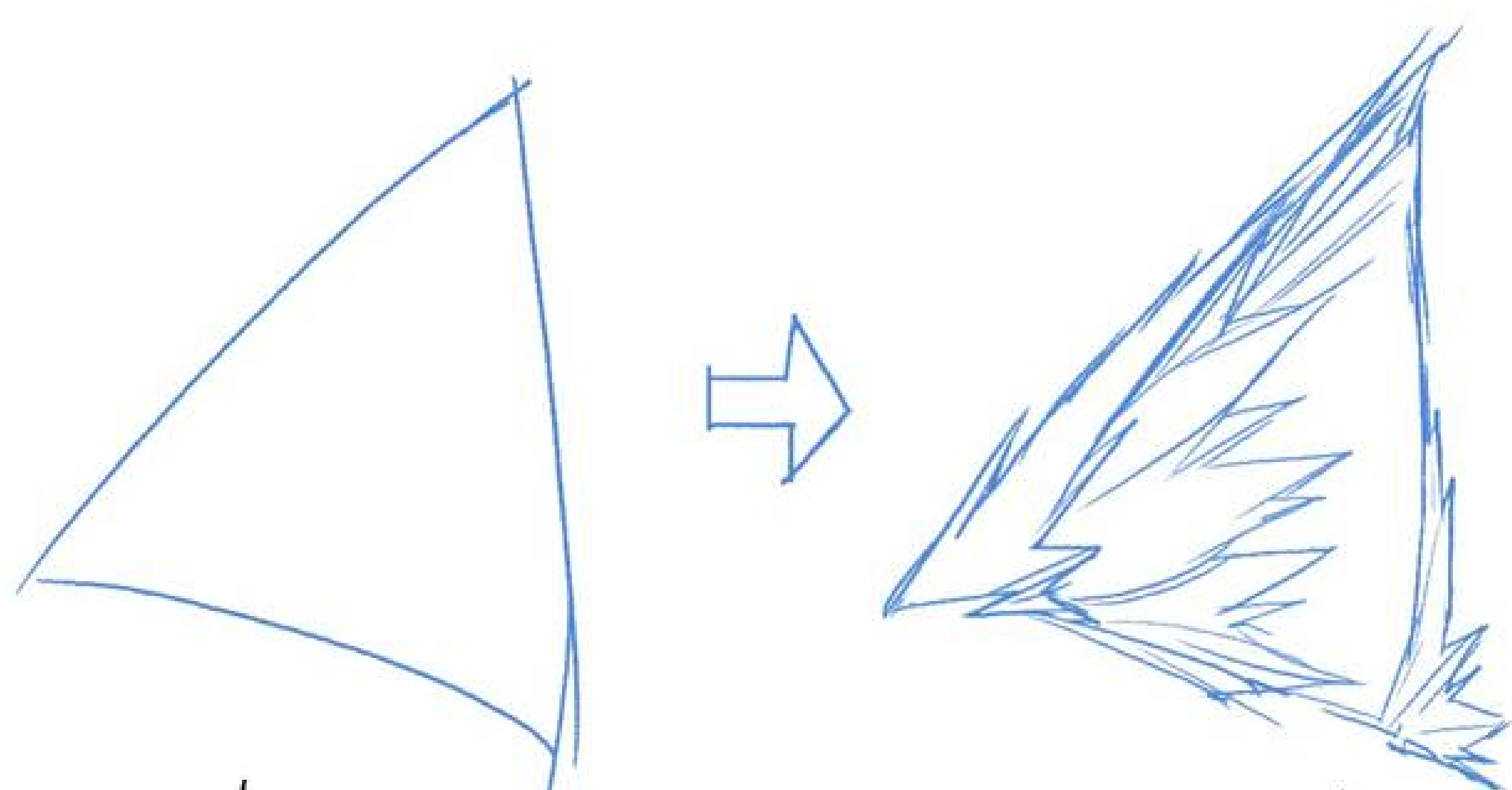
머리를 그린 후 삼각형 형태를 윗부분에 그려줍니다



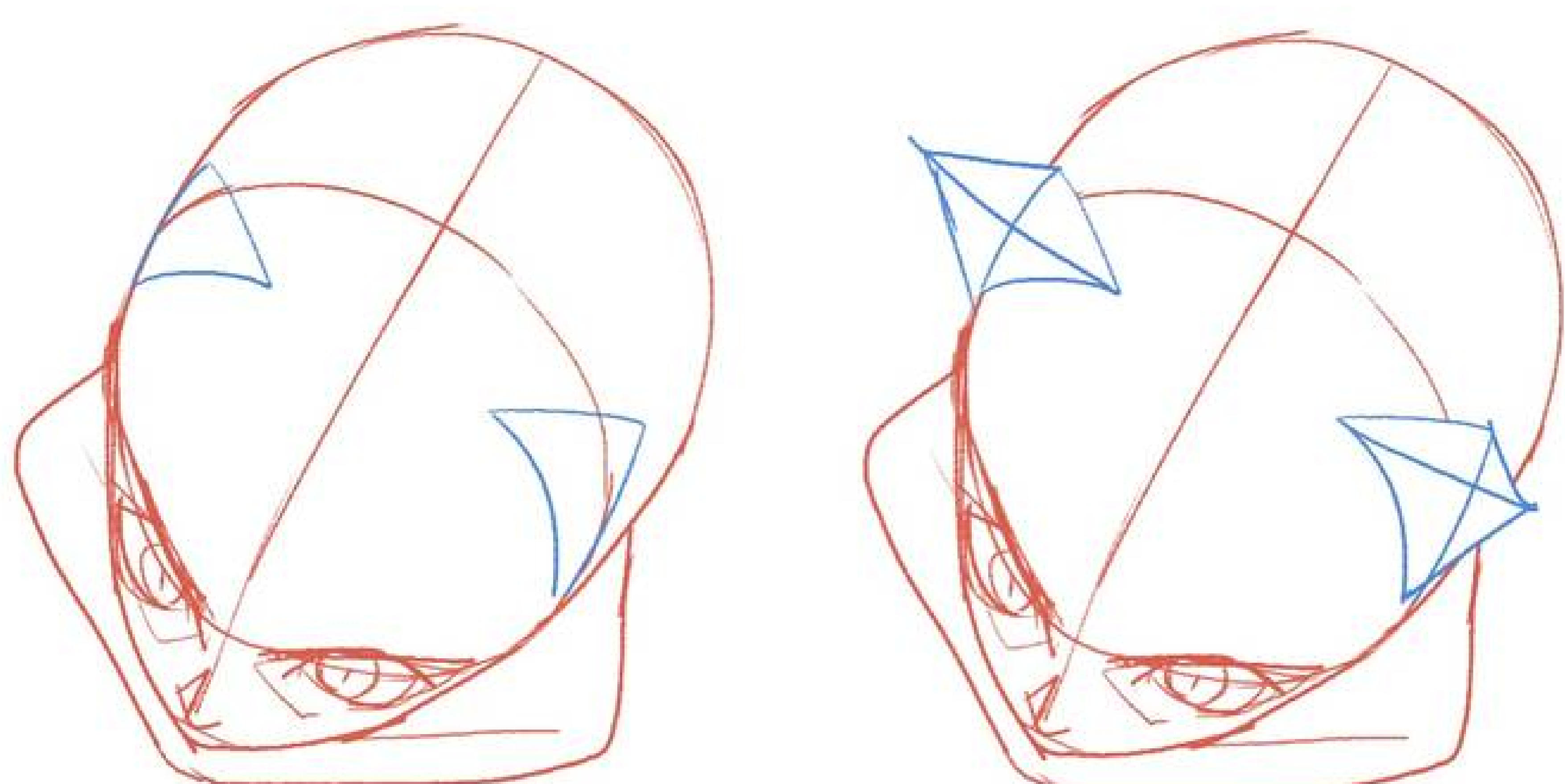
면을 위로 모아서 뾰족한 삼각형 덩어리를 만들어 주고
귀의 위치와 형태가 삐뚤어지지 않게 선을 그어 맞춰줍니다



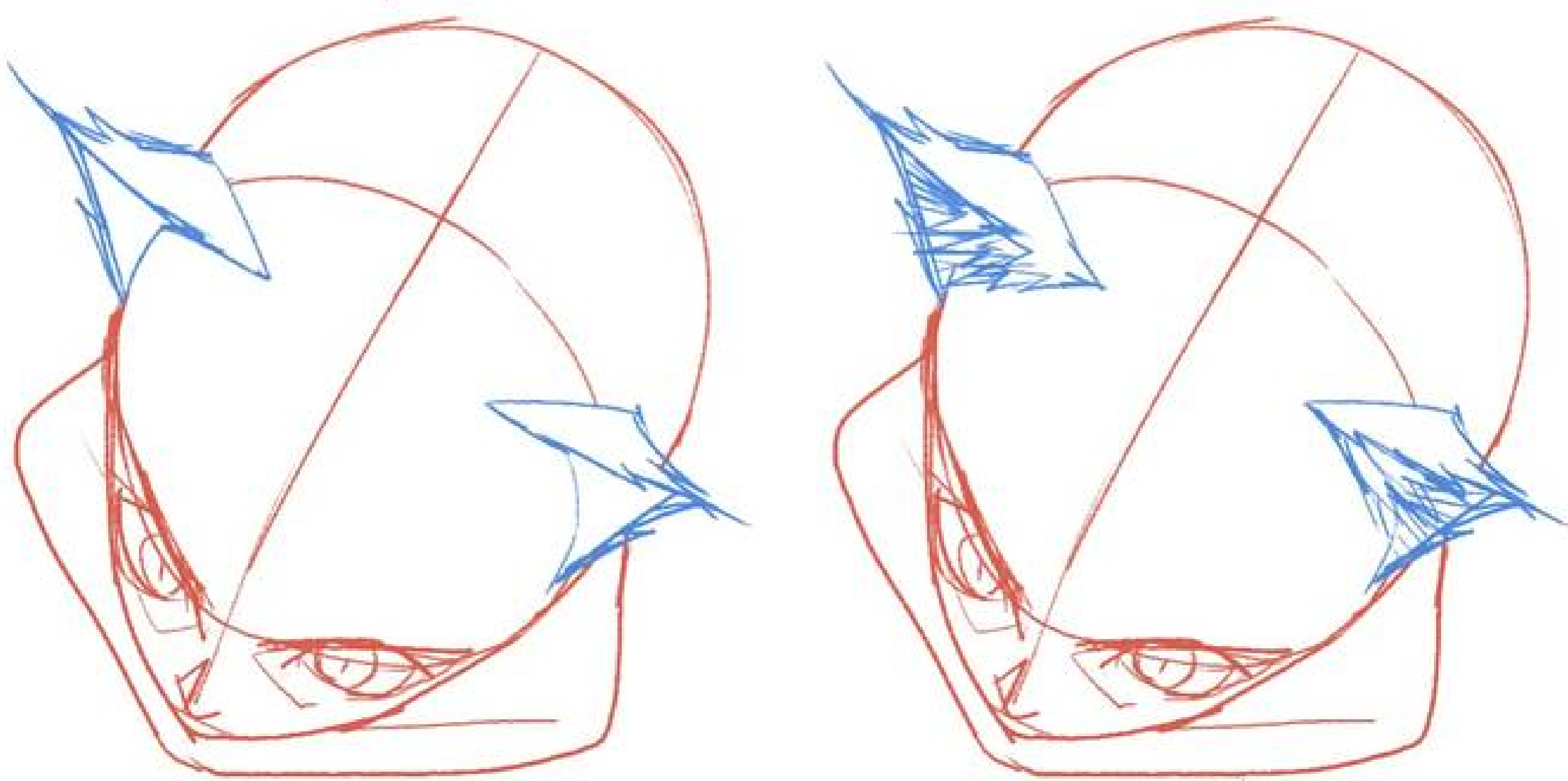
위와 같은 방법으로 삼각형을 만들고 털의 실루엣을 만들어 자연스럽게 만들어 줍니다



정면에서 보는 귀 형태는 덩어리감이 안 느껴지므로
안쪽을 만들어서 입체감이 생기도록 만들어 그립니다



얼굴의 각도를 바꿔서 응용해 그려봅니다



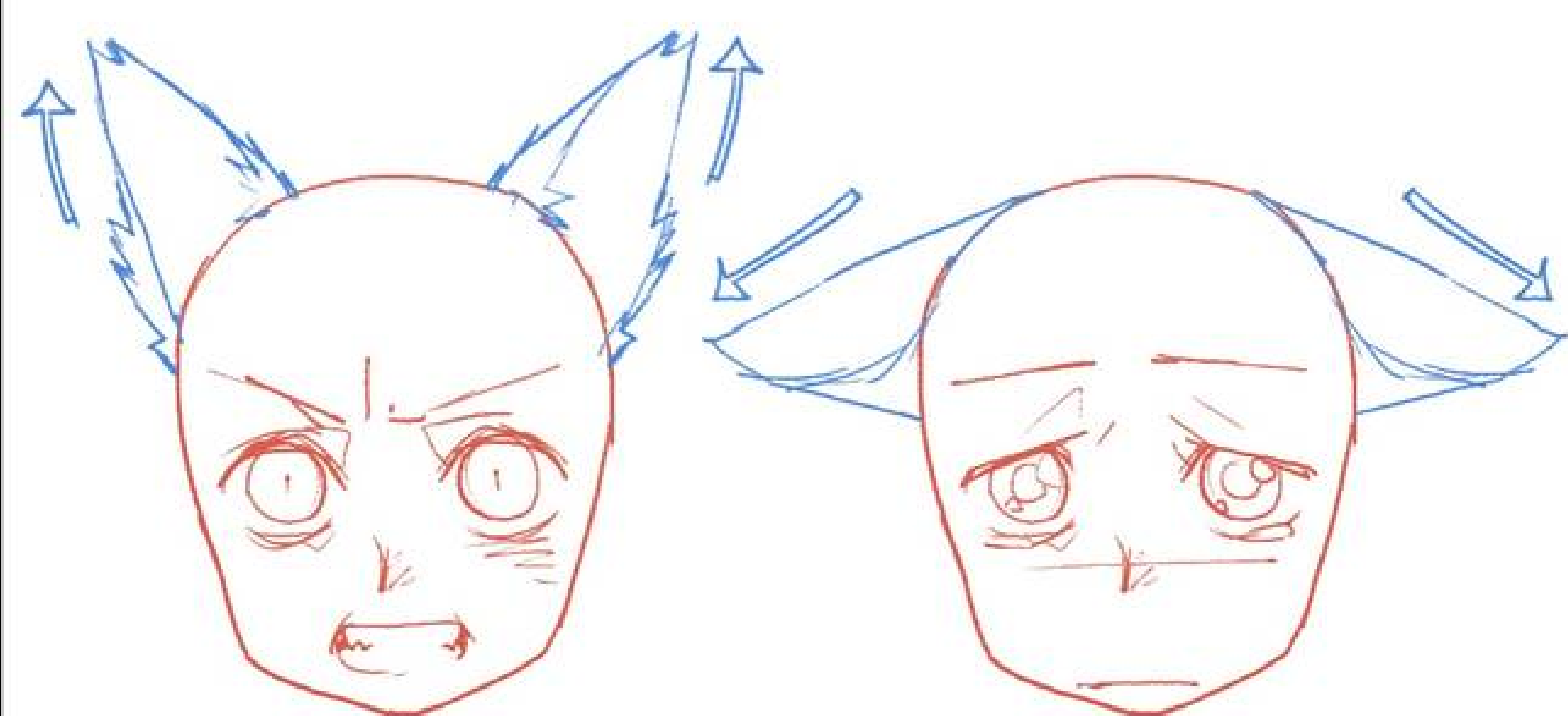
각도에 따라서 삼각형의 면의 길이나 형태도
조금씩 달라지기 때문에 유의하며 그려줍니다







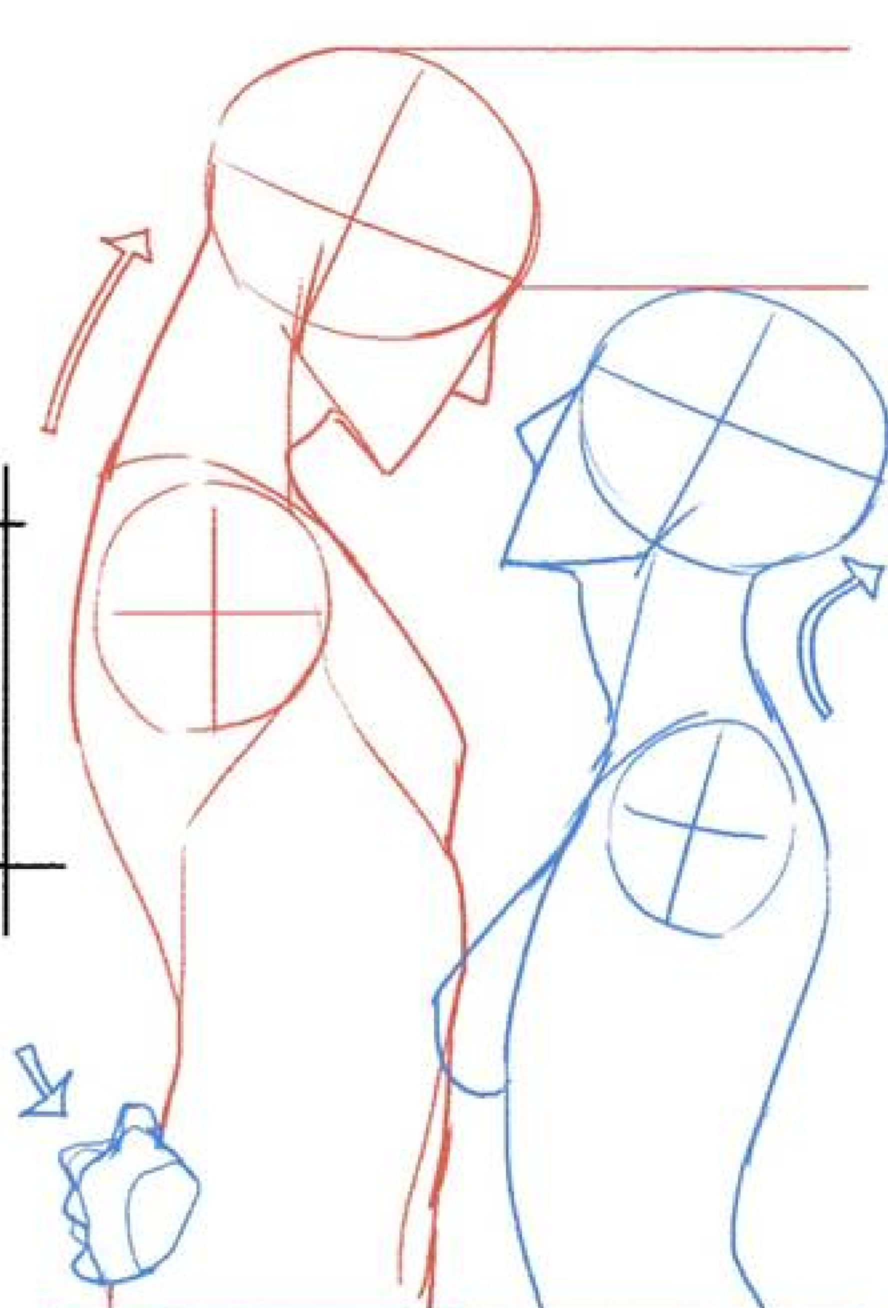
타코작가의 알아두면 좋다!!



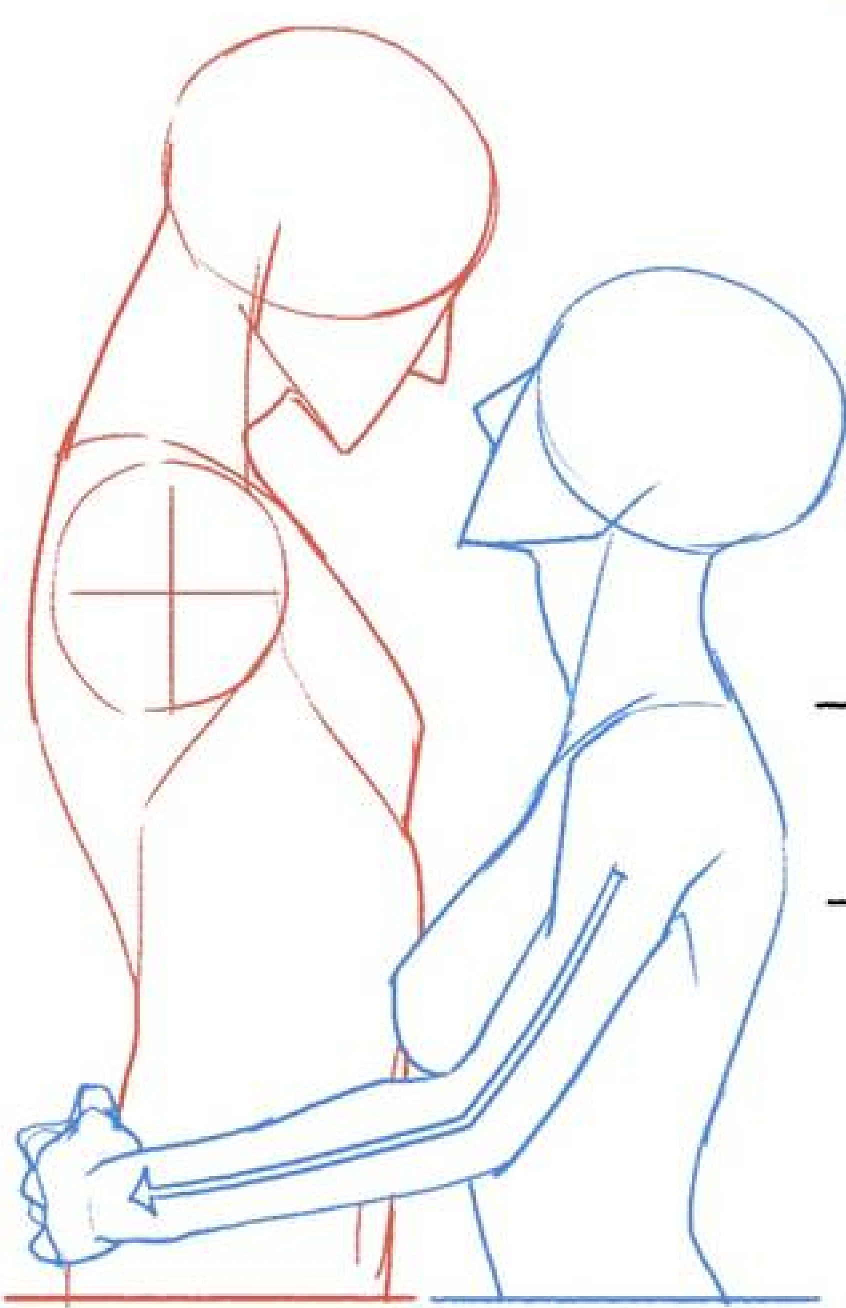


key point

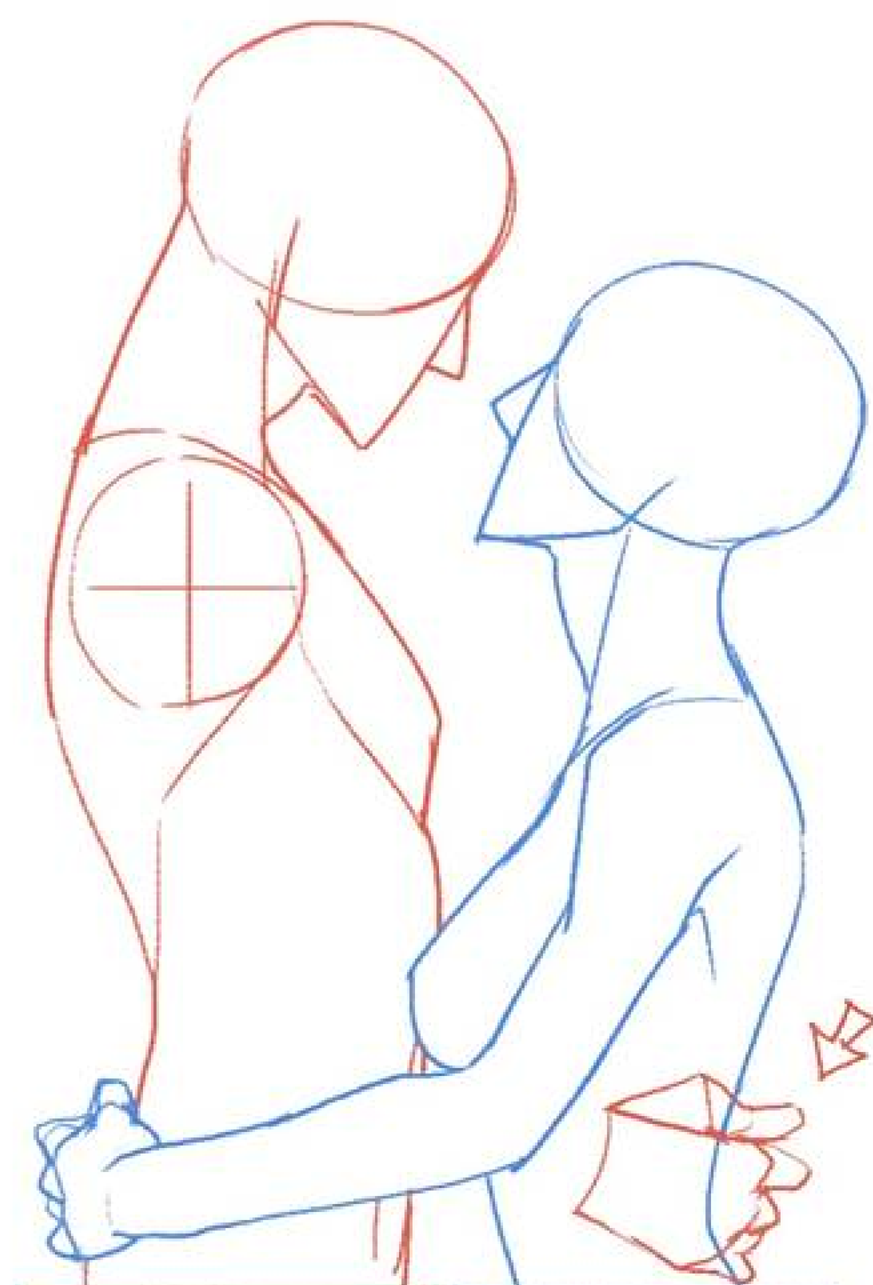
Q : 껴안는 모습을 알려주세요



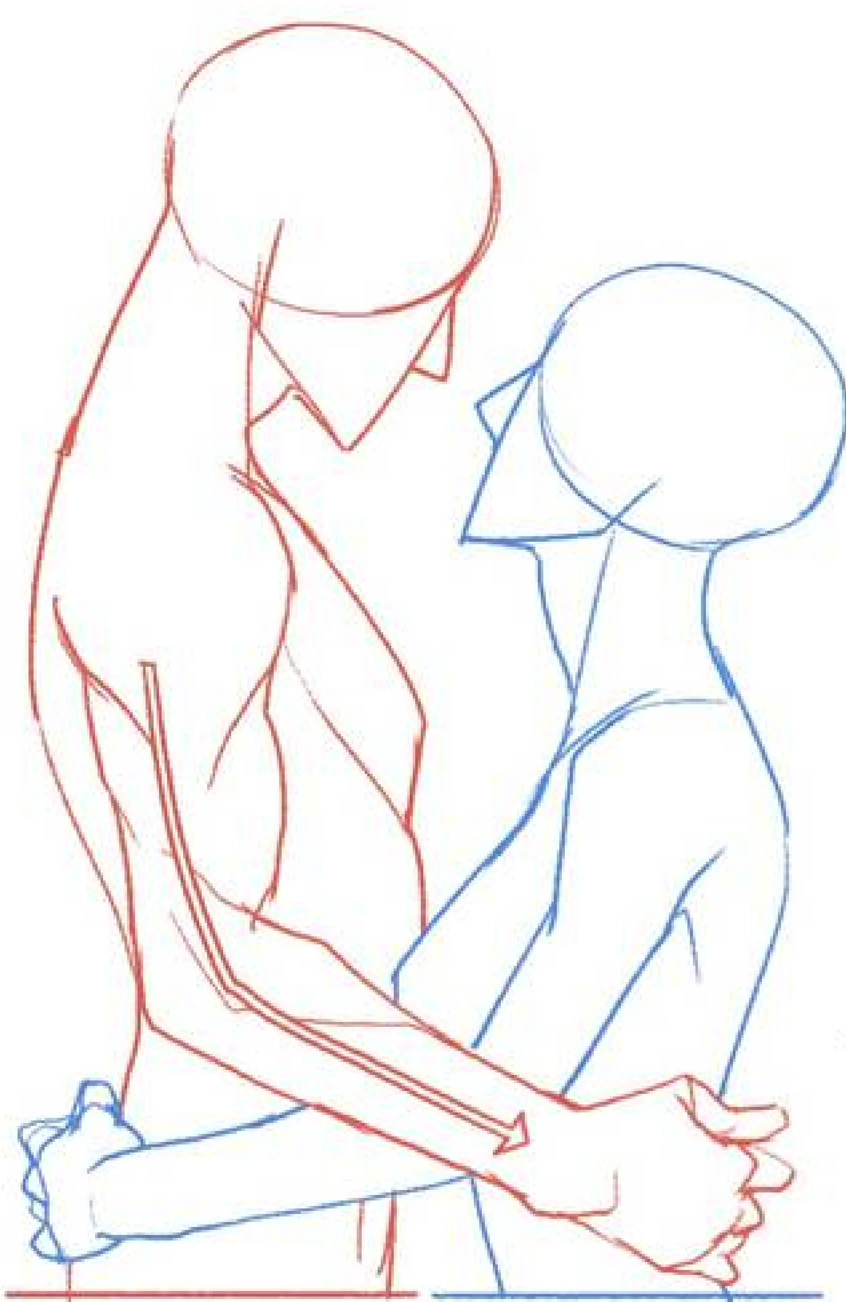
평균적으로 남자가 여자보다
크기 때문에 상체를 붙인 상태에서
남자의 얼굴은 아래를 여자의 얼굴은
위를 향하게 그려줍니다



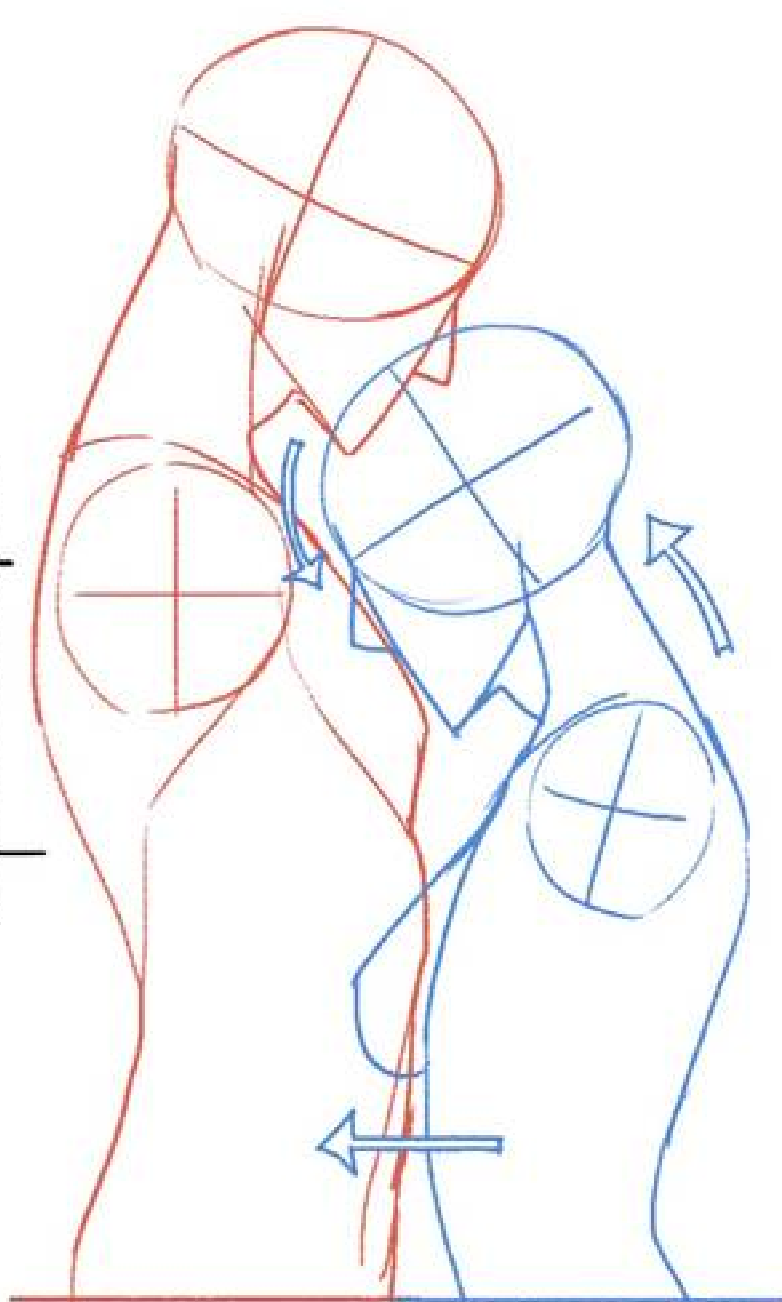
여자의 손을 먼저 남자의 허리에 그려주고
어깨부터 팔을 이어 그려줍니다



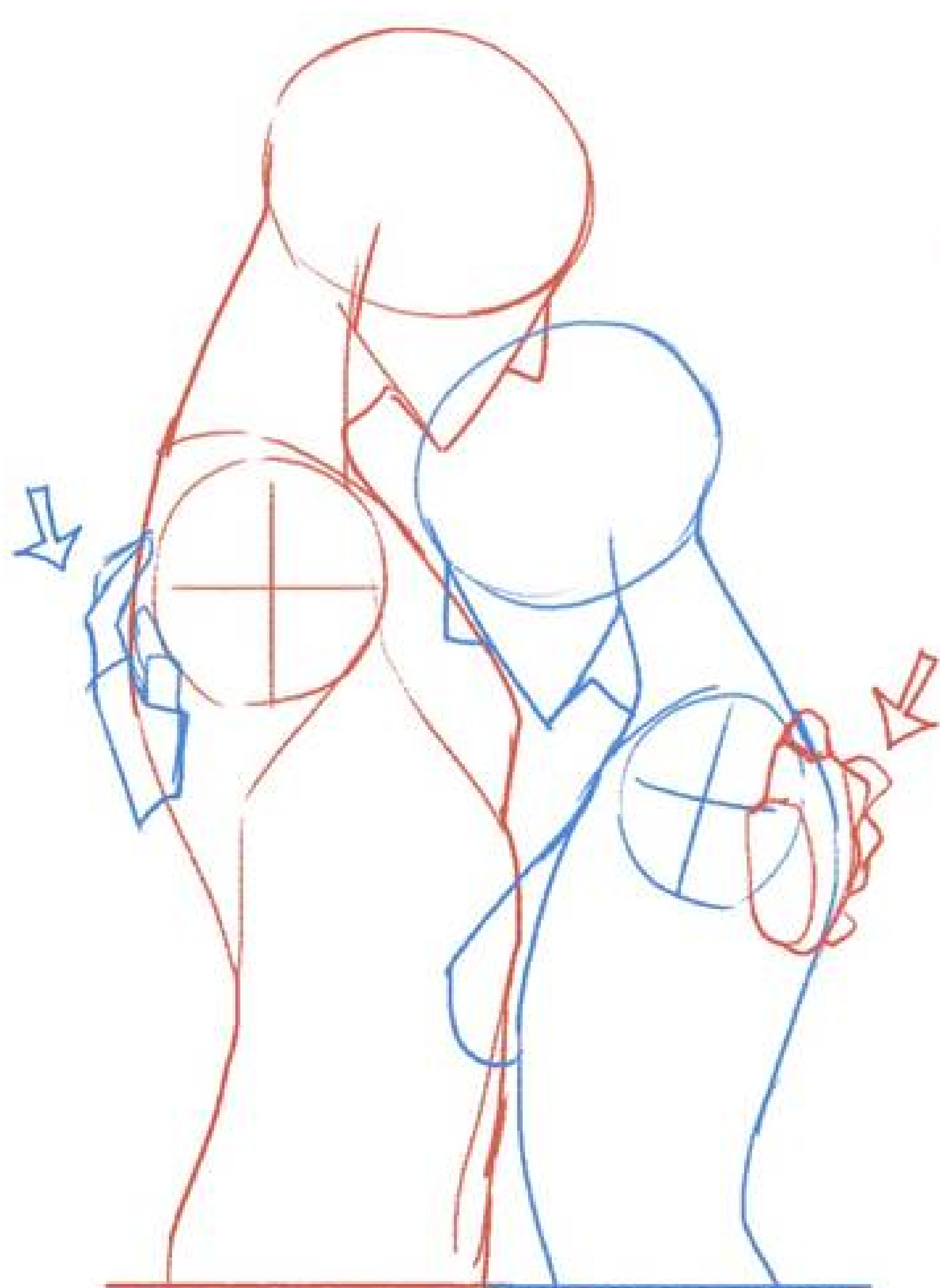
남자 손도 마찬가지로
여자의 허리에 그려줍니다



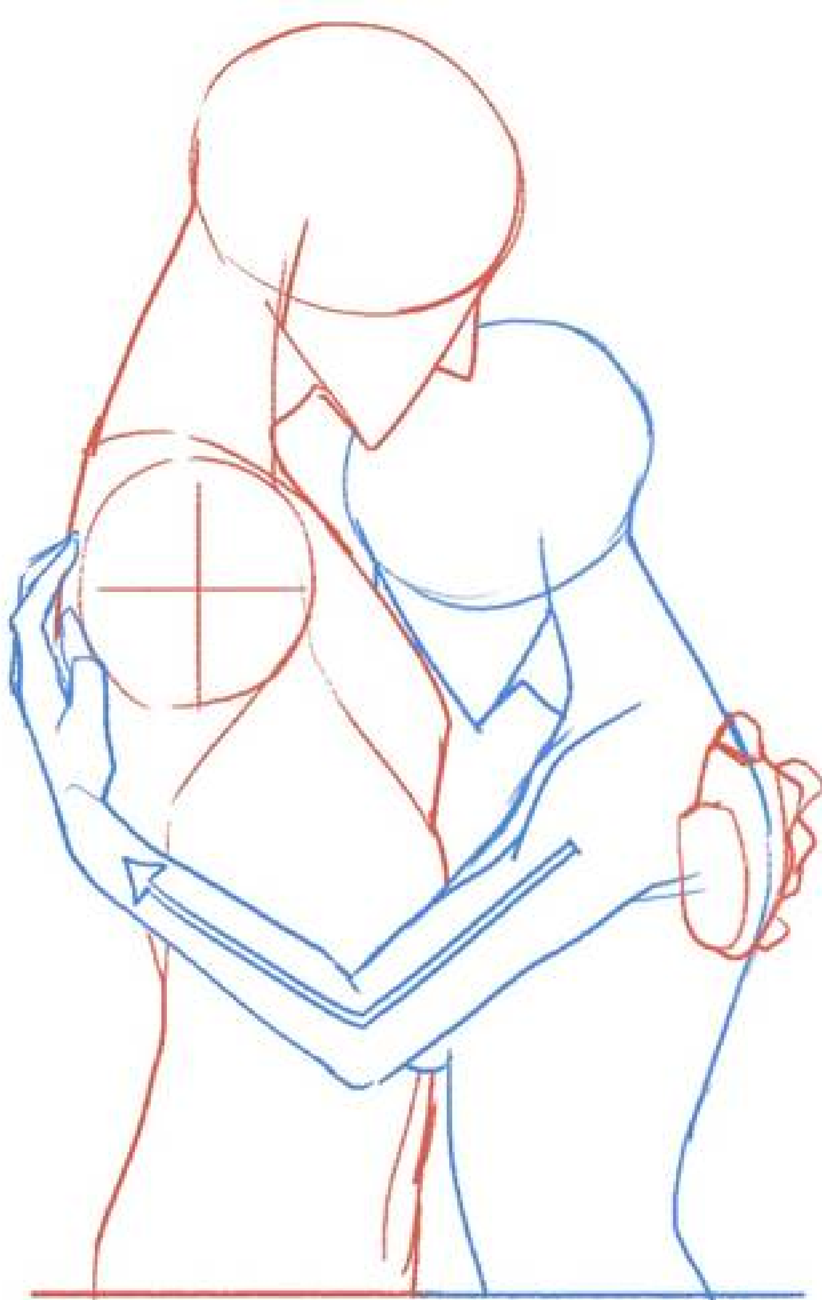
남자의 팔이 바깥으로 나오게
표현해 껴안는 자세를 완성합니다



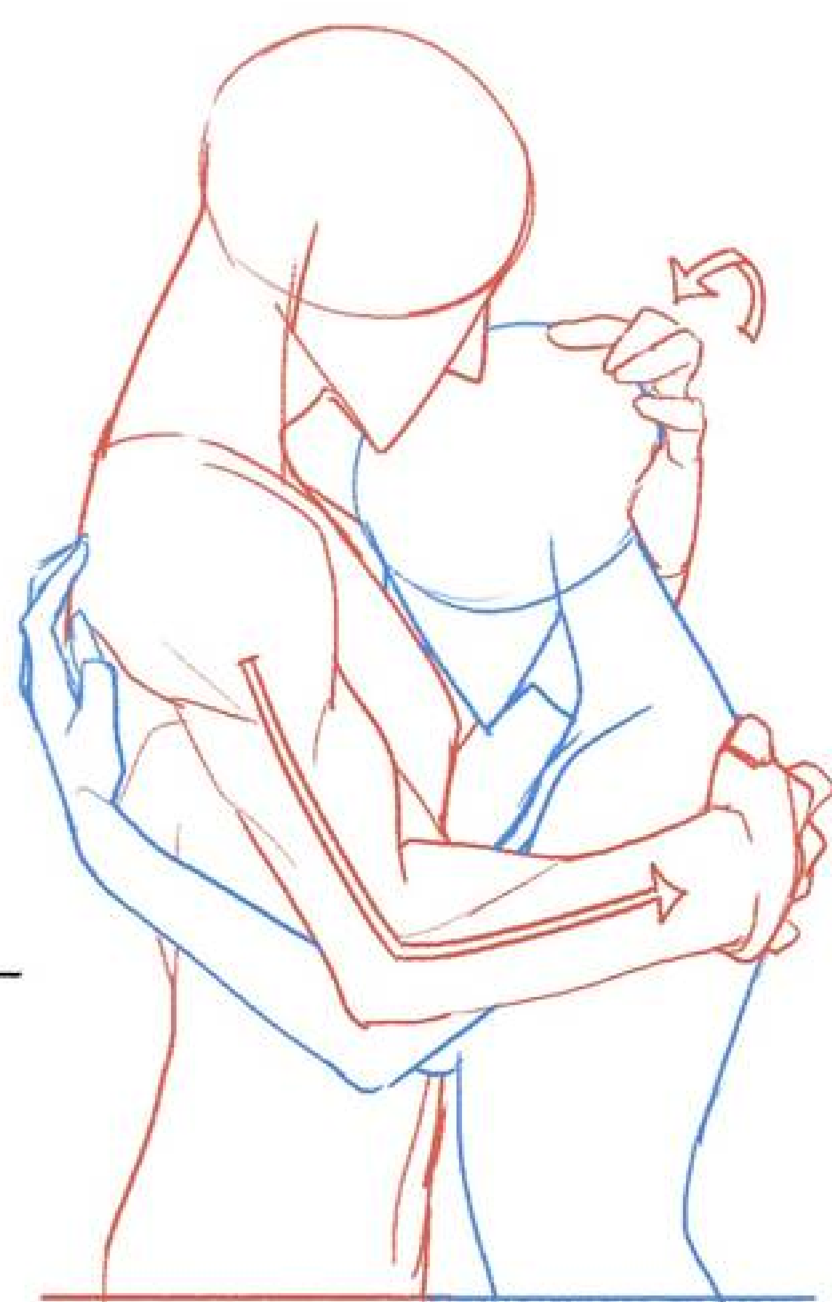
남자와 여자의 상체를 조금 더 붙이고
여자의 고개를 숙여 마주 보는 느낌이 아닌
얼굴을 가슴에 기대는 형식으로 그려줍니다



남자 여자 손이 허리가 아닌
등에 위치하도록 그려줍니다



여자의 팔이 안쪽에 위치하기
때문에 먼저 팔을 그려줍니다



이어서 남자의 팔을 그려주고 추가로
머리를 감싸는 반대편 손을 그려주면
껴안는 느낌의 분위기가 좋아집니다

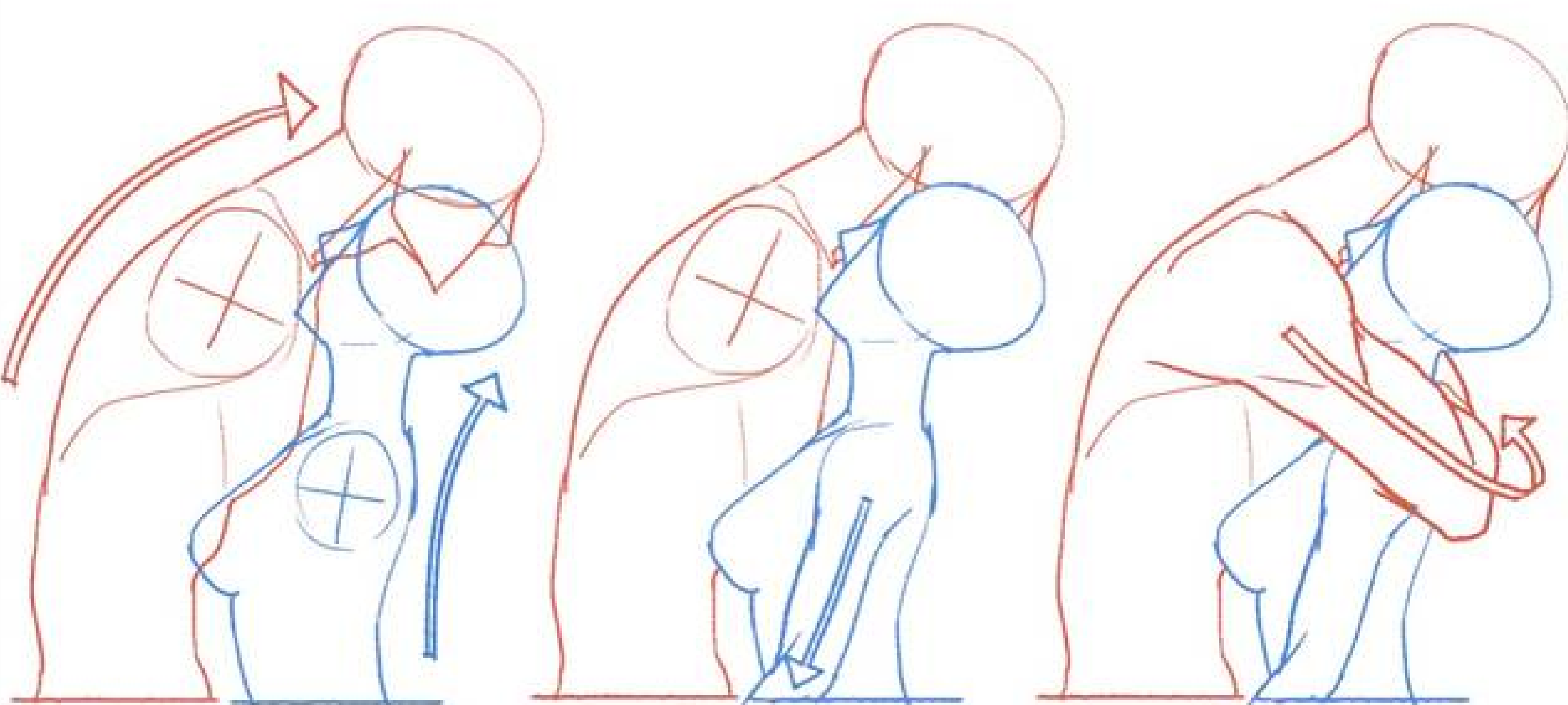


형태를 확인하며 묘사를 진행합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



남자가 허리를 굽히면서 몸을
완전히 밀착시켜주면 강하게
껴안는 느낌으로 그려집니다



key point

▌Q : 트럼펫 부는 모습을 그려주세요



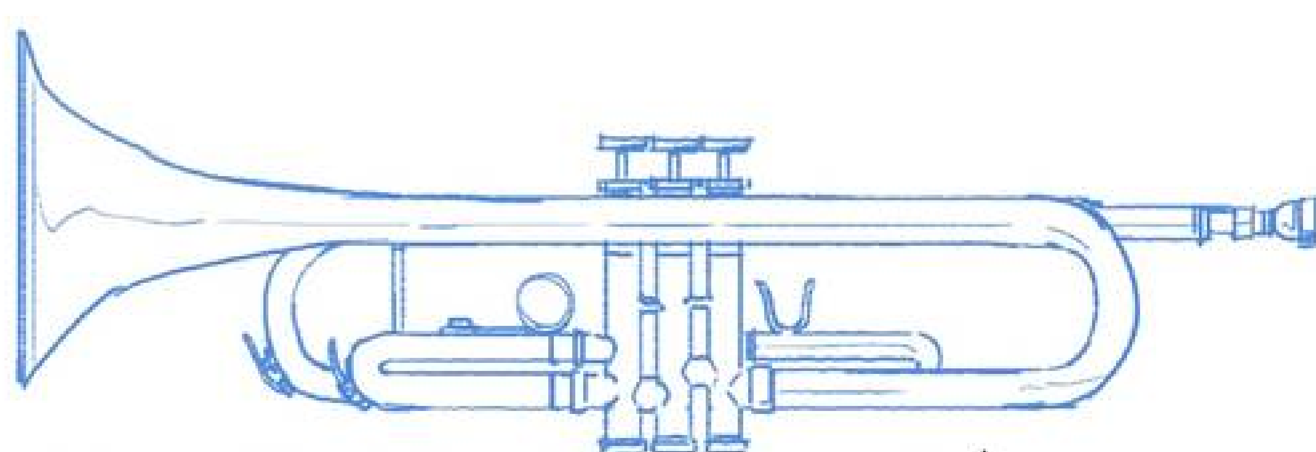
상체를 곧게 편 상태로 몸을 그려줍니다



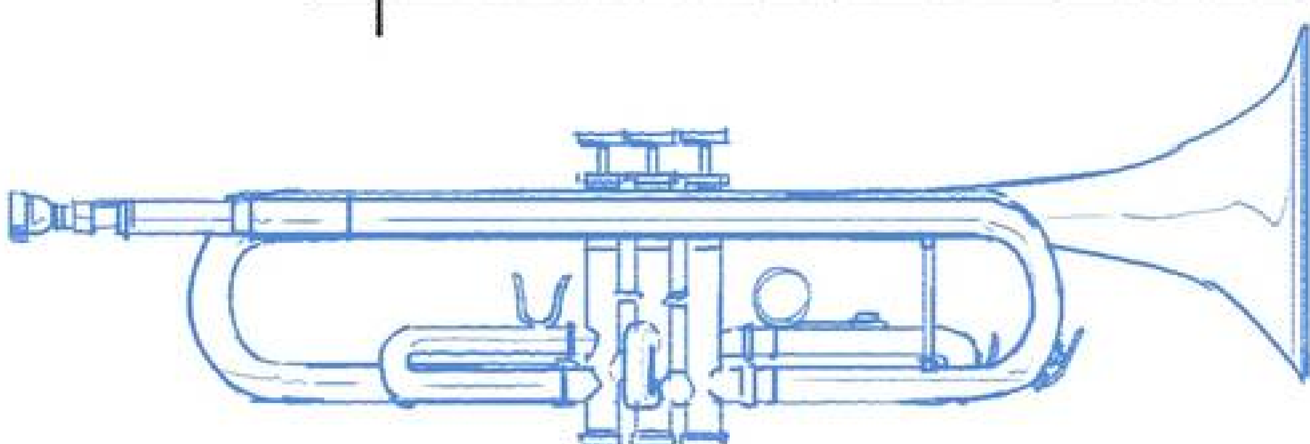
트럼펫을 입 중앙에 맞춰주고
길이와 크기를 고려하면서 그려야 합니다
처음부터 트럼펫을 디테일하게 그리면
수정시 힘들어지니 대략적인 형태로 그립니다



디테일을 올려가며 트럼펫의 형태를
완성합니다 복잡한 형태와 구조이므로
자료를 통해 이해하면서 그려야 합니다



트럼펫의 경우 좌, 우 구조와 형태가 조금 다릅니다
보이는 캐릭터 각도에 맞춰 유의하며 그려야 합니다





양손을 먼저 트럼펫 구조에 맞춰 그려줍니다



팔을 그려 손과 이어 줍니다

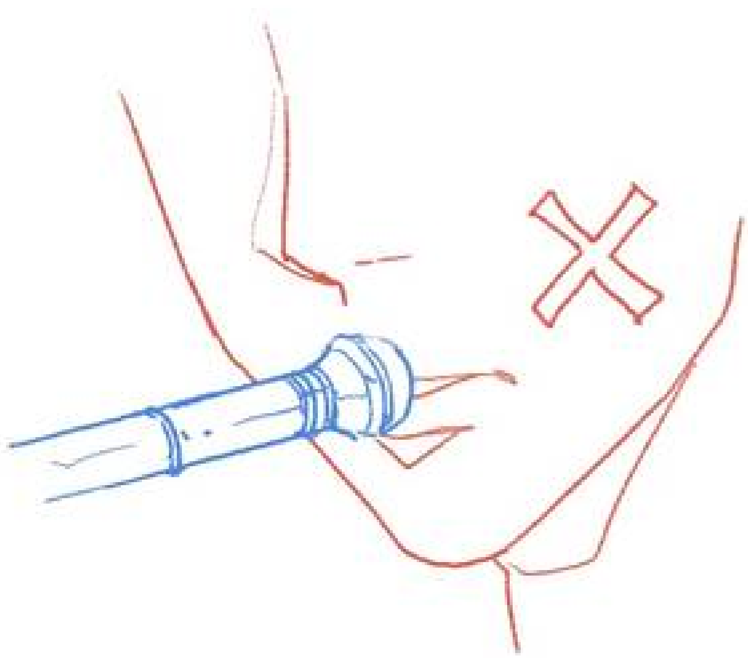


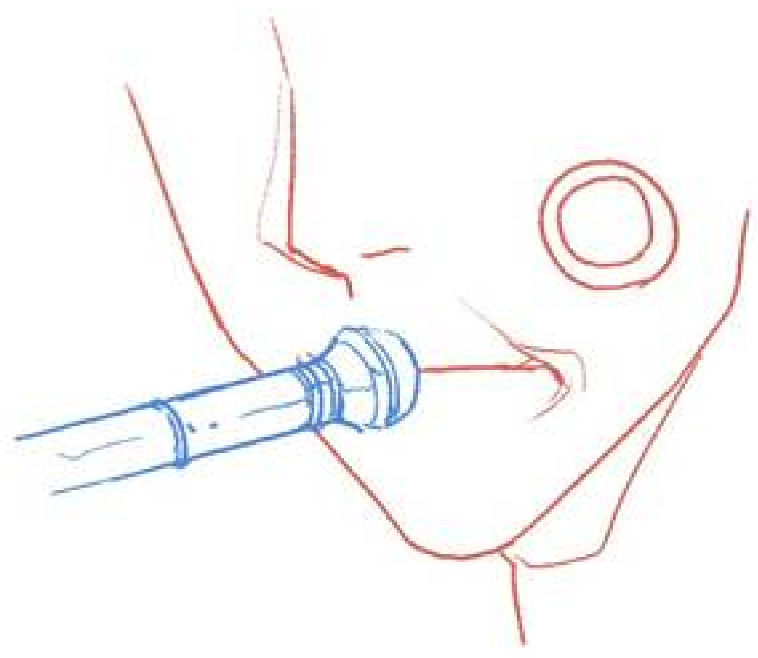
캐릭터 묘사 및 의상을 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



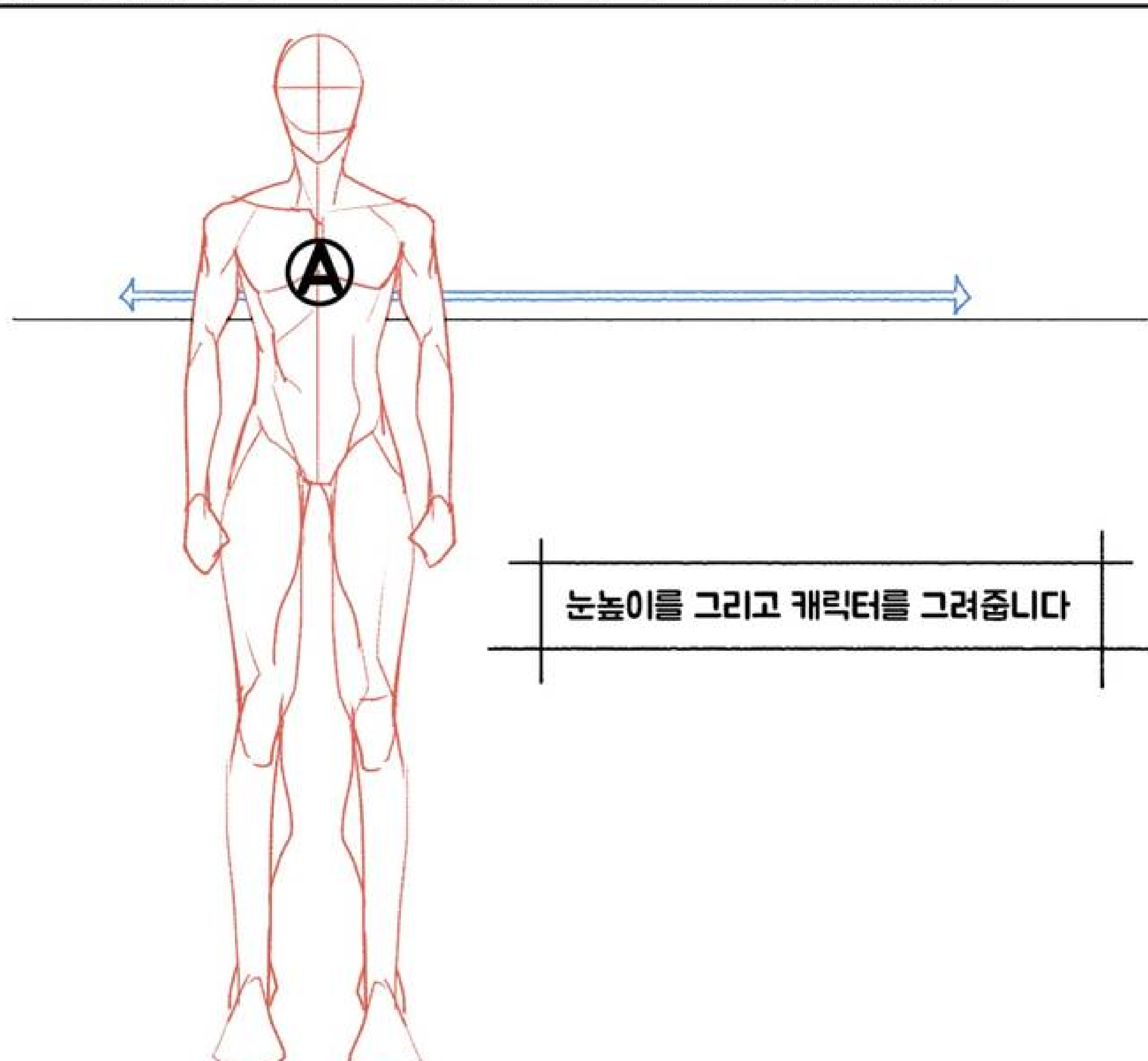


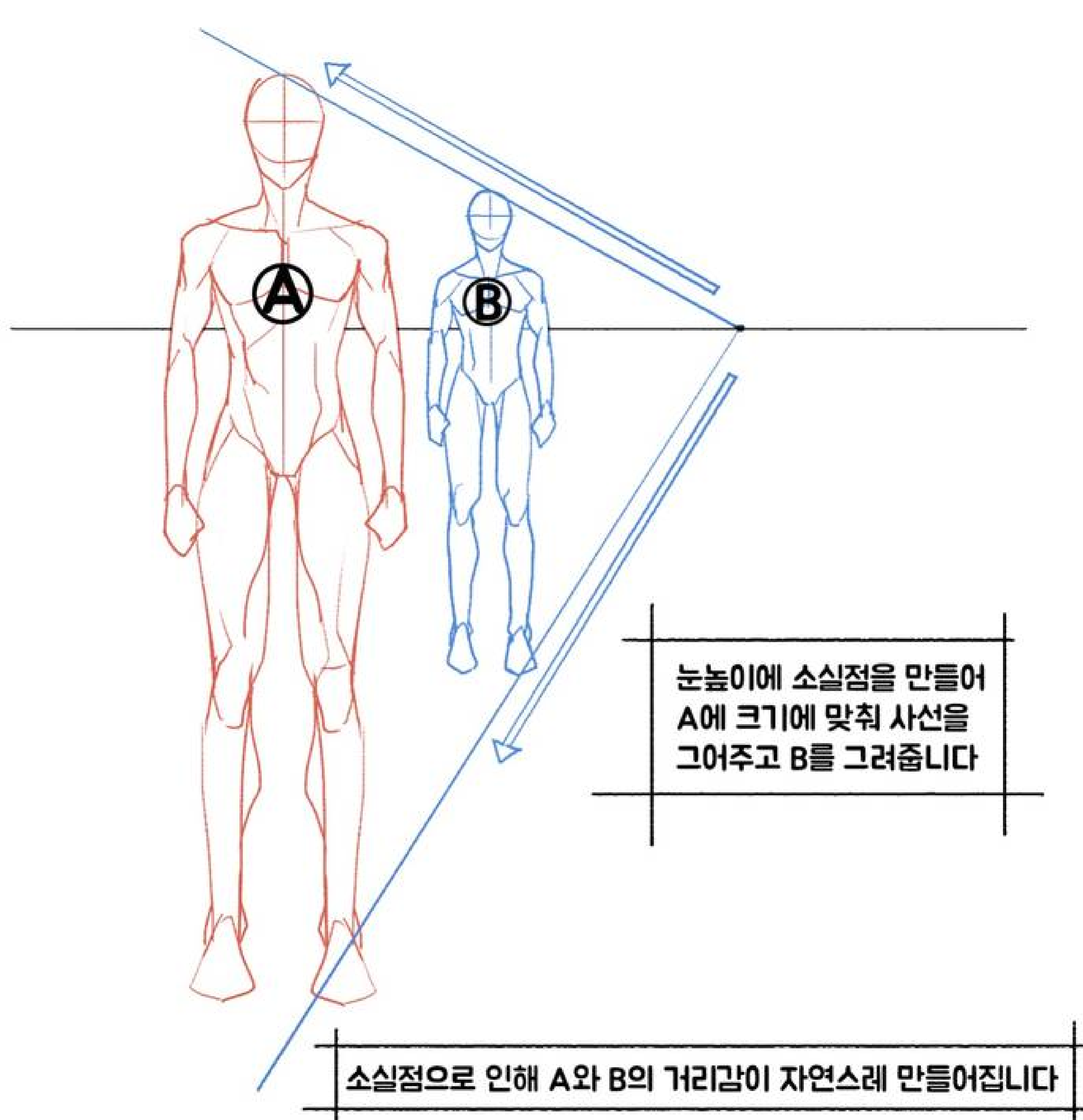
트럼펫을 연주할 때 입 모양은
벌린 형태가 아닌 입술을 얇게
양 끝에 힘을 주고 당기는 형태로
자료를 통한 관찰이 필요합니다

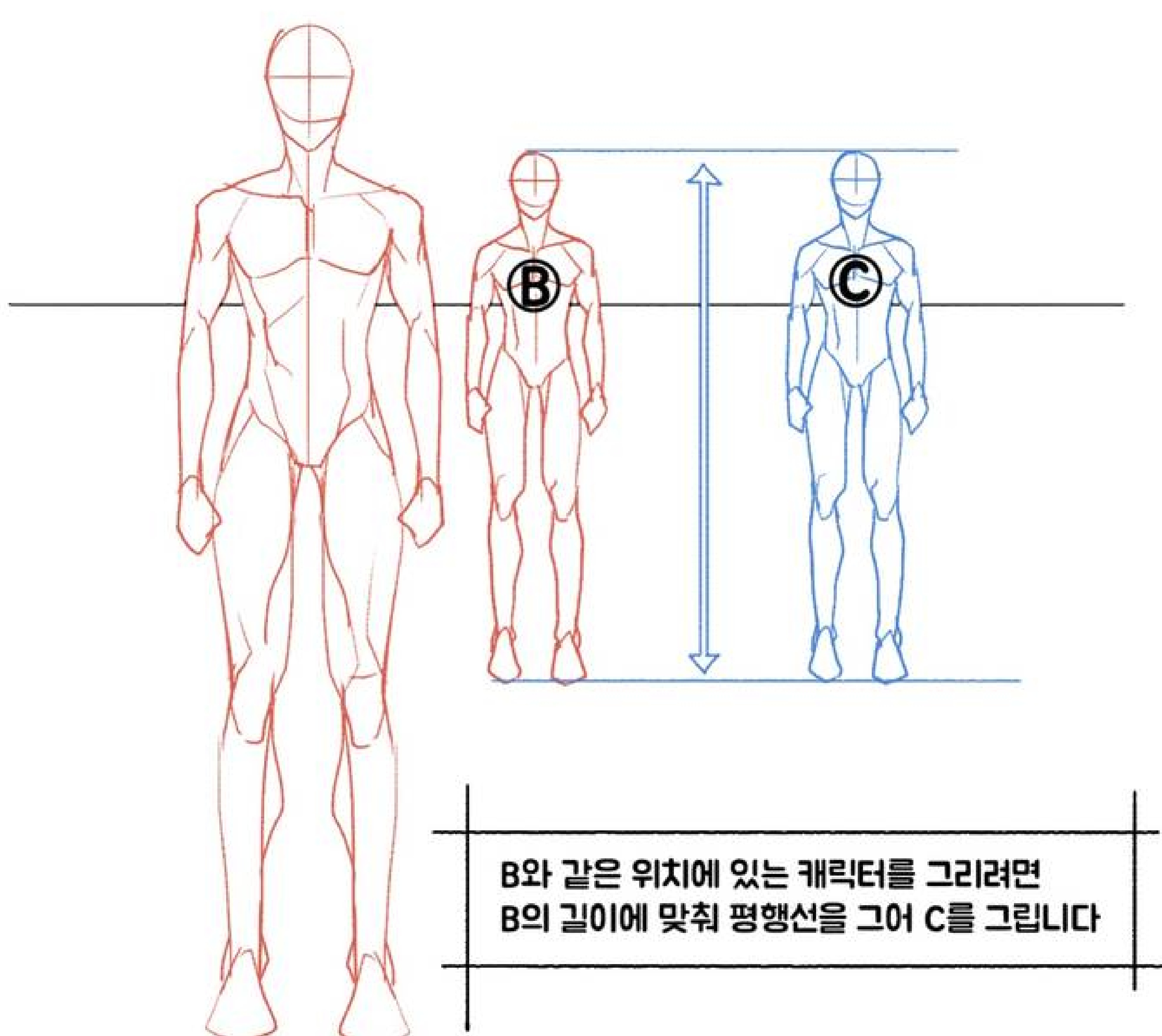


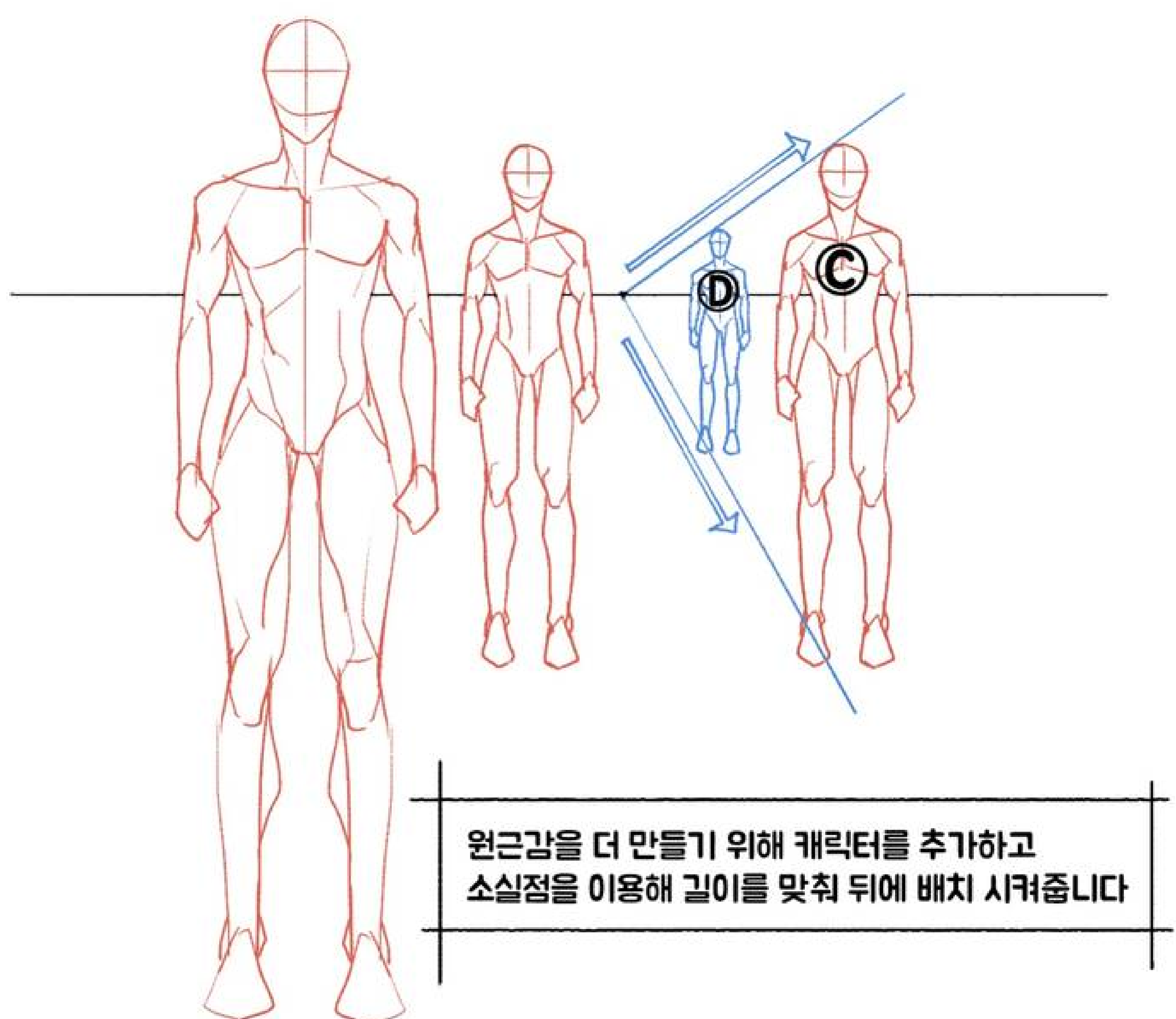
key point

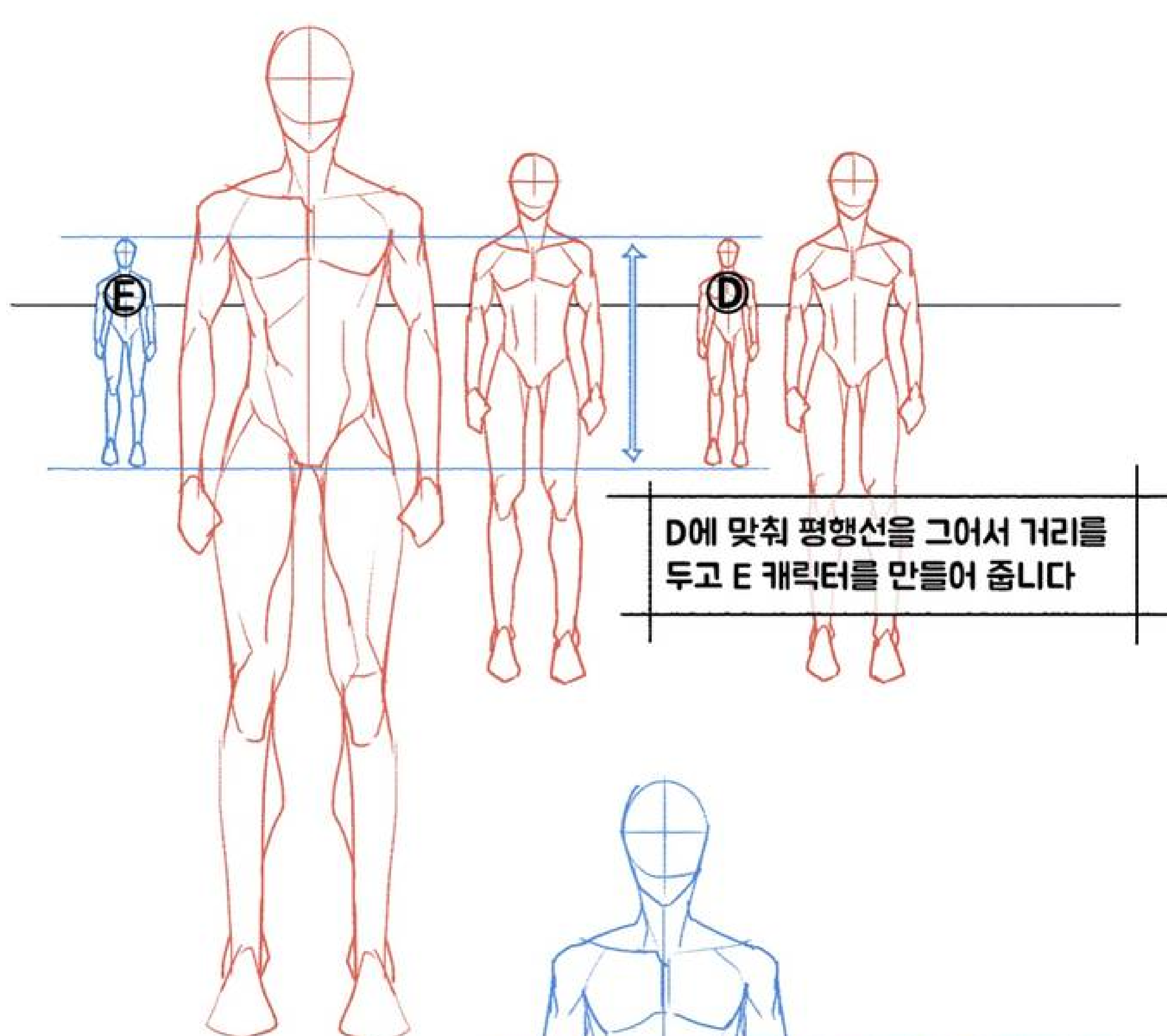
Q : 여러 명 그릴 때 원근법을 알려주세요

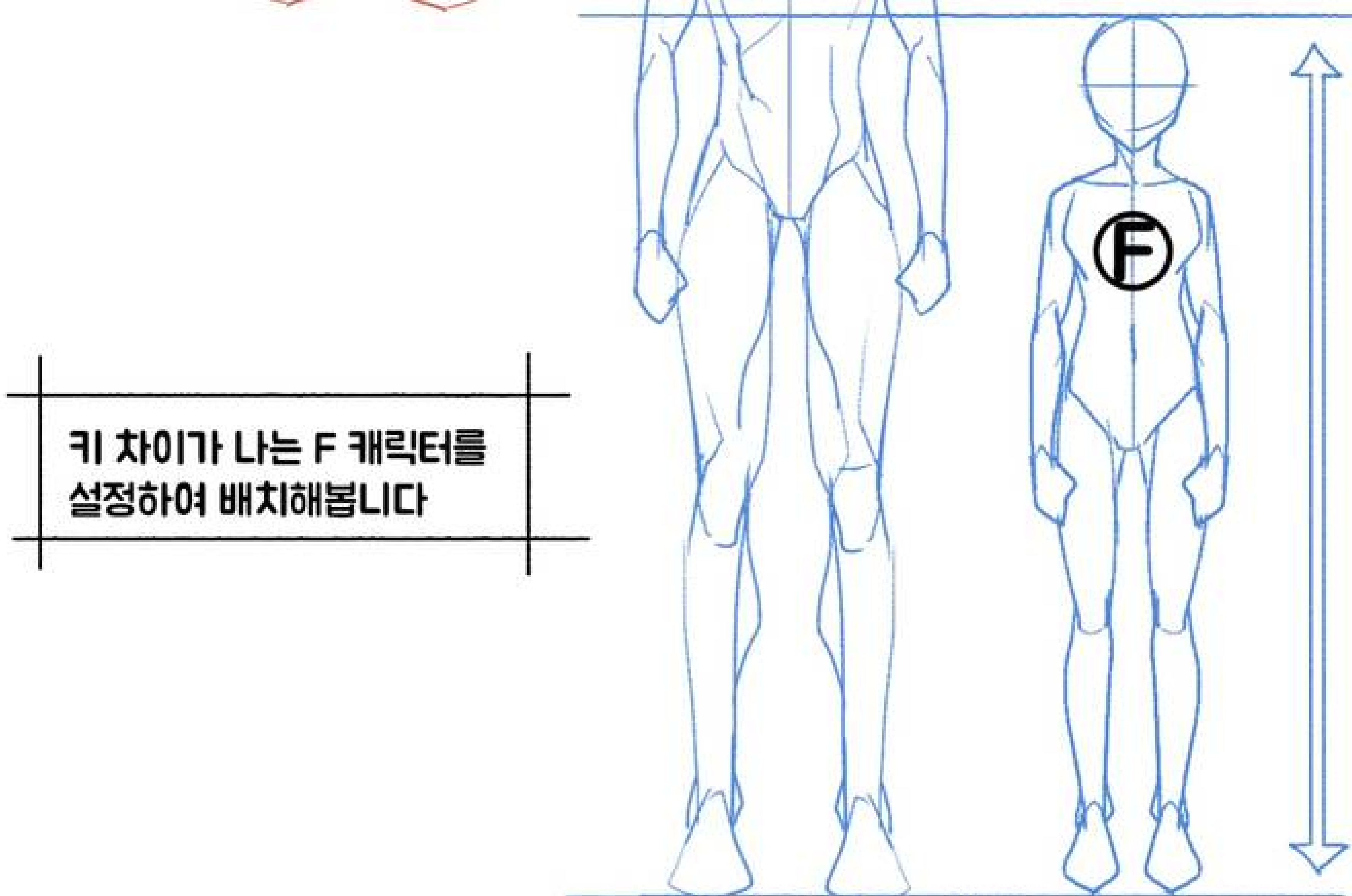


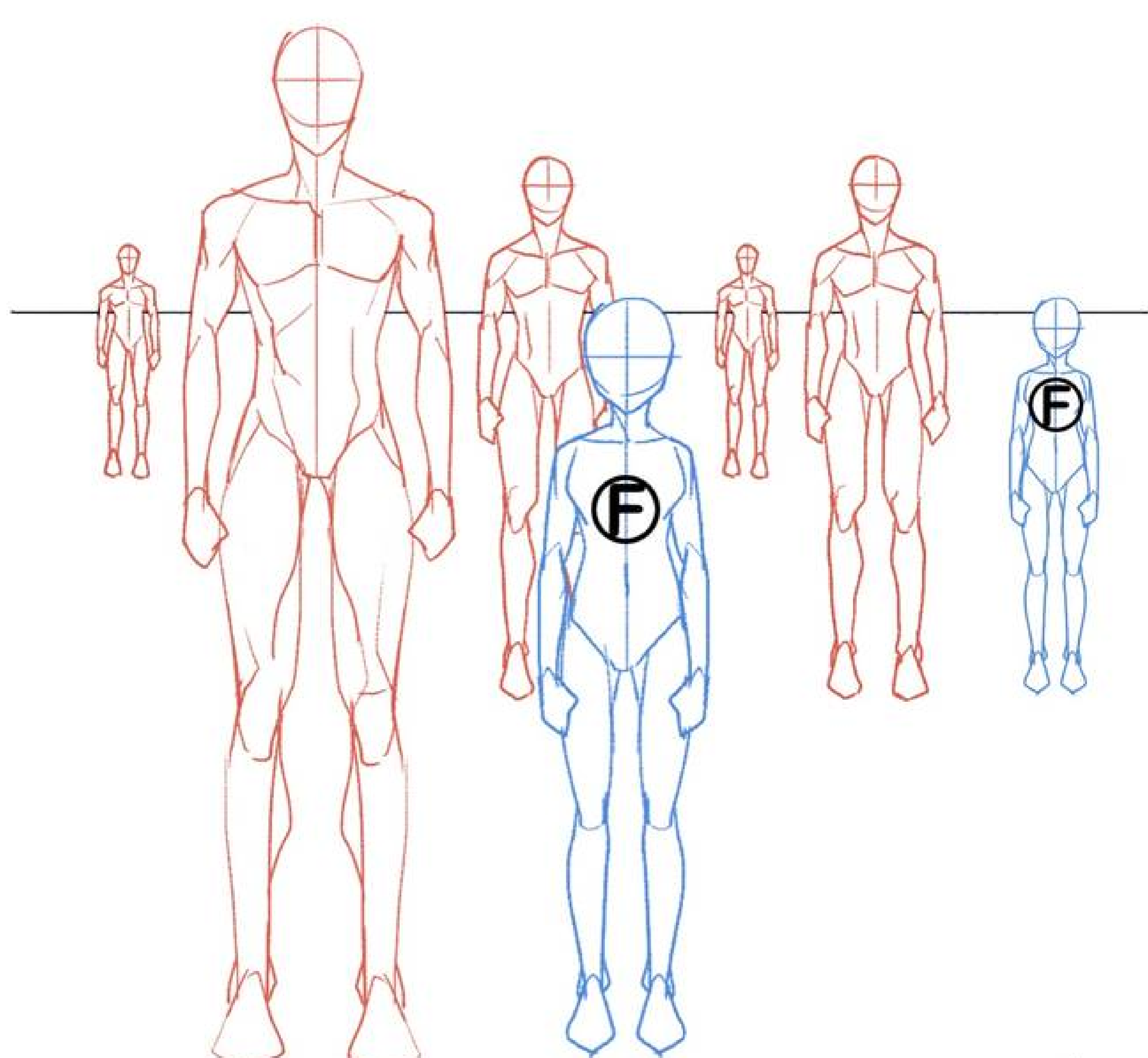






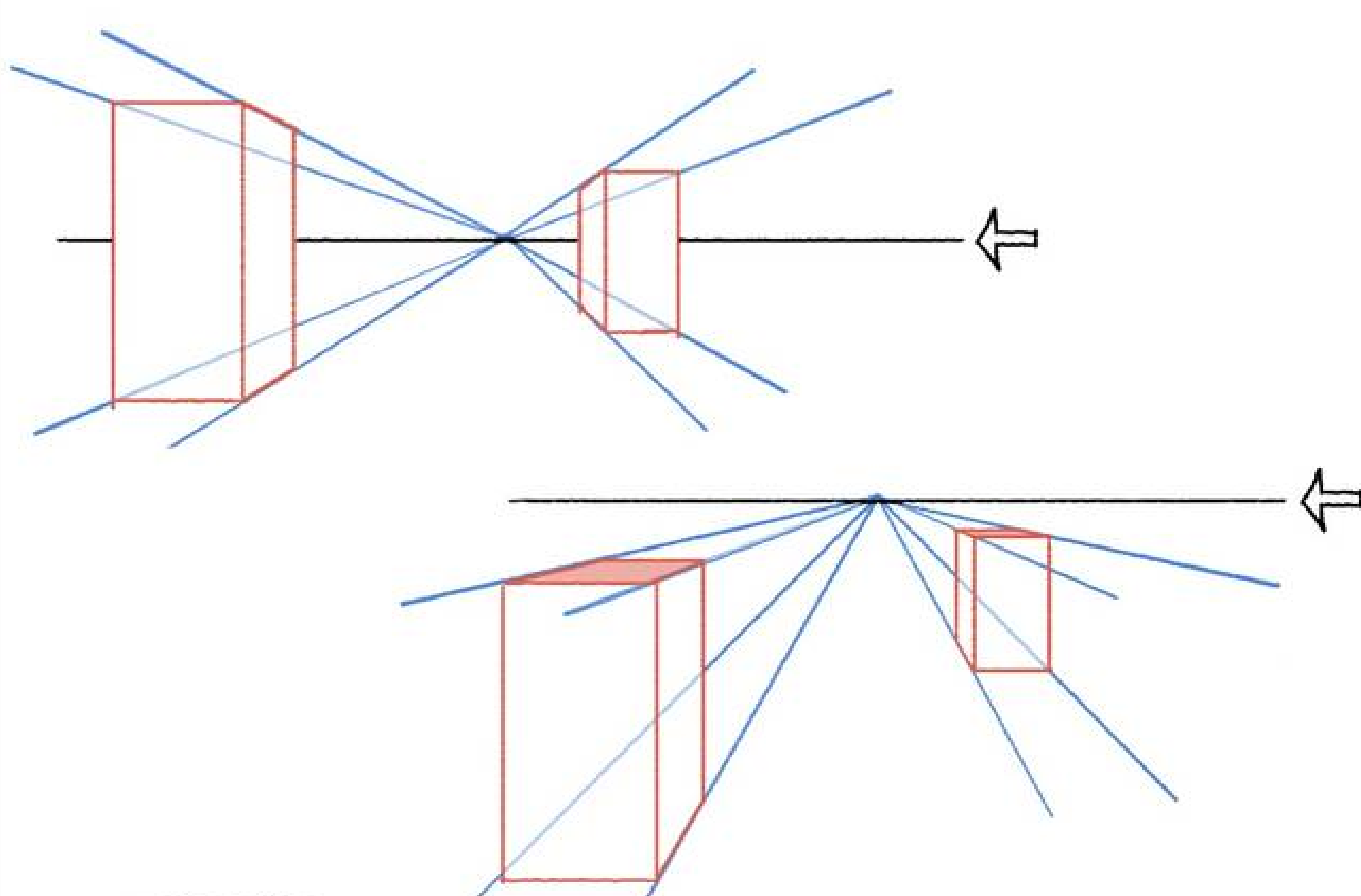






기존 배치된 캐릭터 길이를 맞춰가며 F 캐릭터를 배치하면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

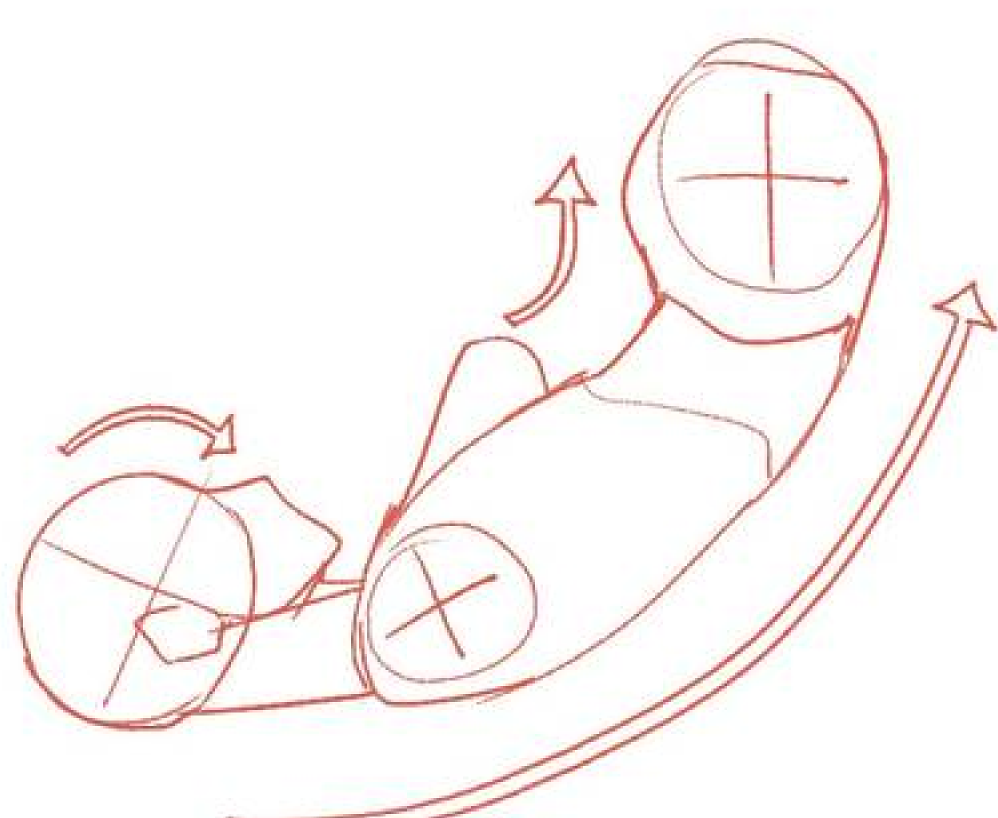


눈높이 위치에 따라서
보이는 각도가 달라지게 됩니다
눈높이는 항상 고정을 한 상태에서
캐릭터들을 맞춰줘야 틀리지 않고
원근감 표현이 됩니다



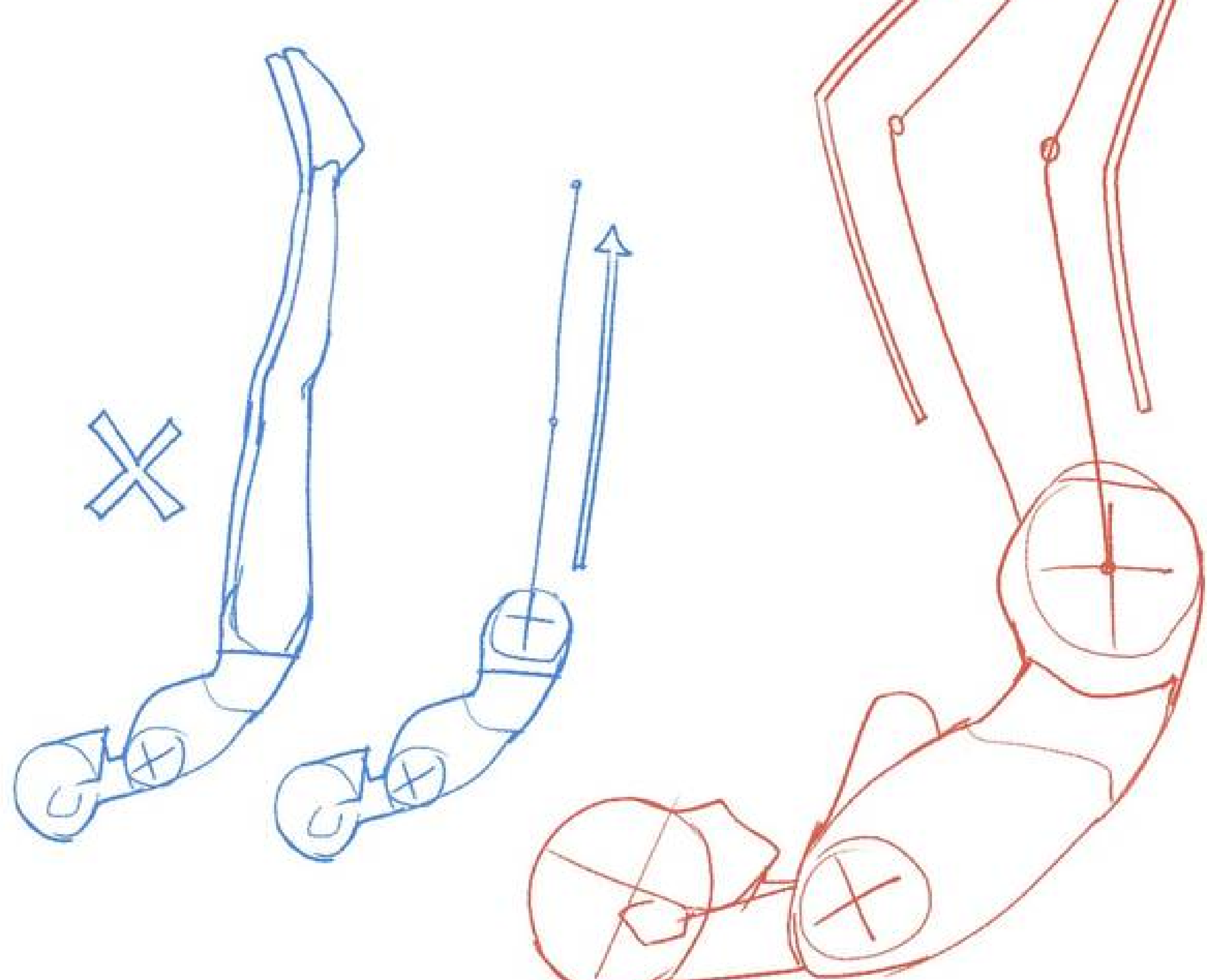
key point

Q : 물속에 깊이 잠기는 모습이 궁금합니다

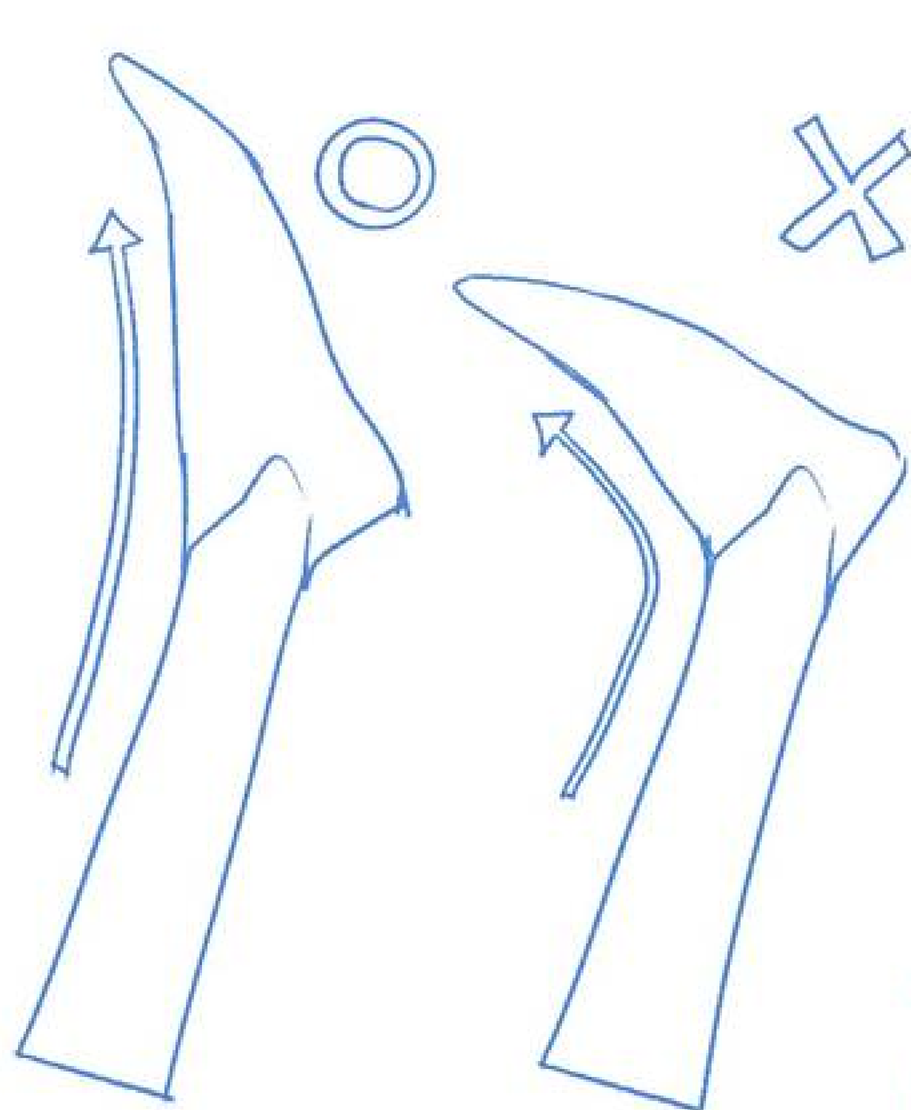


물속에 있는 표현으로
23화를 참고하면 좋습니다

턱을 가슴 쪽으로 당겨주고 숙여진 느낌으로 상체가 굽어집니다
종이를 거꾸로 돌려 캐릭터를 그리는 방식이 편하고 좋습니다

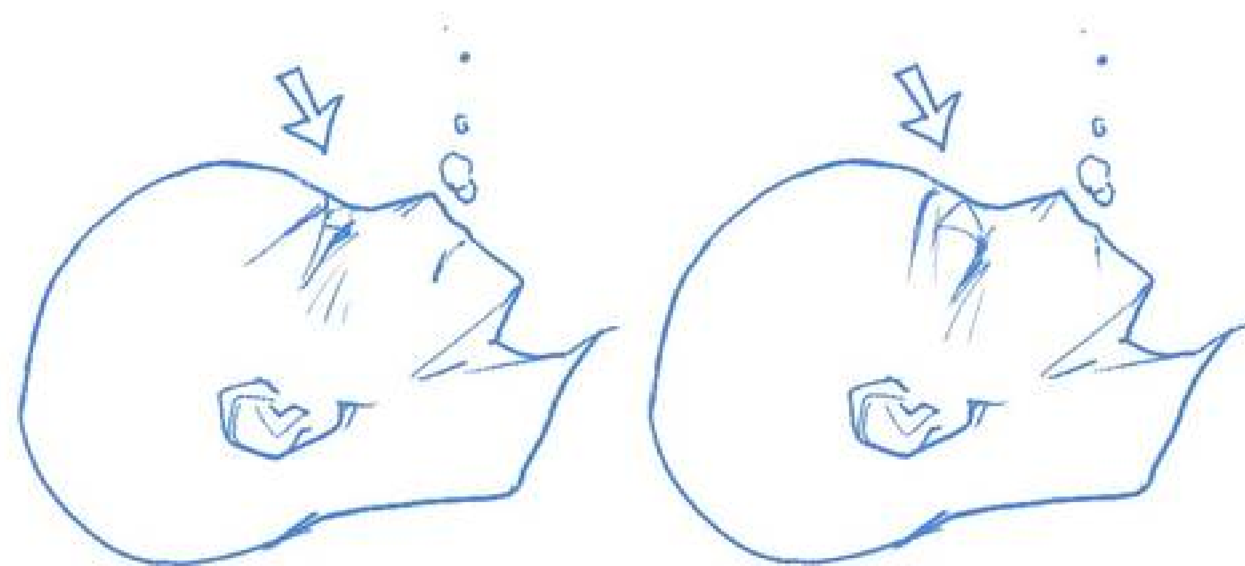


다리는 직선이 아닌 살짝 구부린 형태로 그려져야 자연스러워집니다



힘이 없는 상태로 발등이 펴져야
어색하지 않게 보입니다

캐릭터가 아래로 잠기는 상태로 팔도 위로 향하게 그려야 합니다



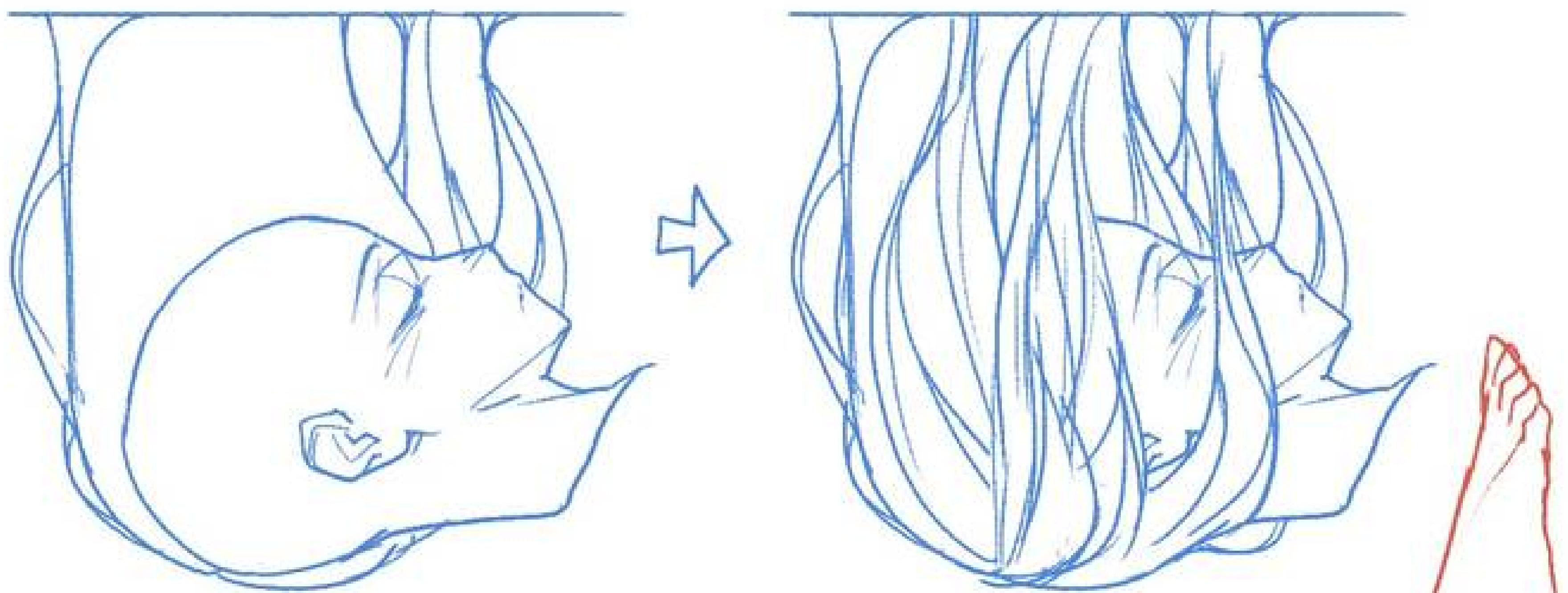
표정 변화에 따라 상황이나 감정이 달라집니다



손은 손가락을 펴서 가운데로 모이는 방향으로 그려줍니다

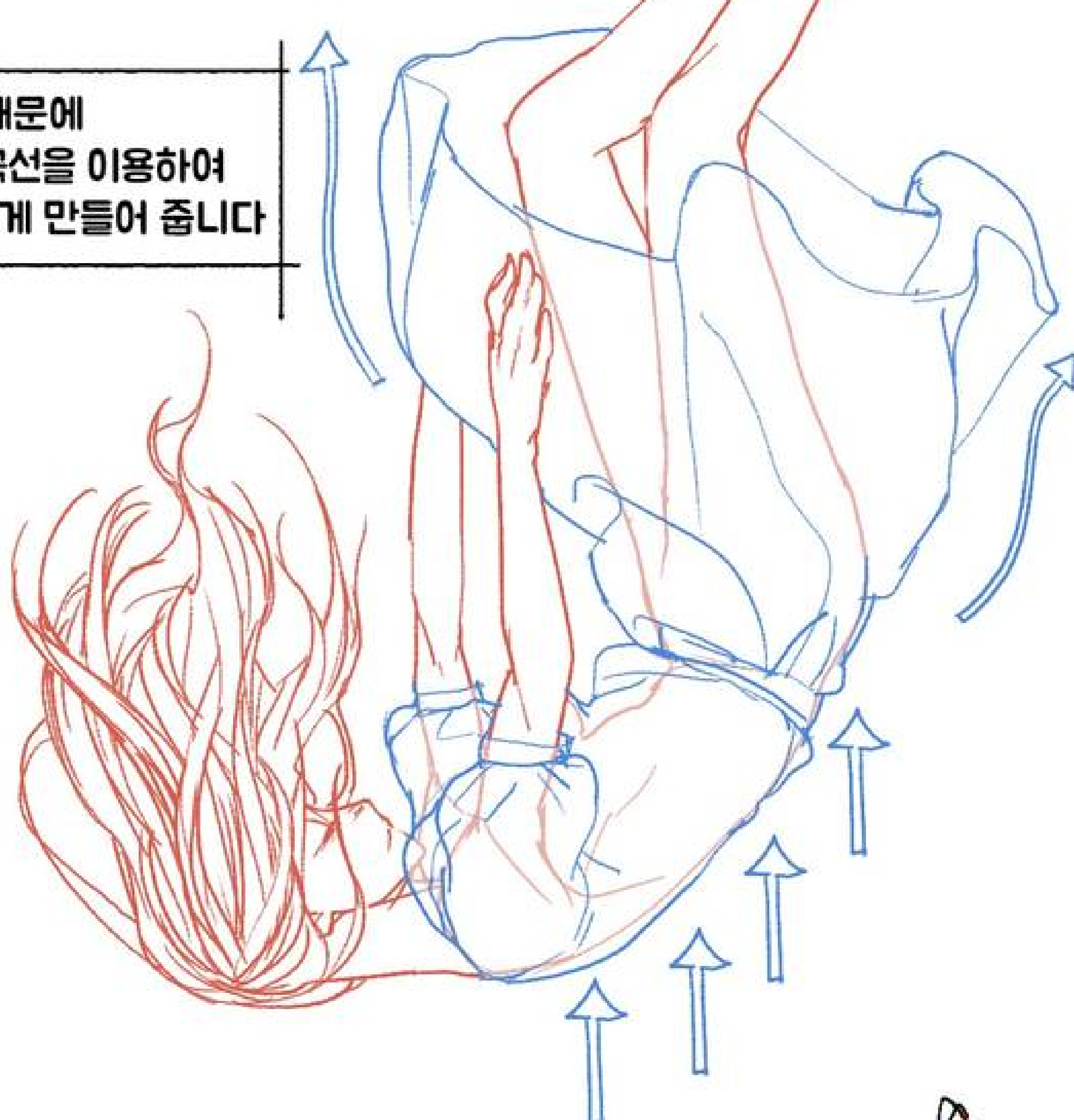


머리카락 실루엣 흐름을 미역 줄기처럼 표현하며 뒤통수 라인을 붙여 그립니다



실루엣을 바탕으로 얼굴을 일부 덮는 머리카락 묘사를 합니다

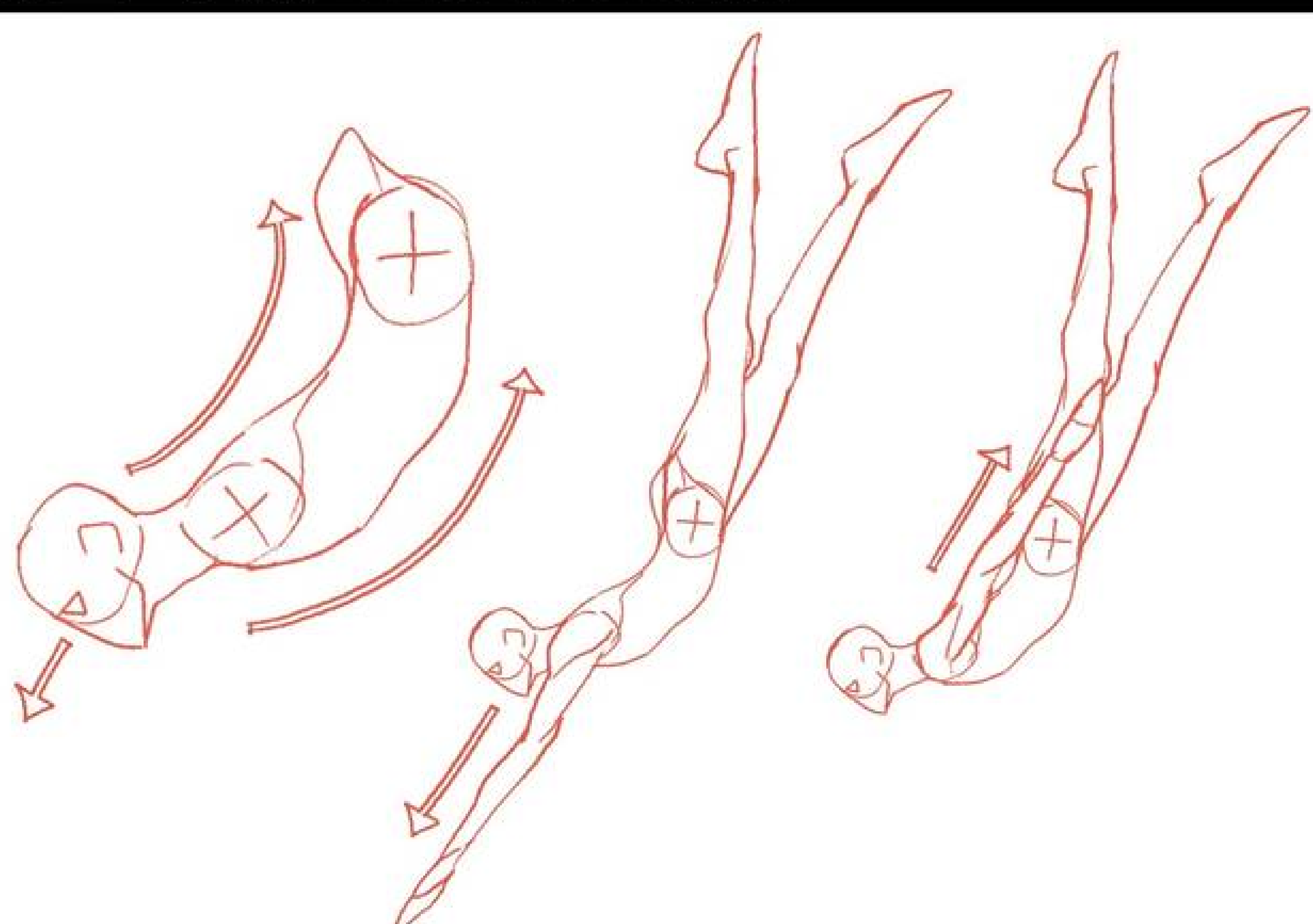
몸이 아래로 향하기 때문에
등은 달라붙게 되며 곡선을 이용하여
나머지 부분을 펄럭이게 만들어 줍니다





선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



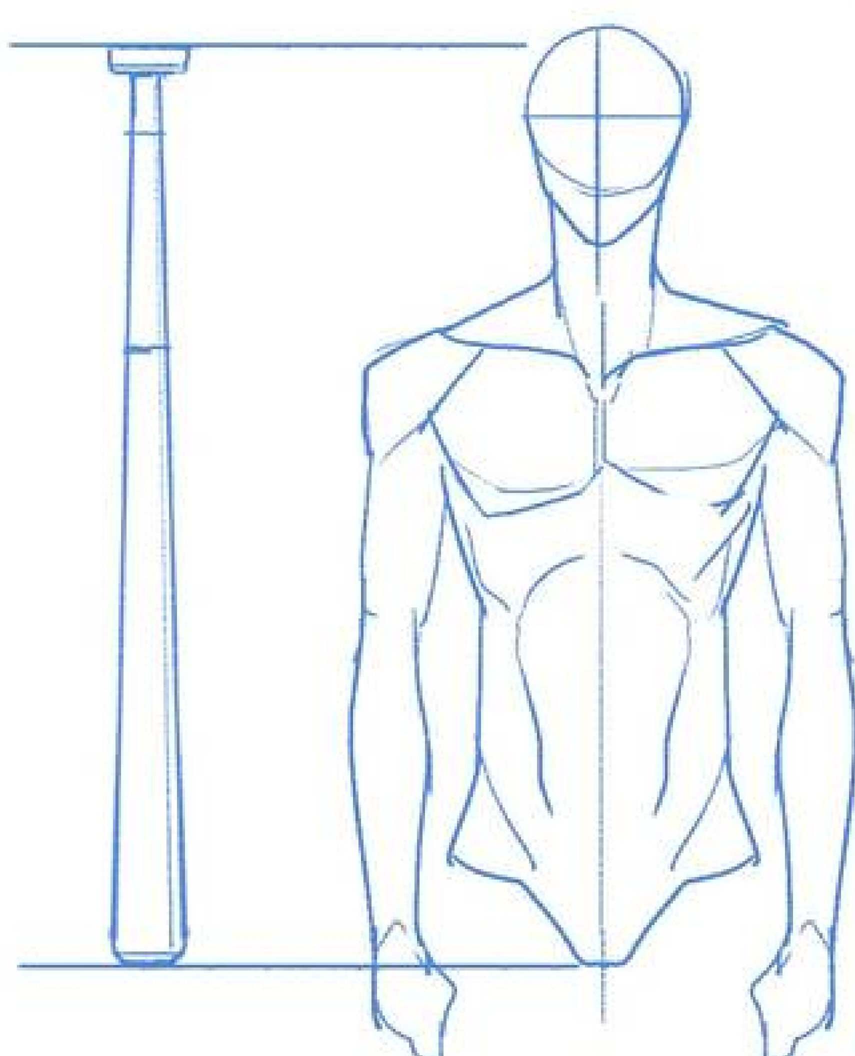


key point

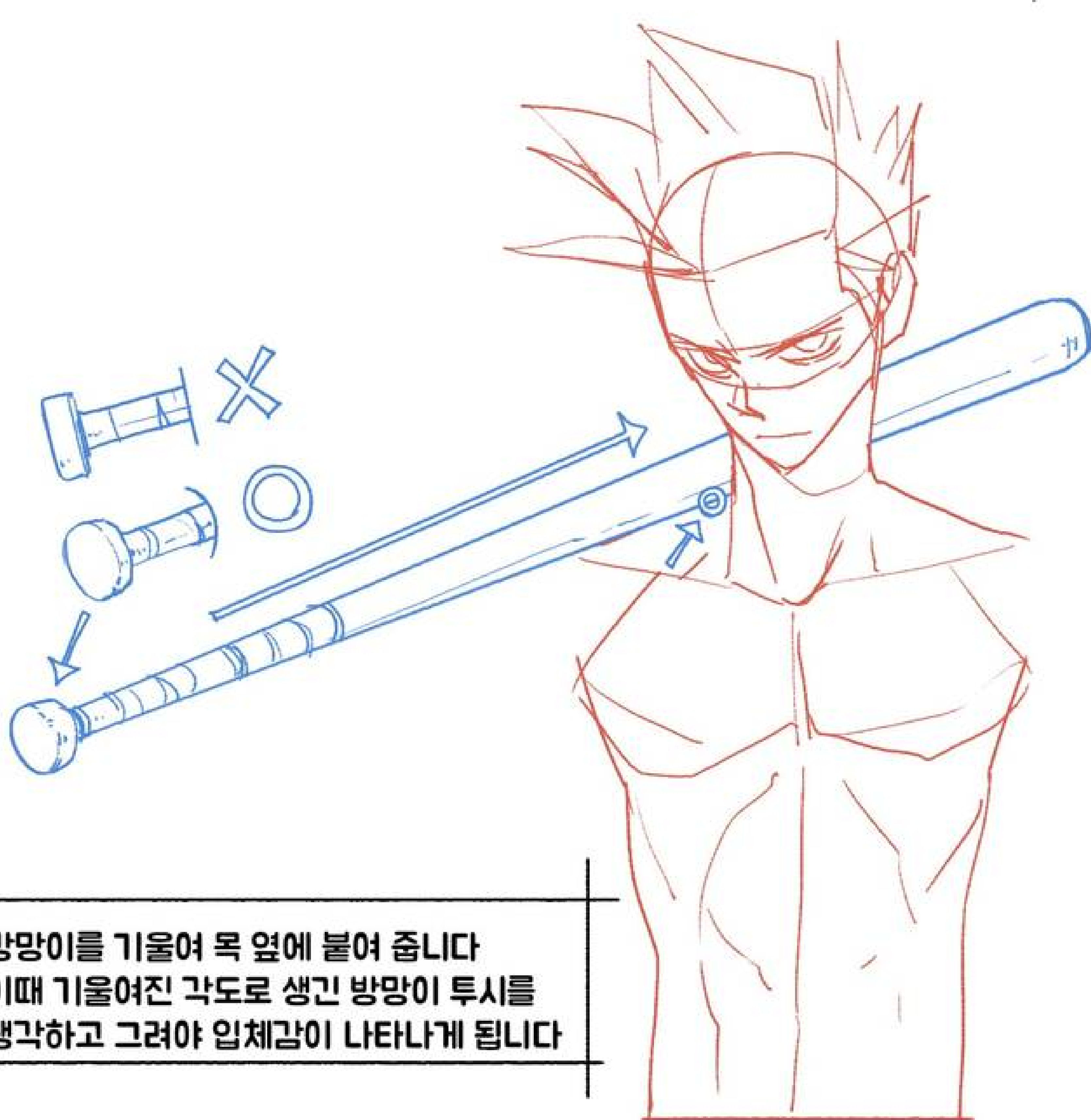
Q : 어깨에 방망이를 걸친 표현이 궁금해요

먼저 방망이 길이를 확인합니다 길거나
짧게 그려지면 그림이 어색하게 보입니다
길이는 평균적으로 상체 길이와 같습니다





전체적인 느낌을 위해 얼굴의 방향을 조금 기울여 작업했습니다



방망이를 기울여 목 옆에 붙여 줍니다
이때 기울여진 각도로 생긴 방망이 투시를
생각하고 그려야 입체감이 나타나게 됩니다



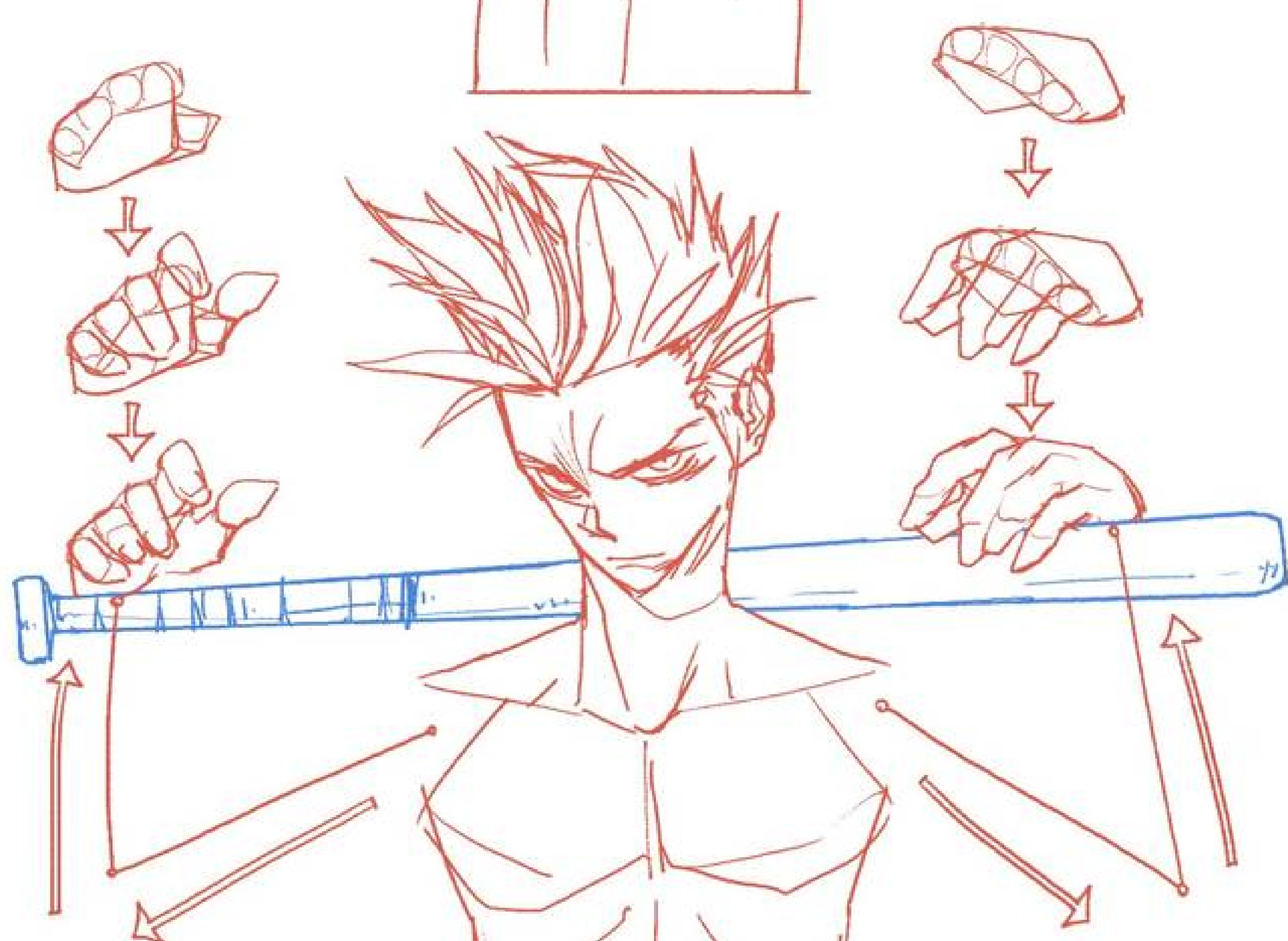
손을 먼저 그리고 팔의 각도를 맞춰 줍니다



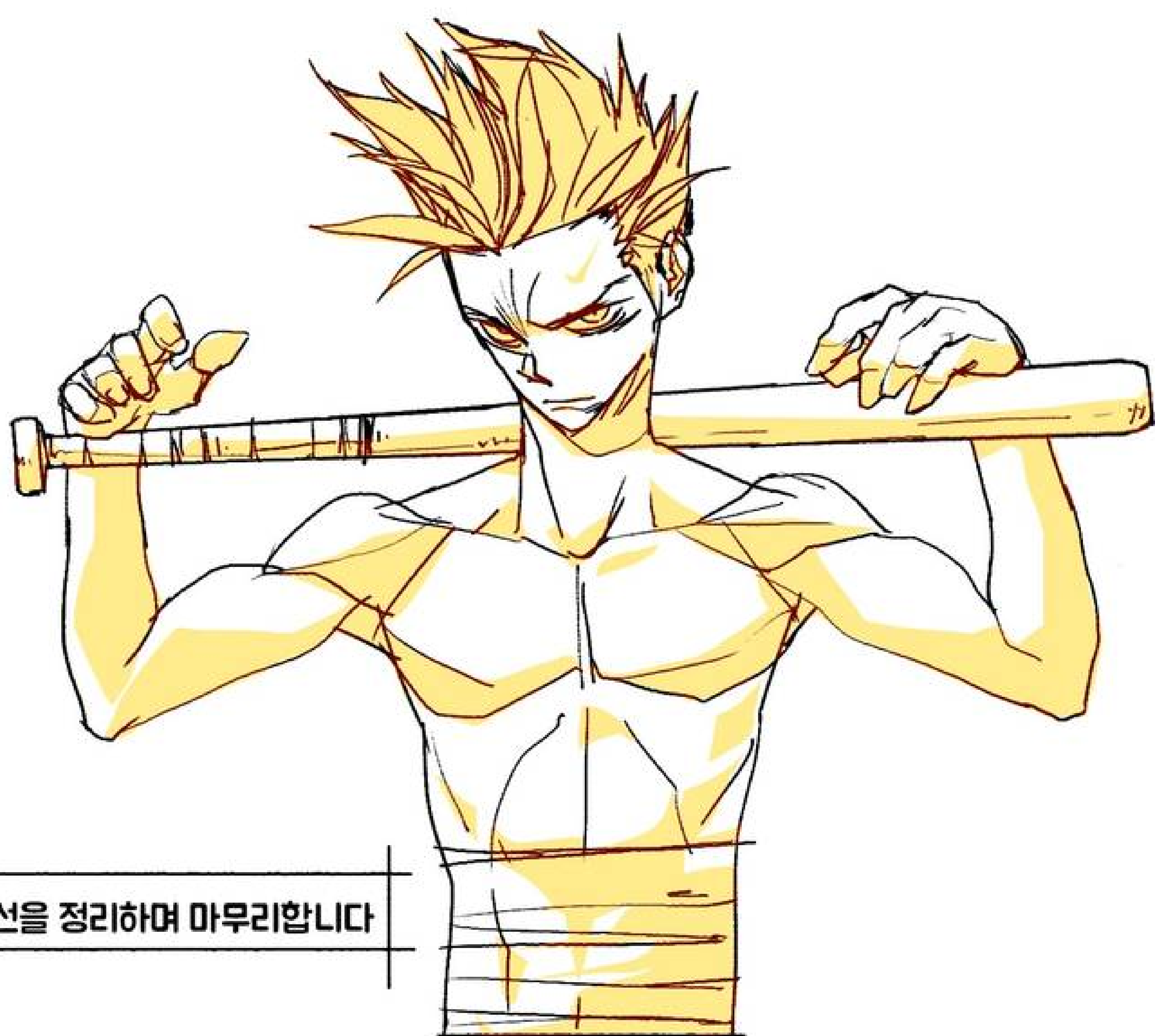
팔을 표현하고 마무리합니다



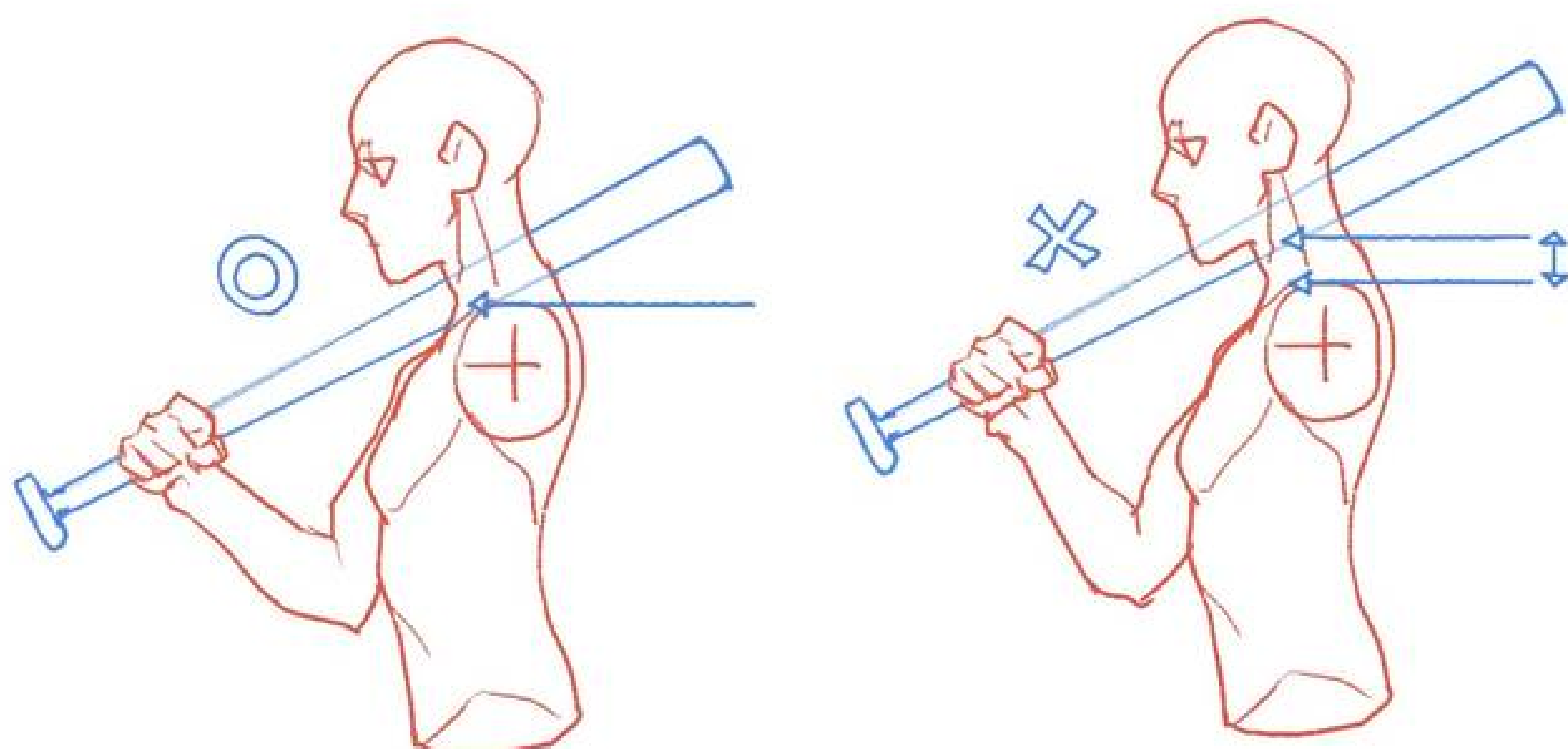
응용해서 방망이 각도를 수평으로 바꿔줍니다
이때는 반대로 평면적인 방망이 형태가 맞게 됩니다



양손의 손목을 방망이에 걸쳐주고 팔의 각도를 만들어 줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



다른 각도 역시 방망이를 어깨나 목에
붙여줘야 어깨에 걸친 느낌이 나오게 됩니다



key point

Q : 문신을 이쁘게 잘 그리고 싶어요

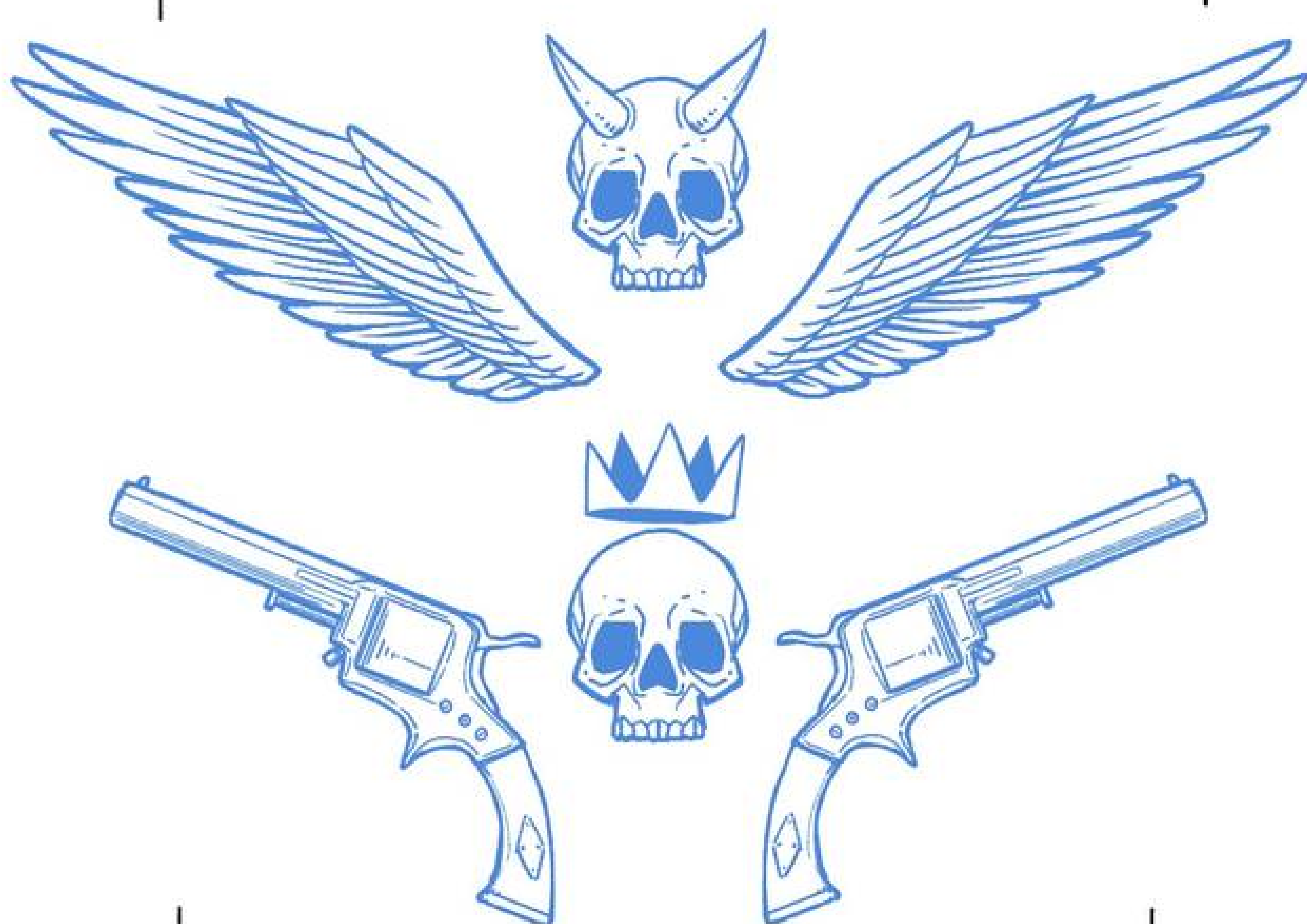




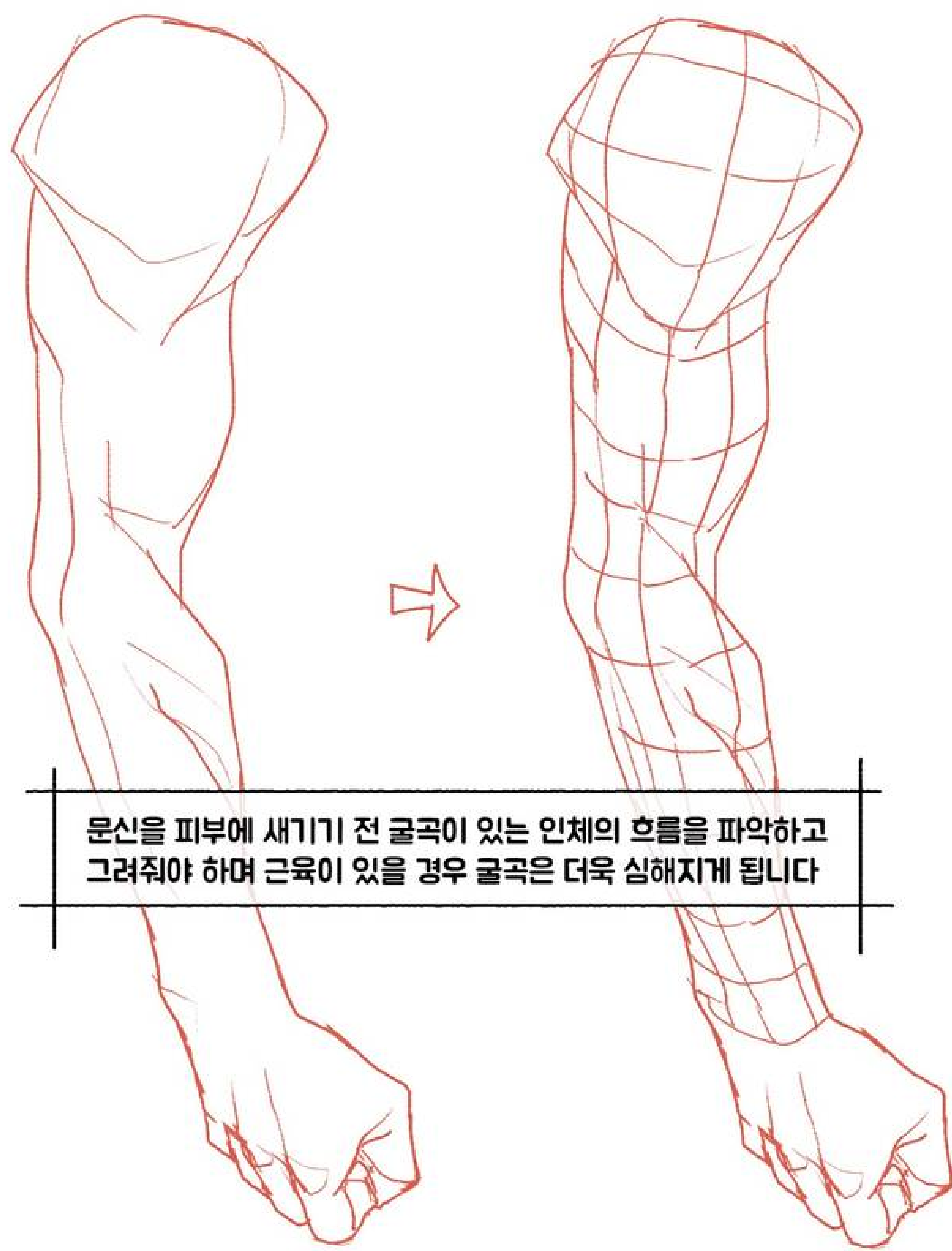
문신의 경우 글씨, 그림, 문양 등으로 다양하게 표현할 수 있으며 같은
별 모양일지라도 어떻게 그려서 응용하느냐에 따라 느낌이 달라집니다



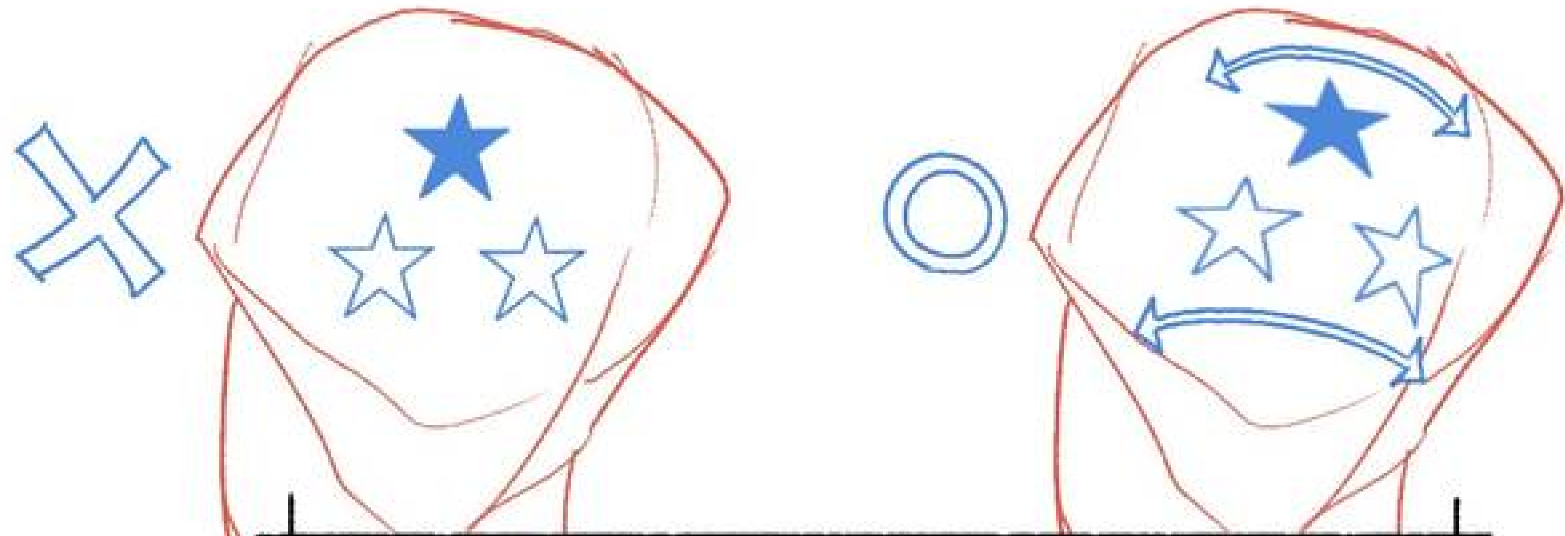
같은 문신 모양에 포인트 부분만 바꿔줘도 느낌이 달라집니다



혹은 두 가지 그림을 합쳐 새로운 느낌을 만들어 낼 수가
있기 때문에 캐릭터 성향에 맞게 디자인해서 표현합니다

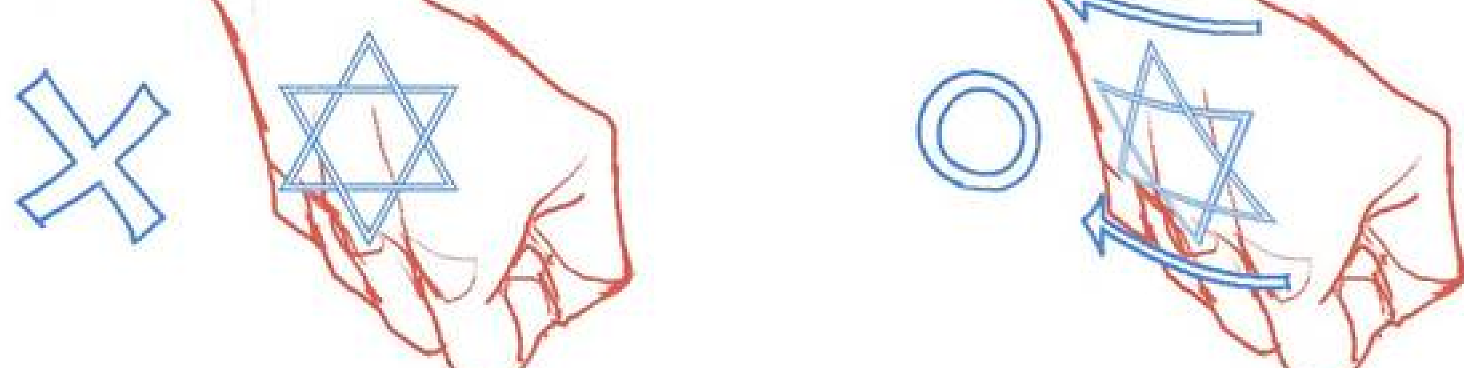


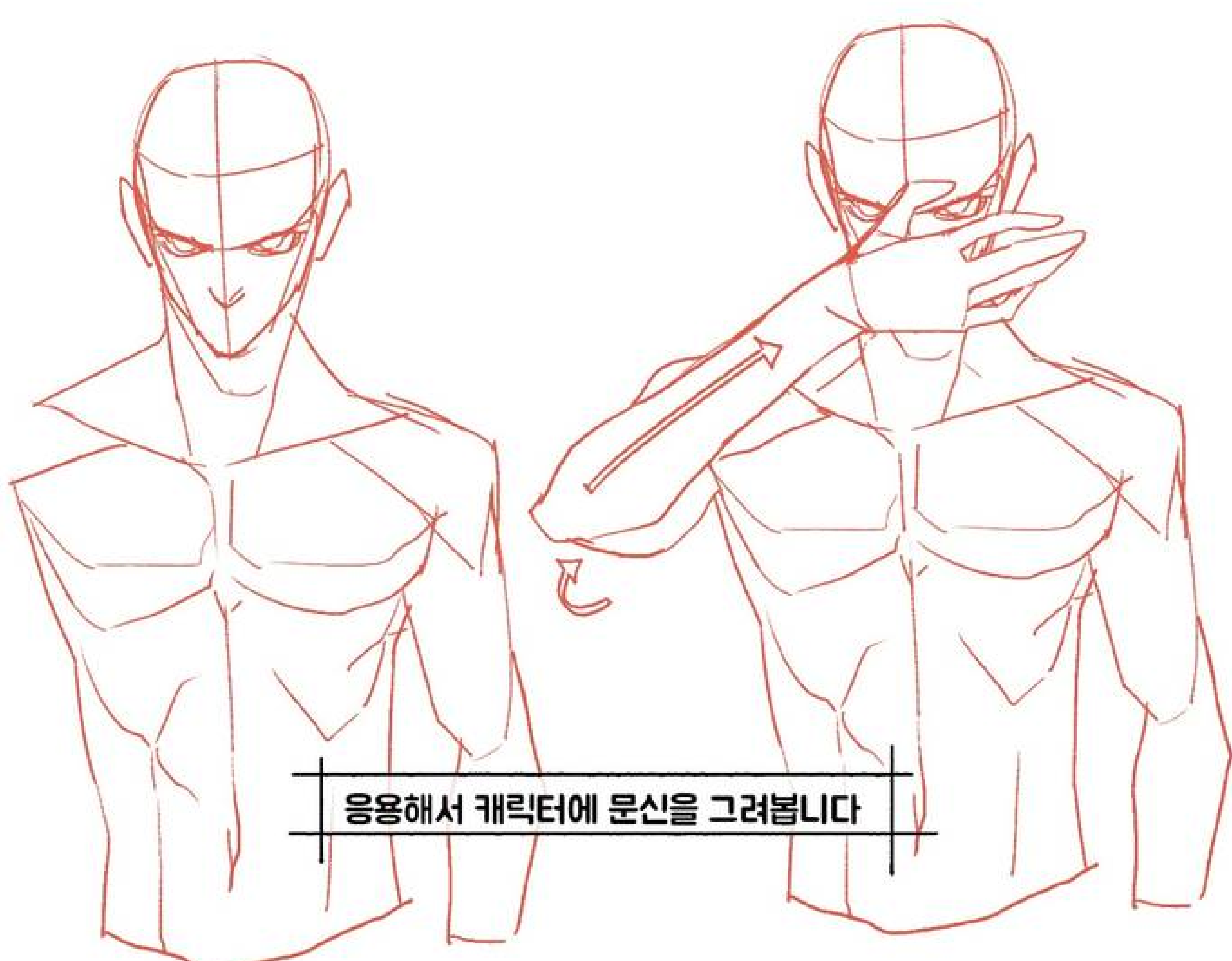
문신을 피부에 새기기 전 굴곡이 있는 인체의 흐름을 파악하고
그려줘야 하며 근육이 있을 경우 굴곡은 더욱 심해지게 됩니다

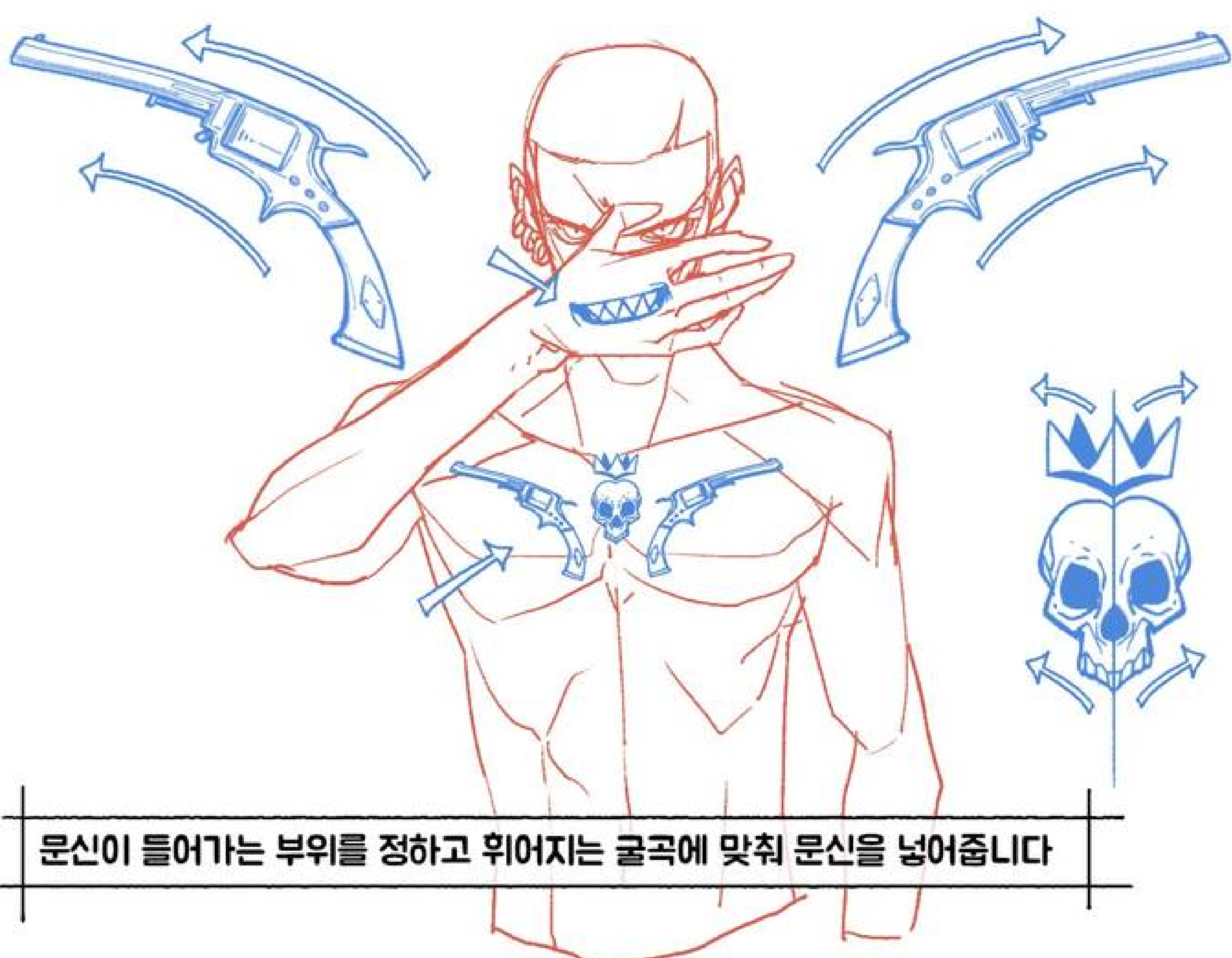


인체의 굴곡을 무시하고 문신을 그릴 경우 어색해지기
때문에 굴곡의 흐름에 맞춰 그림을 휘어줘야 합니다

문신의 각도 또한 새겨질 부위의 각도와 맞게 넣어 그립니다

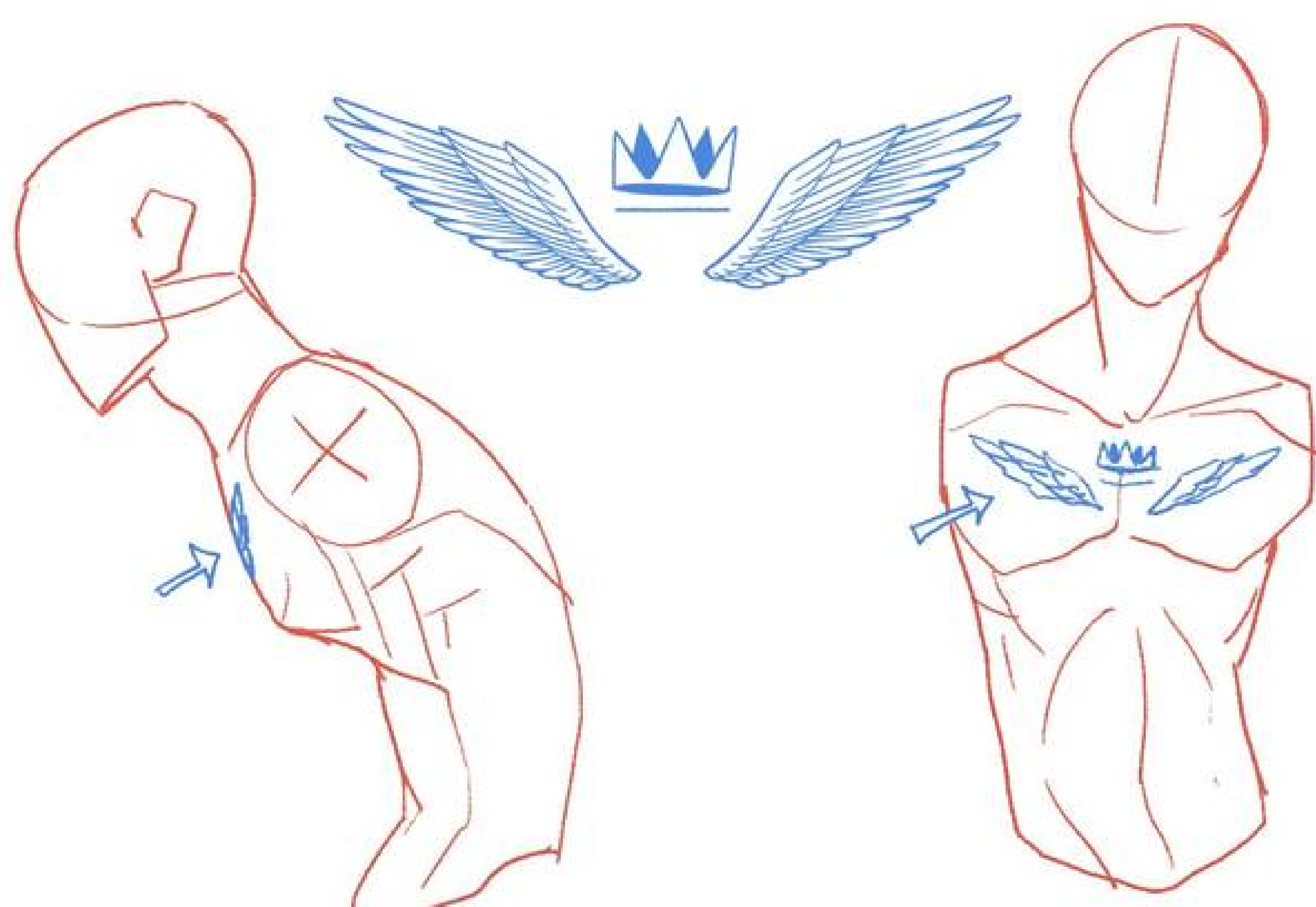








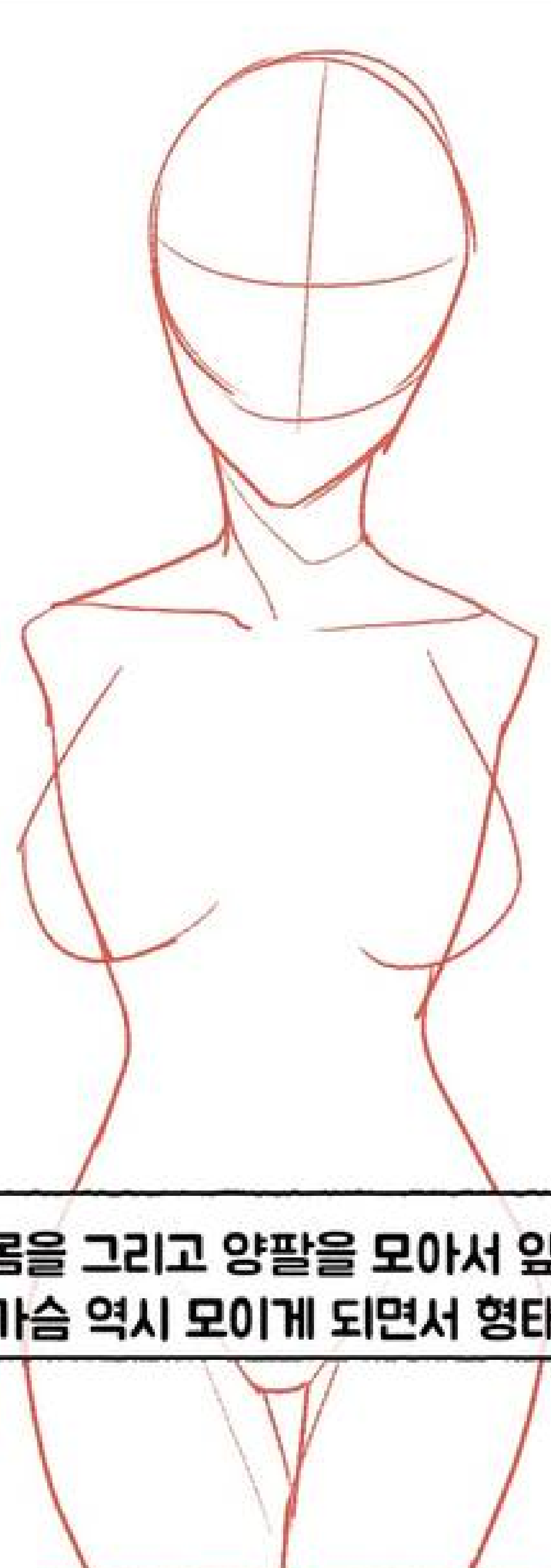
타코작가의 알아두면 좋다!!





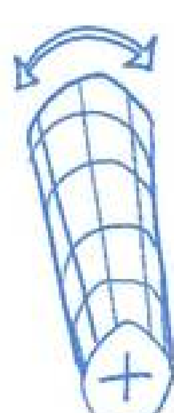
key point

Q : 밧줄로 묶인 모습을 그려주세요

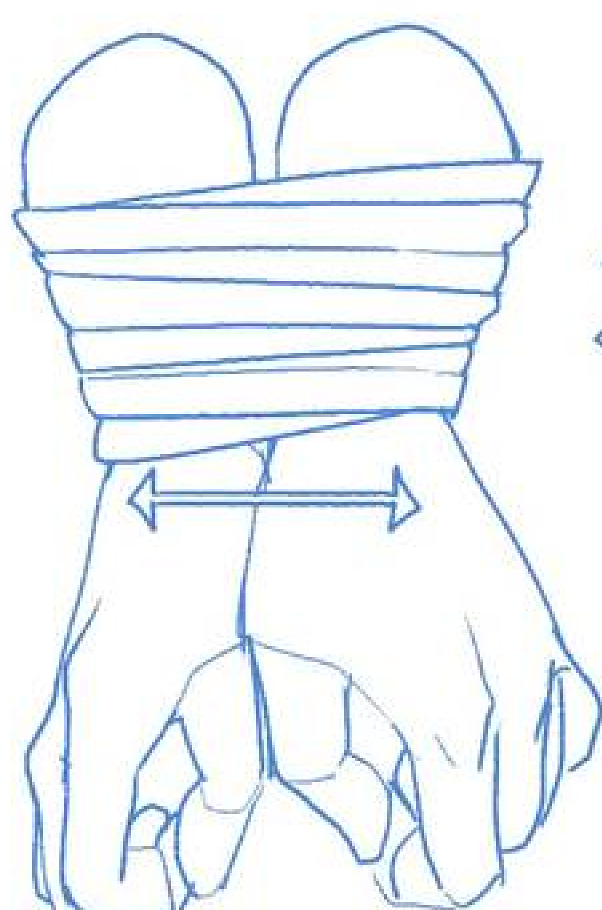




먼저 몸을 그리고 양팔을 모아서 앞으로 뻗어 줍니다
이때 가슴 역시 모이게 되면서 형태가 변하게 됩니다





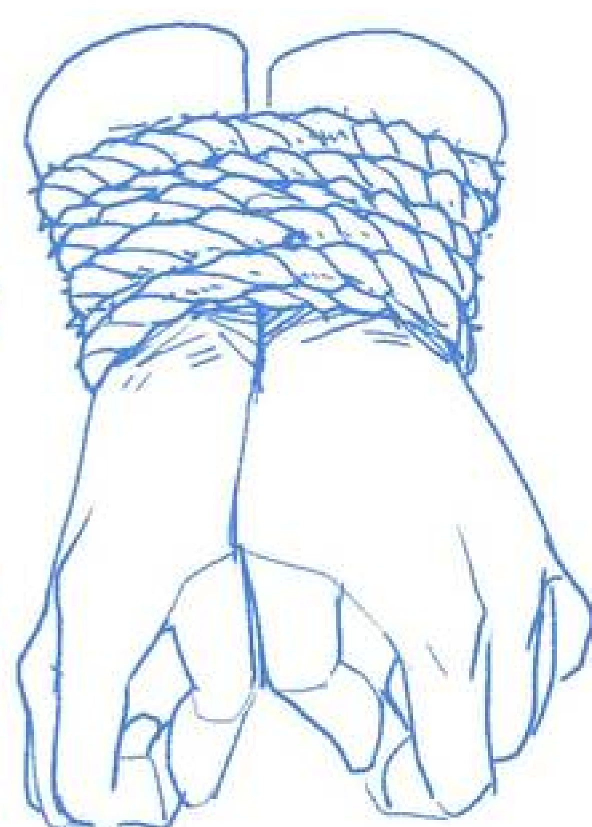


밧줄의 흐름은 팔 투시 형태에 맞춰줘야 하며
너무 가늘게 밧줄을 그릴 경우 어색해집니다

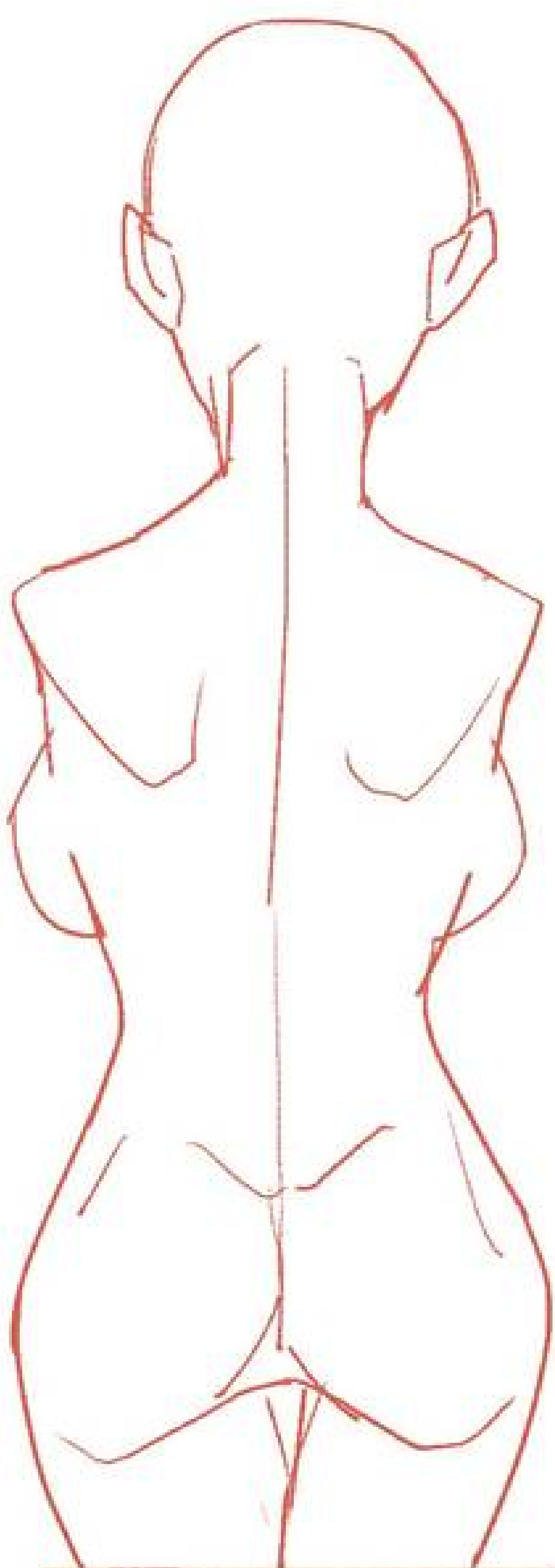


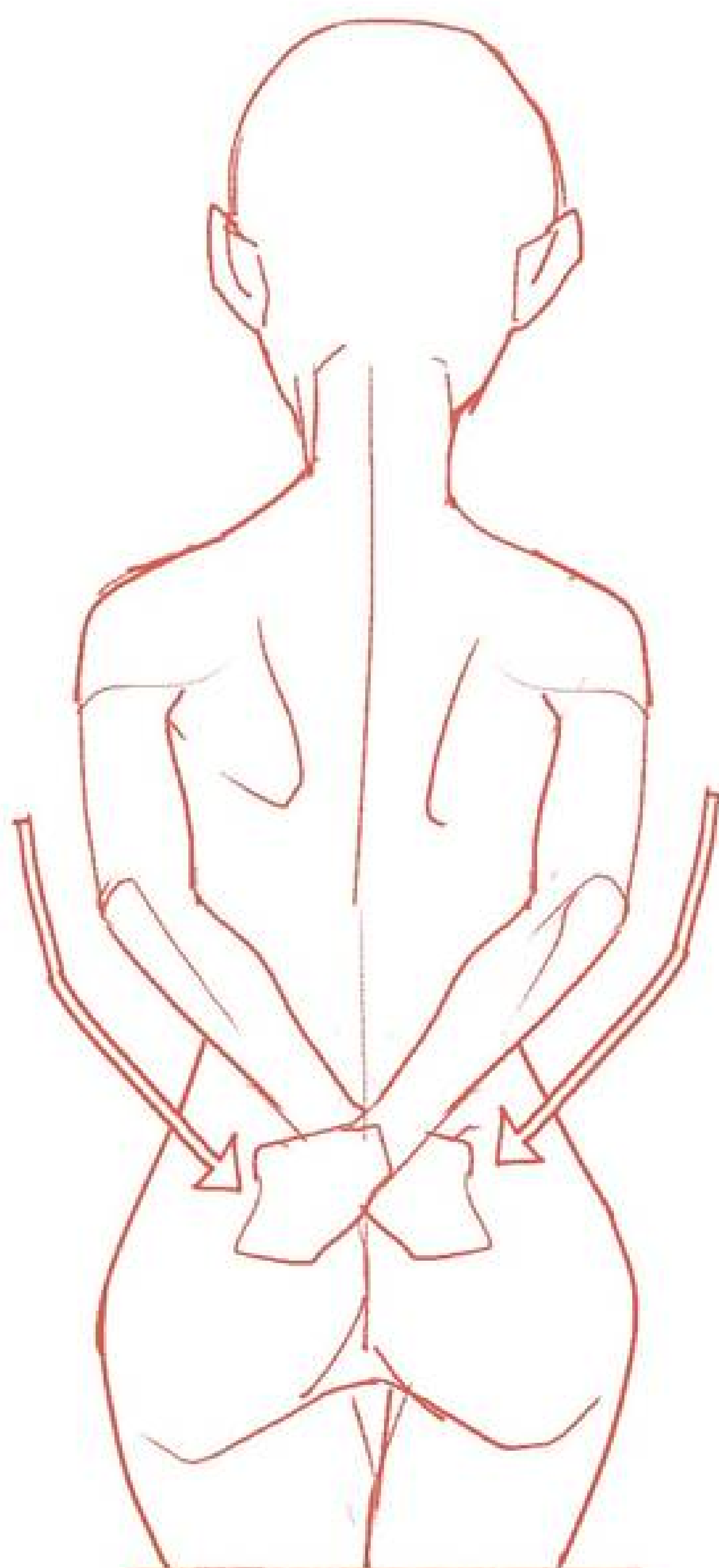




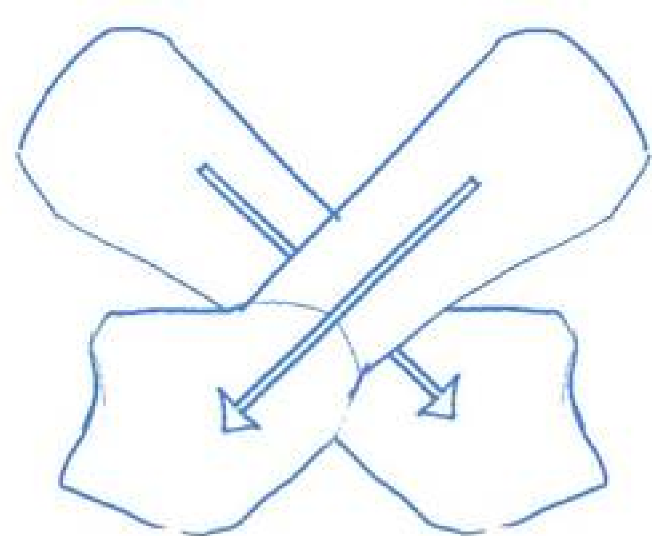


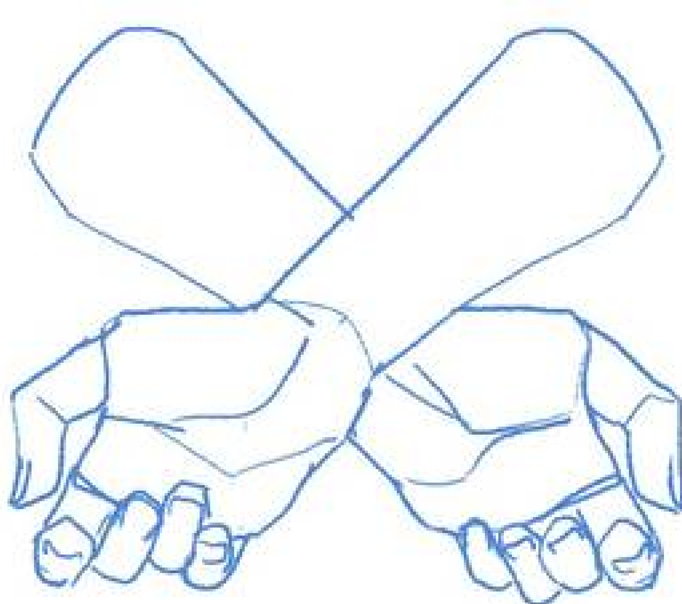
먼저 라인을 그어 덩어리를 만들고 밧줄의 디테일을 표현해 나갑니다



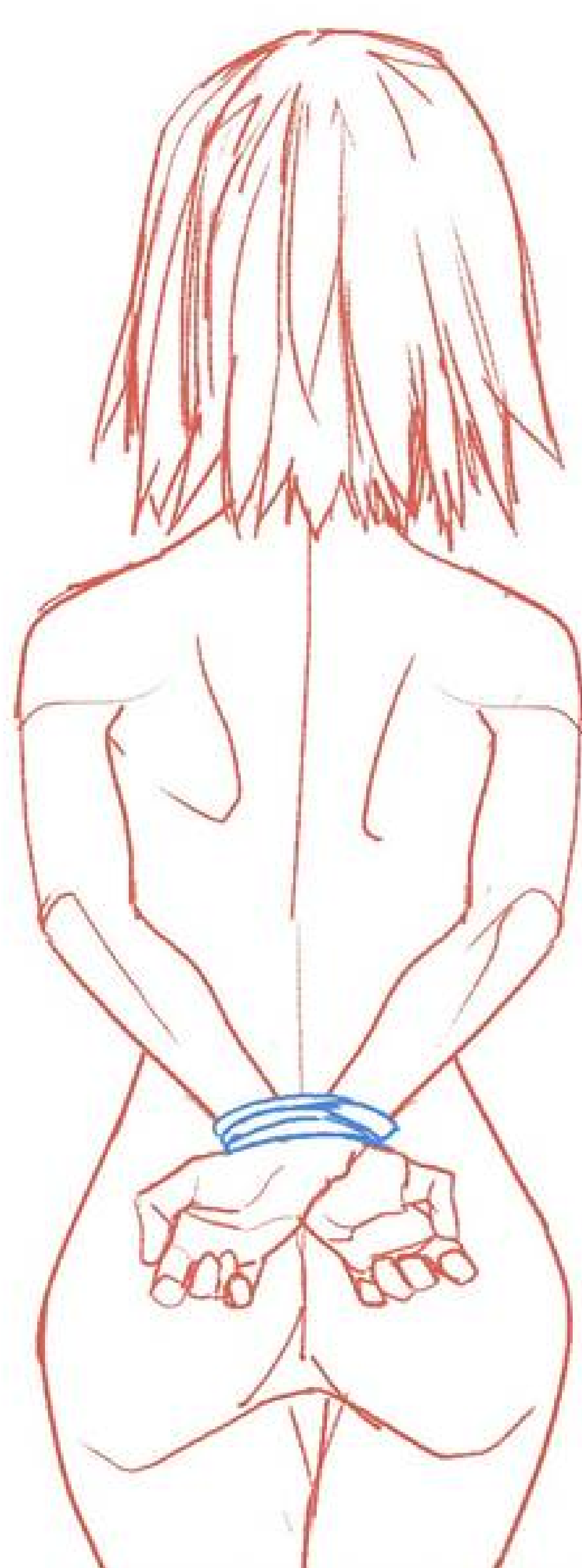


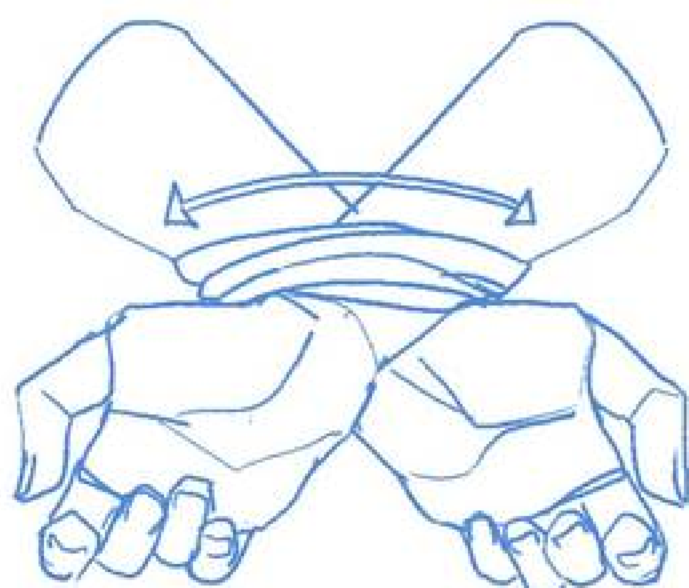
뒤로 팔이 묶일 경우 손목 지점을 교차해서 그려줍니다



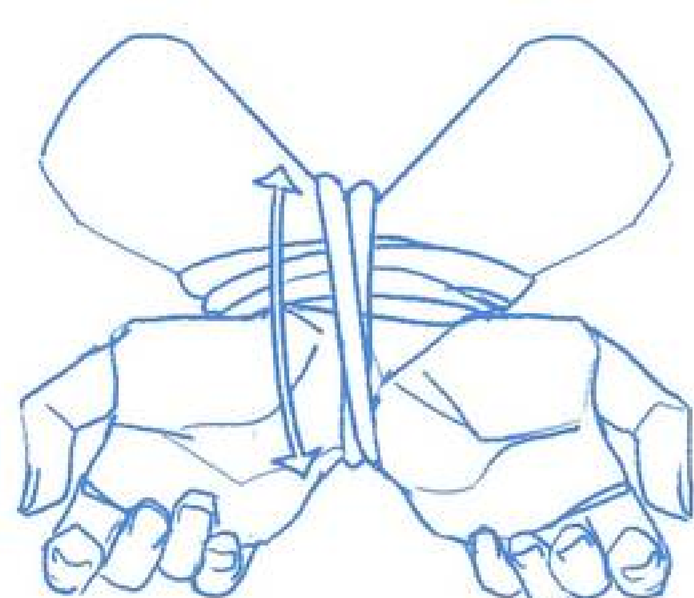


교차한 이후 손의 디테일을 표현하는 게 편합니다

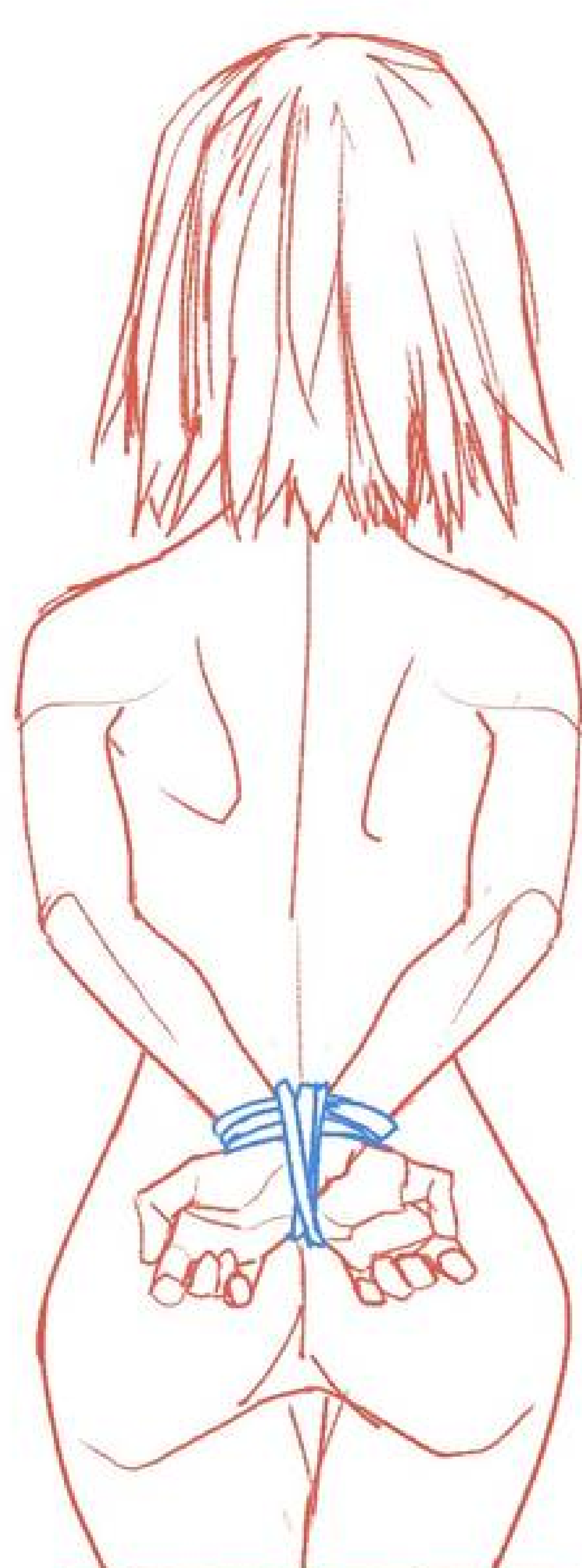


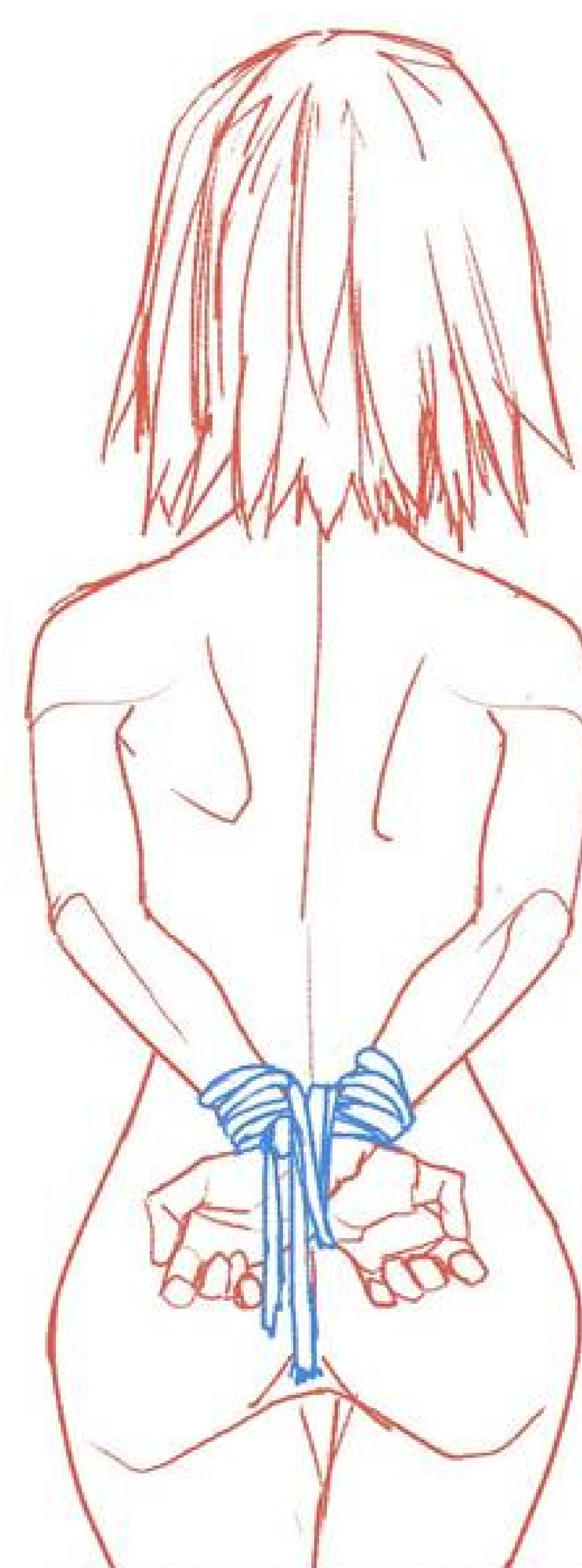


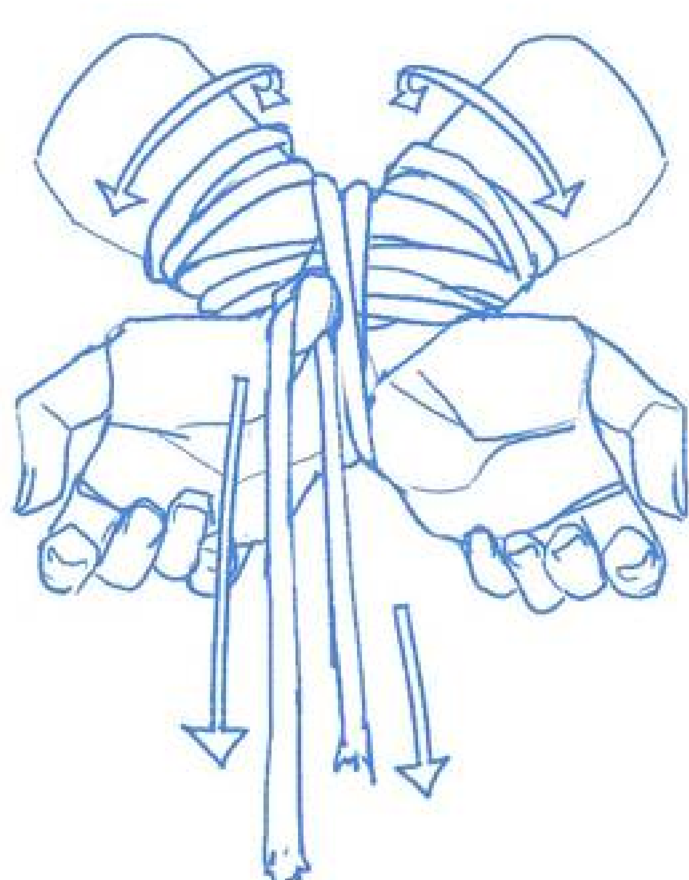
가로로 먼저 묶어 그립니다



교차하면서 생긴 공간에
새로로 밧줄을 묶어줍니다







꽁꽁 묶인 느낌을 주기 위해
손목 부분에 밧줄을 추가하고
매듭을 지어 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

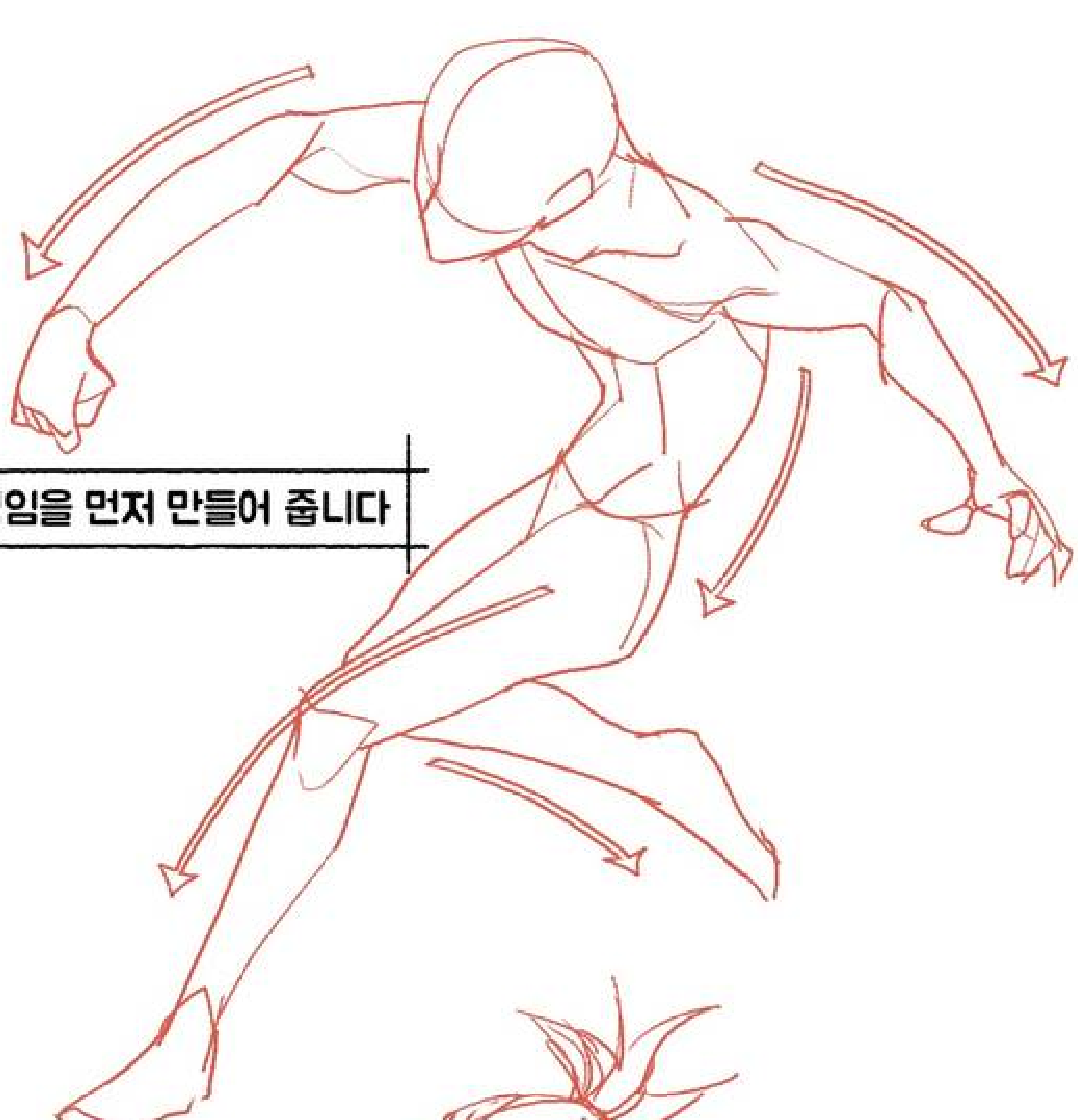




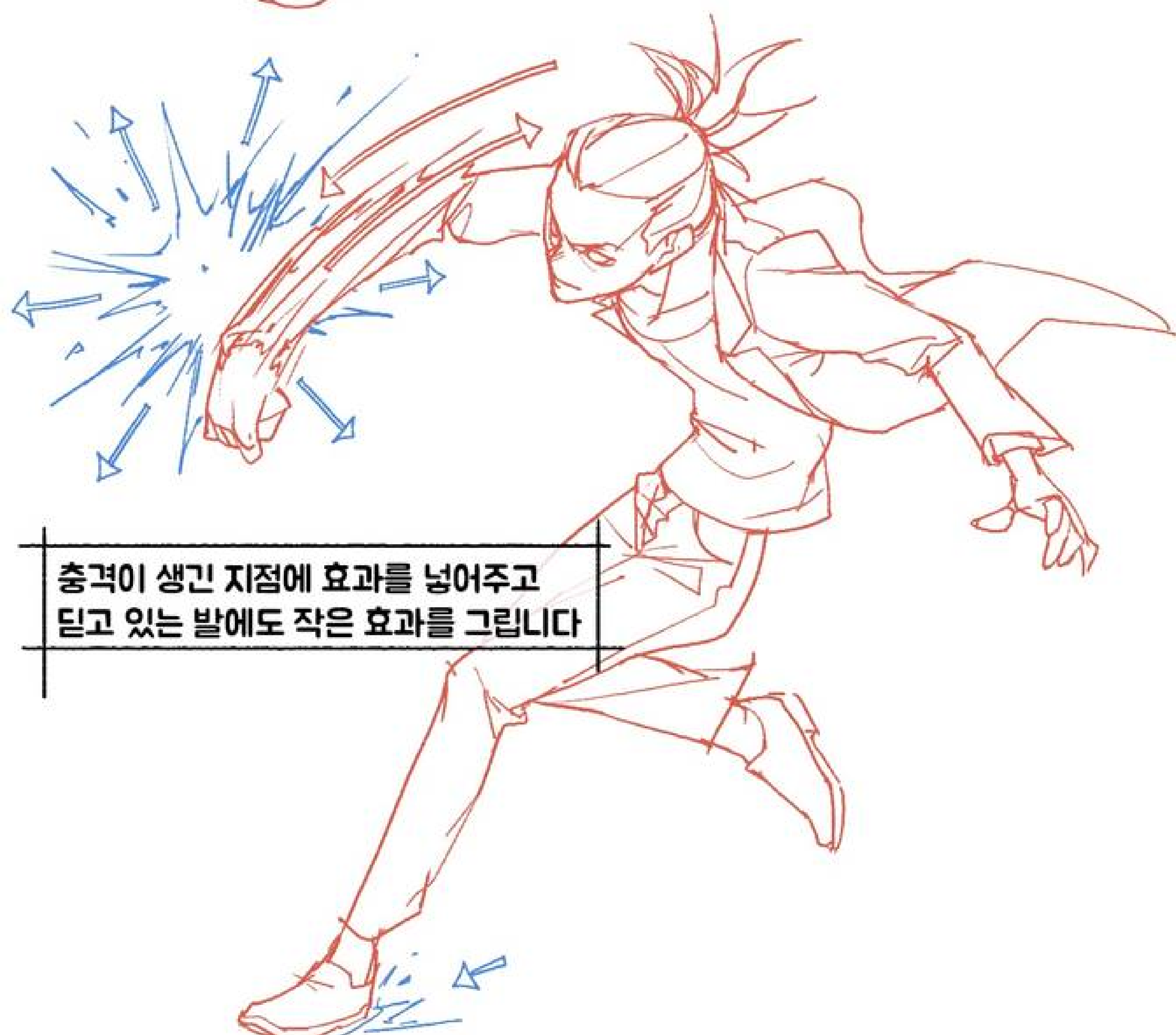


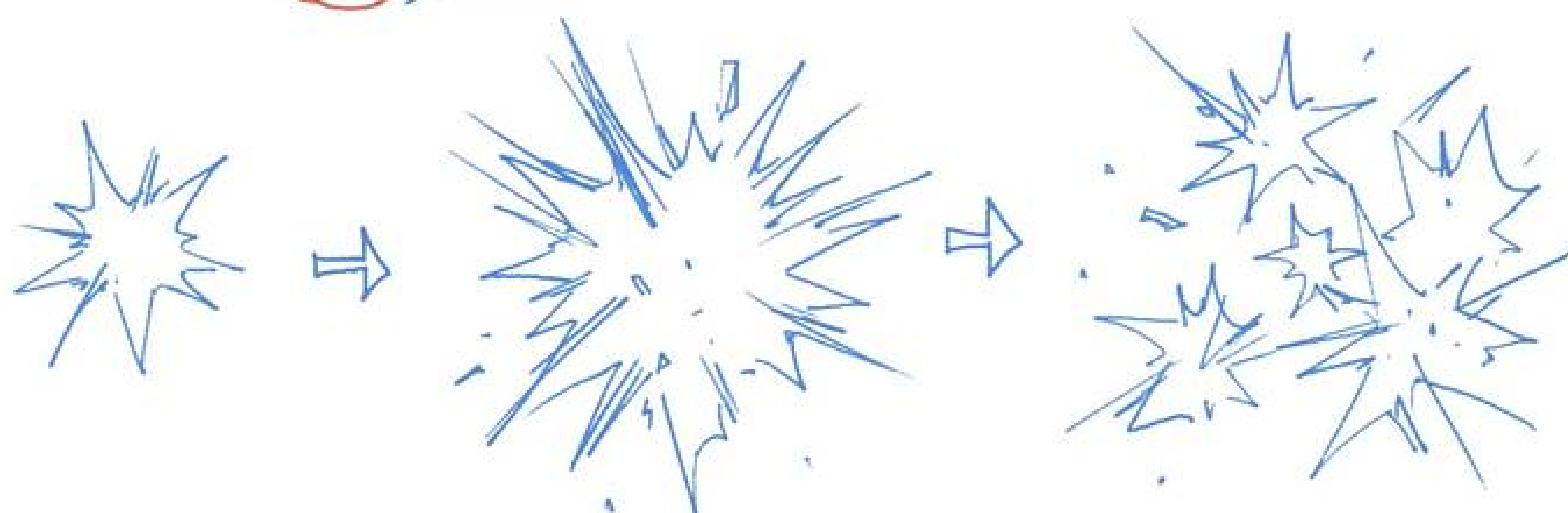
key point

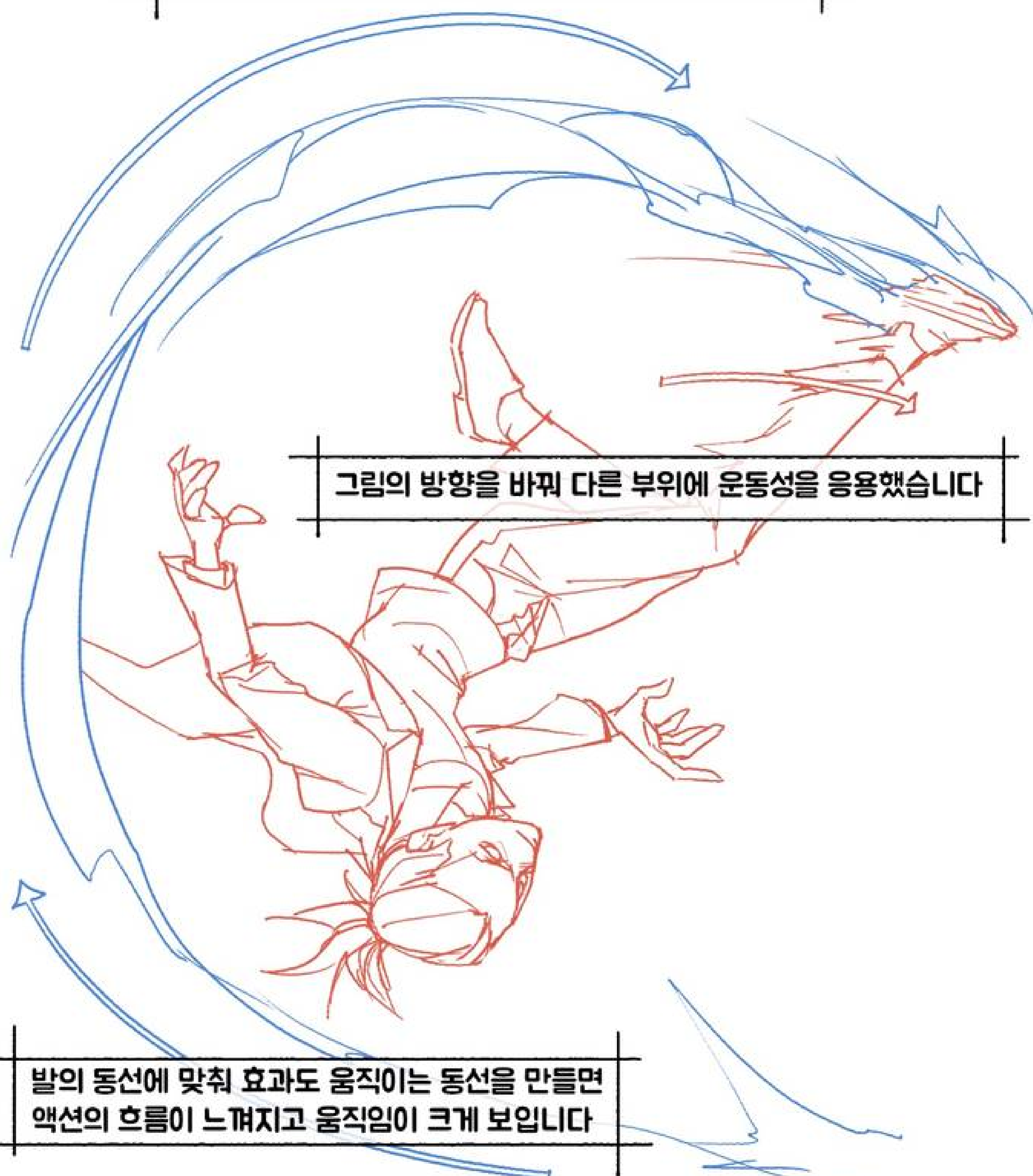
Q : 액션에서 보이는 효과에 대해 알려주세요



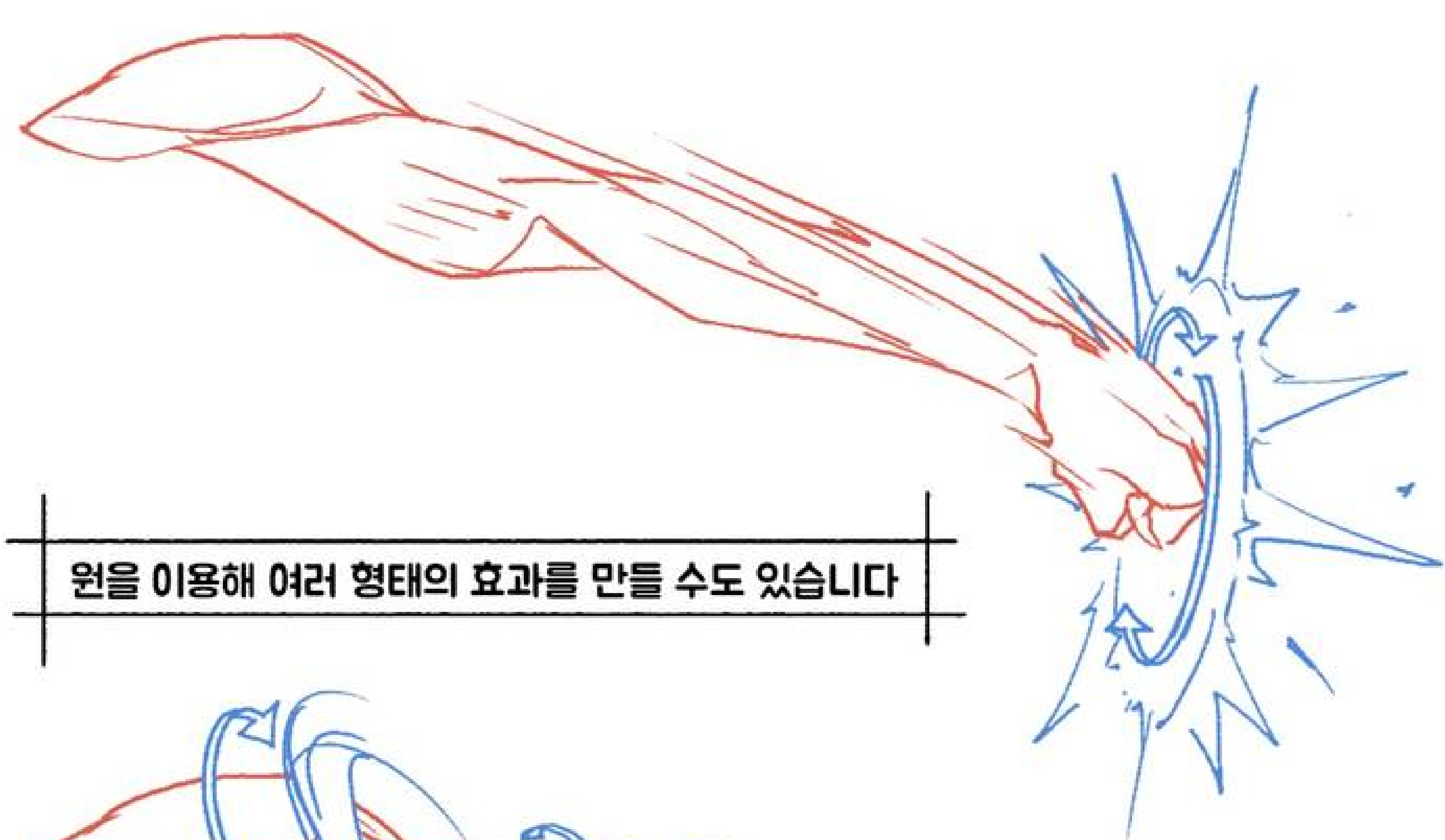




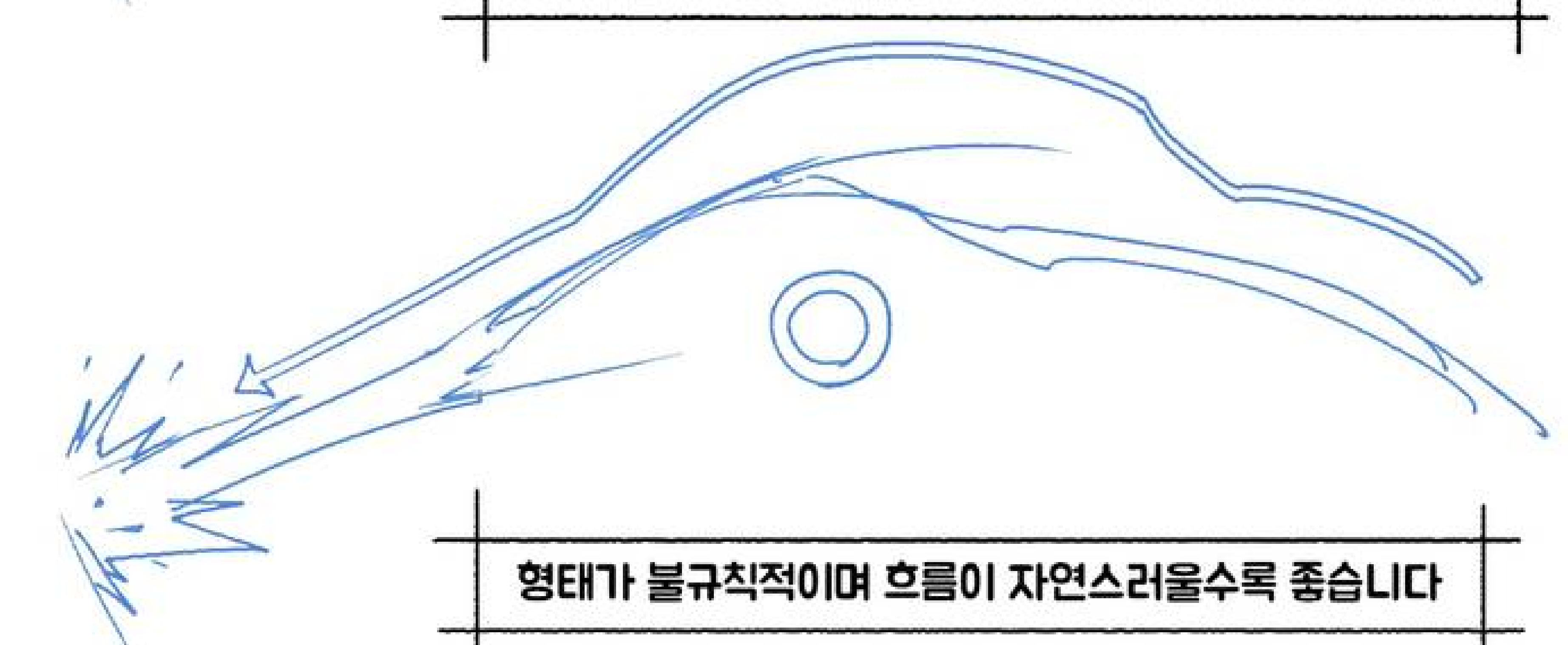




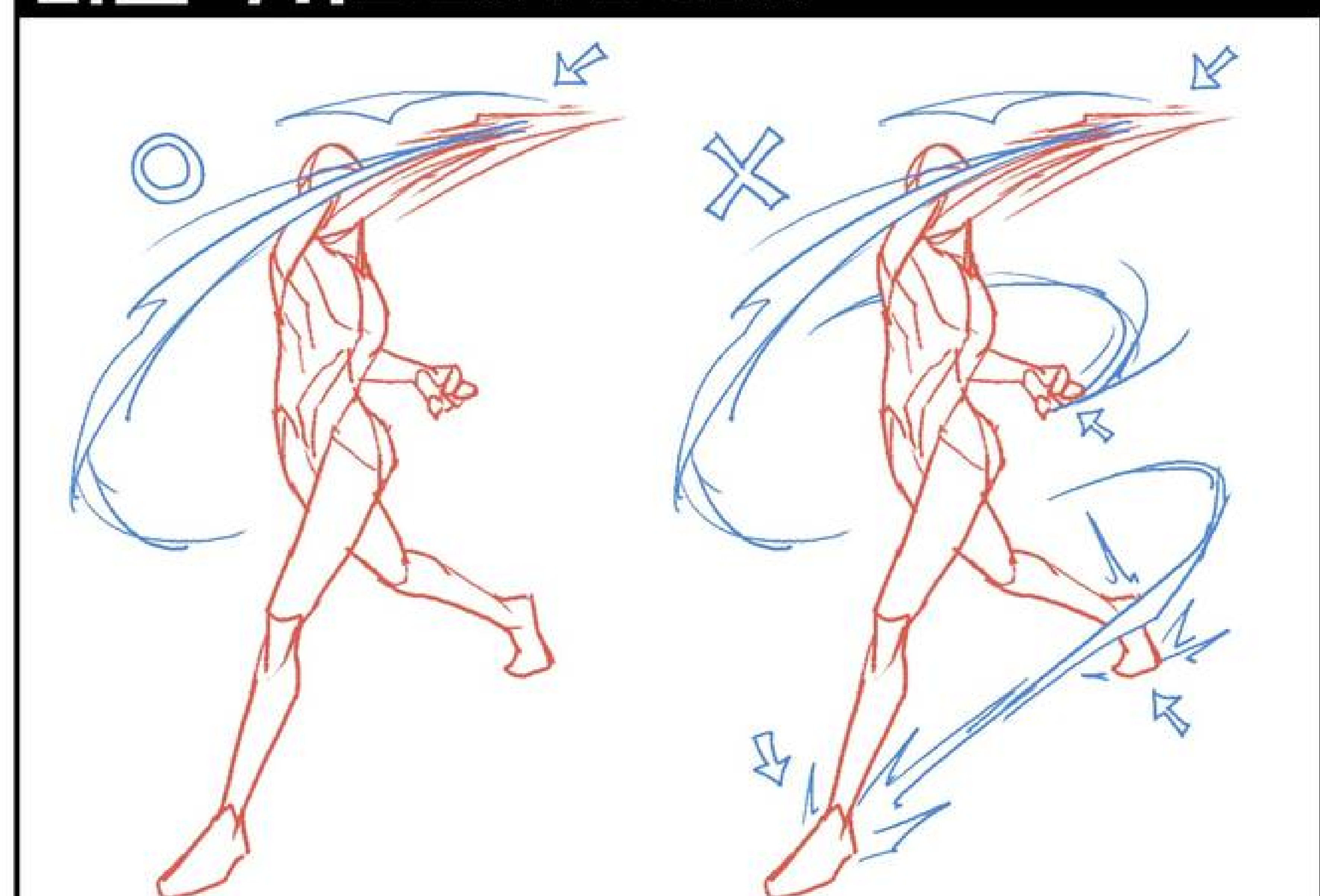








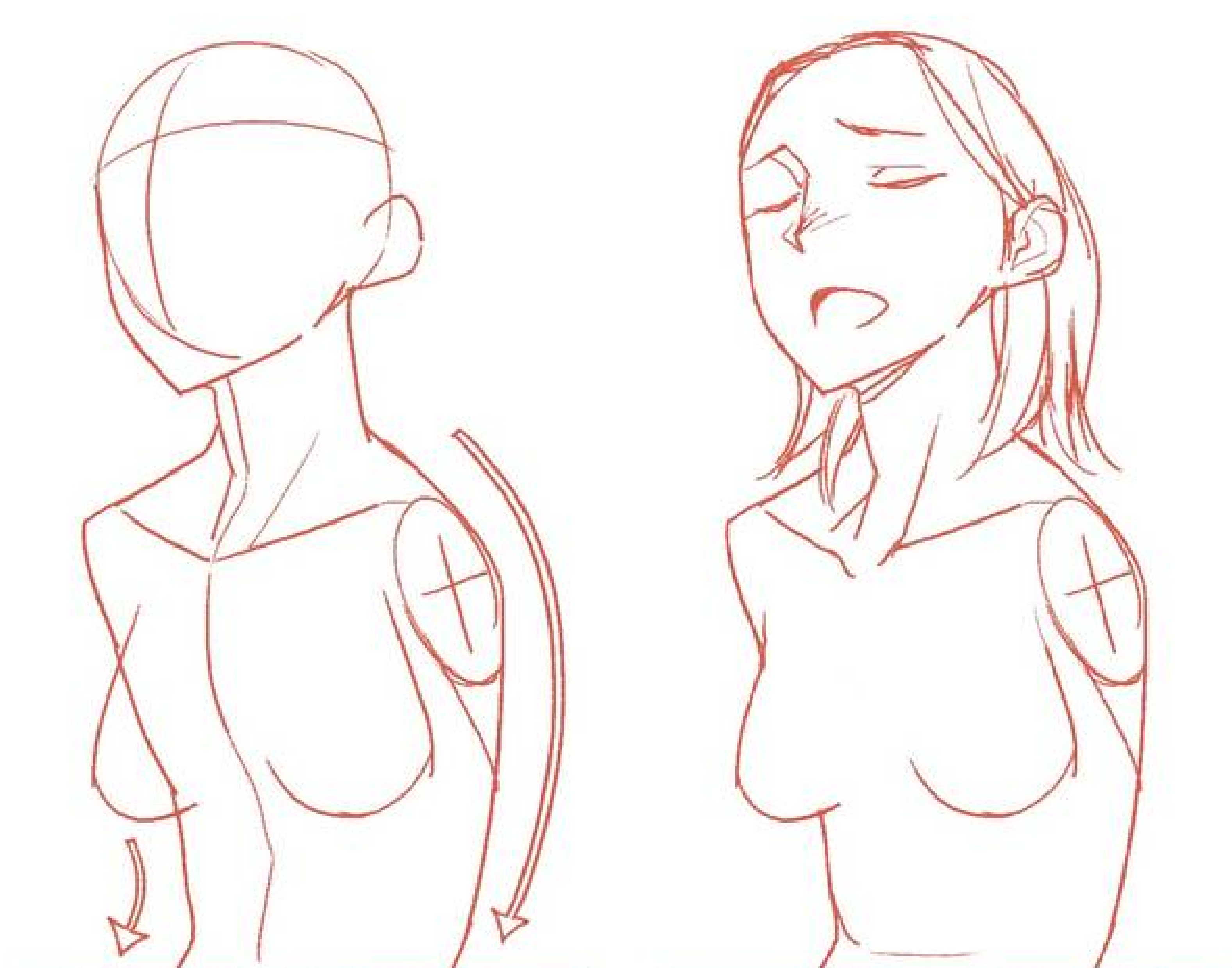
타코작가의 알아두면 좋다!!



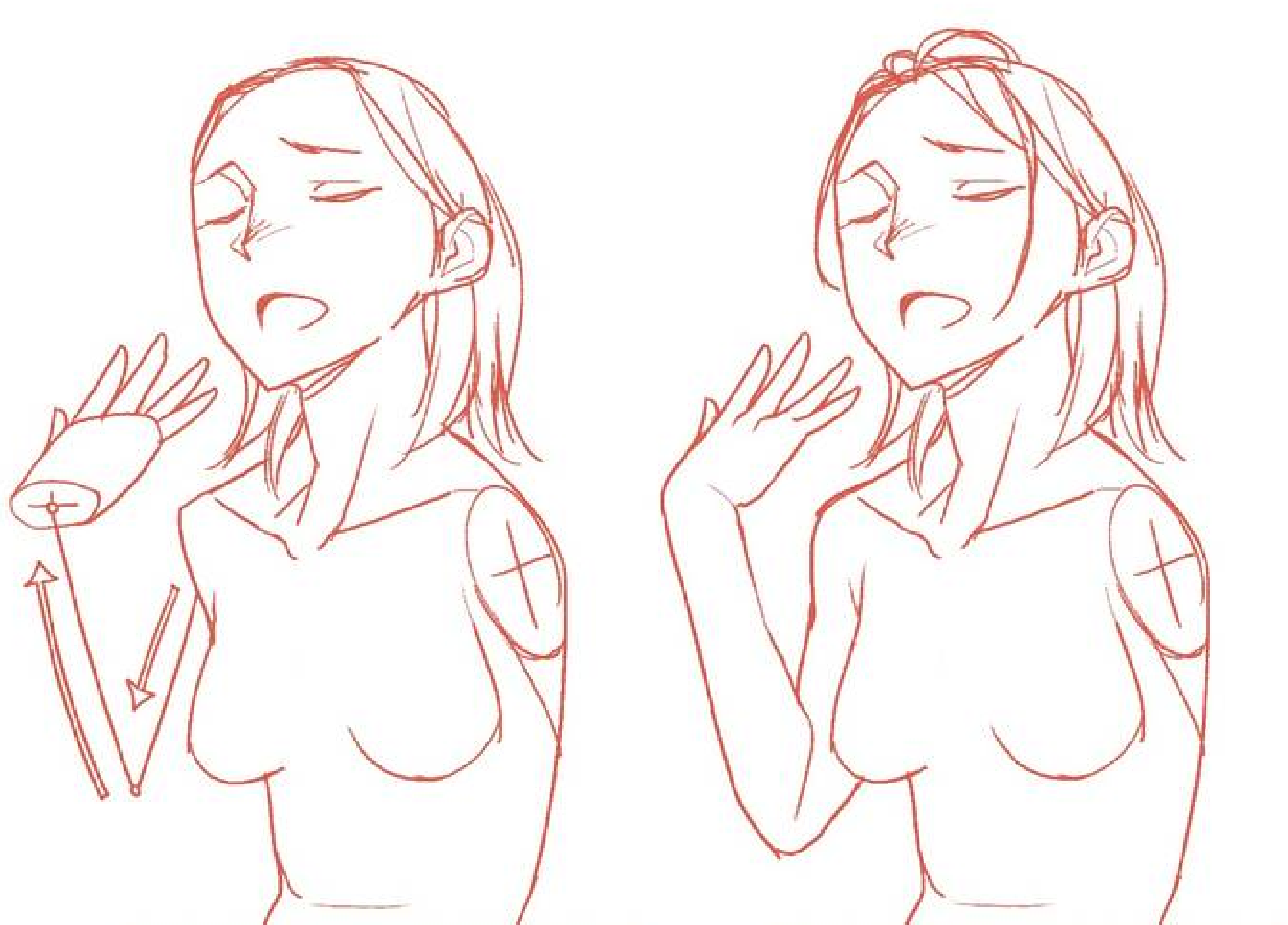


key point

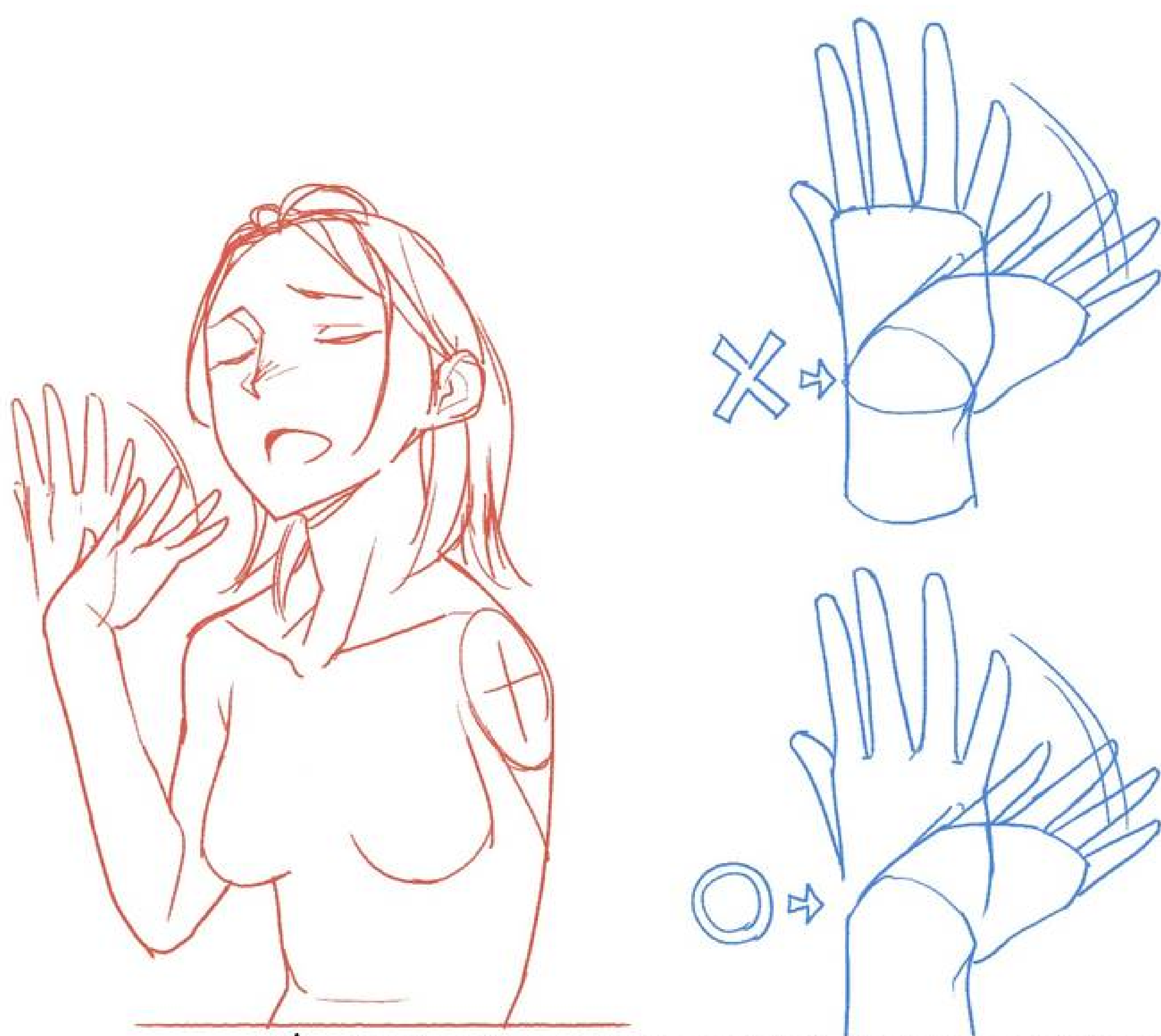
▌Q : 손으로 부채질하는 표현을 그려주세요



등을 굽혀서 상체에 힘없는 느낌으로 보이게 만들어 줍니다



더워하는 얼굴을 묘사하고 손을 편 상태에서
얼굴 위치보다 조금 낮게 잡아 그려줍니다



손이 위, 아래로 움직이는 느낌을 만들어줍니다 잔상의 손이 너무
명확하게 표현되거나 선이 다 이어질 경우 어색할 수가 있습니다



손가락을 다 펴줘야 부채질하는 느낌이 납니다



나머지 손을 그리고 팔을 표현합니다



손가락 엄지와 검지 위치에 옷을
당겨 더워하는 느낌을 추가합니다



흘러내리는 땀 표현과 더워서
붉어진 얼굴 묘사를 해줍니다



선을 정리하며 마무리합니다



양손으로 부채질할 경우 옷을 잡은
손이 아닌 위와 같은 손 표현 방식으로
투시에 맞춰 양손을 표현합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

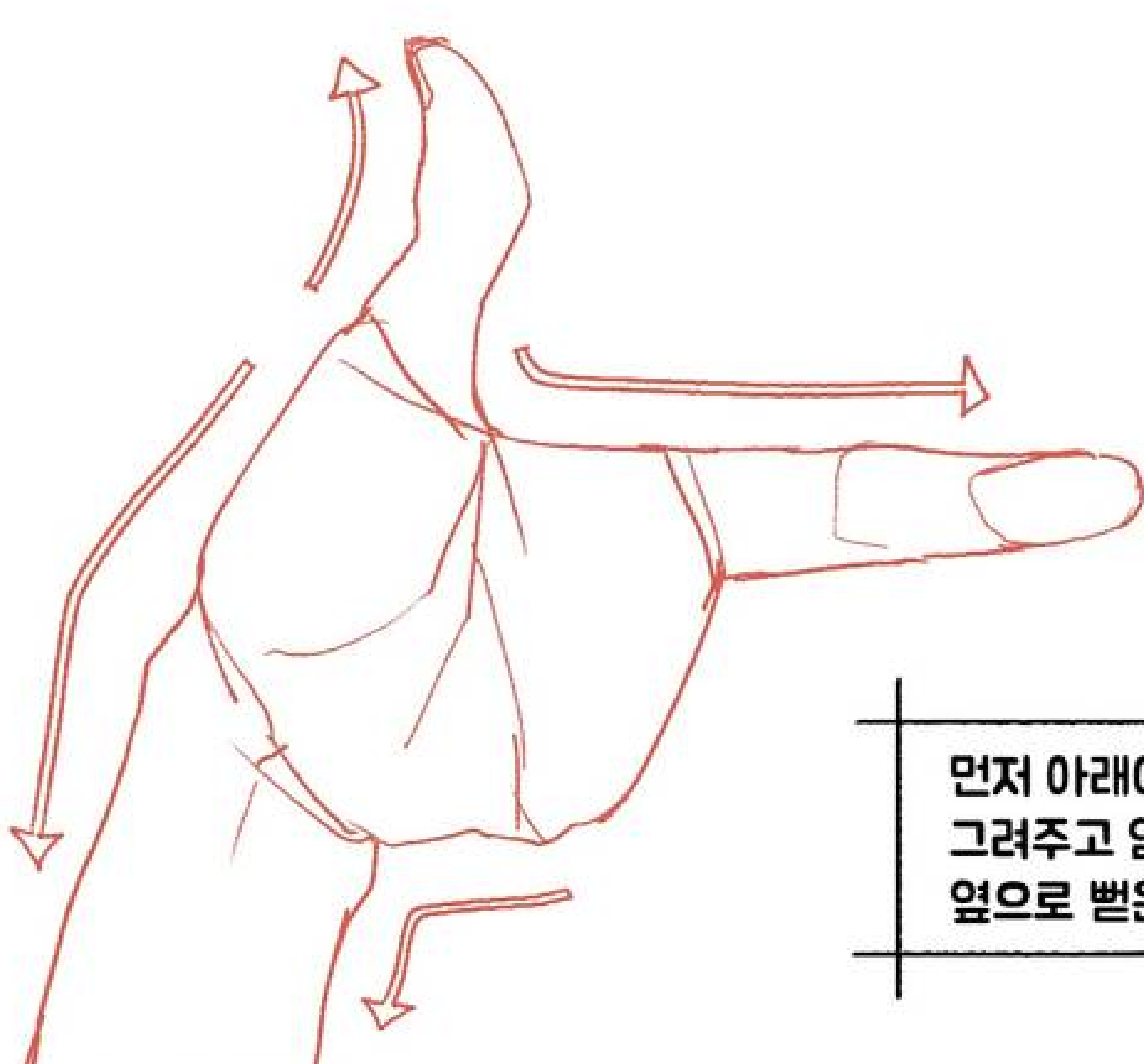


손의 작은 움직임으로 큰
바람이 생기지 않기 때문에
머리카락이 날리지 않게 됩니다



key point

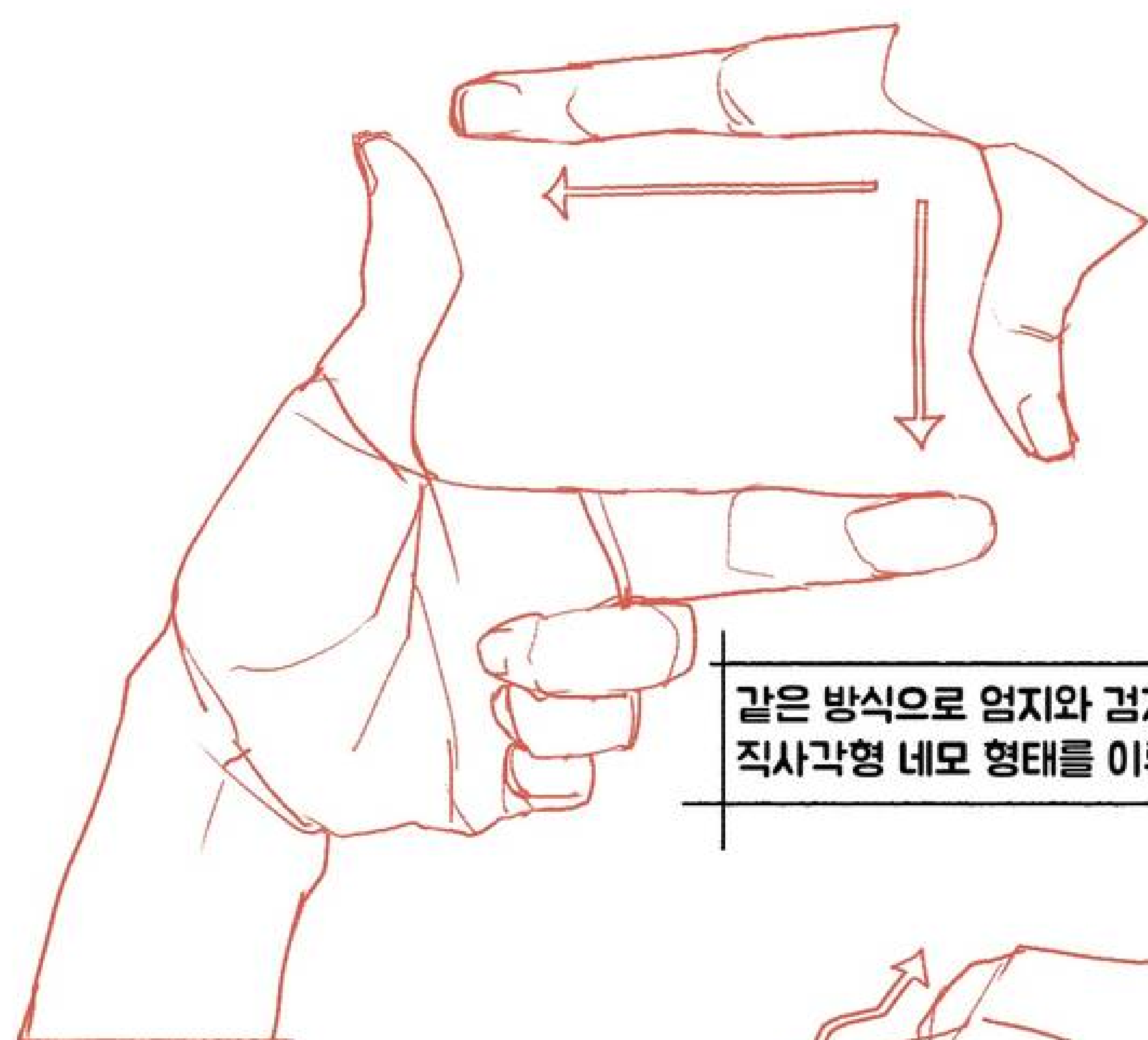
Q : 손으로 사진 찍는 형태를 그려주세요



먼저 아래에 위치할 손바닥을
그려주고 엄지는 위로 검지를
옆으로 뻗은 형태를 그려줍니다



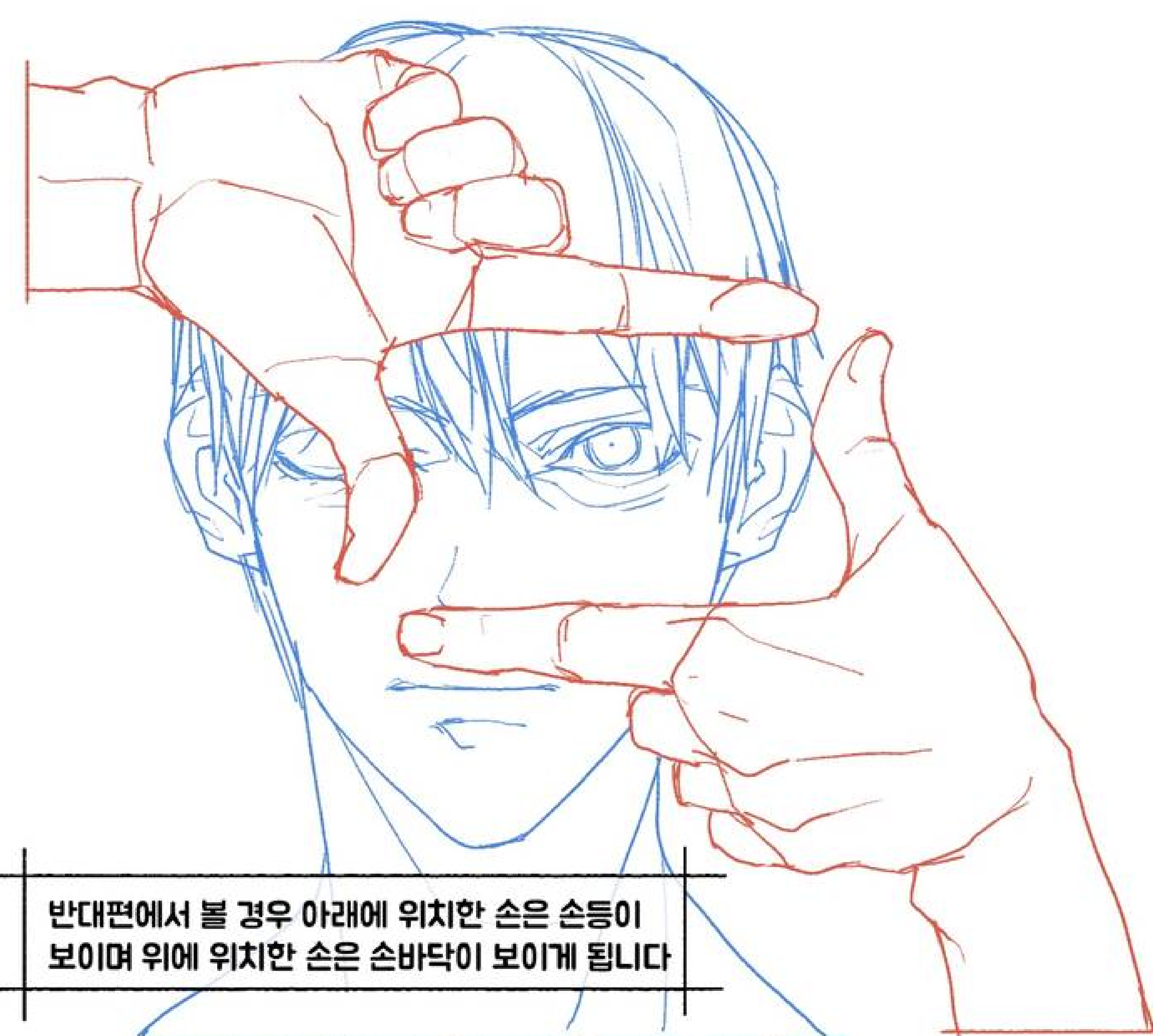
나머지 손가락을 손바닥 안으로 감아줍니다
중지, 약지, 새끼손가락 순으로 크기가 다릅니다



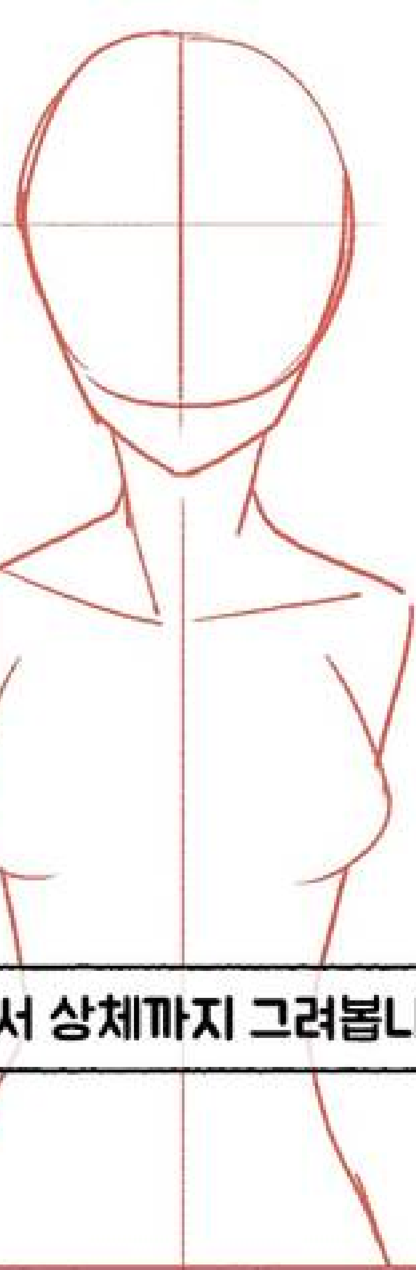
같은 방식으로 엄지와 검지를 거꾸로 그려
직사각형 네모 형태를 이루도록 만들어줍니다



공간 안에 찍으려고 한 모델을 만들어 줍니다

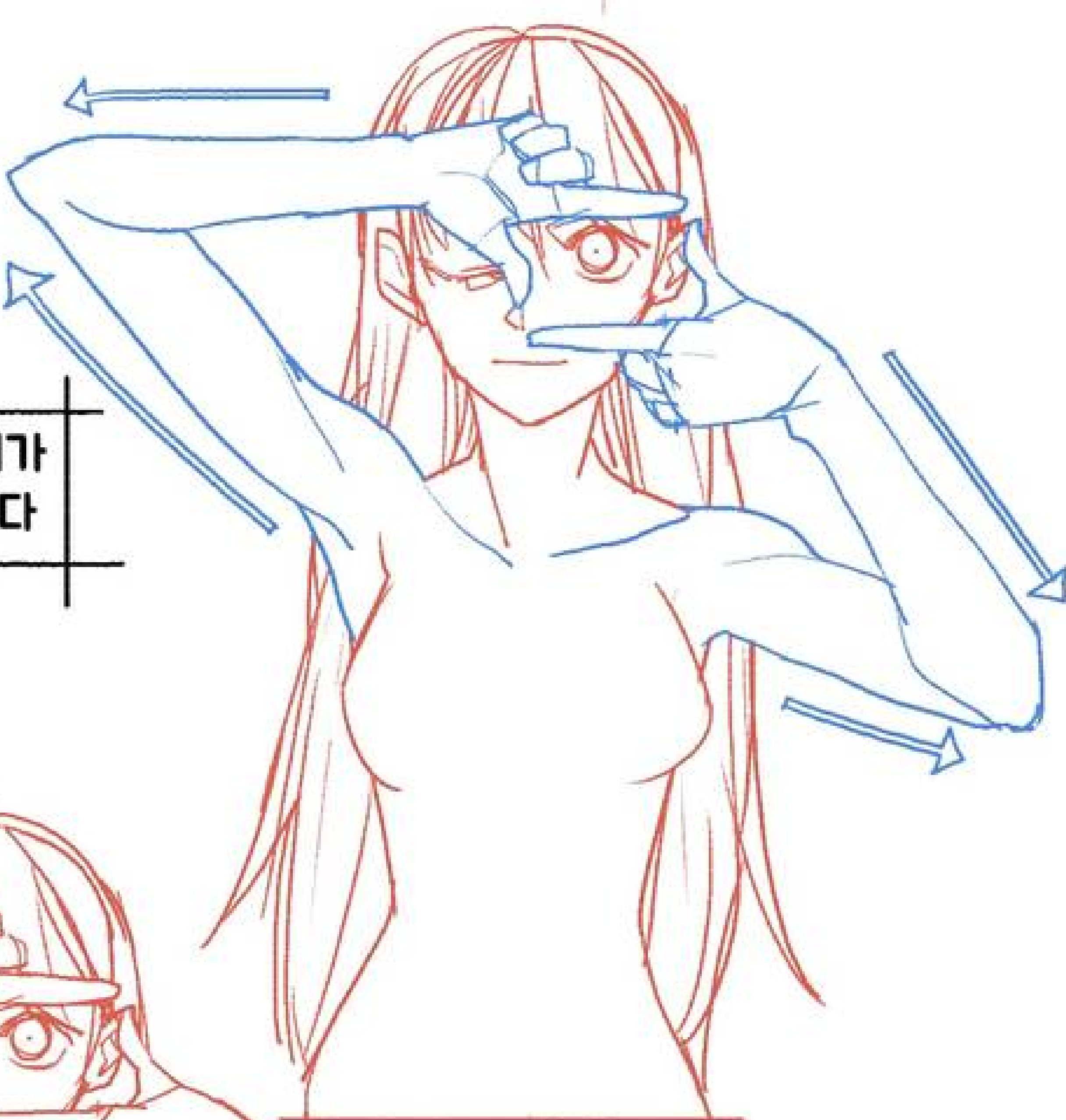


반대편에서 볼 경우 아래에 위치한 손은 손등이
보이며 위에 위치한 손은 손바닥이 보이게 됩니다





위에 위치한 손의 어깨가
더 많이 올라가게 됩니다



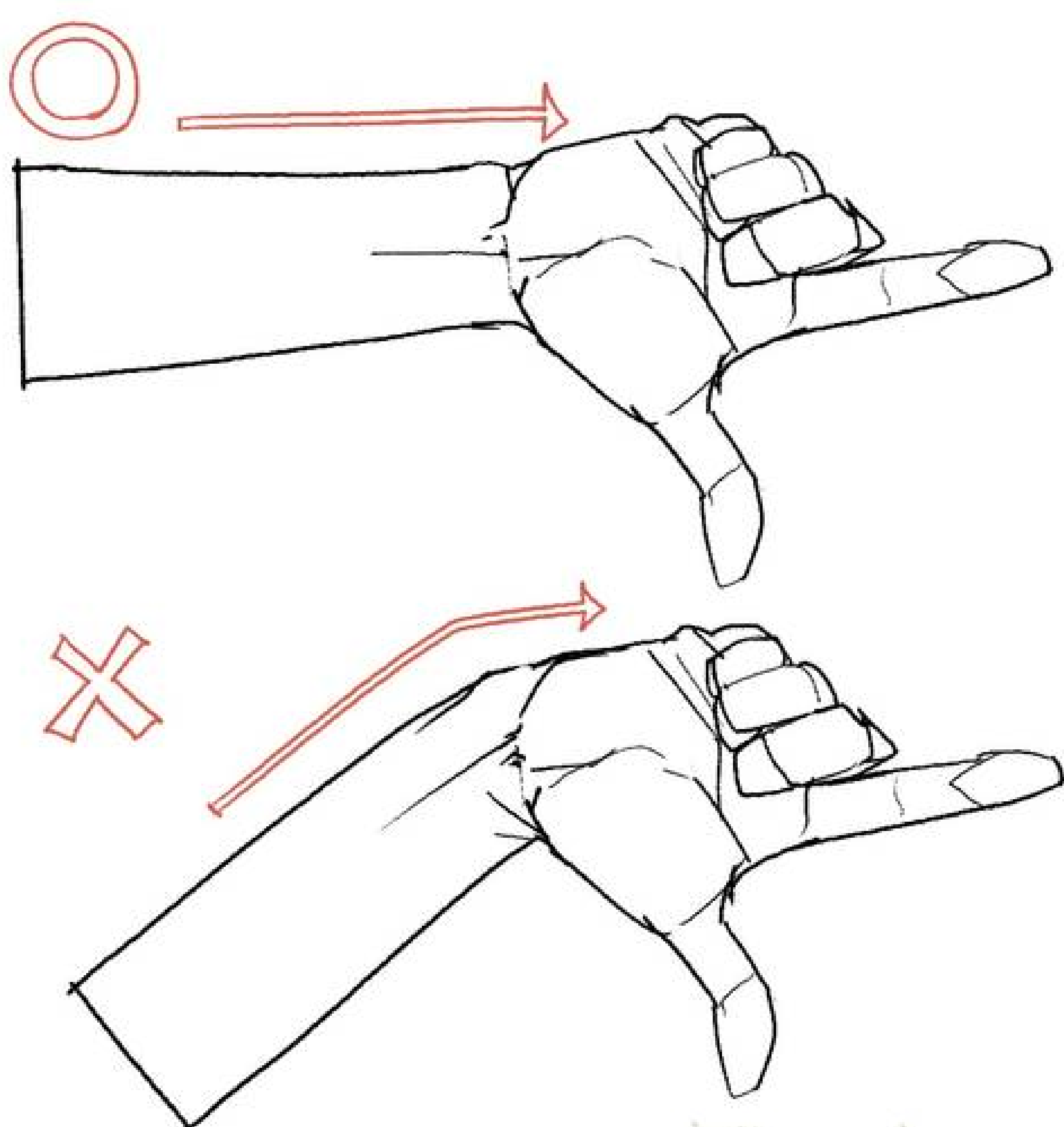


옷을 추가하고 어깨가 많이 올라가면서
생긴 주름을 사선 방향으로 내려 줍니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

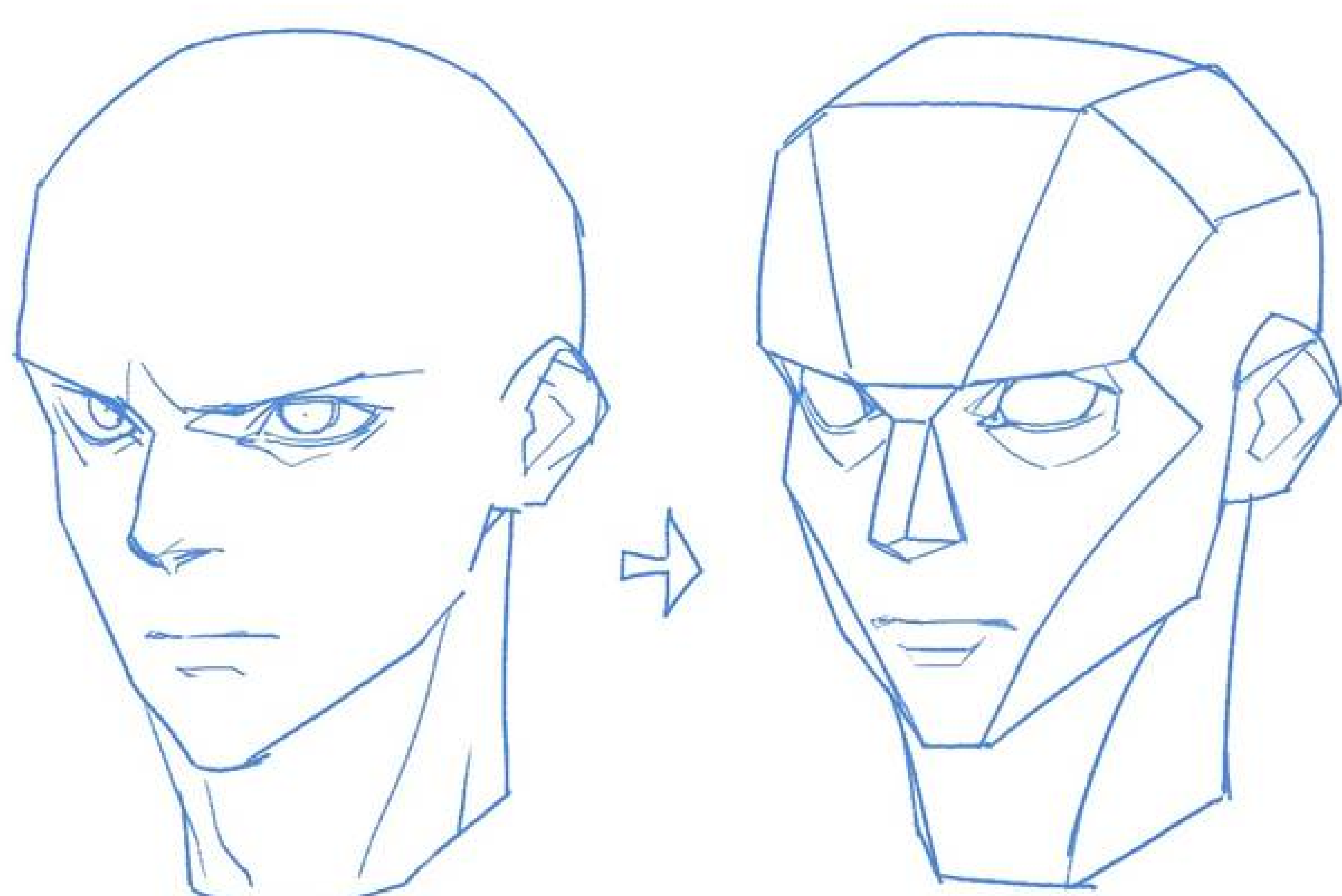


손바닥이 보이는 손의 경우
손목이 안쪽으로 꺾이지
않게 참고해서 그립니다

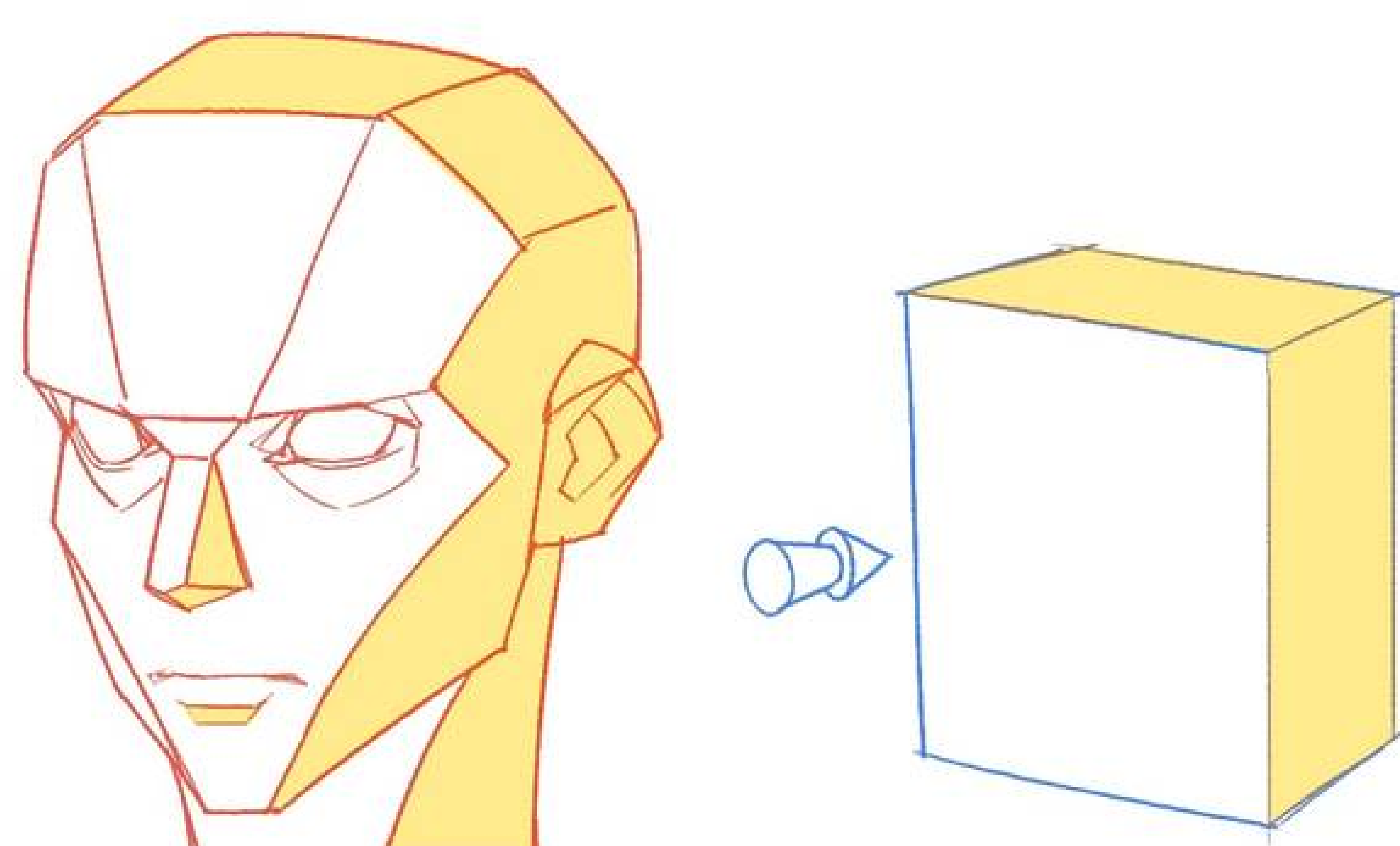


key point

Q : 얼굴 그림자 표현이 궁금합니다



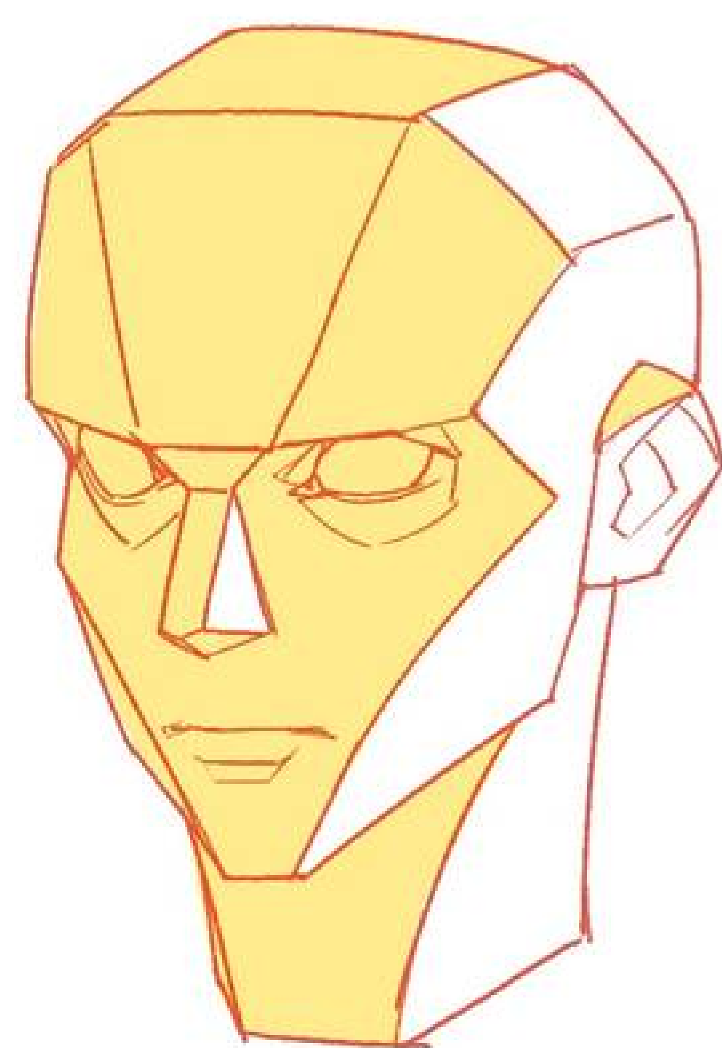
얼굴에서 보이는 입체감을 단순하게 생각해서 면을 크게 나눠줍니다
예를 들면 코의 경우 삼각형과 유사한 형태를 갖게 됩니다

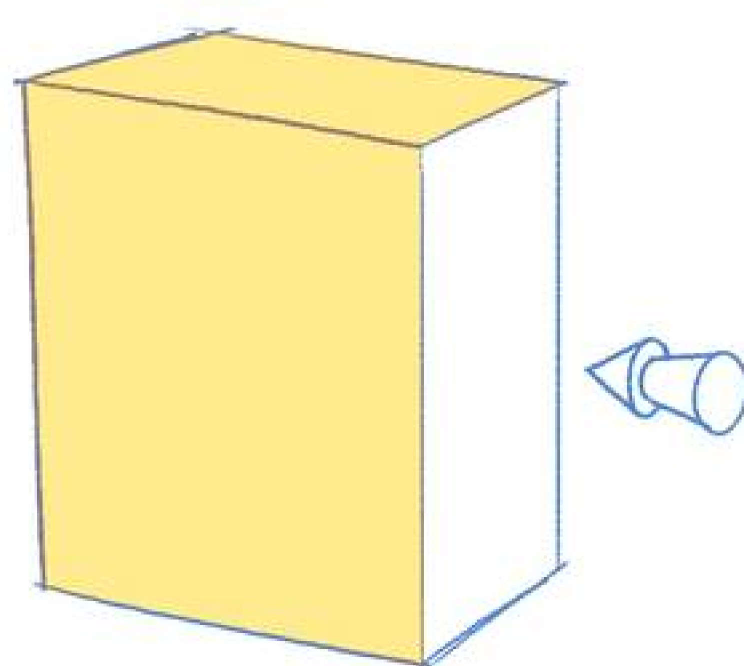


빛의 위치를 만들어 빛 받는 부분을 밝게 그 외 다른 면에는 그림자를 넣어주면 됩니다



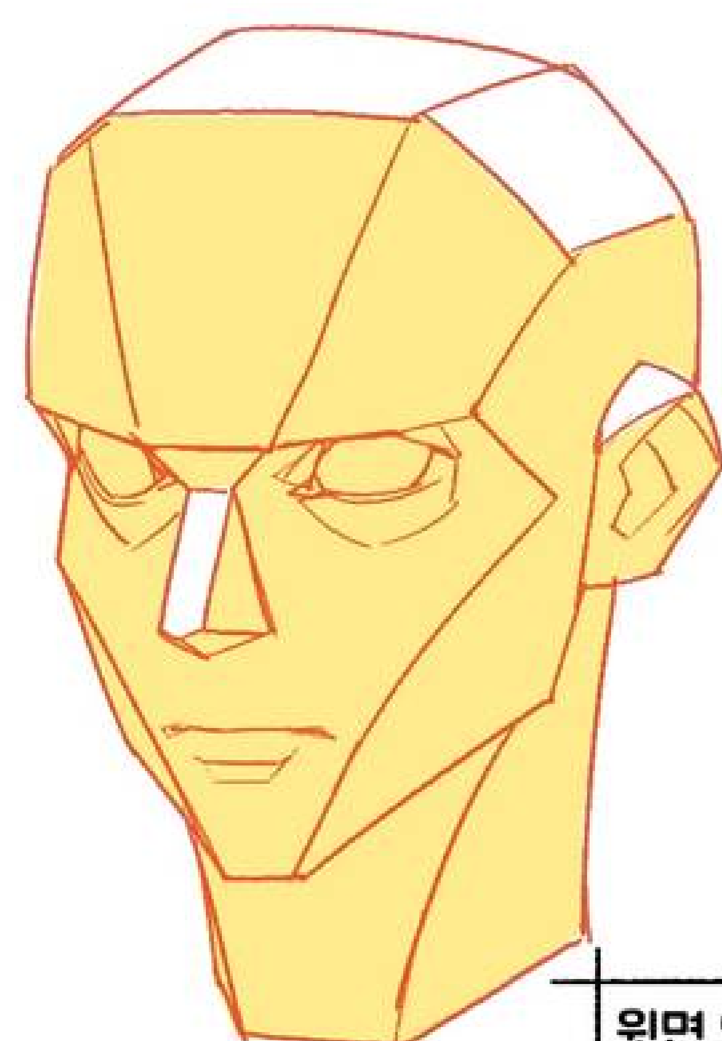
정면의 빛을 받은 얼굴 면을
제외하고 옆면과 윗면에
그림자를 넣어서 마무리합니다

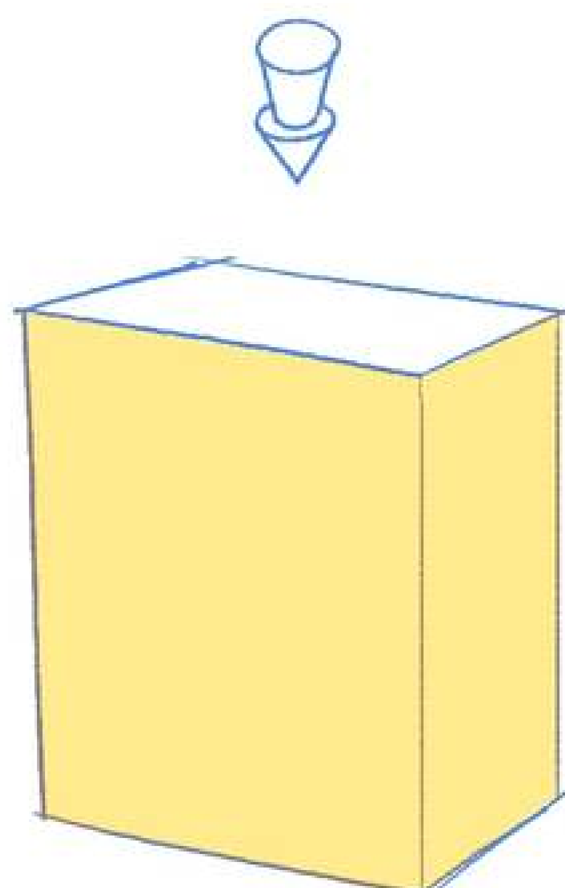




옆면에서 빛을 받는다면 마찬가지로 옆면을 제외한 나머지 면에 그림자를 넣어줍니다

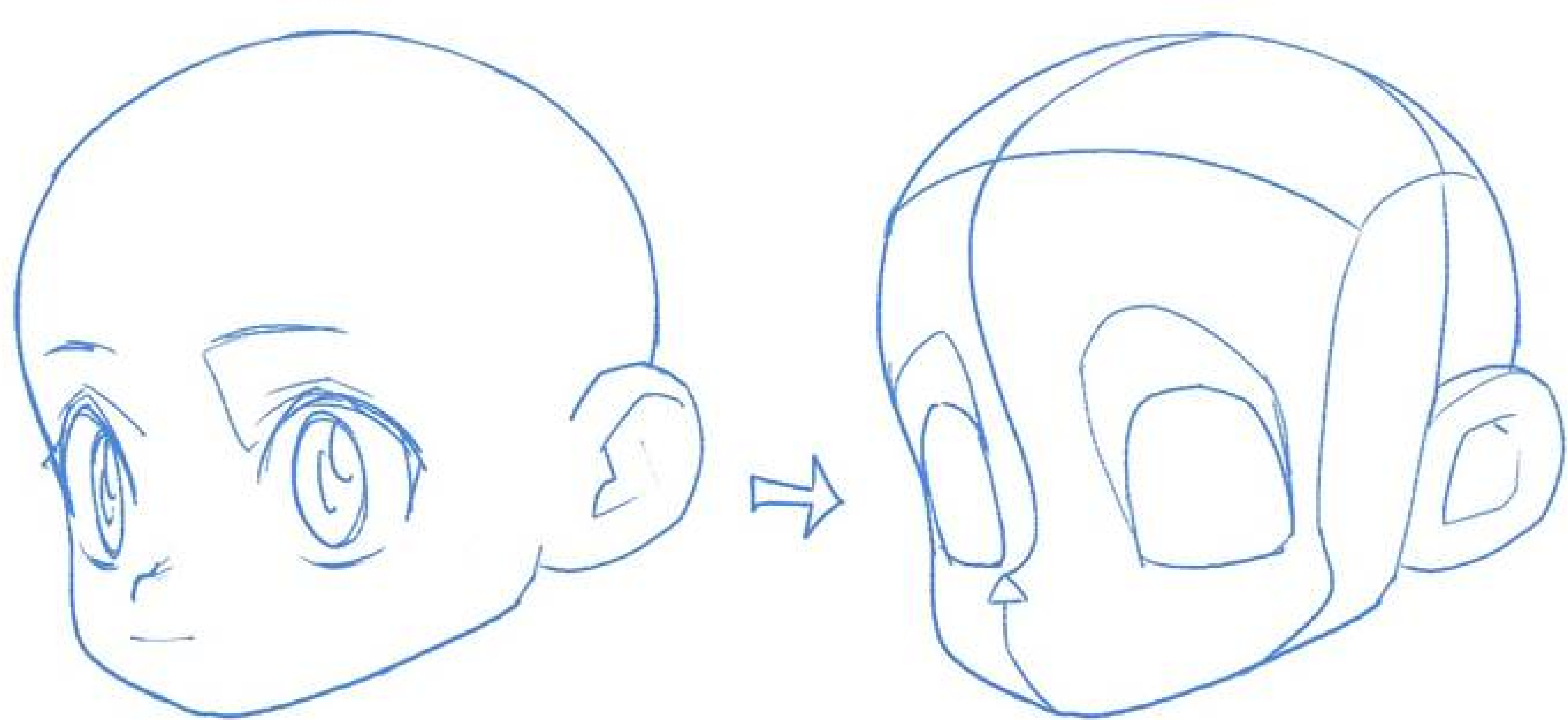




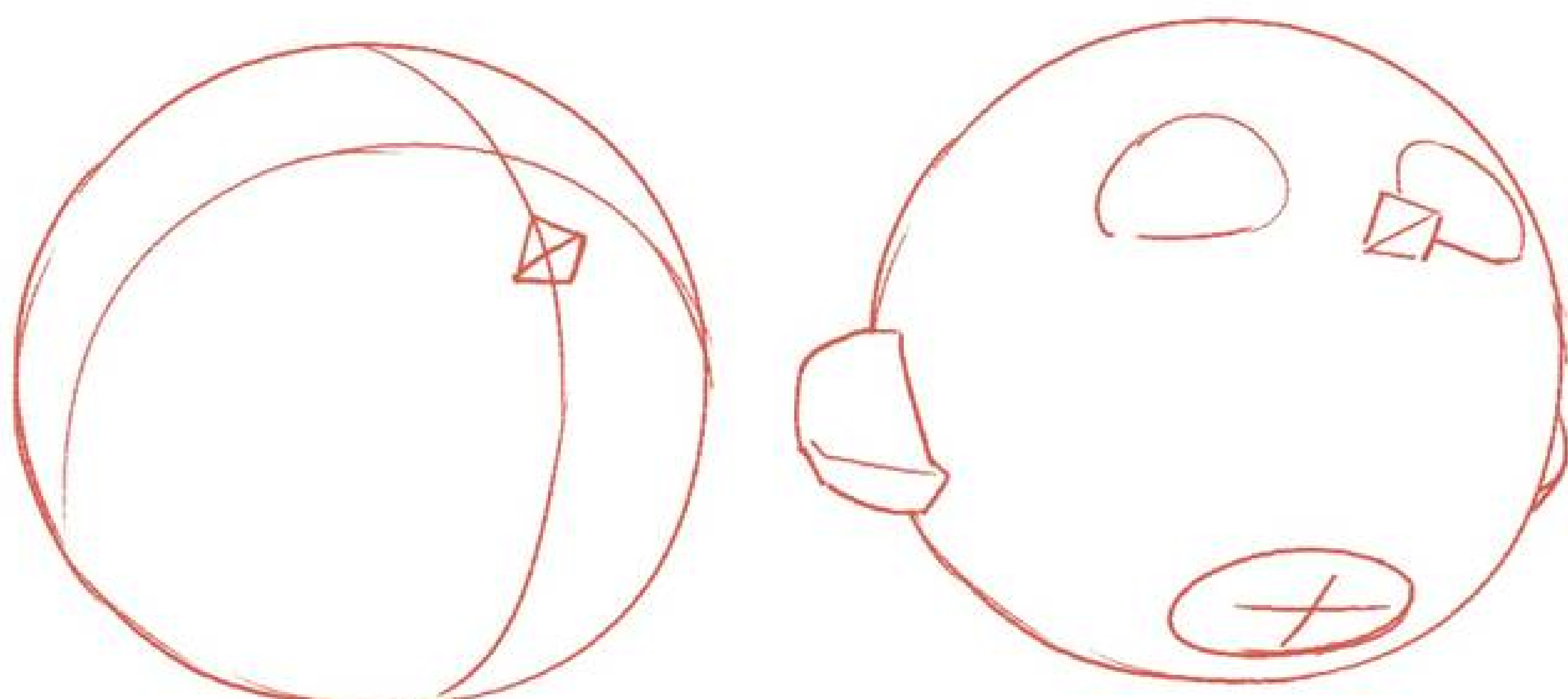


윗면 역시 같은 방법으로 응용해서 표현하도록 합니다





귀여운 형태의 얼굴도 도형의 면을 더 단순화해서 생각하고 그림자를 넣어주면 됩니다

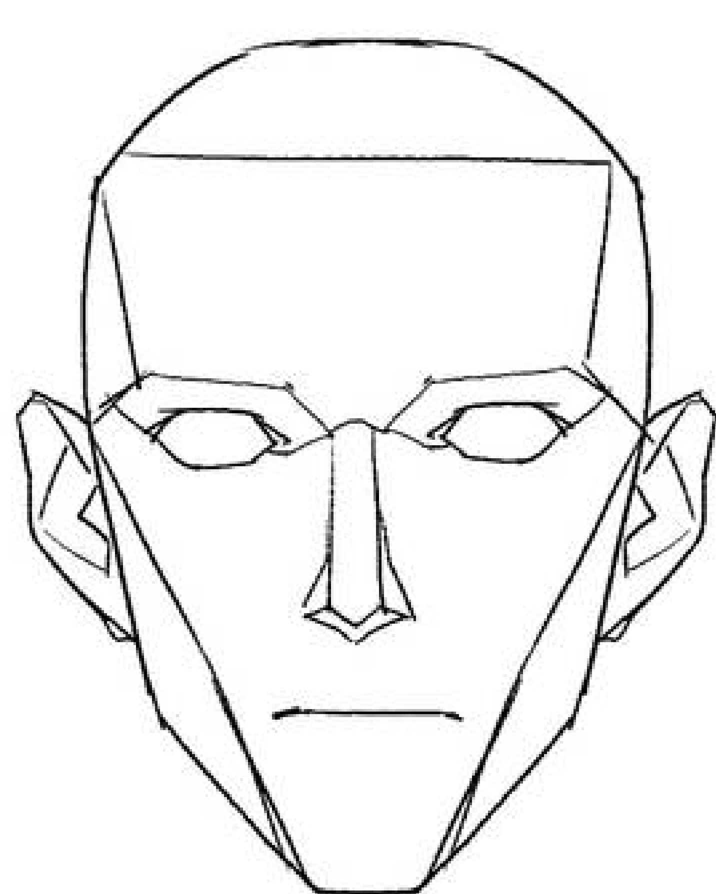


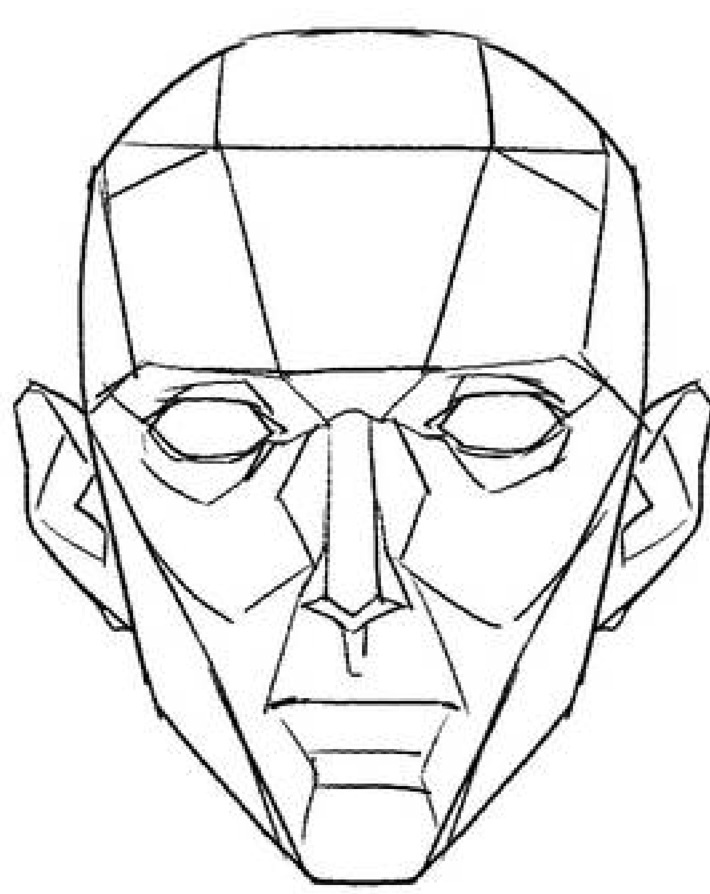
다른 각도로 응용하여 캐릭터 얼굴을 그려봅니다



빛 받는 방향을 생각하고 그림자 넣을 면을 칠해주면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

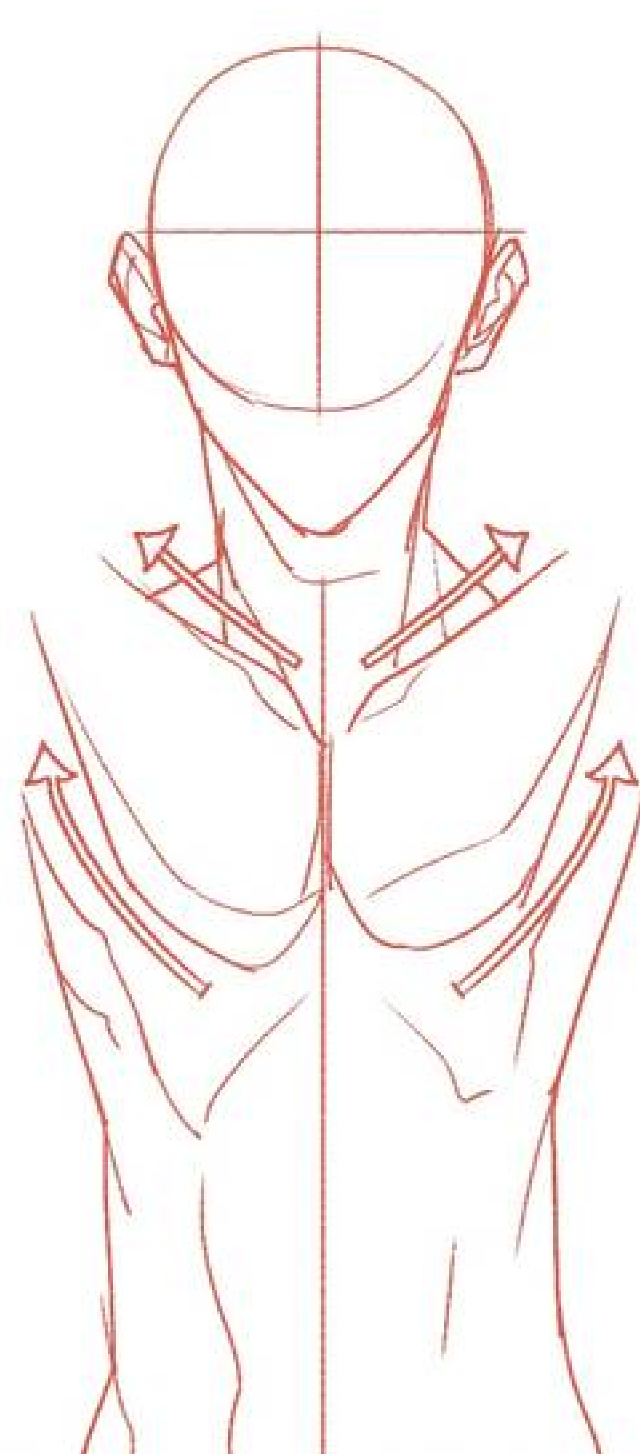




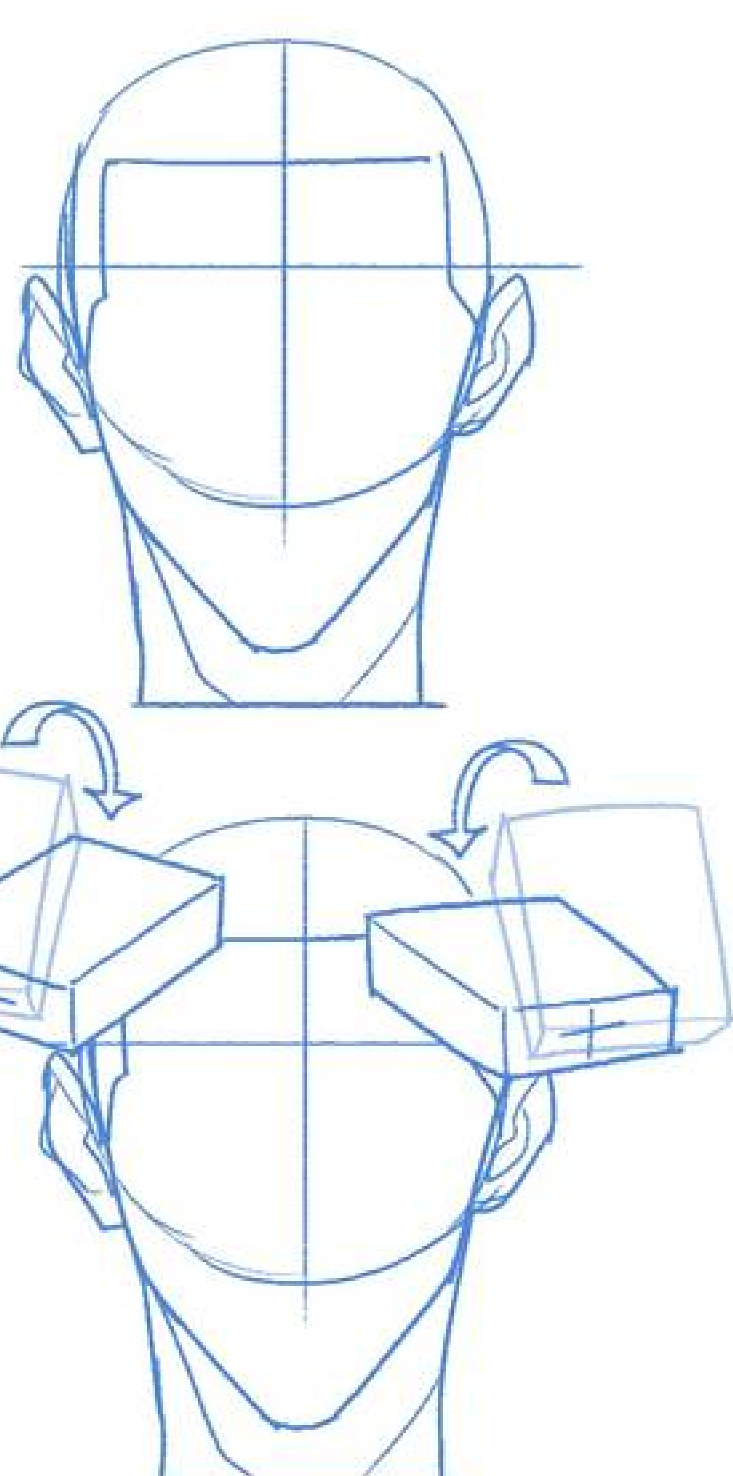


key point

Q : 양손으로 앞머리를 올리는 모습 그려주세요

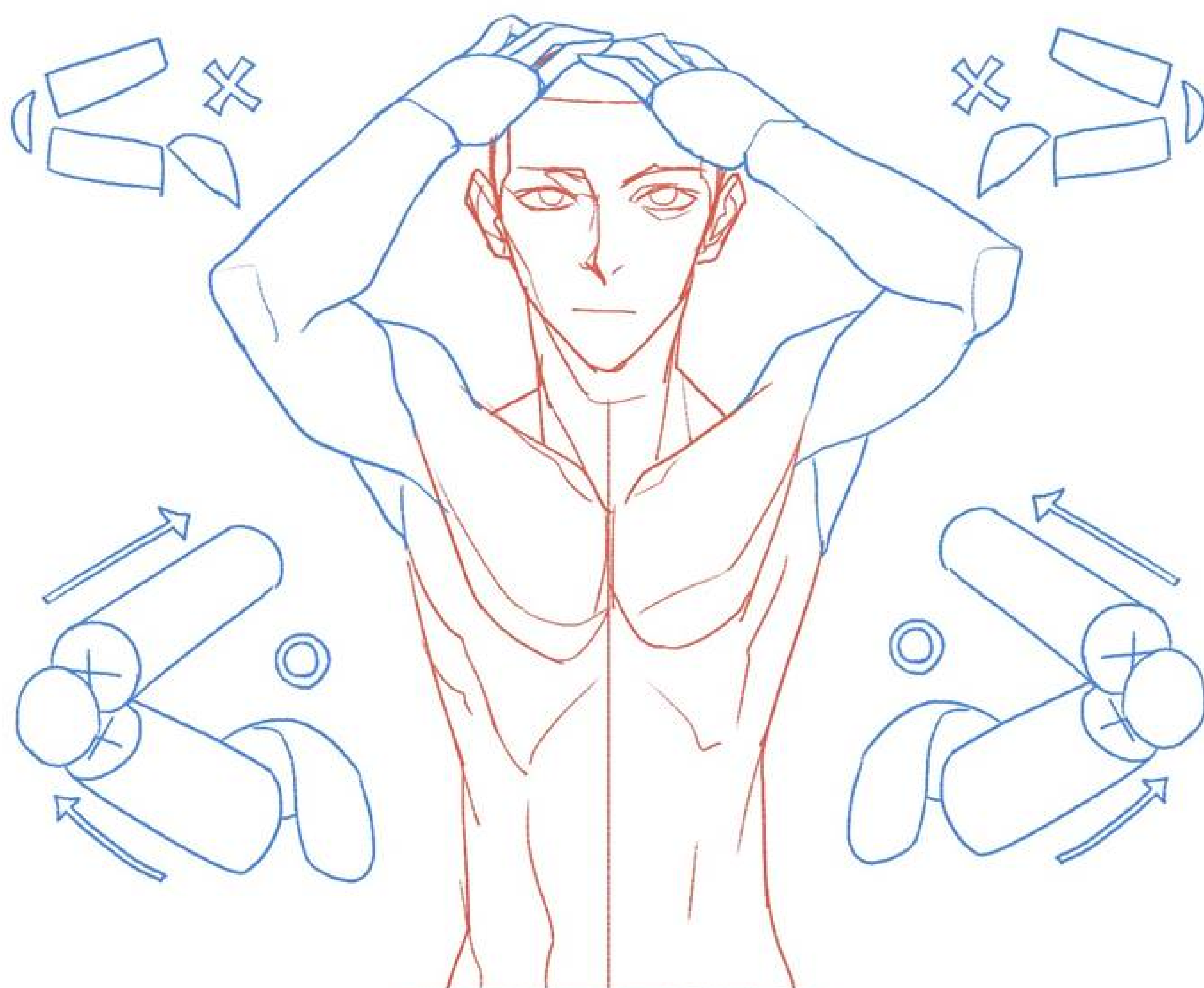


양손을 위로 올리게 되므로 쇄골과
가슴 라인을 조금 올려 그립니다



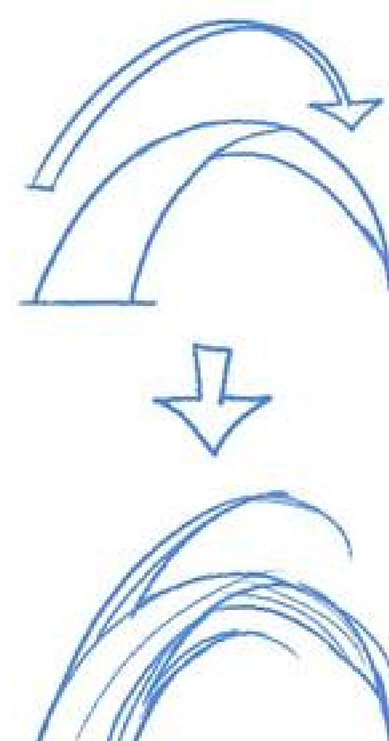


양손을 눕혀주고 손가락 길이를 고려해서 머리 가장자리 쪽에 배치해 그려줍니다



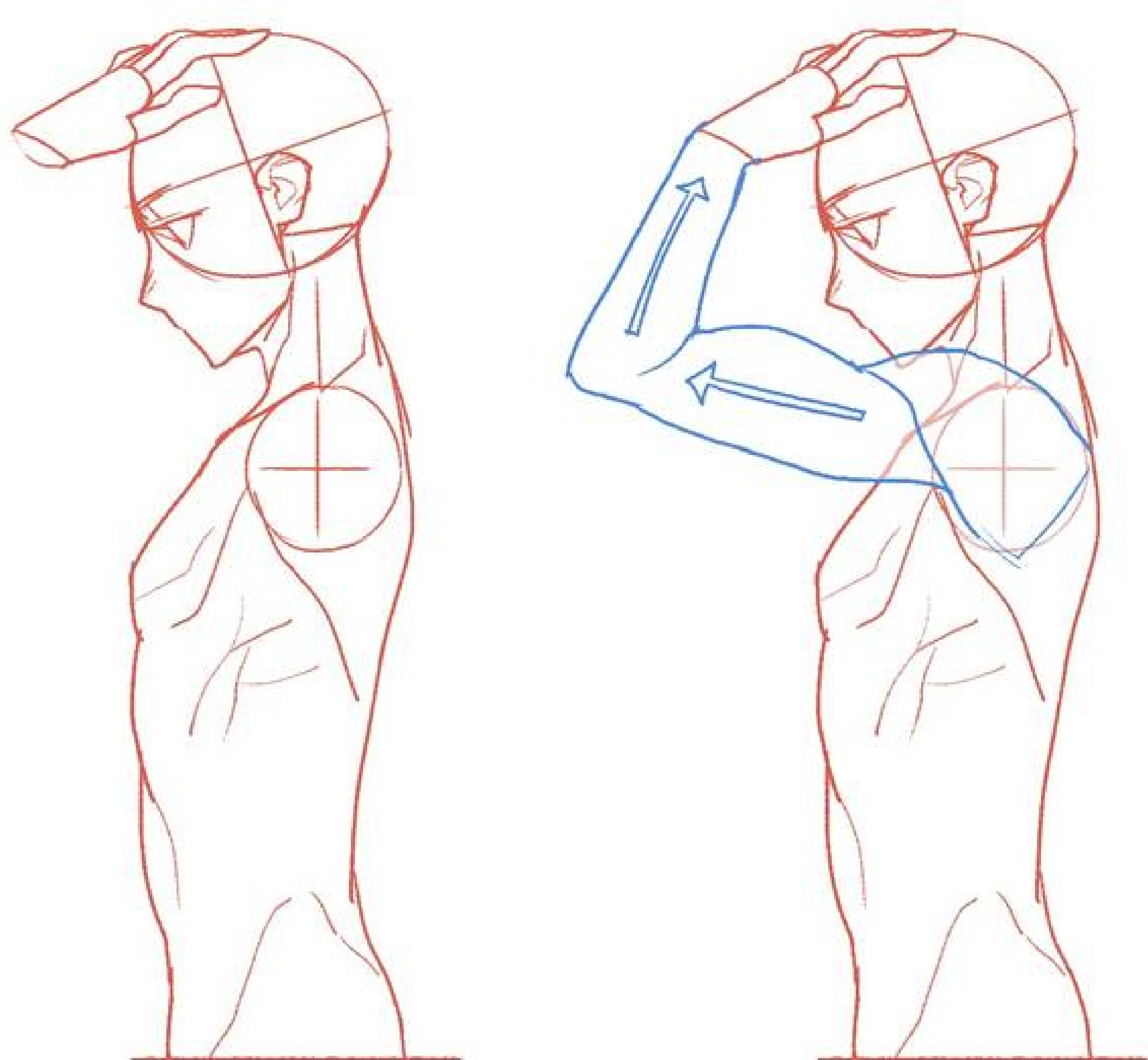
양팔의 각도가 입체적으로 표현돼야 자연스럽고 딱딱함이 없어집니다



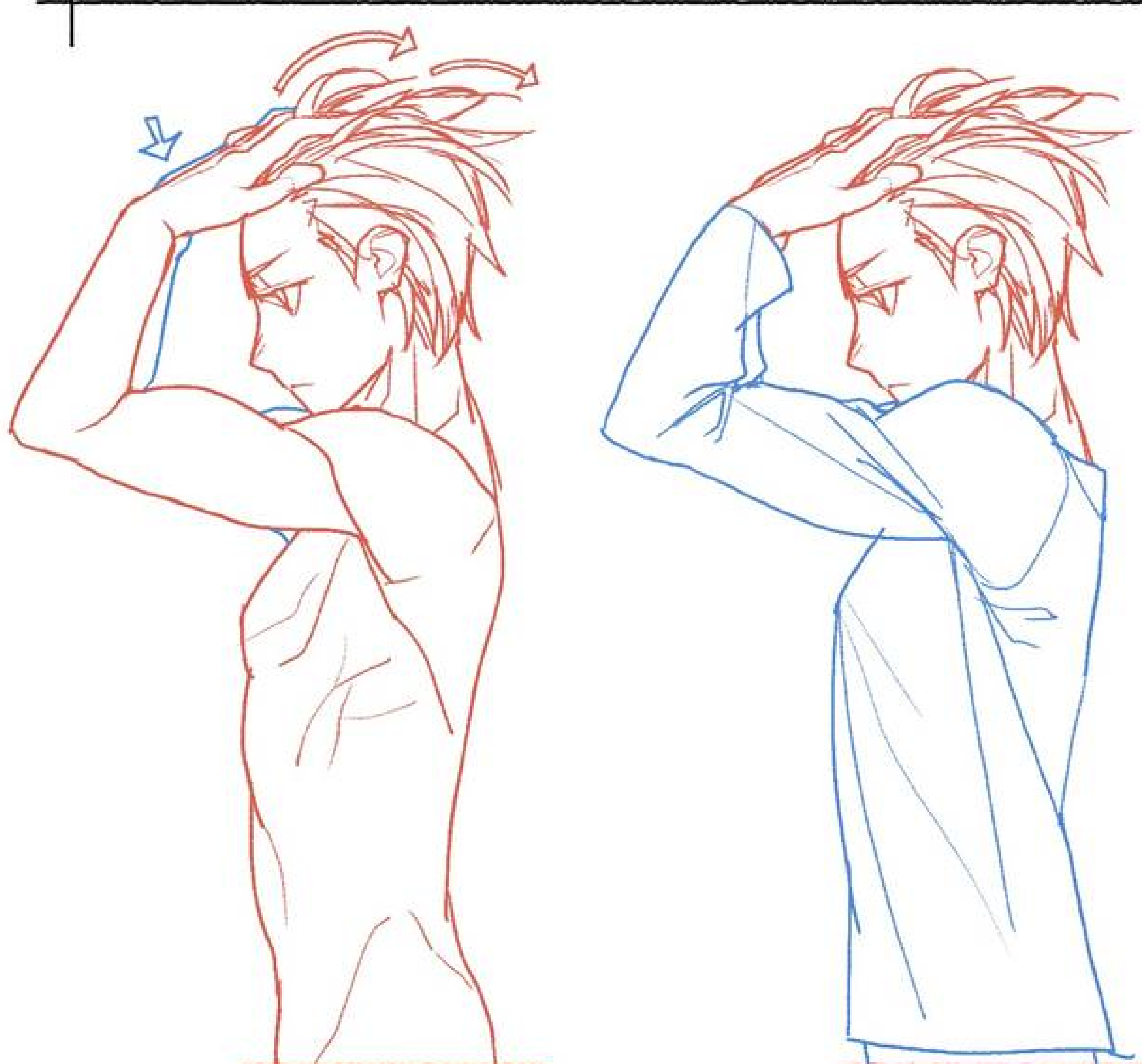


머리카락이 뒤로 넘어가는 형태로
표현되면 입체감이 살아납니다

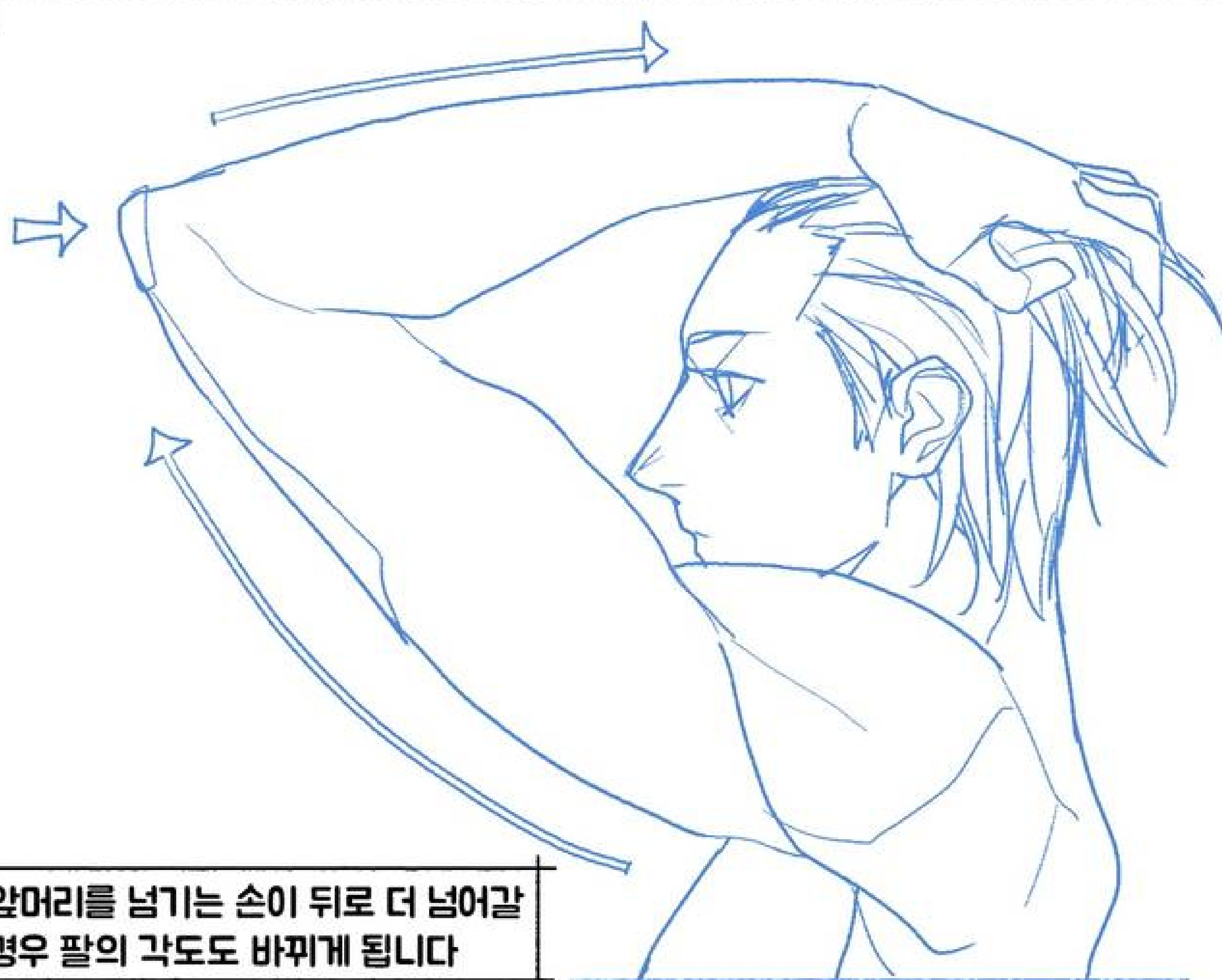
선을 정리하면서 마무리합니다



옆모습으로 볼 경우 엄지손가락이 보이게 손을 먼저 그리고 팔을 그려줍니다

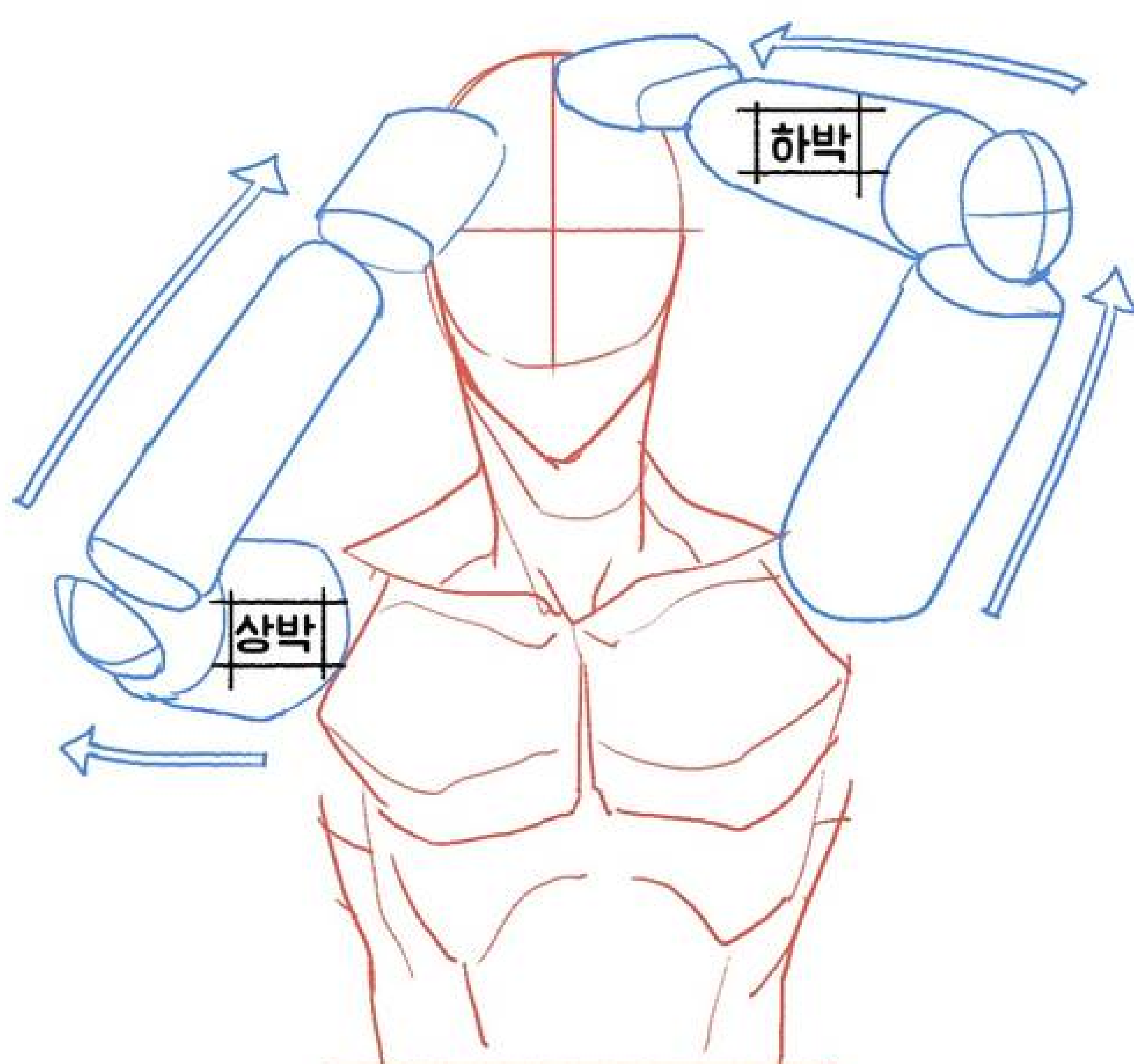


살짝 보이게 되는 반대쪽 팔을 조금 표현하고 뒤로 넘어가는 머리카락 묘사를 합니다



앞머리를 넘기는 손이 뒤로 더 넘어갈
경우 팔의 각도도 바뀌게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

Q : 캐릭터 창작은 어떻게 하는 건가요

캐릭터 창작을 할 경우 이야기를 만들어 그림으로 표현하면 됩니다

평범하고 일반적인 캐릭터를 시작으로 응용해 그려봅니다

평소 피곤하고 잠이 많은 캐릭터 이야기를 만들어
뻗친 머리와 졸린 눈, 다크서클을 표현했습니다

시력이 좋지 않아 큰 안경을 쓰고 다닌다는 추가 이야기를 만들어 적용했습니다

학생 신분이라 교복을 주로 입지만 집에서 편하게 입는 후드 점퍼를
교복 위에 입고 다닌다는 이야기를 만들어 이미지로 그려냈습니다

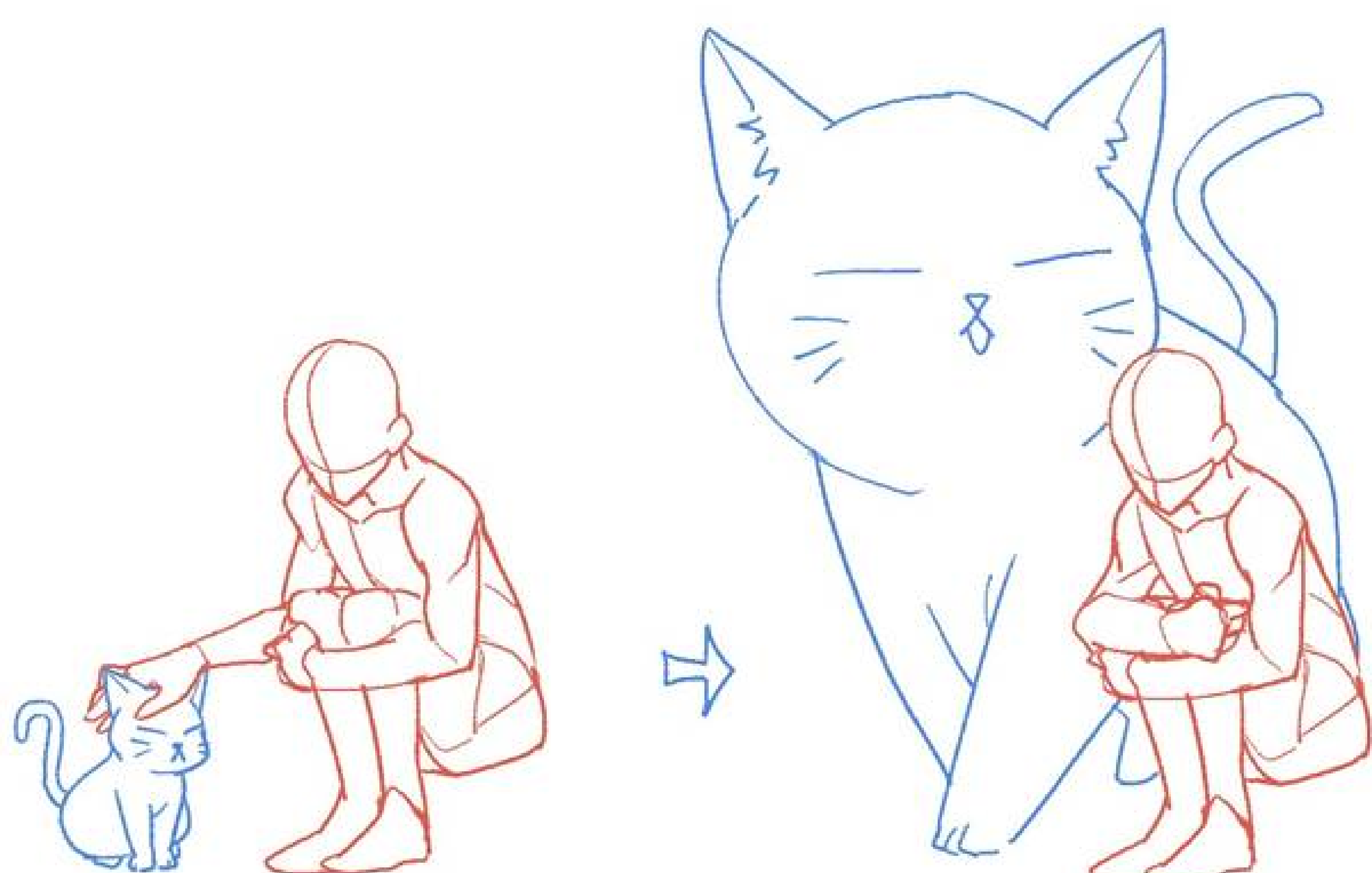




창작을 하려면 그리고자 하는
캐릭터에 이야기를 만들고
이야기에 맞춰 이미지를 하나씩
추가해 그려나가면 재미있고
쉽게 창작을 할 수 있습니다

20화 캐릭터 개성 살리기를 참고하면 좋습니다

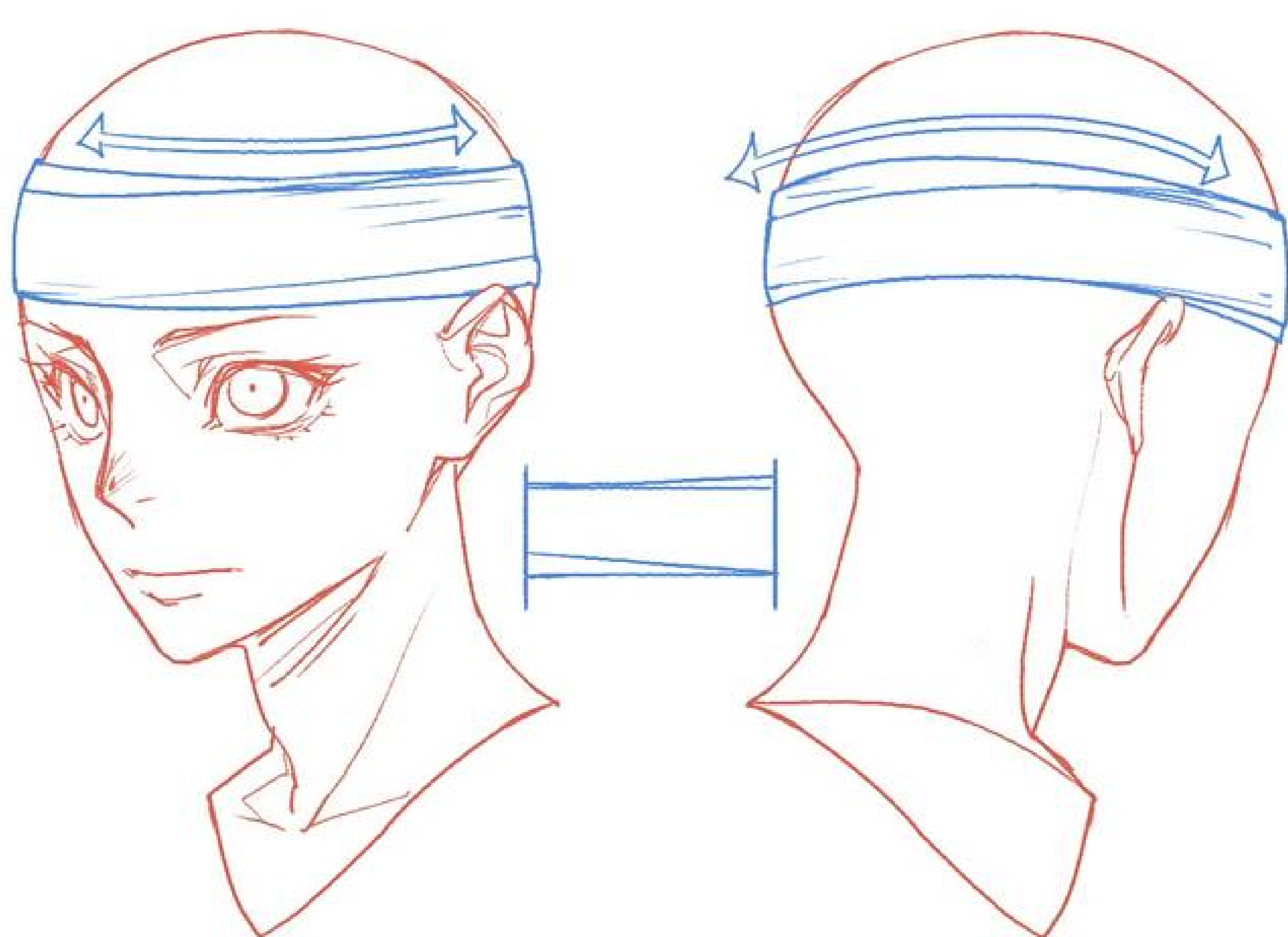
타코작가의 알아두면 좋다!!



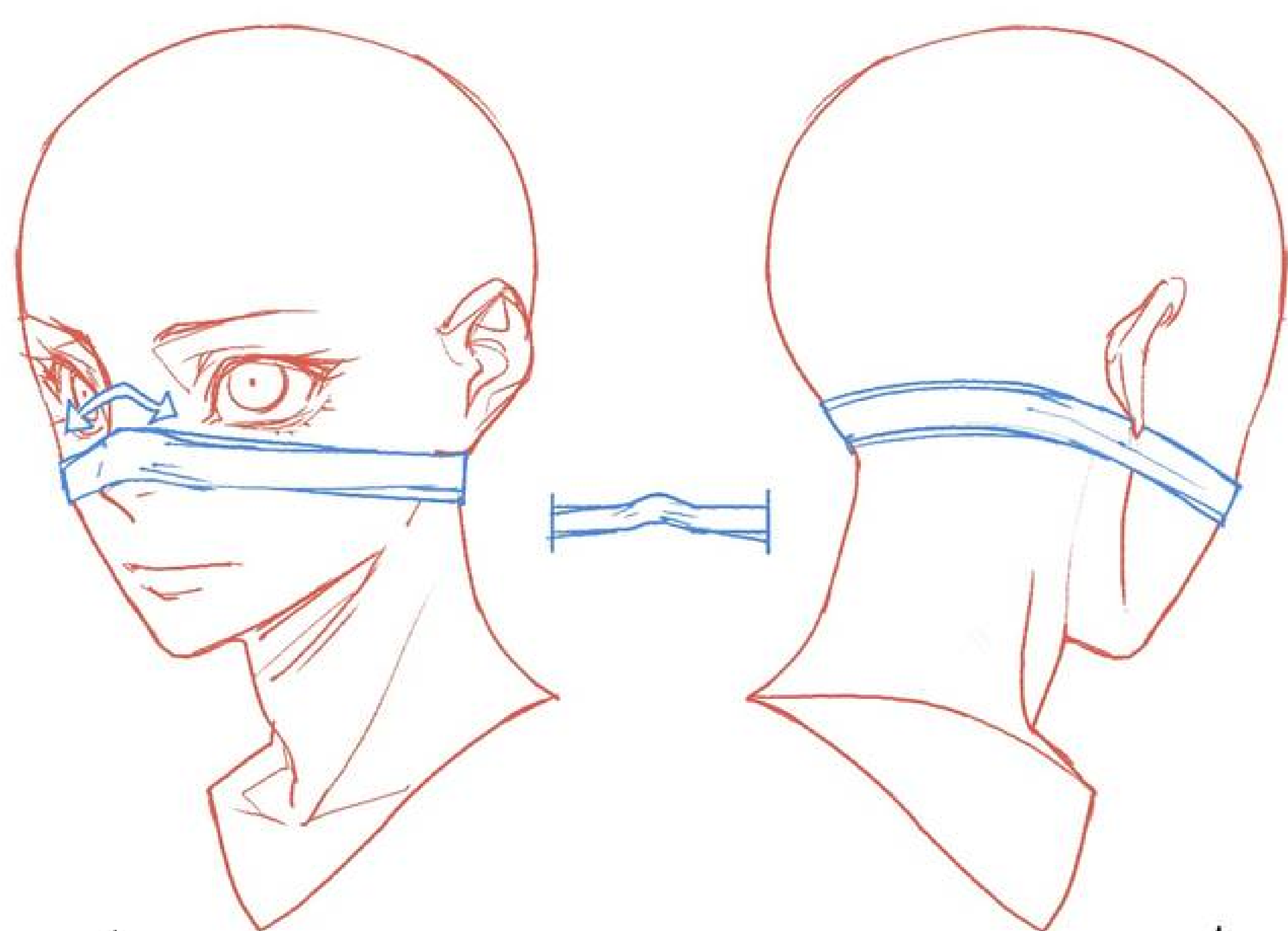


key point

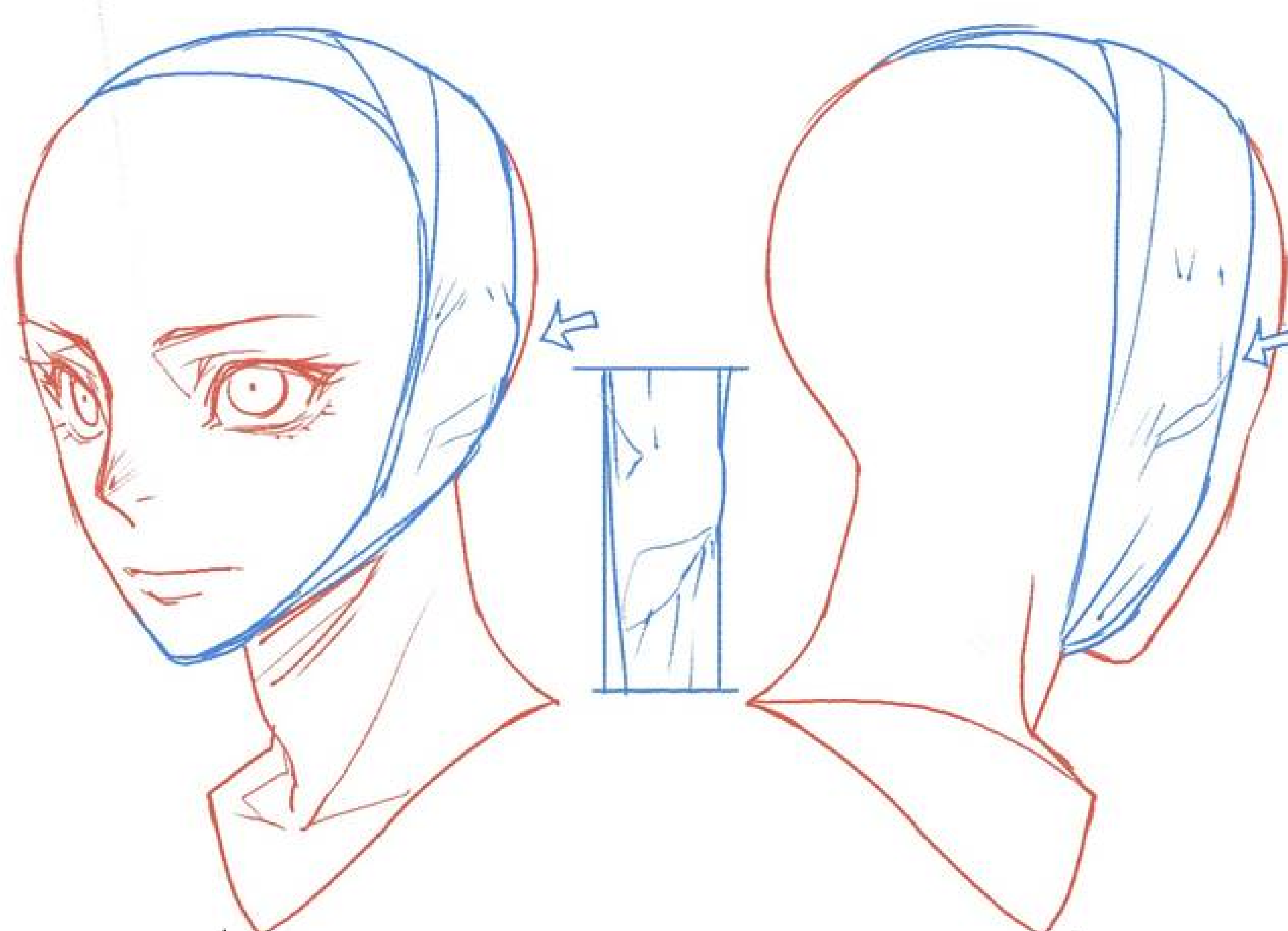
Q : 얼굴에 붕대 감는 걸 그려주세요



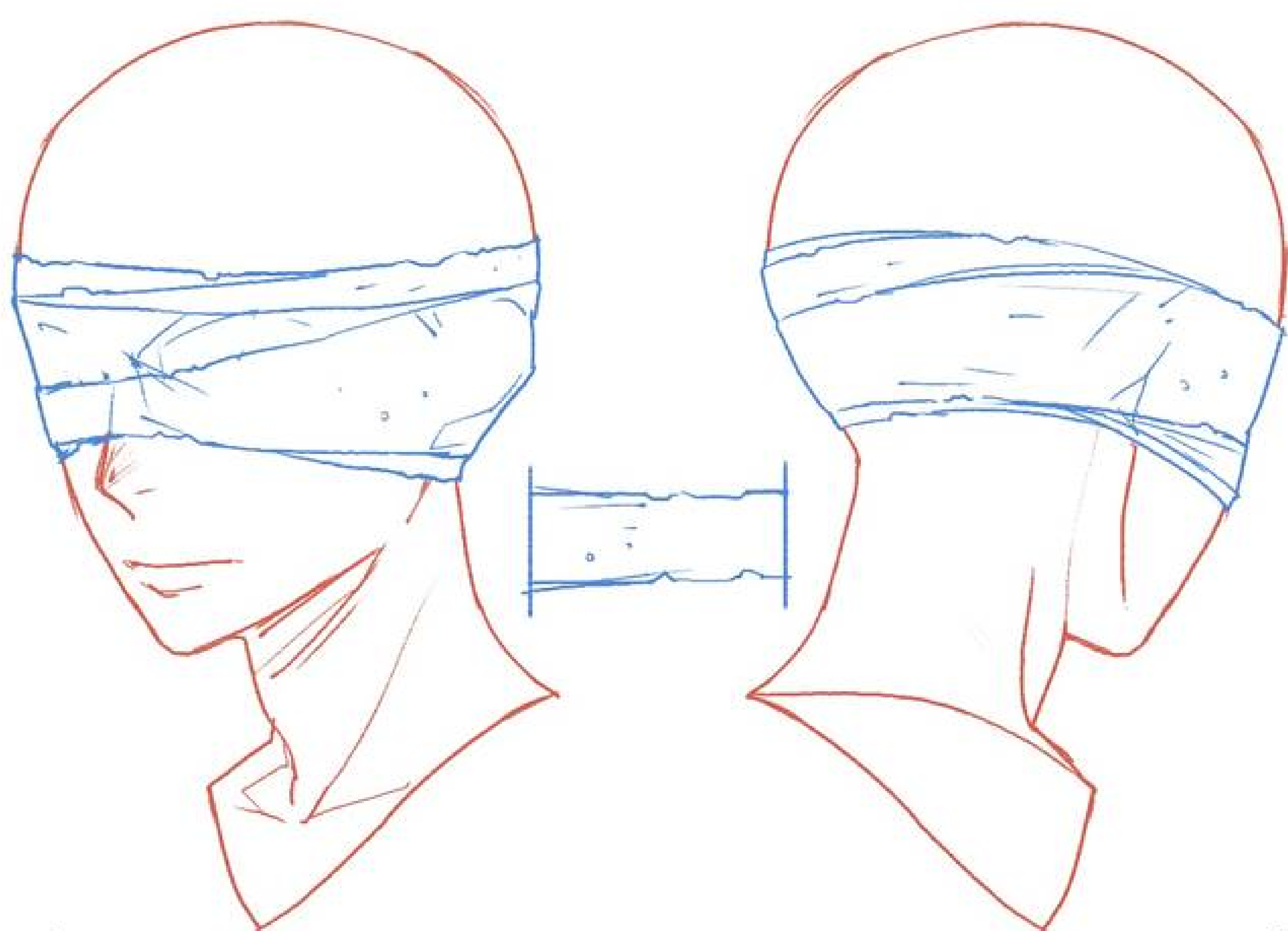
얼굴형은 곡선을 그리기 때문에 각도에 맞춰
직선이 아닌 곡선으로 붕대를 표현해줍니다



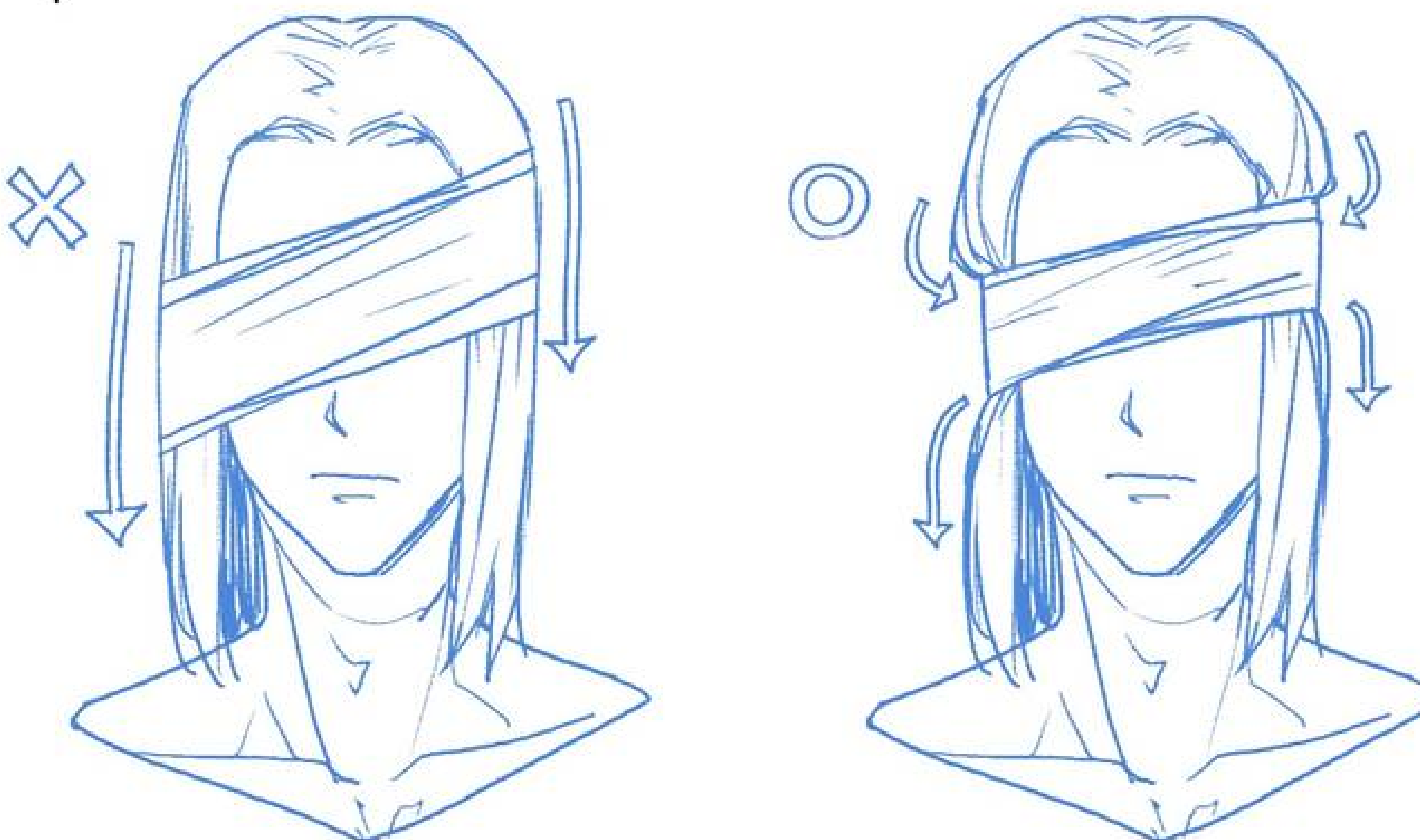
두꺼운 혹은 얇은 붕대의 면적을 판단해 감을 위치에 그려줍니다
코와 같이 돌출된 부위를 감을 때는 고려해서 붕대를 꺾어 그립니다



귀를 감은 붕대 표현시 귀로 인해 생긴 볼록함을
붕대에 만들어 주면 입체감이 살아납니다



붕대의 오래된 느낌을 만들어 주려면 실루엣을 울퉁불퉁하게 만들어 줍니다



머리카락까지 감은 붕대라면 머리카락에 볼륨감을 만들어 줘야 합니다





머리카락으로 붕대를 덮거나 혹은 머리카락 사이사이 붕대가 보여도 됩니다

얼굴을 그려서 응용해봅니다





얼굴의 돌출된 부위를 고려해서 붕대를 그려줍니다

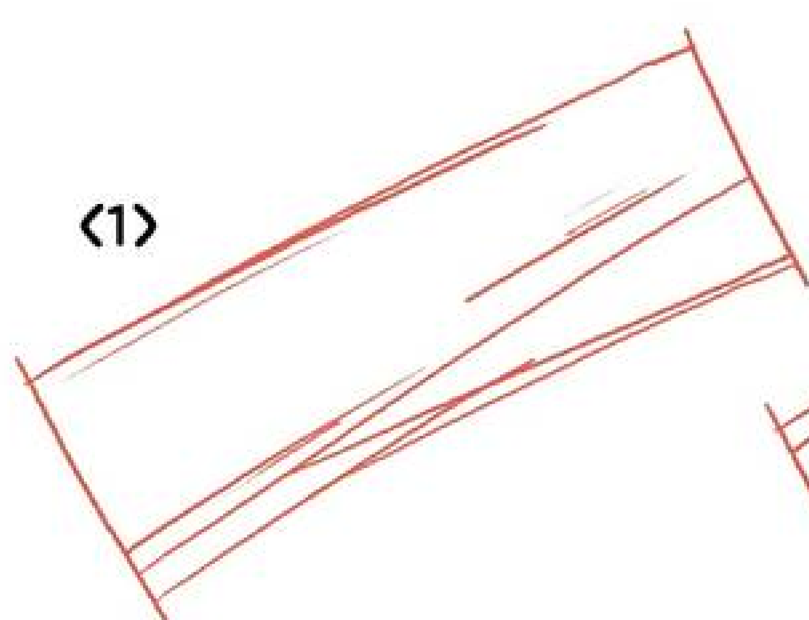


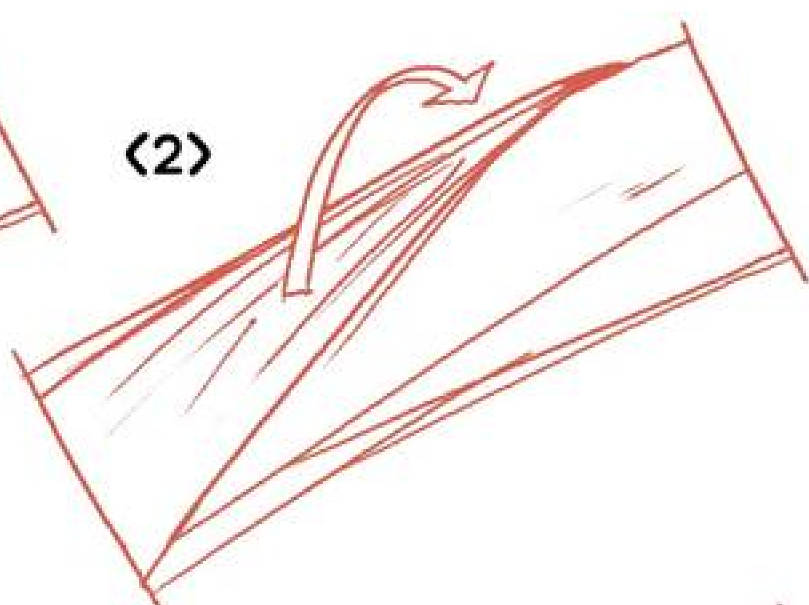
머리카락으로 붕대의 일부를
가려 입체감을 살려줍니다

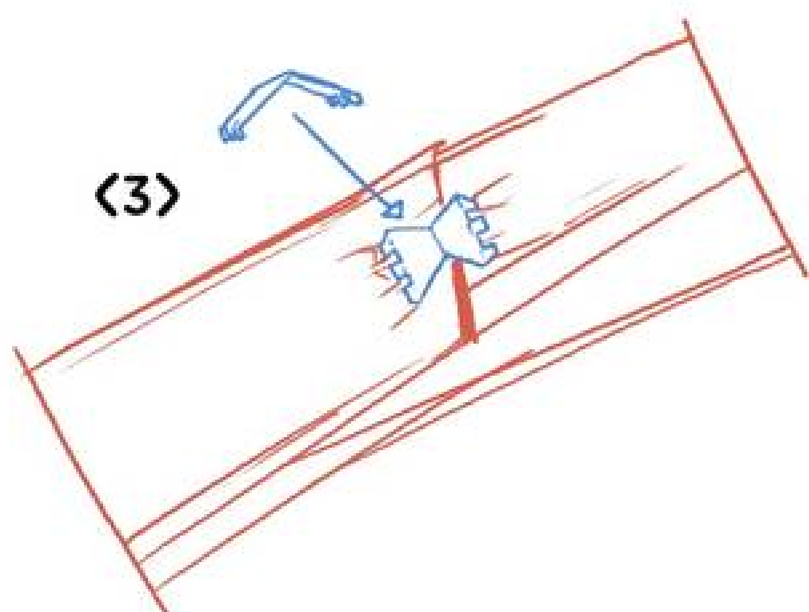


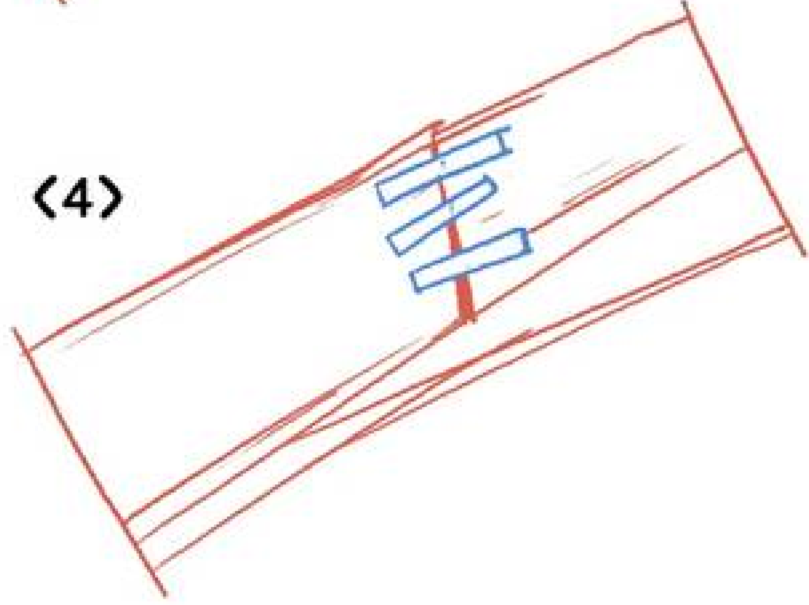
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





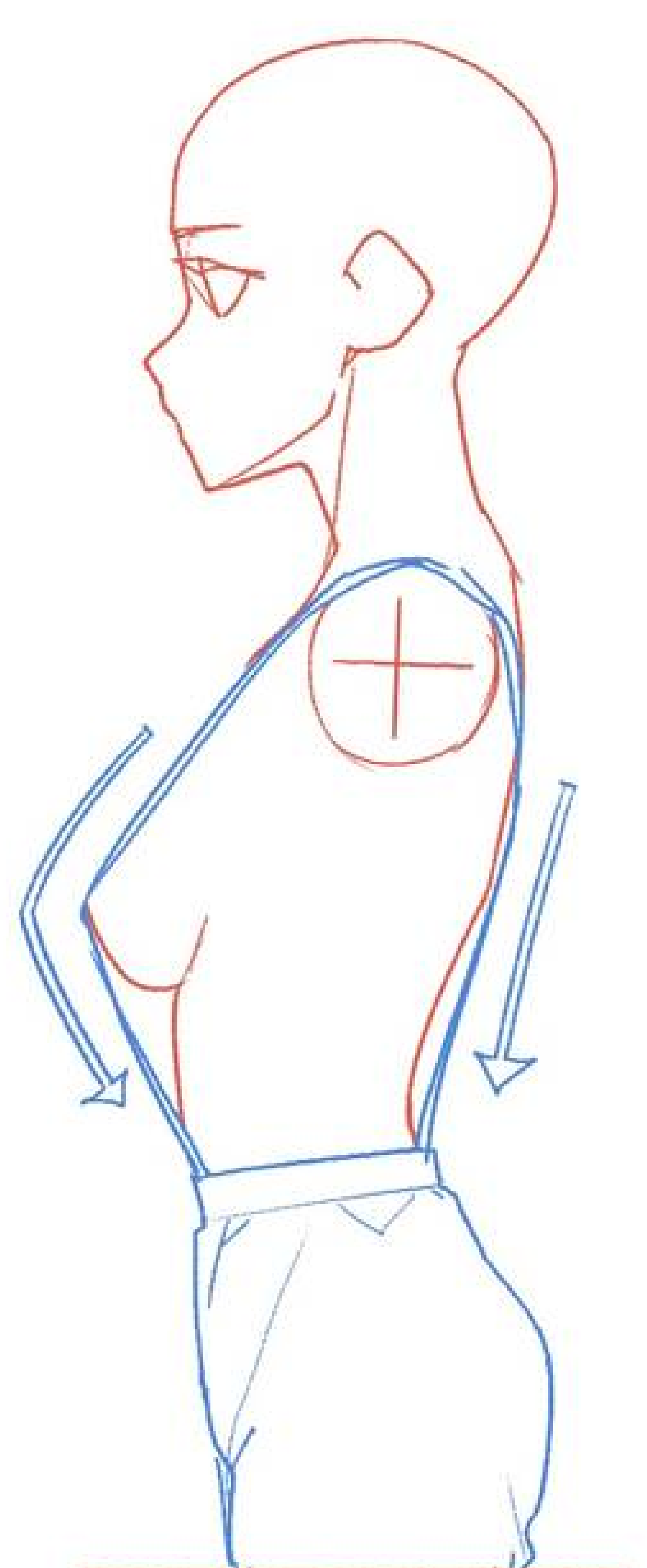




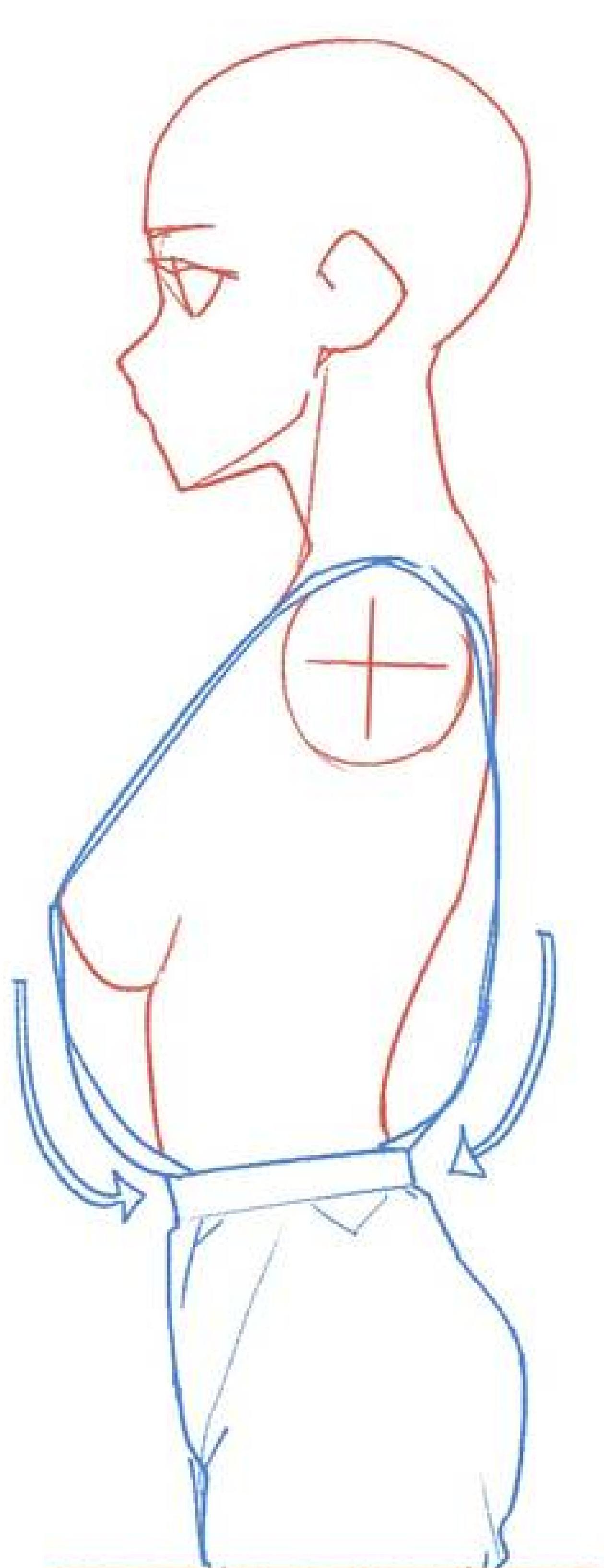


key point

Q : 멜빵 한 여자 캐릭터를 그려주세요

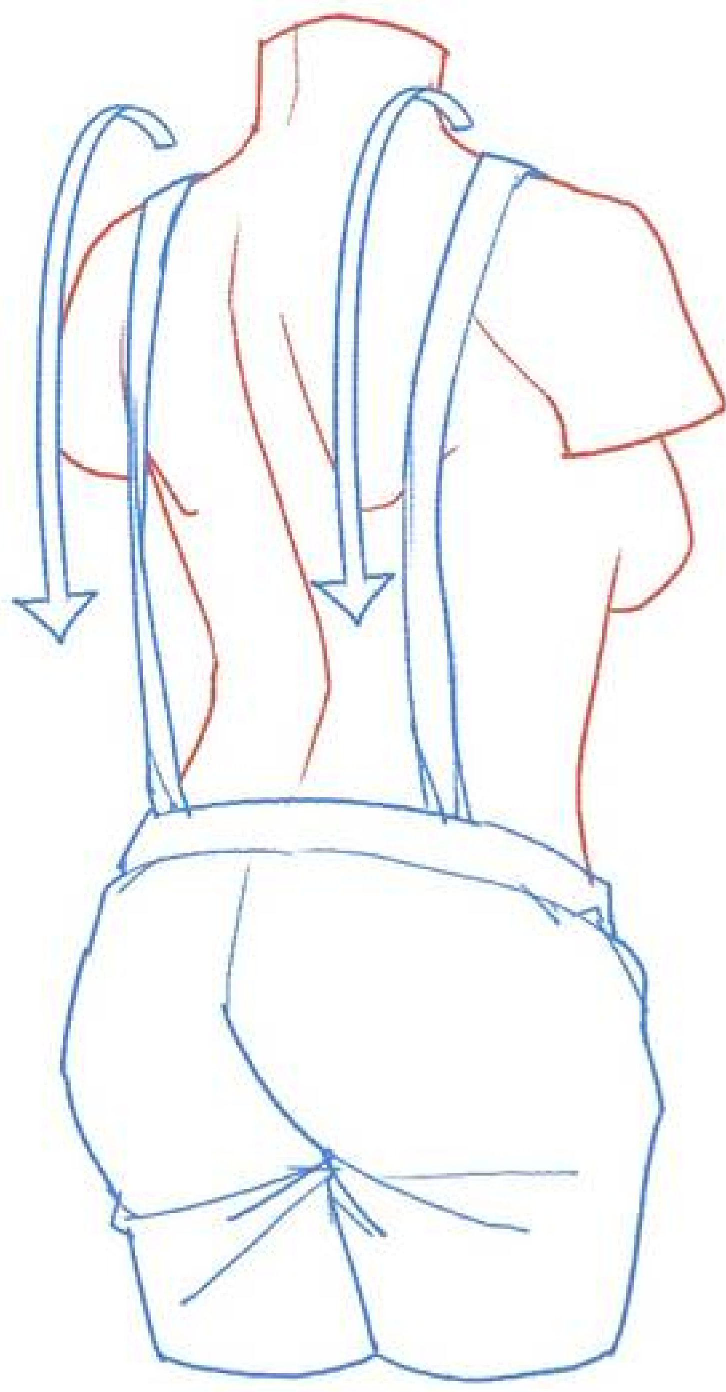


멜빵이 팽팽한 경우

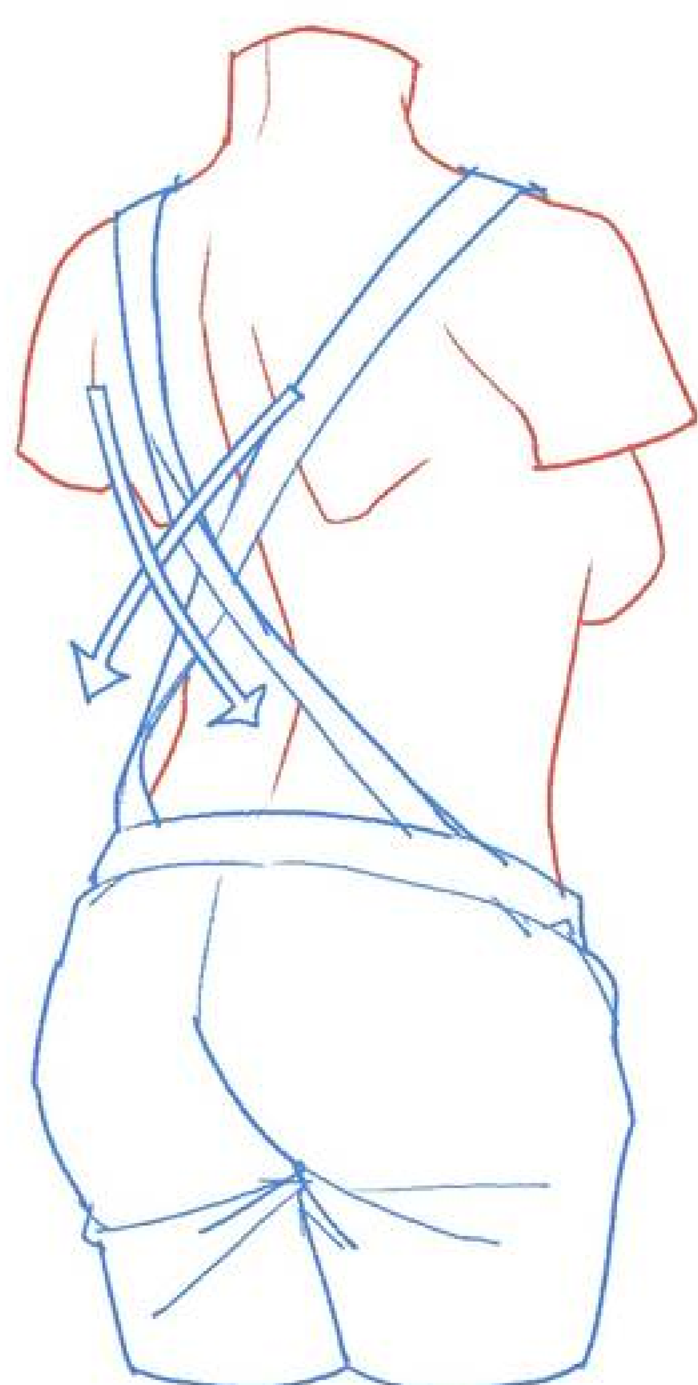


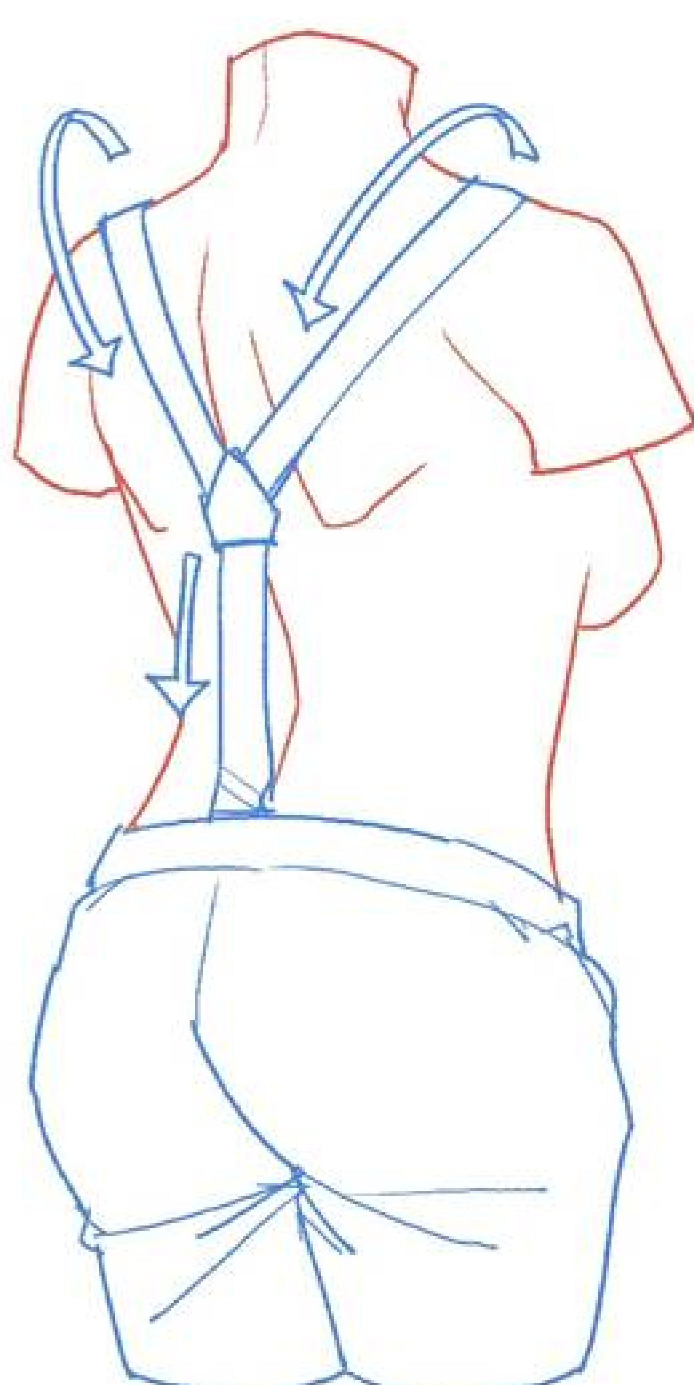
멜빵이 헐렁한 경우



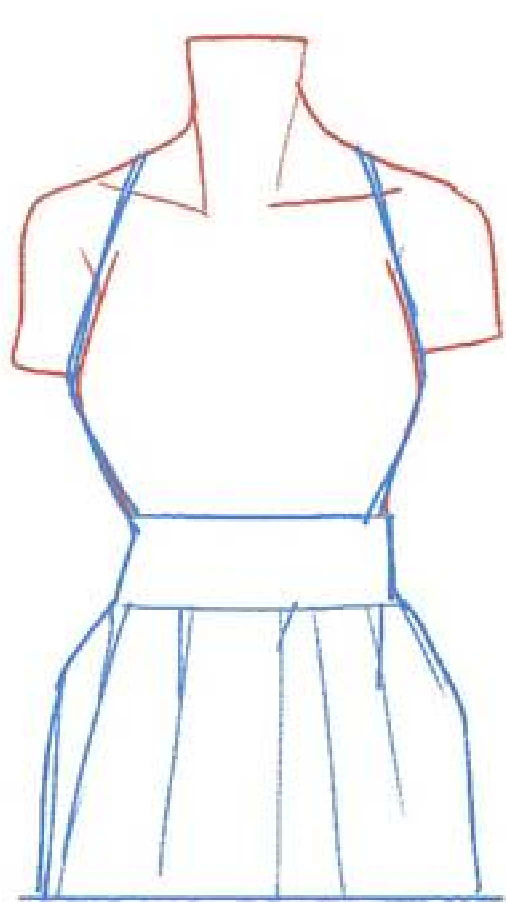


가슴으로 인해 꺾이는 멜빵 형태를 그려줘야 합니다



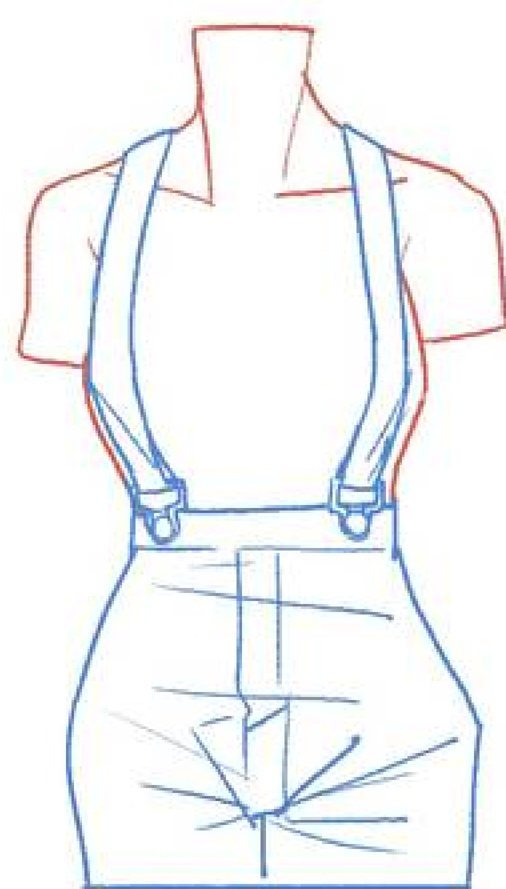


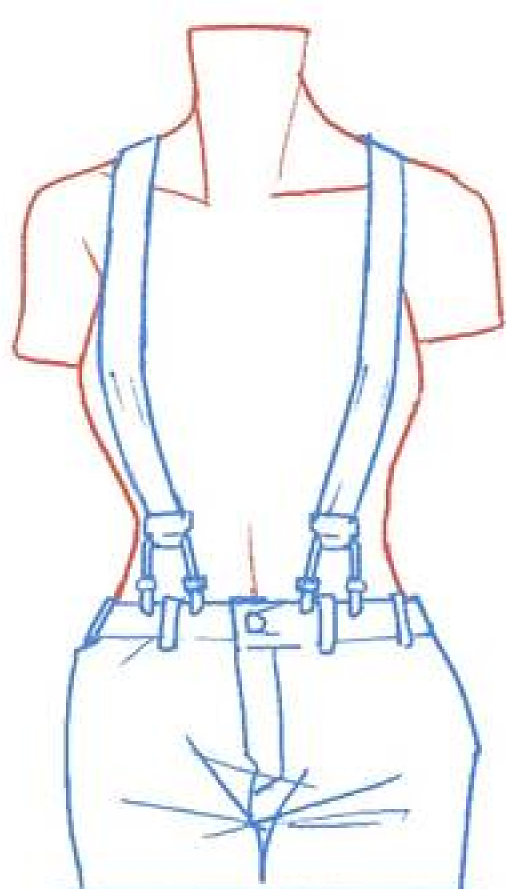
뒤에서 본 멜빵의 여러 형태 디자인에 맞춰 멜빵을 그려줍니다





멜빵과 맞는 여러 옷의 디자인이 있으므로 자료 참고를 통해서 연습을 하도록 합니다





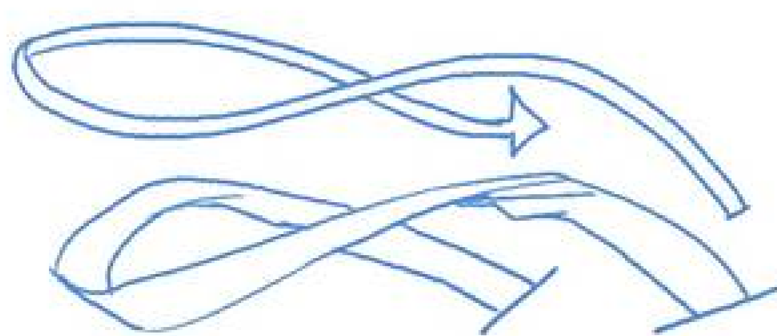


캐릭터에 동세를 넣어서 응용해봅니다



캐릭터 묘사 및 옷을 디자인합니다



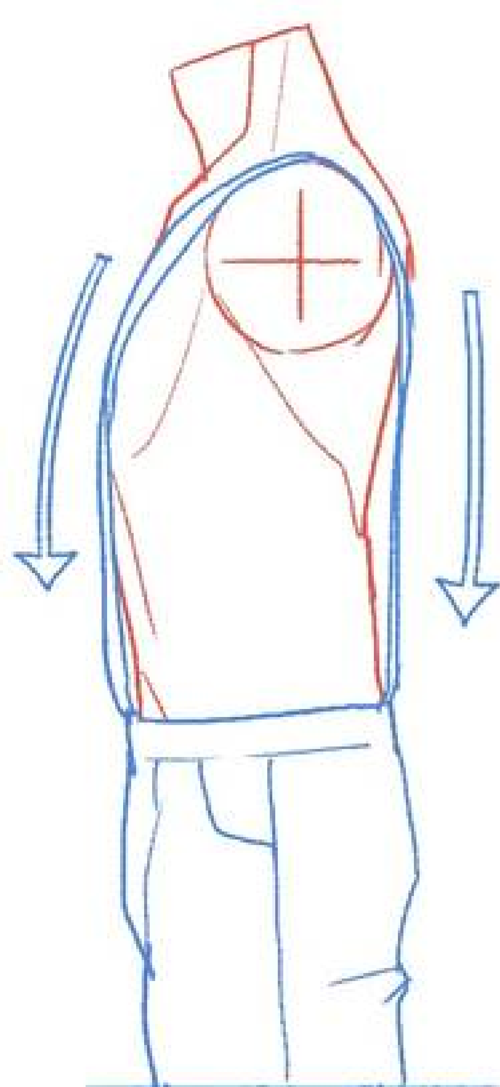


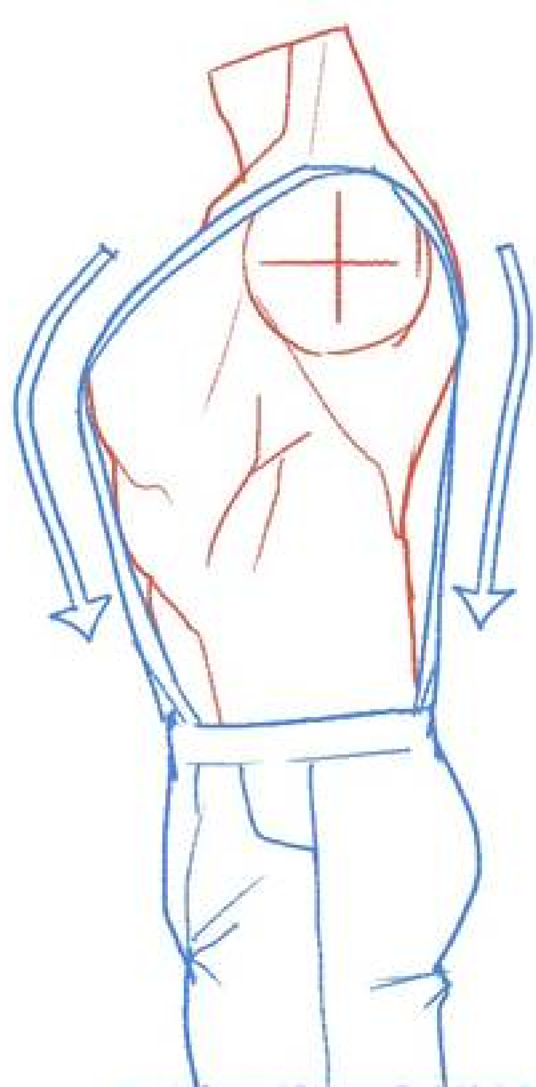
움직임으로 흘러내린 멜빵을 표현합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



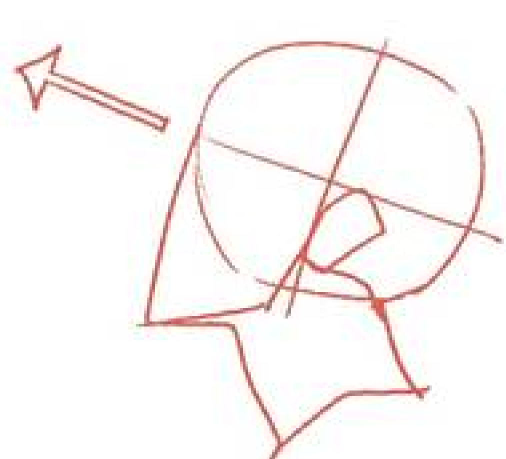


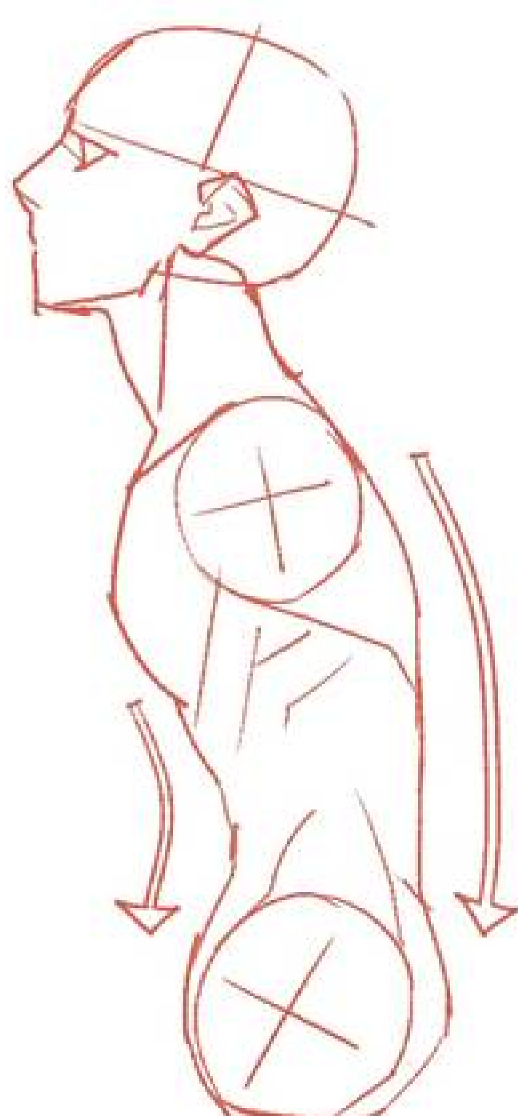
남자, 여자 모두 가슴 크기에
따라서 멜빵 흐름에 차이가
생기게 됩니다



key point

Q : 무릎 꿇고 청혼하는 모습을 그려주세요



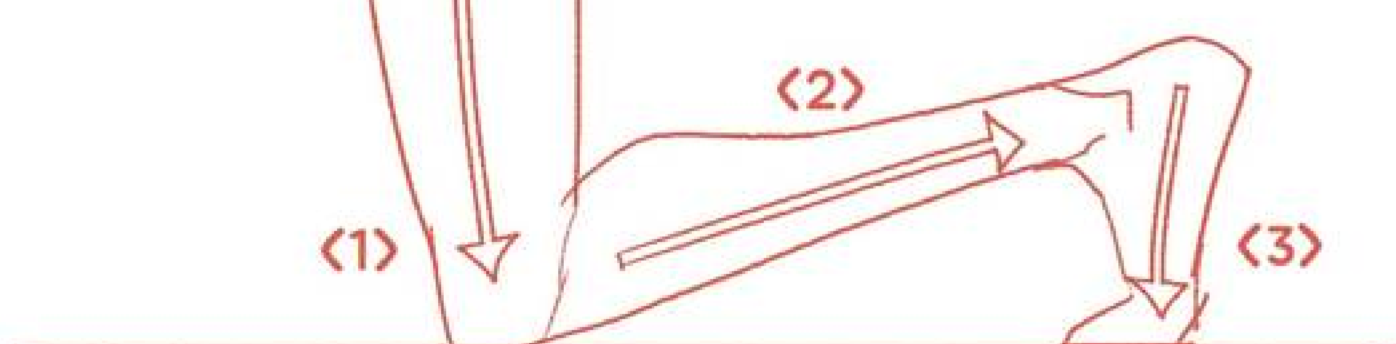


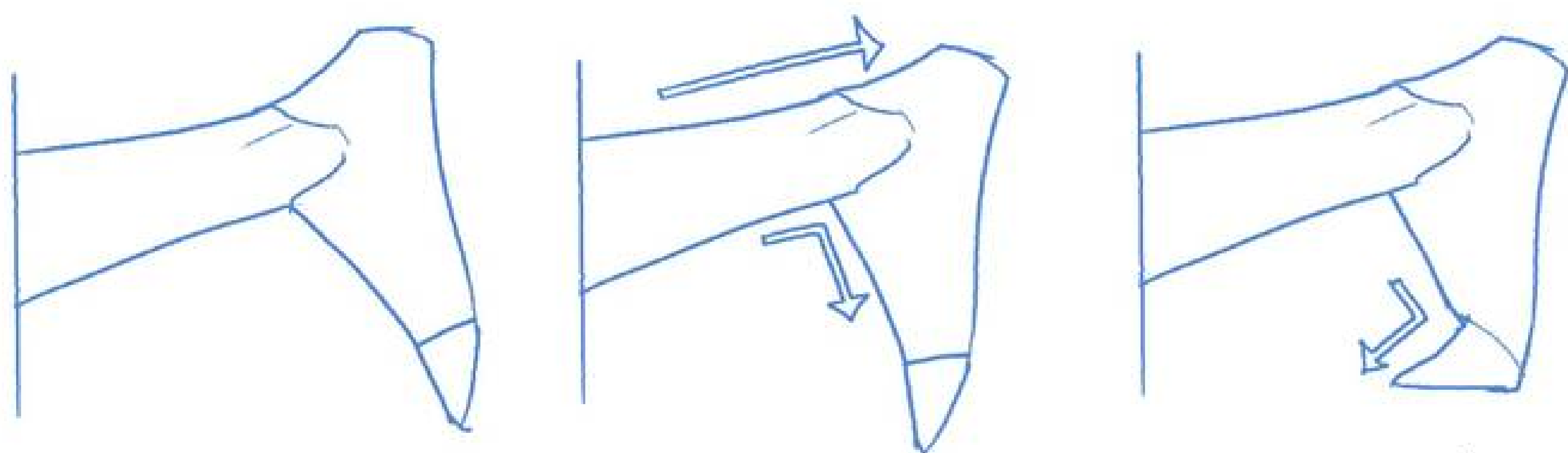
시선은 조금 위로 향하게 만들어 시작합니다



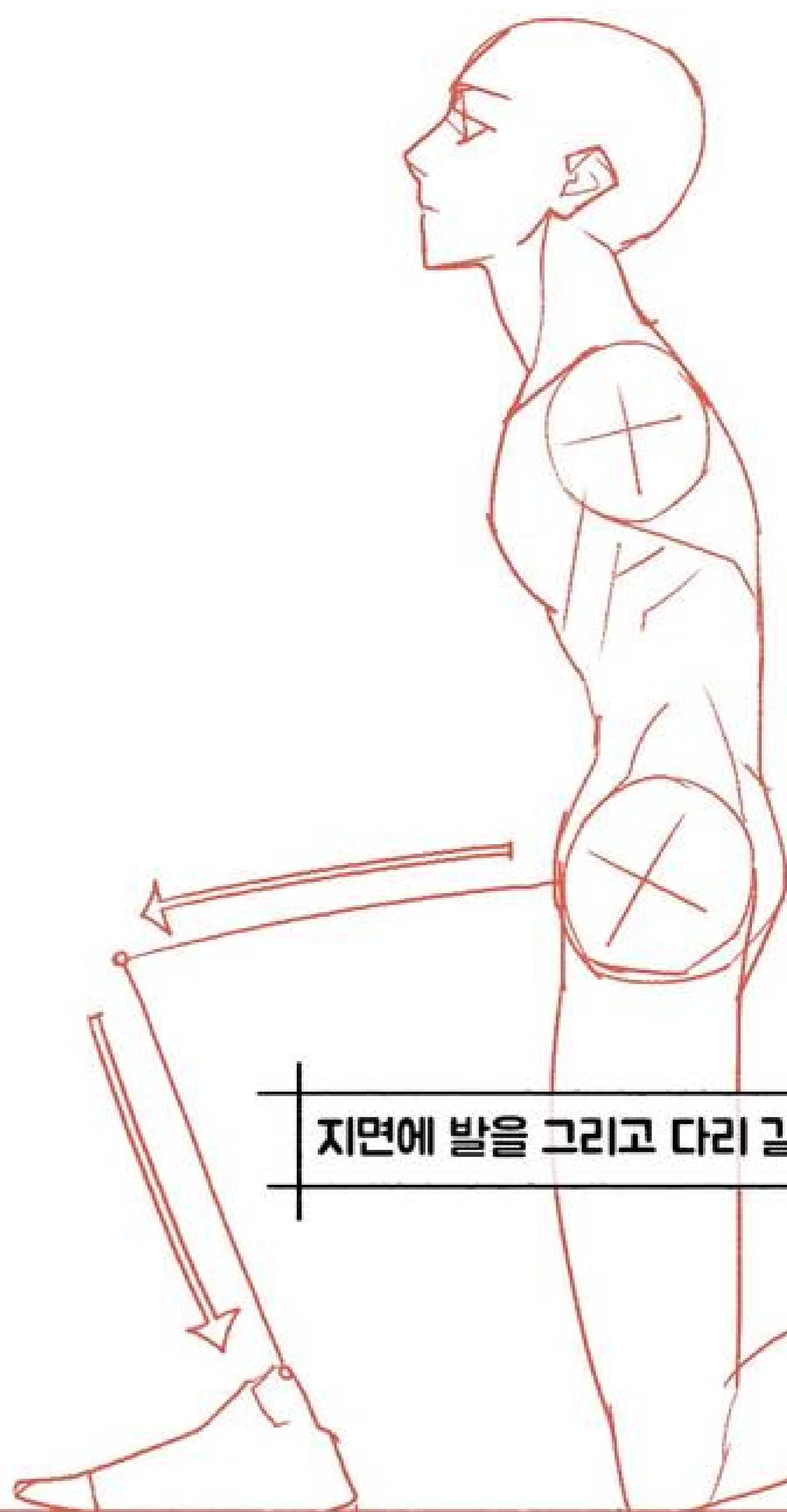
상체를 곧게 펴도 상관은 없지만 자칫 딱딱하게
보일 수 있으니 허리를 살짝만 구부려 줍니다

지면에 닿는 1, 2, 3번 순으로 그려줍니다



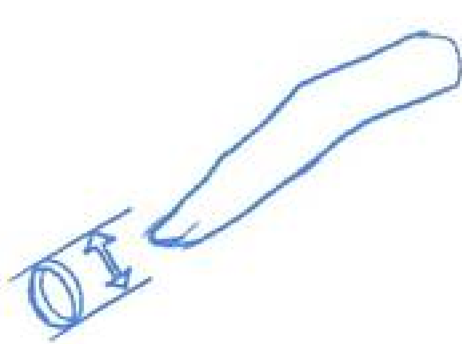


발목이 꺾이면서 뒤꿈치가 직선이 되며 발가락이 꺾이는 구조입니다



지면에 발을 그리고 다리 길이를 만들어 줍니다

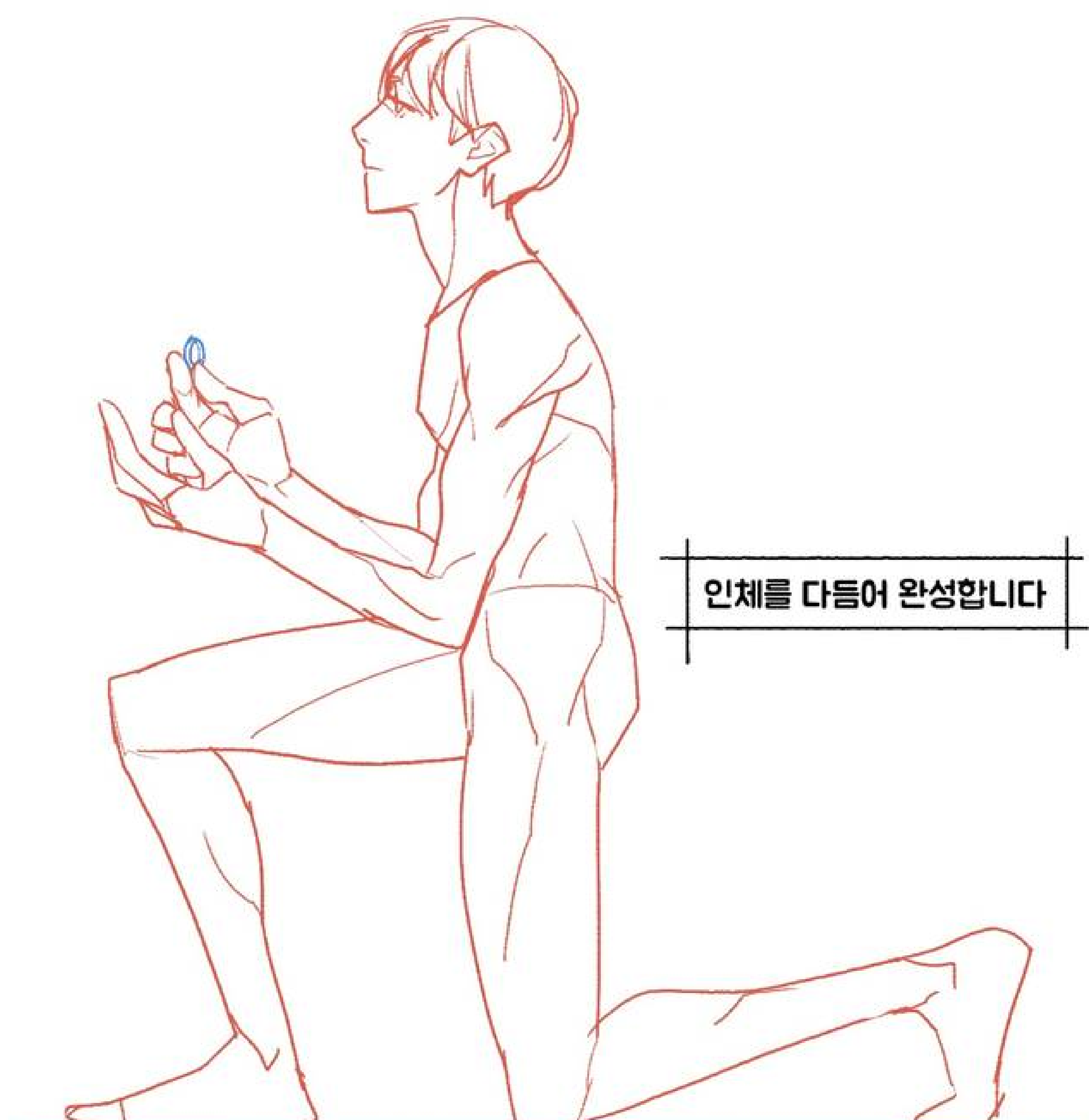
양 발의 크기가 같도록 해줘야 합니다

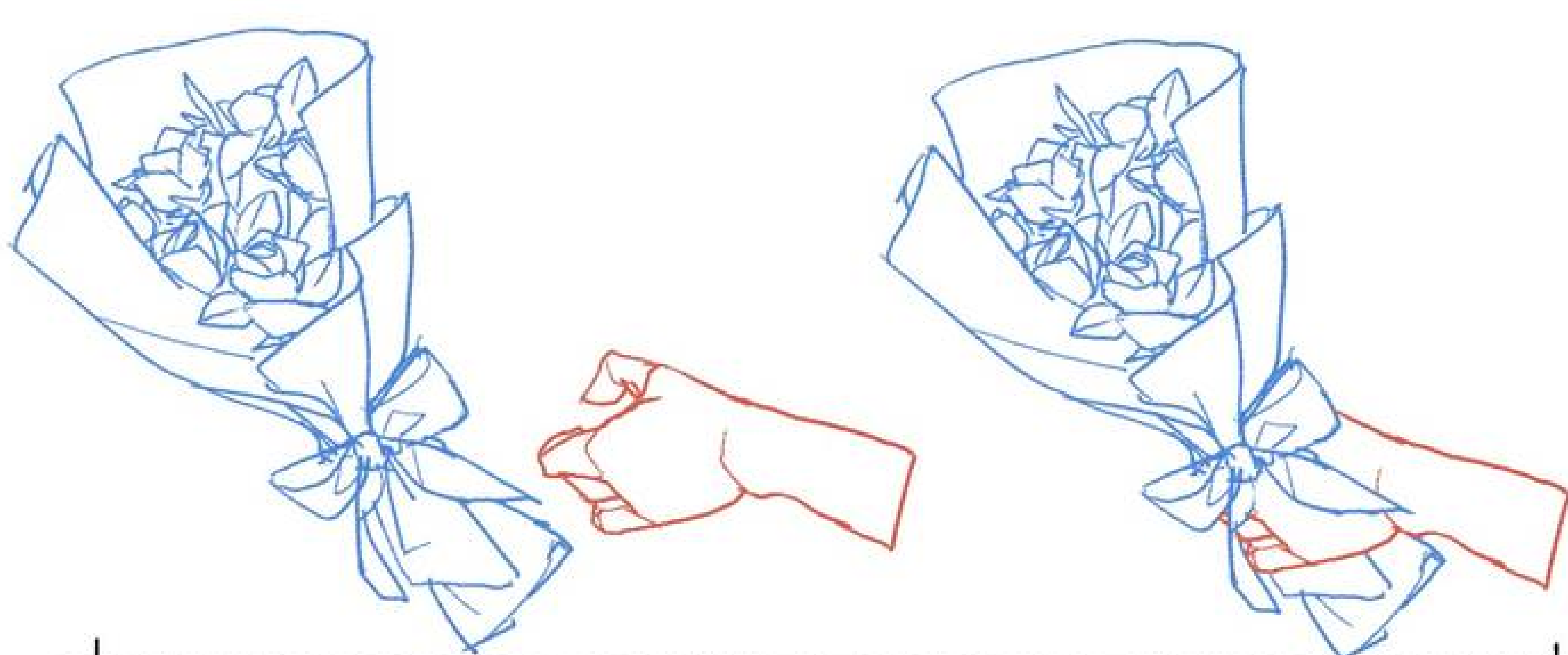




반지가 너무 작거나 커지지 않도록
반지를 들고 있는 손가락 크기를
고려해서 그리면 됩니다

청혼하며 반지를 들고 있는 손을 먼저 그리고 팔 길이를 만들어 줍니다



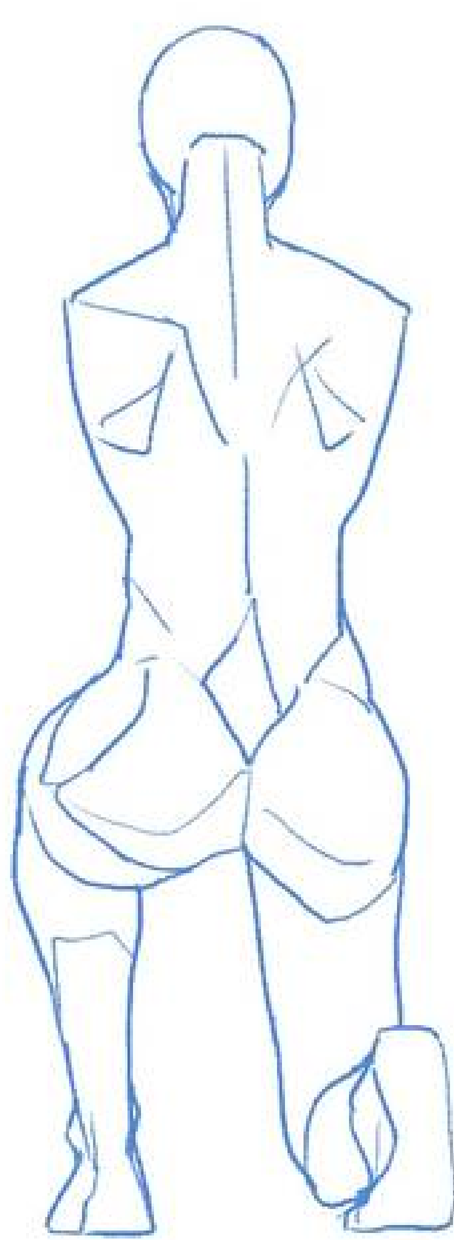


반지가 아닌 꽃일 경우 꽃다발을 먼저 그린 후 쥐고 있는 손을 그리는 게 좋습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

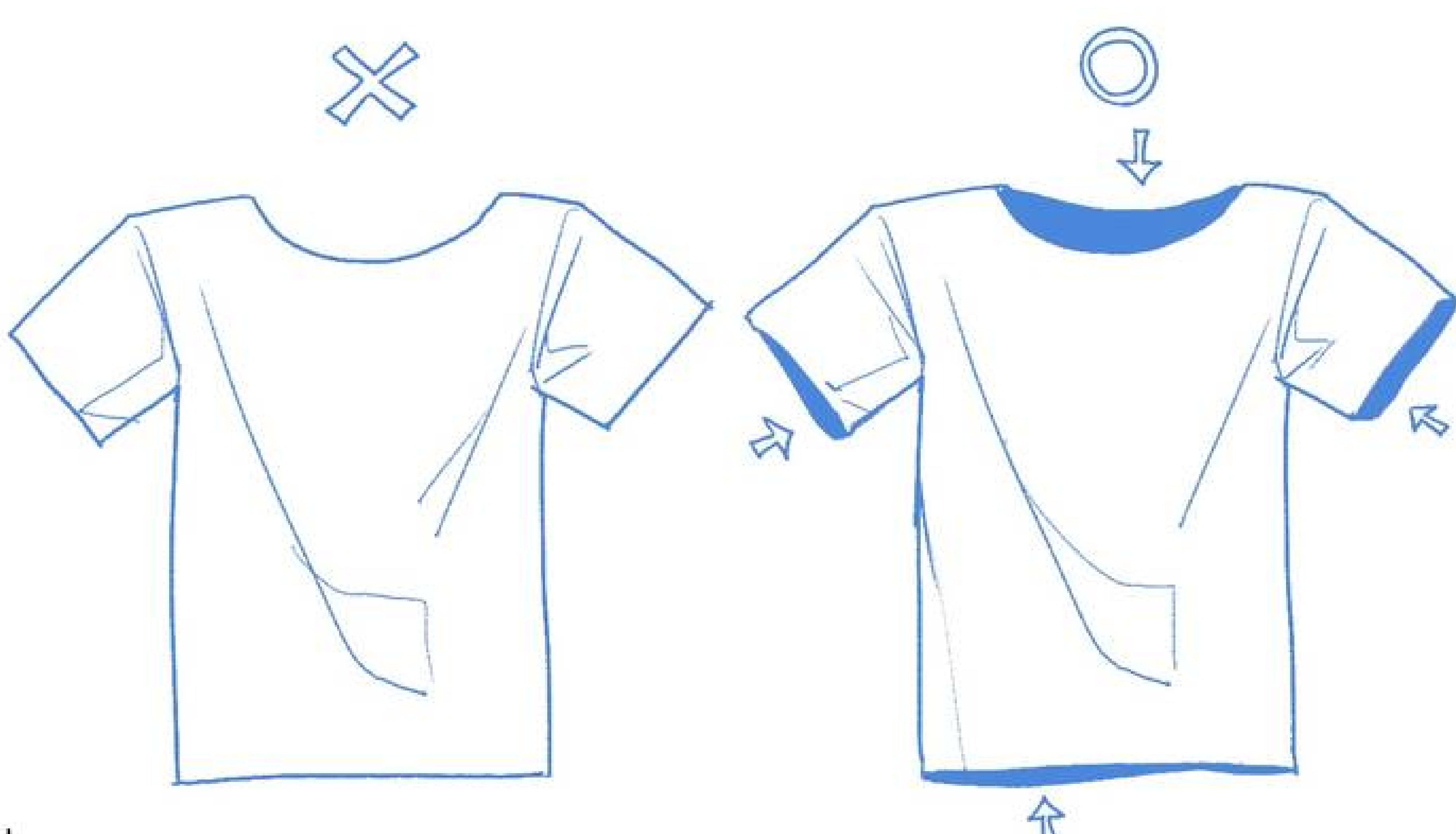




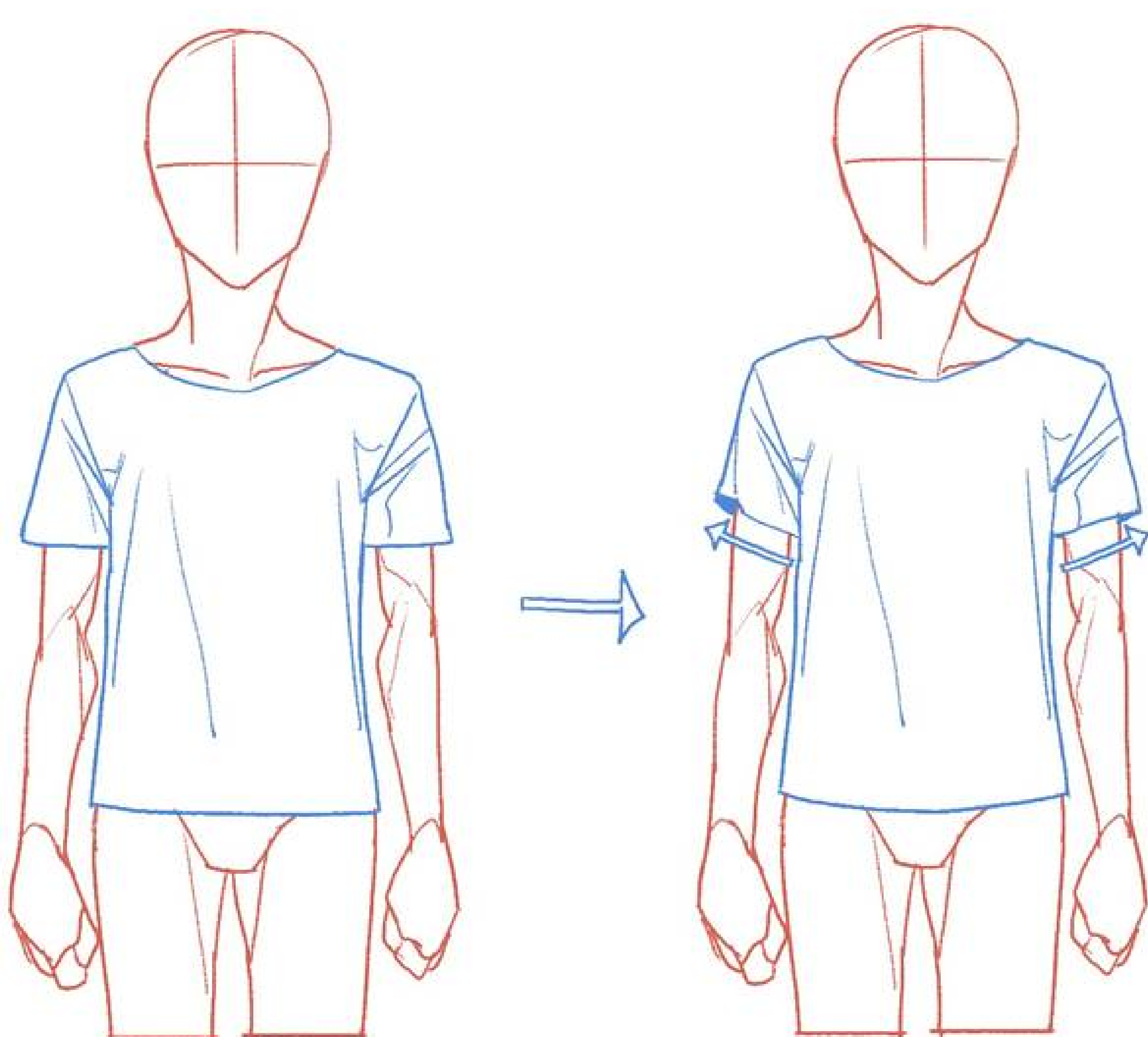


key point

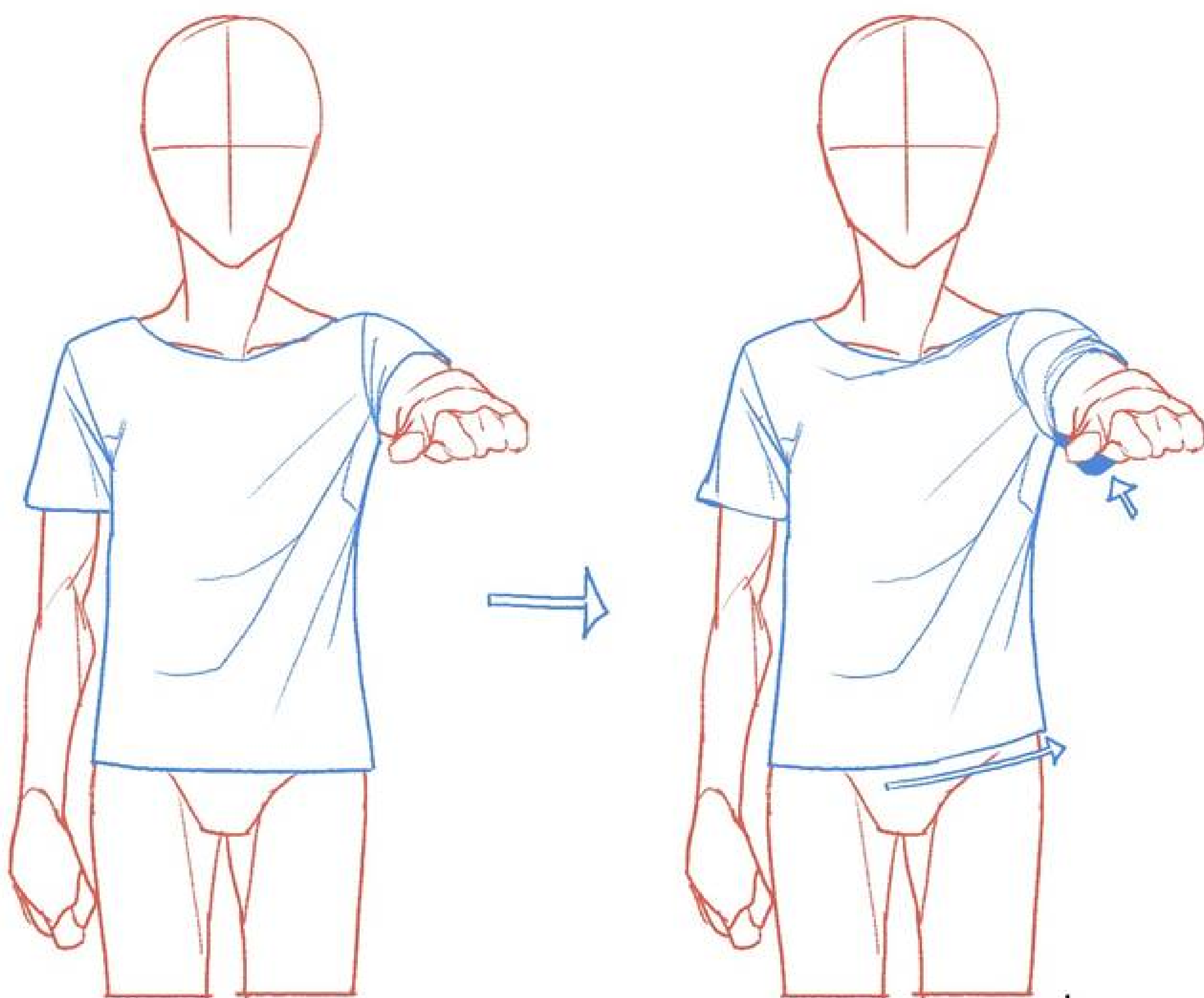
Q : 옷 입체감을 살리고 싶어요



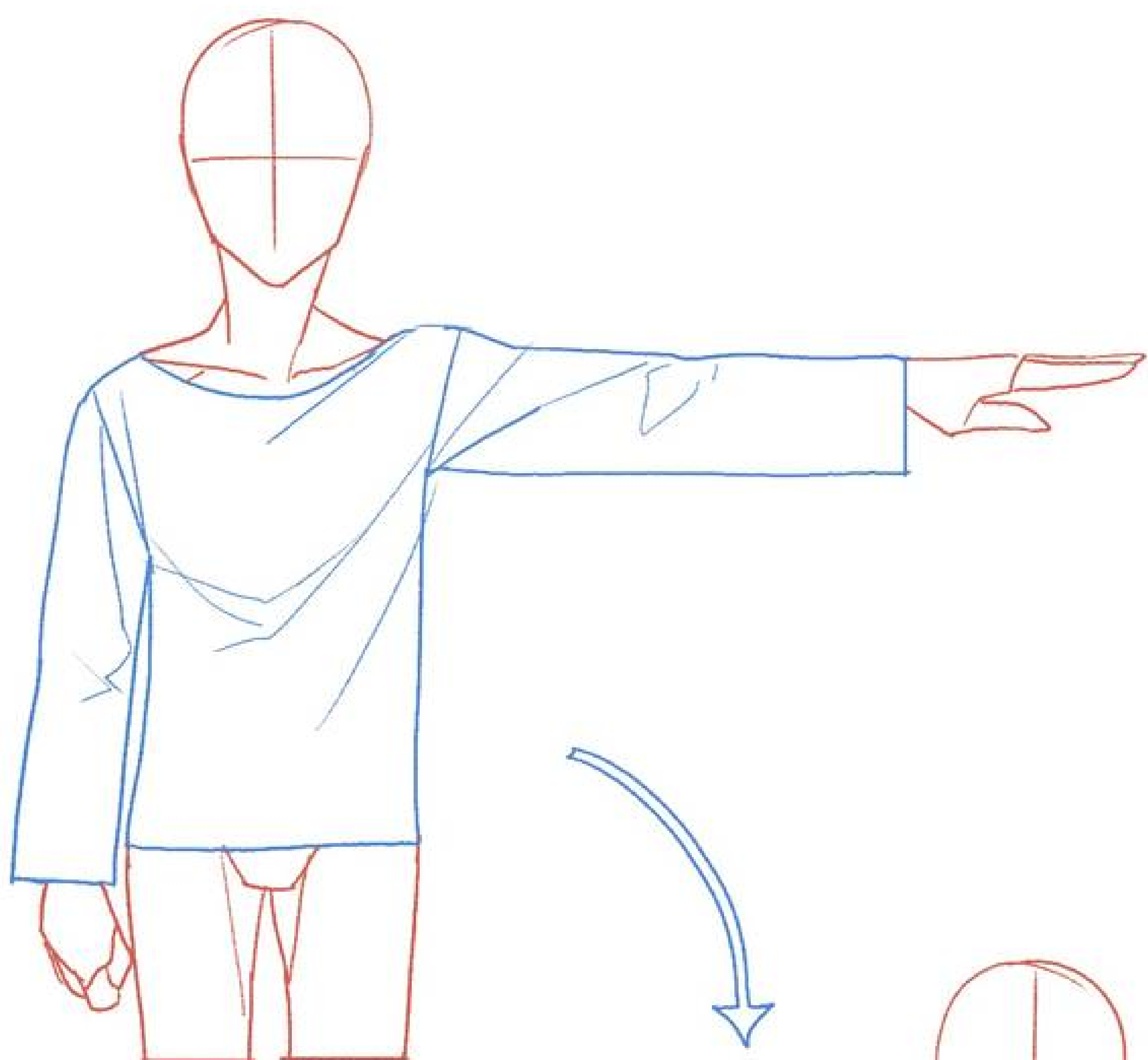
옷을 입체적으로 보이게 하려면 각도에 따라 보이는 옷의 겉과 안쪽 면을 보여줘야 합니다

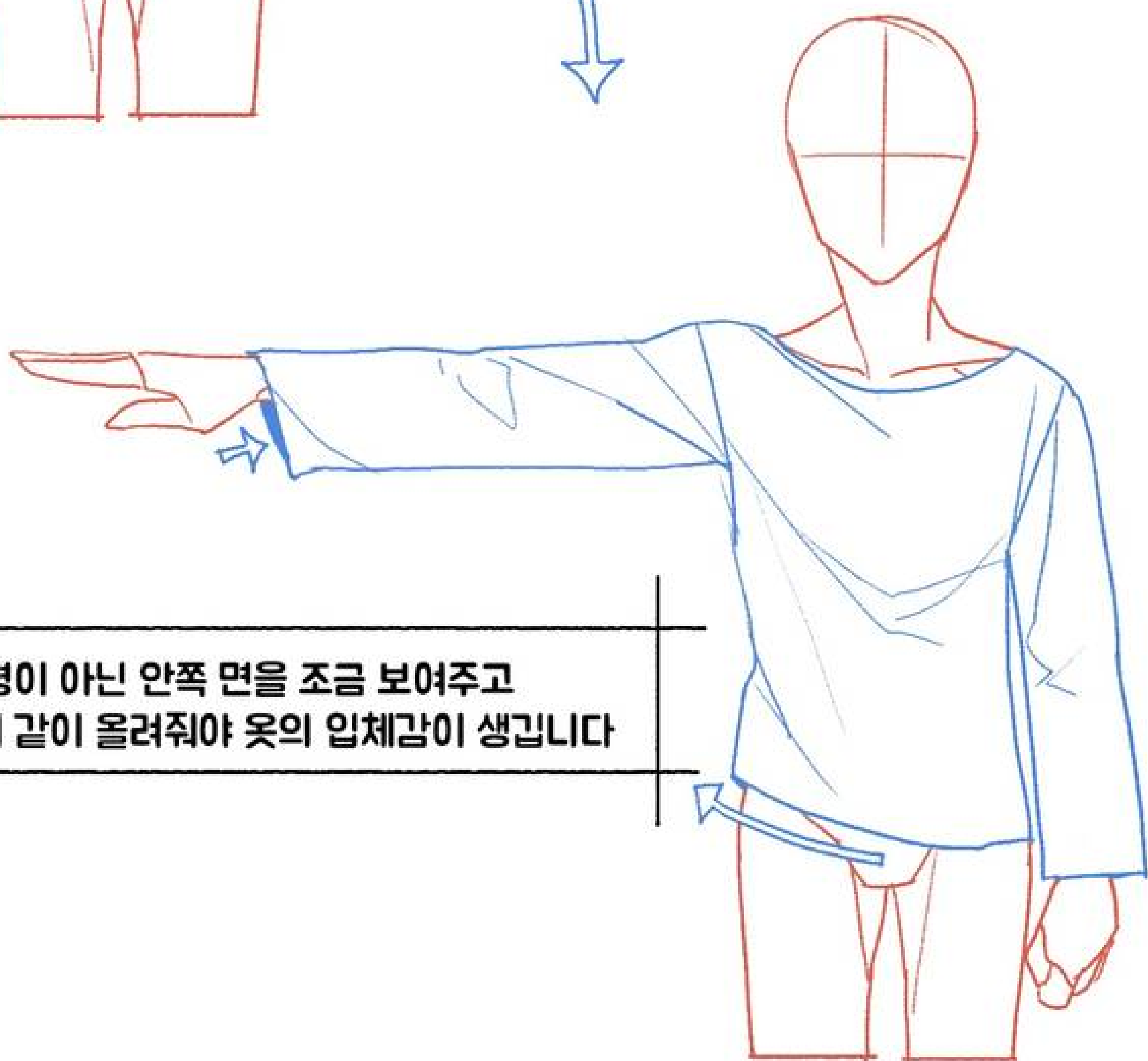


무조건 수평선이 아닌 입었을 때 생기는 옷의 형태감을 관찰하고 그려야 합니다



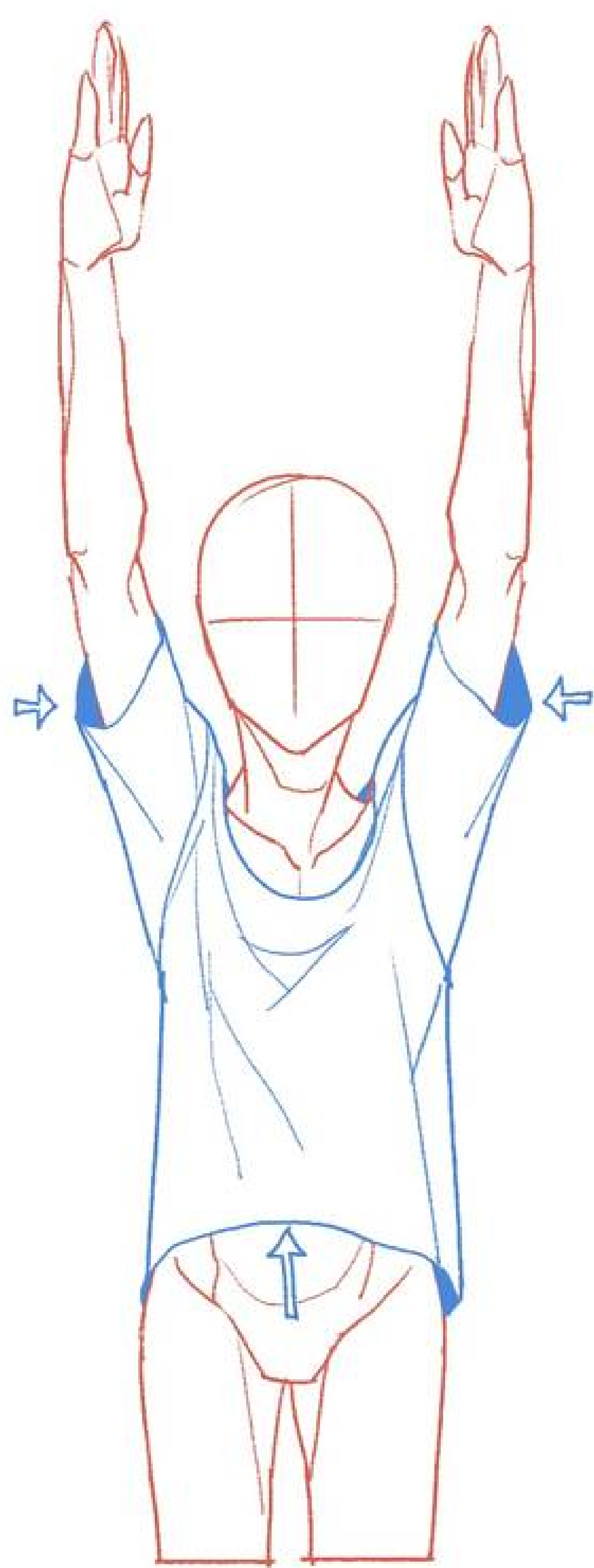
팔을 올리면서 옷 안쪽 면이 보이며 밑단이 같이 올라가게 됩니다





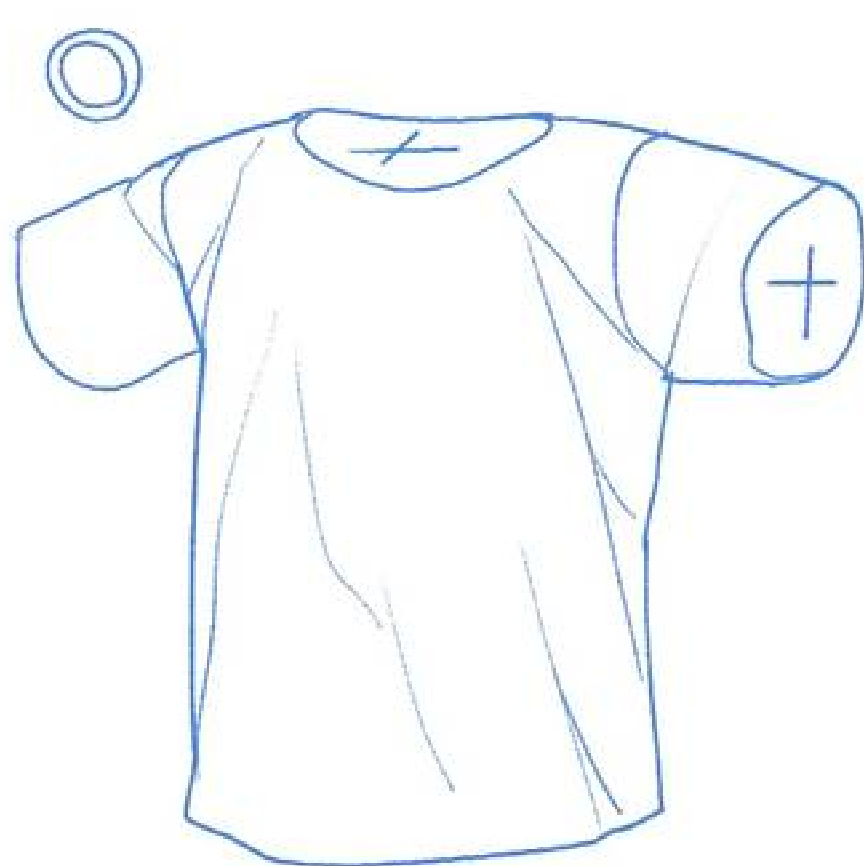
수직, 수평이 아닌 안쪽 면을 조금 보여주고
밑단 역시 같이 올려줘야 옷의 입체감이 생깁니다



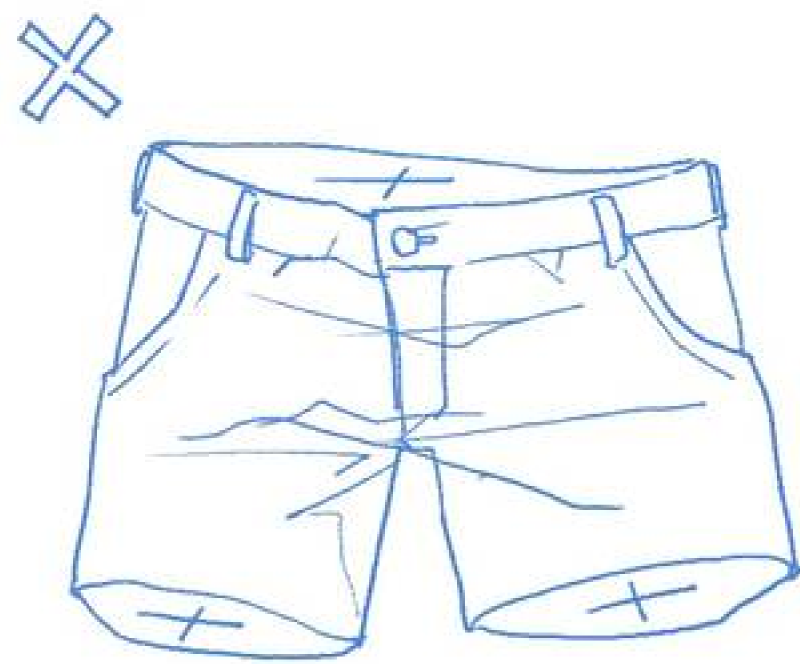


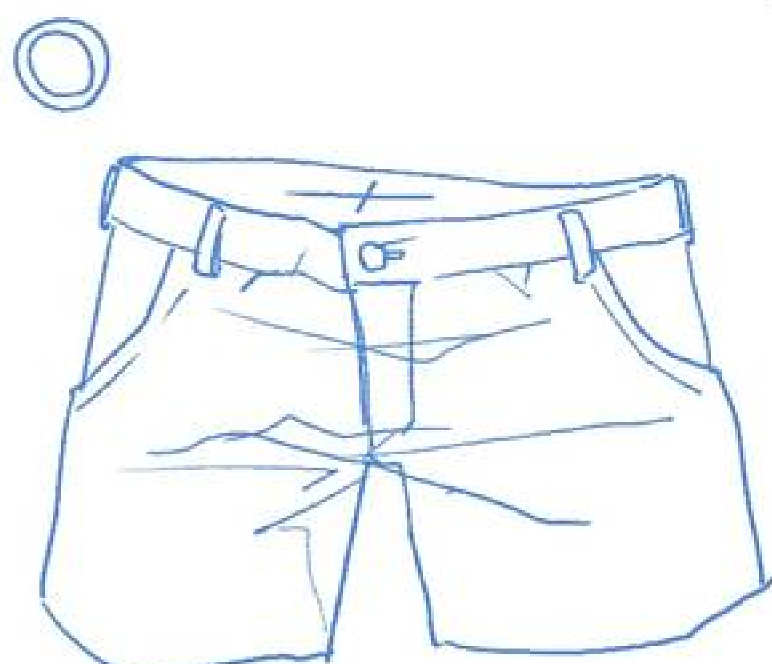
위와 같은 방식으로 운동성으로 생긴 옷의 변화를 만들어 줘야 됩니다



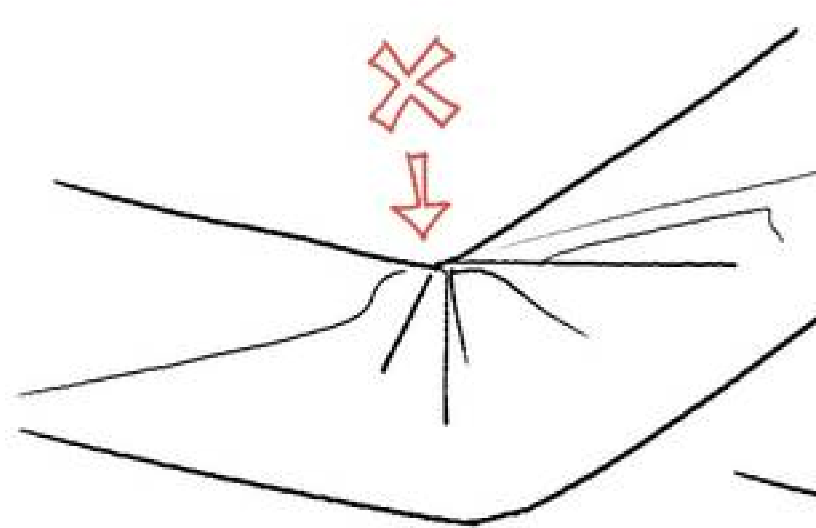


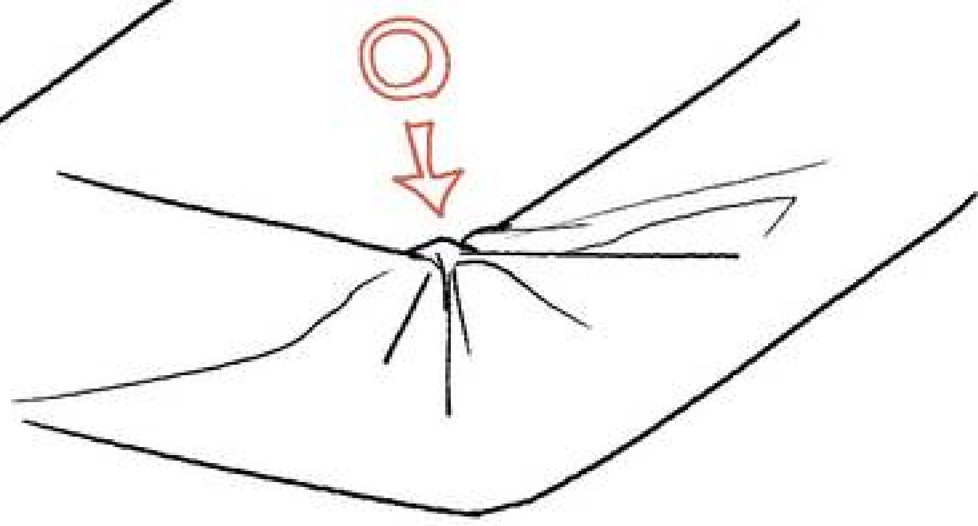
옷의 겉과 안쪽을 무조건 보여준다 해서 입체감이 살아나는 것은 아닙니다
캐릭터 인체 형태와 투시에 맞춰서 그려줘야 어색하지 않게 그려지게 됩니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

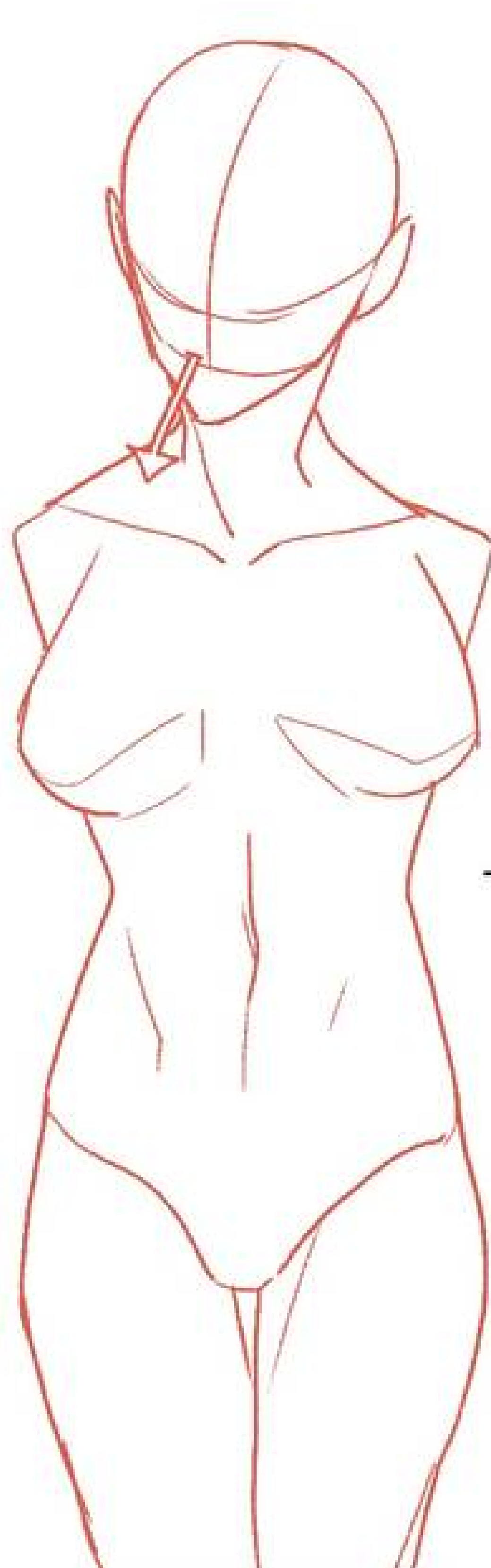




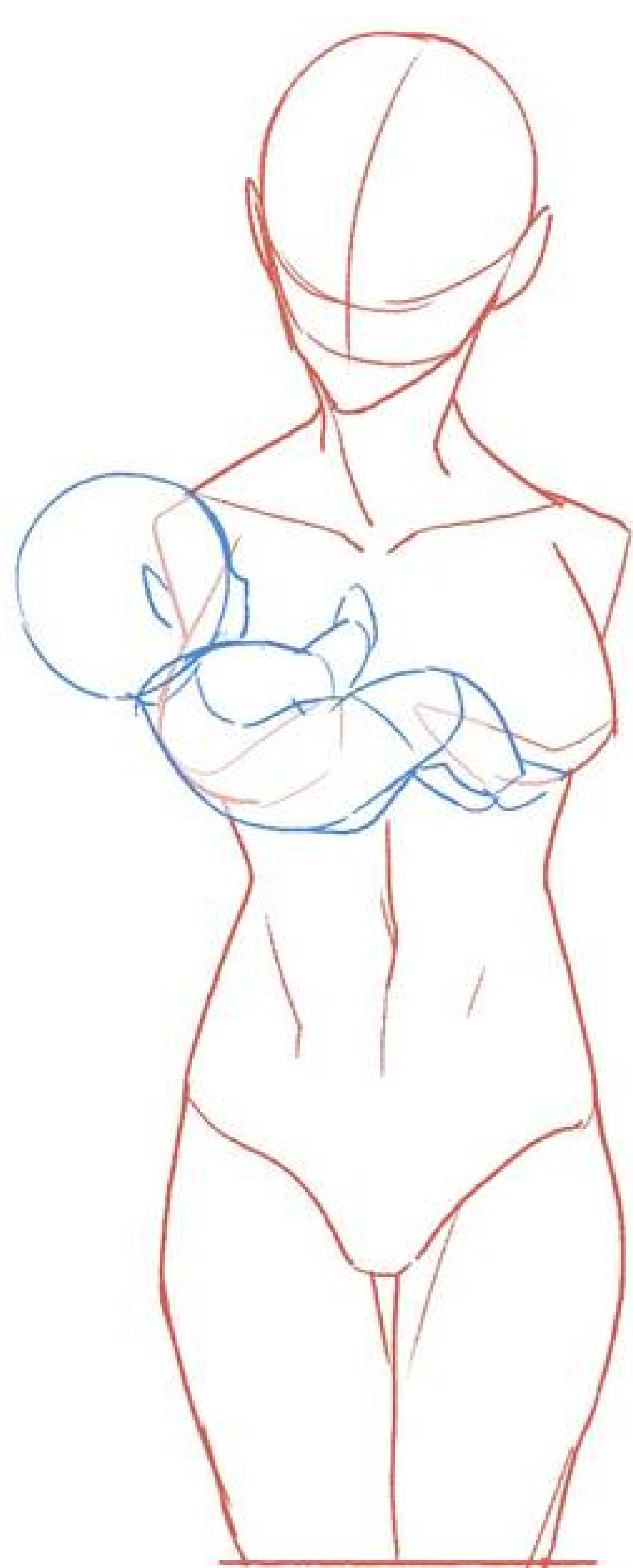


key point

▌Q : 아기 안아주는 엄마 모습을 그려주세요



아기를 안고 있을 위치에
시선이 가도록 얼굴 각도를
아래로 향하게 그려줍니다





가슴 위치에 아기가 오도록 대략적인 형태를 그립니다
아기의 상체가 위로 향할수록 안정적으로 보입니다



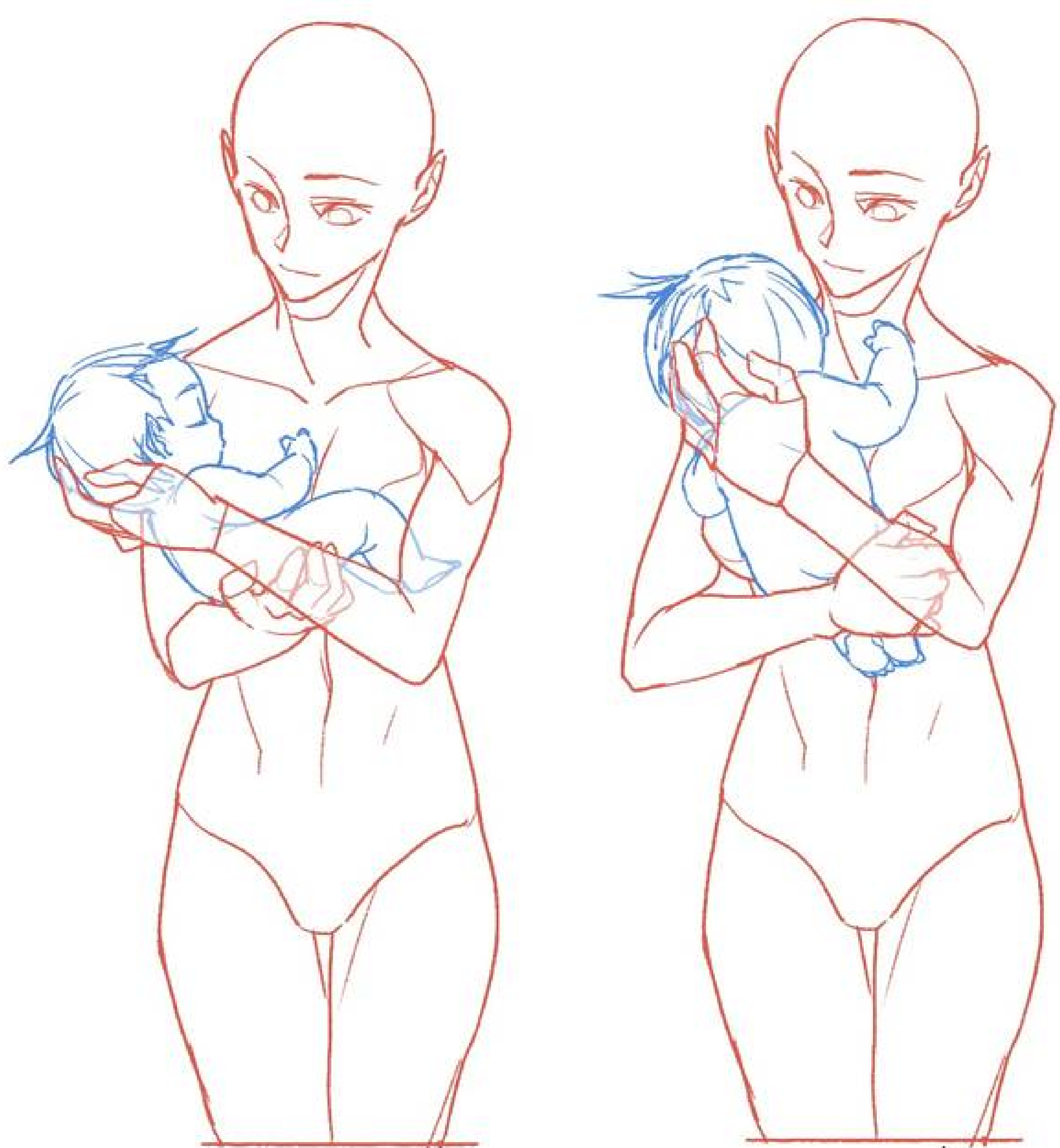


아기를 묘사해주고 엉덩이를 받쳐주는 손을 그립니다
안고 있는 포즈에 따라서 받치는 손 모양이 조금씩 다릅니다



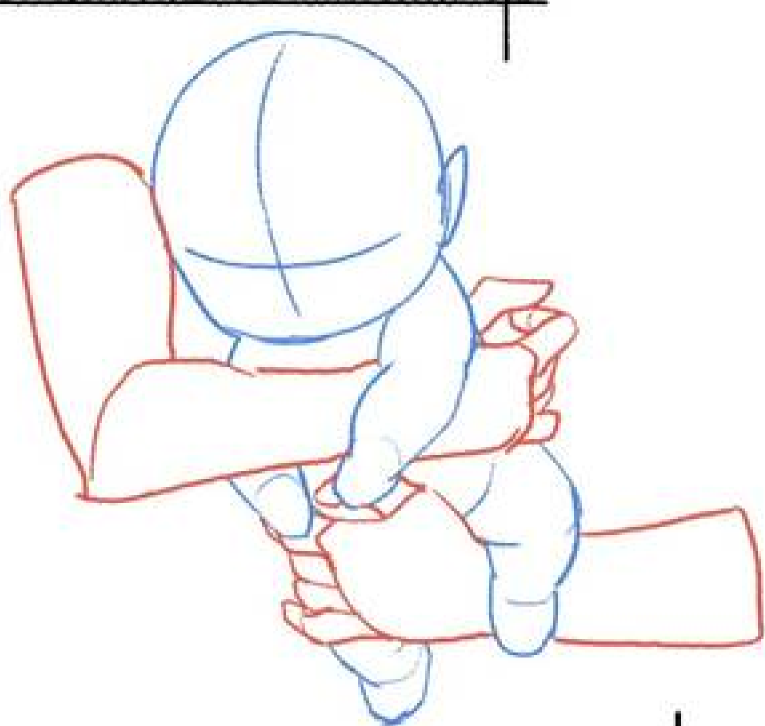


손의 위치에 맞춰 팔을 이어 그려줍니다



아기 머리를 받쳐주는 나머지 손을 그려줍니다





반대 방향으로 아기를 안을 경우 팔과 손으로 아기 머리와 몸을 받쳐주며 가랑이에 손을 넣어 전체 무게를 받치도록 그려줍니다

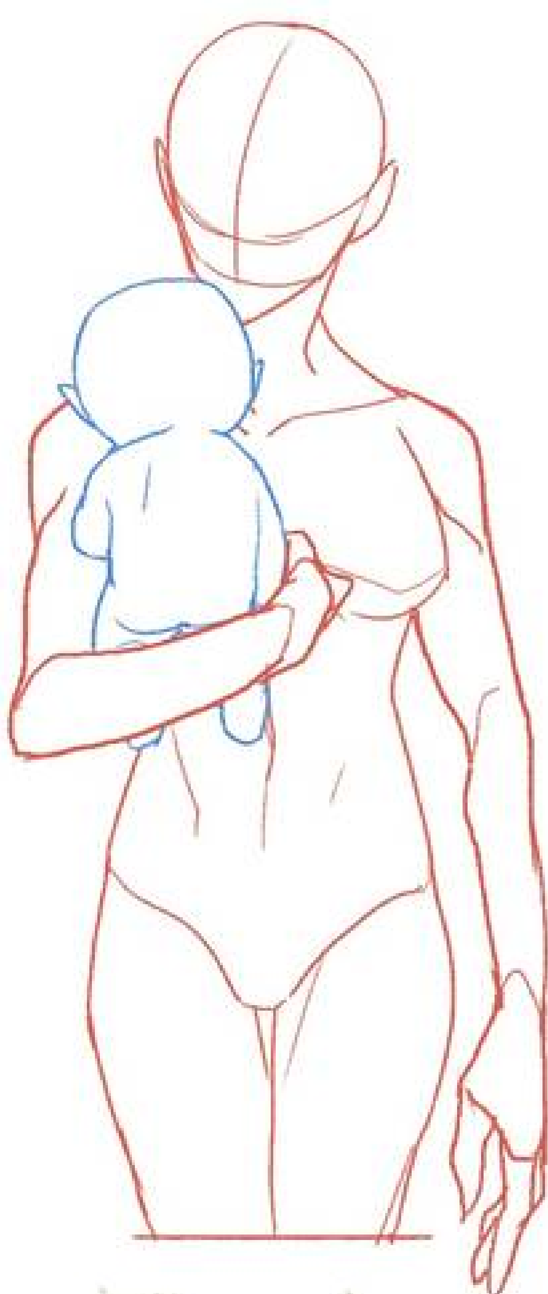




선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



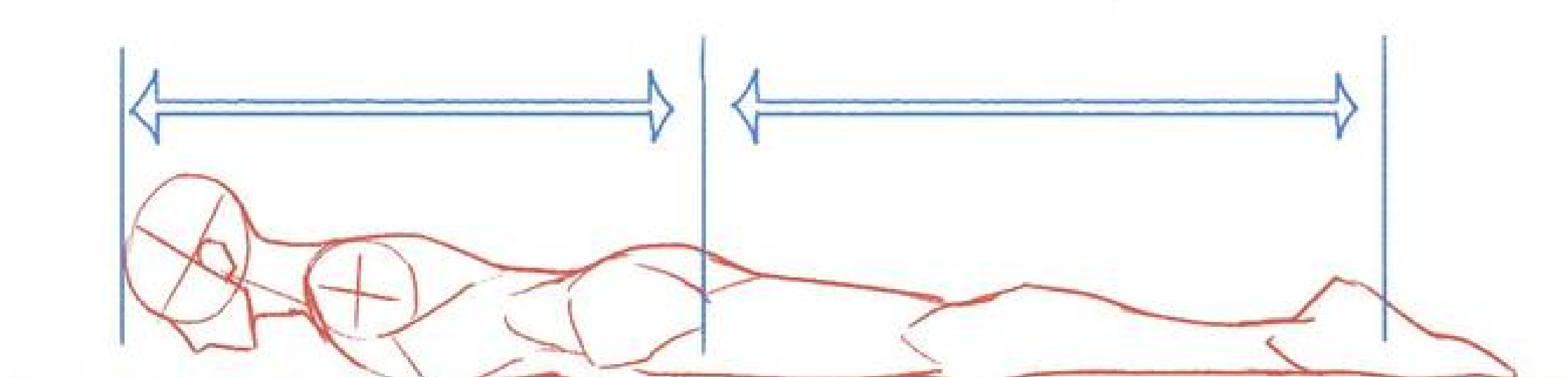


한 손으로만 아기를 안을 경우
아기의 몸을 수직으로 그려주고
팔을 이용해 엉덩이를 받쳐주며
감싸듯이 그려주면 됩니다

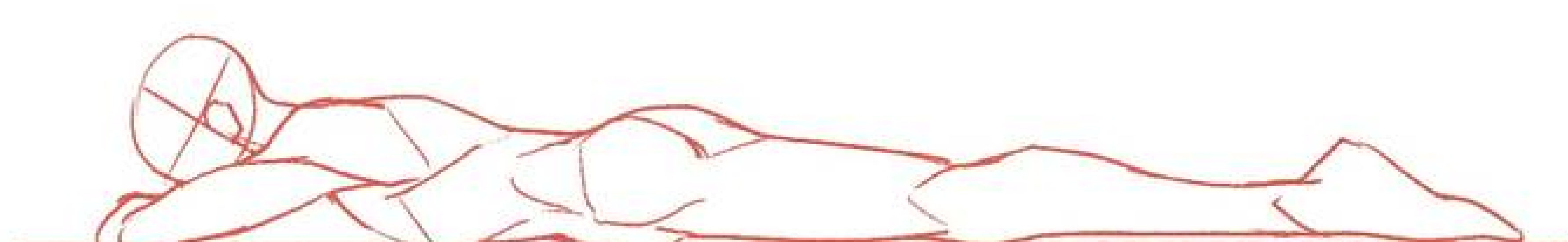


key point

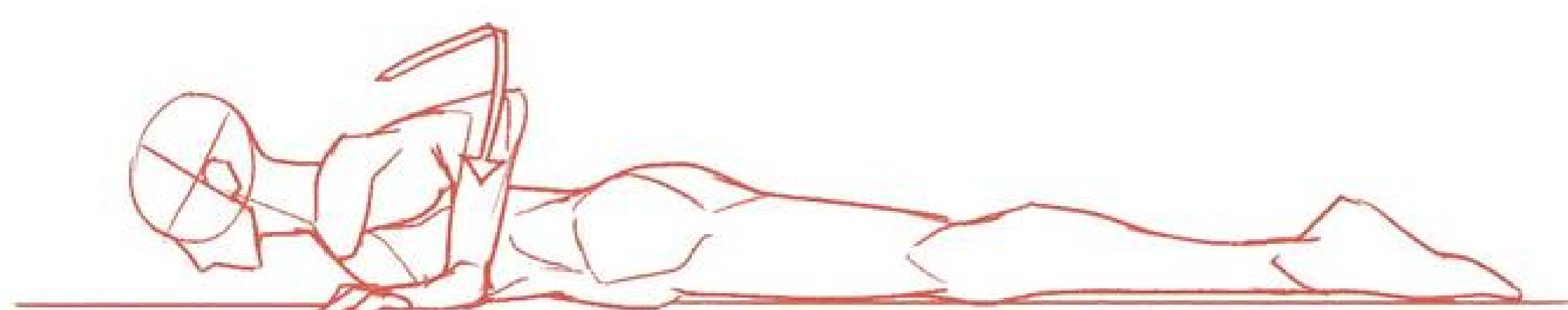
▌Q : 엎드린 자세에서 일어나는 모습이 궁금해요



엎드린 모습으로 캐릭터의 상체와 하체 비율을 신경 써서 그려야 합니다



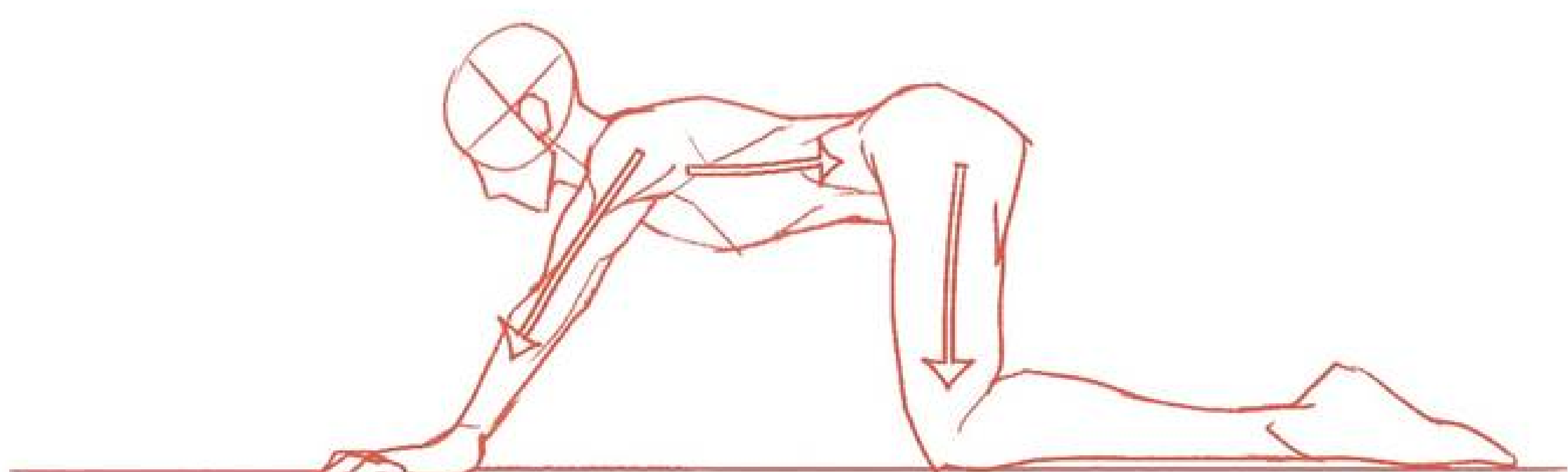
일어나기 전 엎드린 모습으로 시작합니다



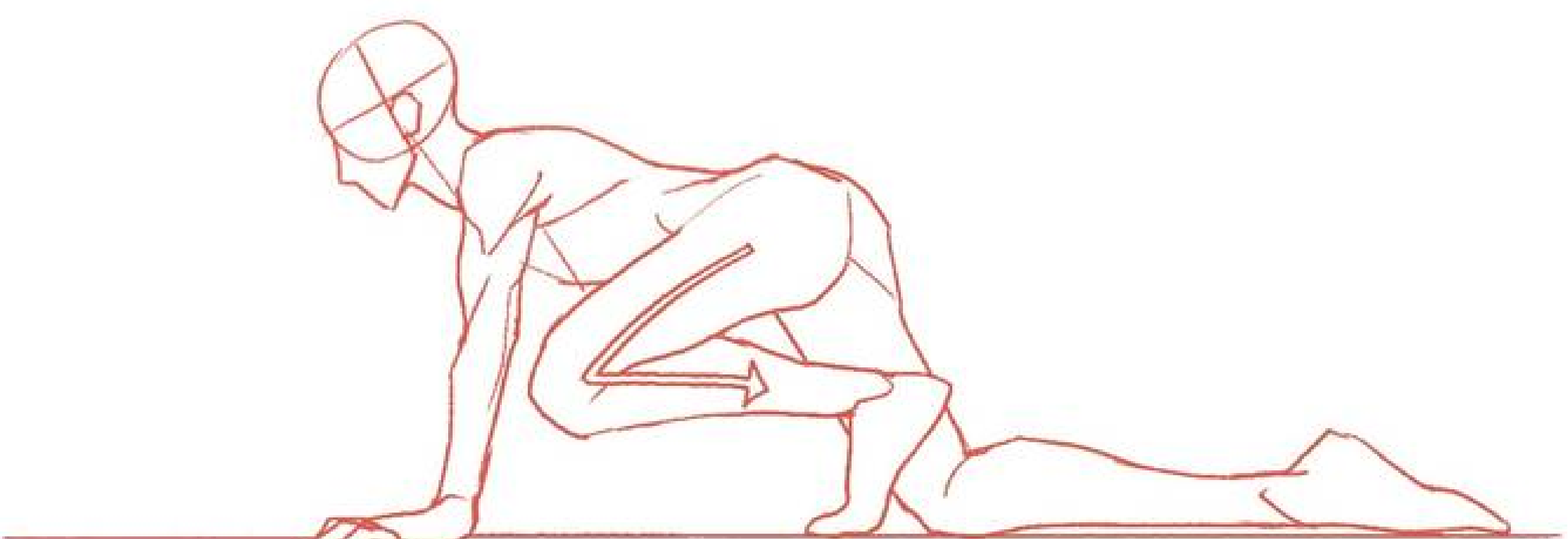
손을 가슴 옆에 붙여 일어날 준비를 합니다



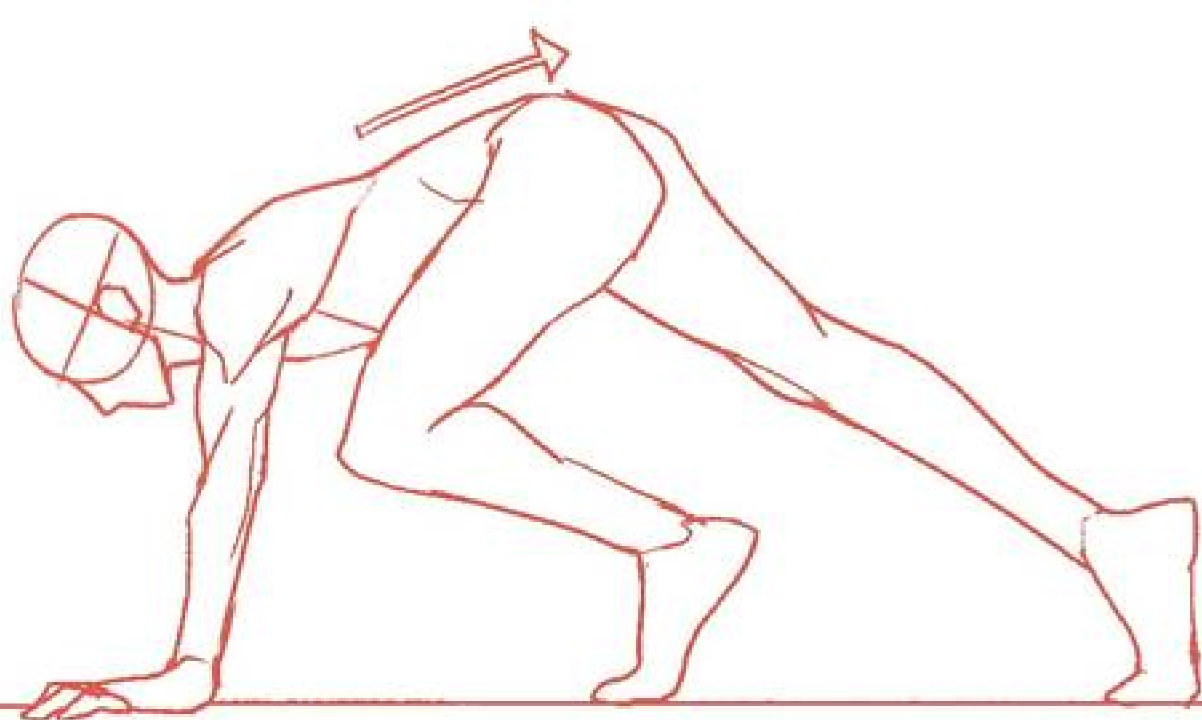
팔을 곧게 뻗으면서 상체가 들리게 됩니다



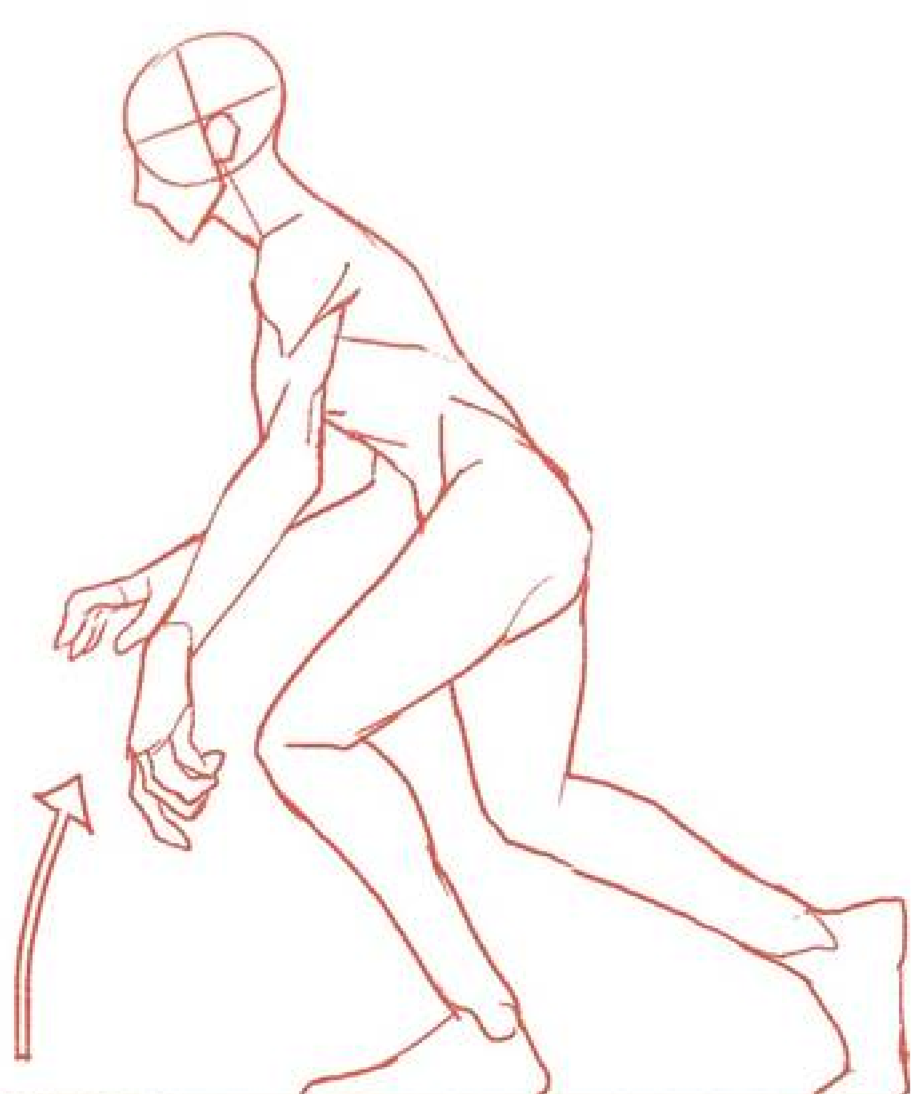
엉덩이도 들어주면 상체의 각도는 다시 수평을 이룹니다



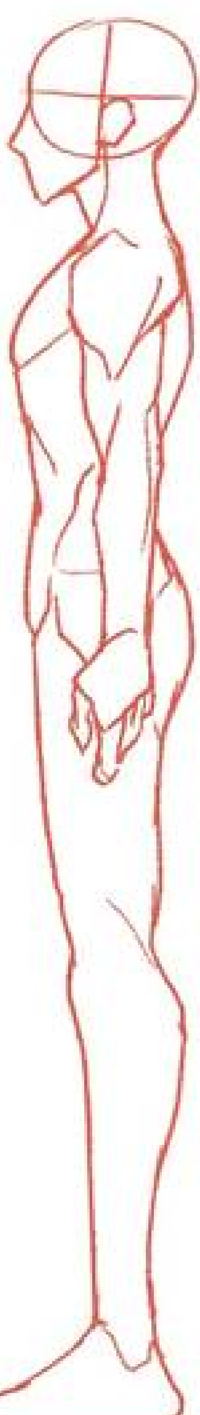
한쪽 발을 앞으로 내디뎌 줍니다



무릎 꿇던 다른 발을 곧게 펴면서 엉덩이가 위로 솟게 됩니다



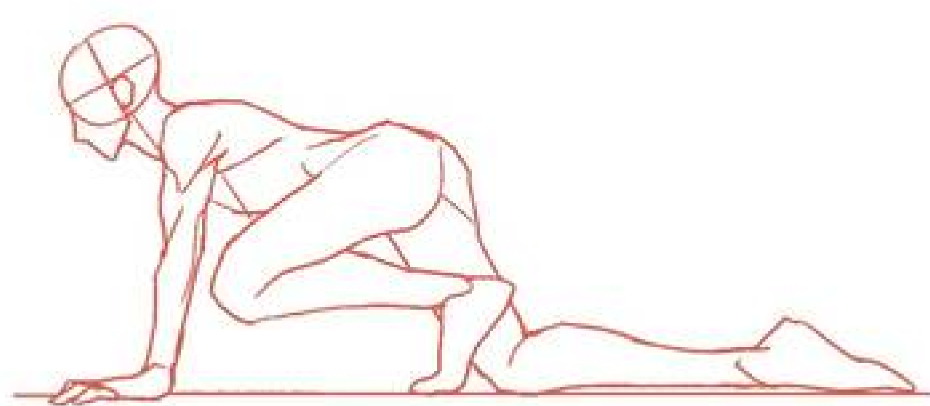
다리 힘을 이용해 상체를 위로 밀어줍니다



엎드린 자세에서 일어나기까지의 과정입니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







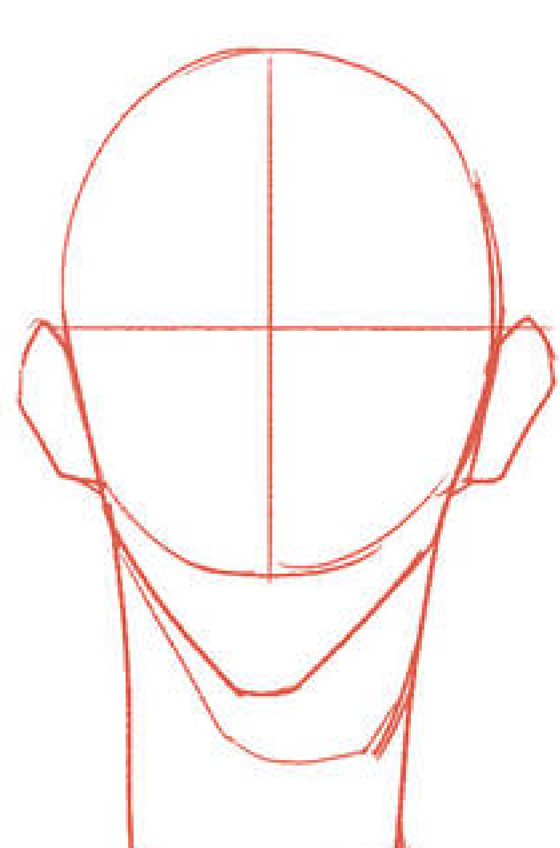




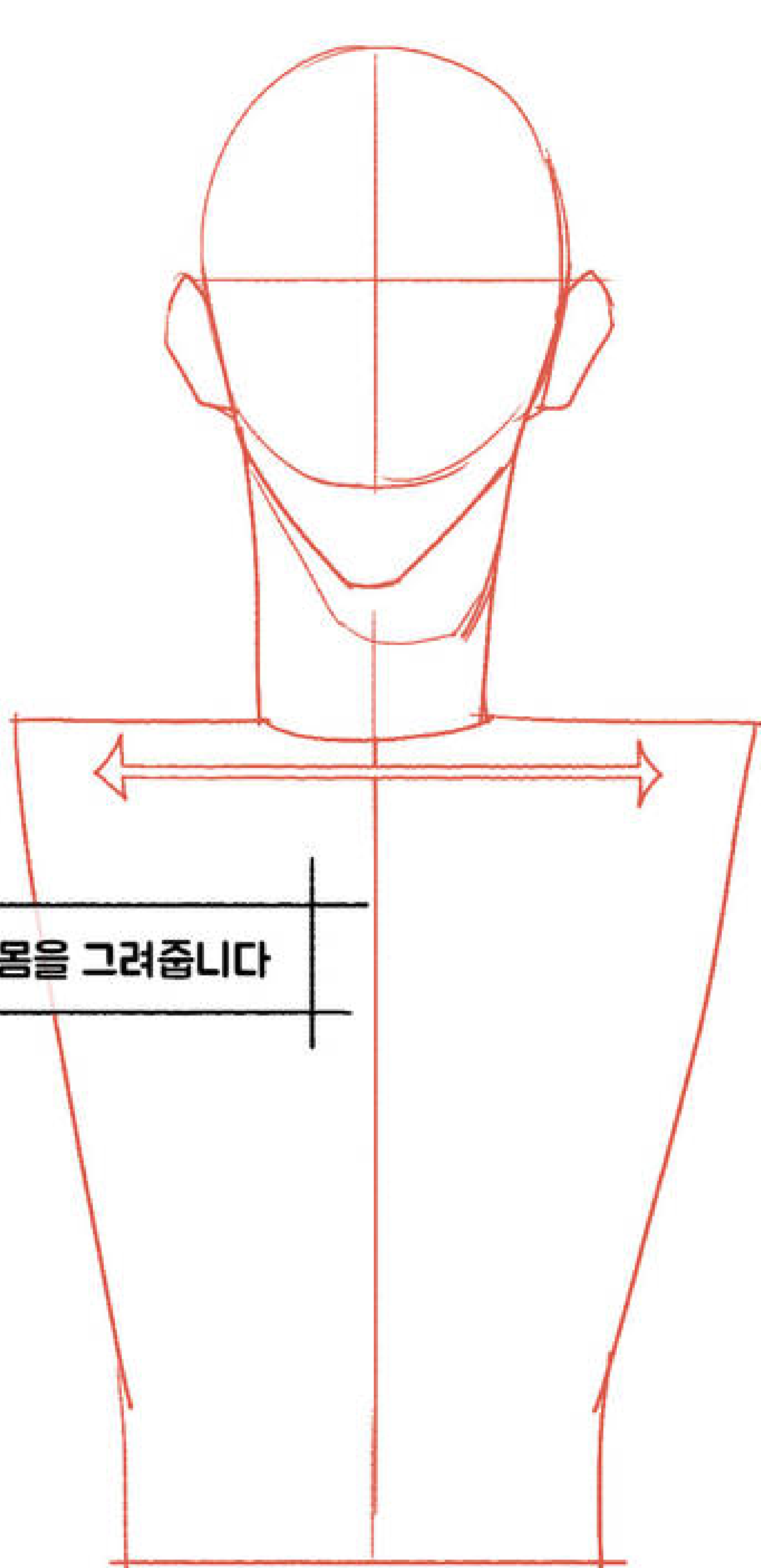


key point

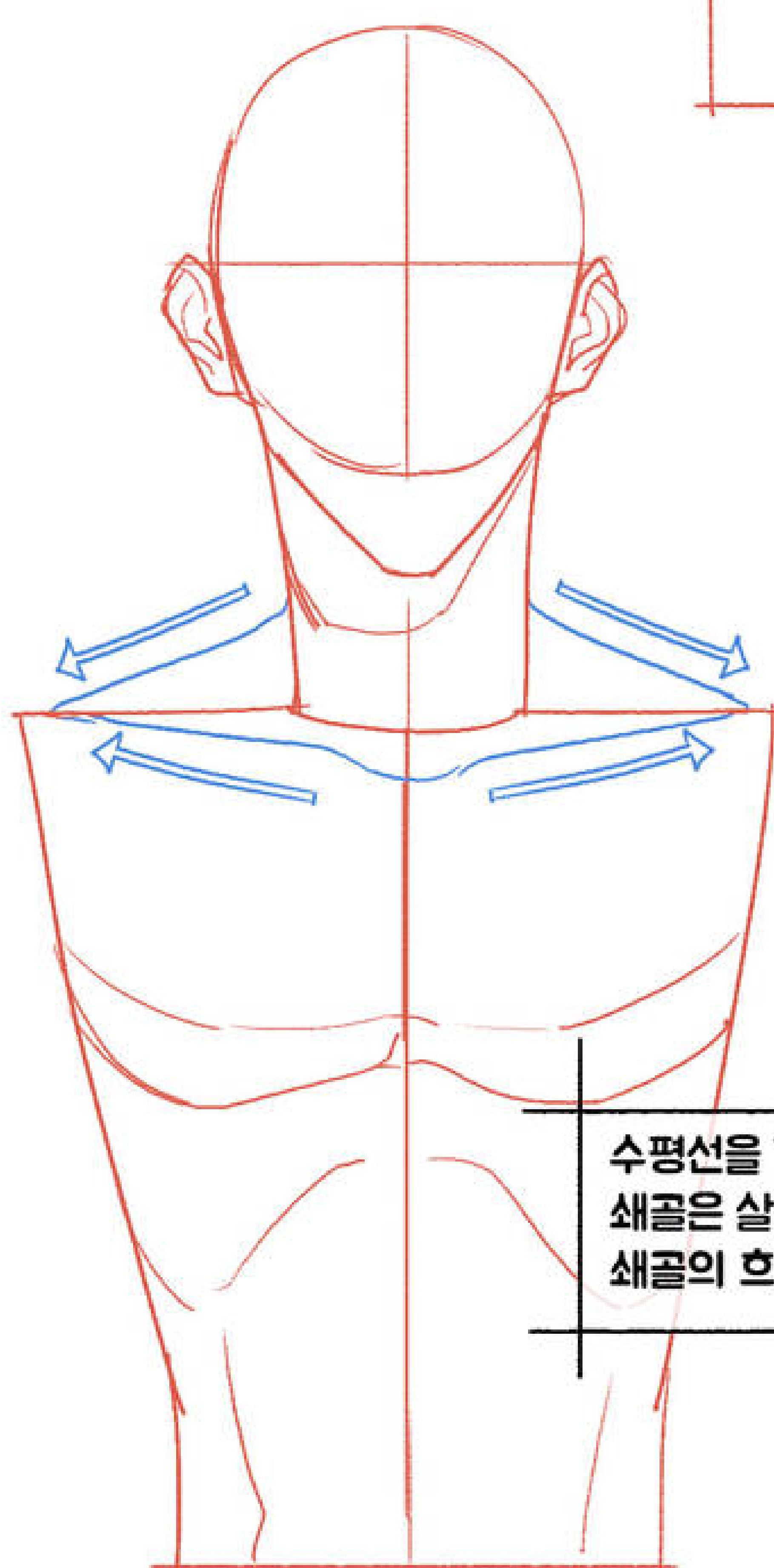
▌Q : 목과 몸이 이어지는 부분이 어색해져요

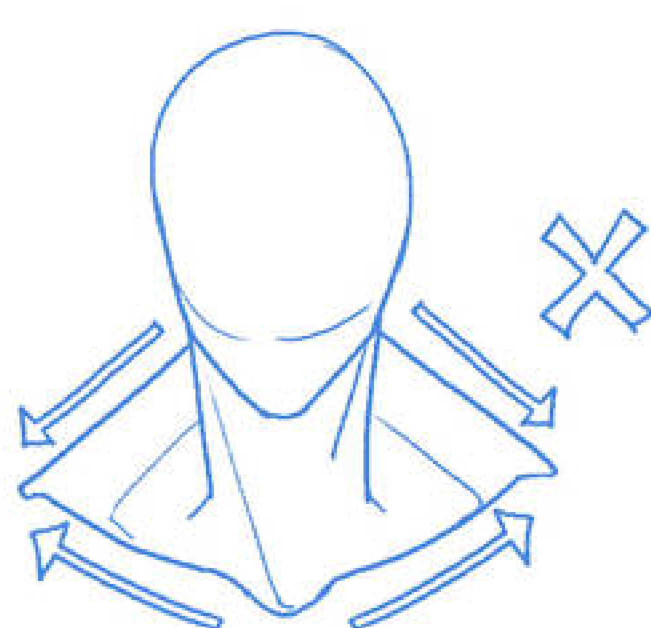


먼저 얼굴과 목을 그려줍니다

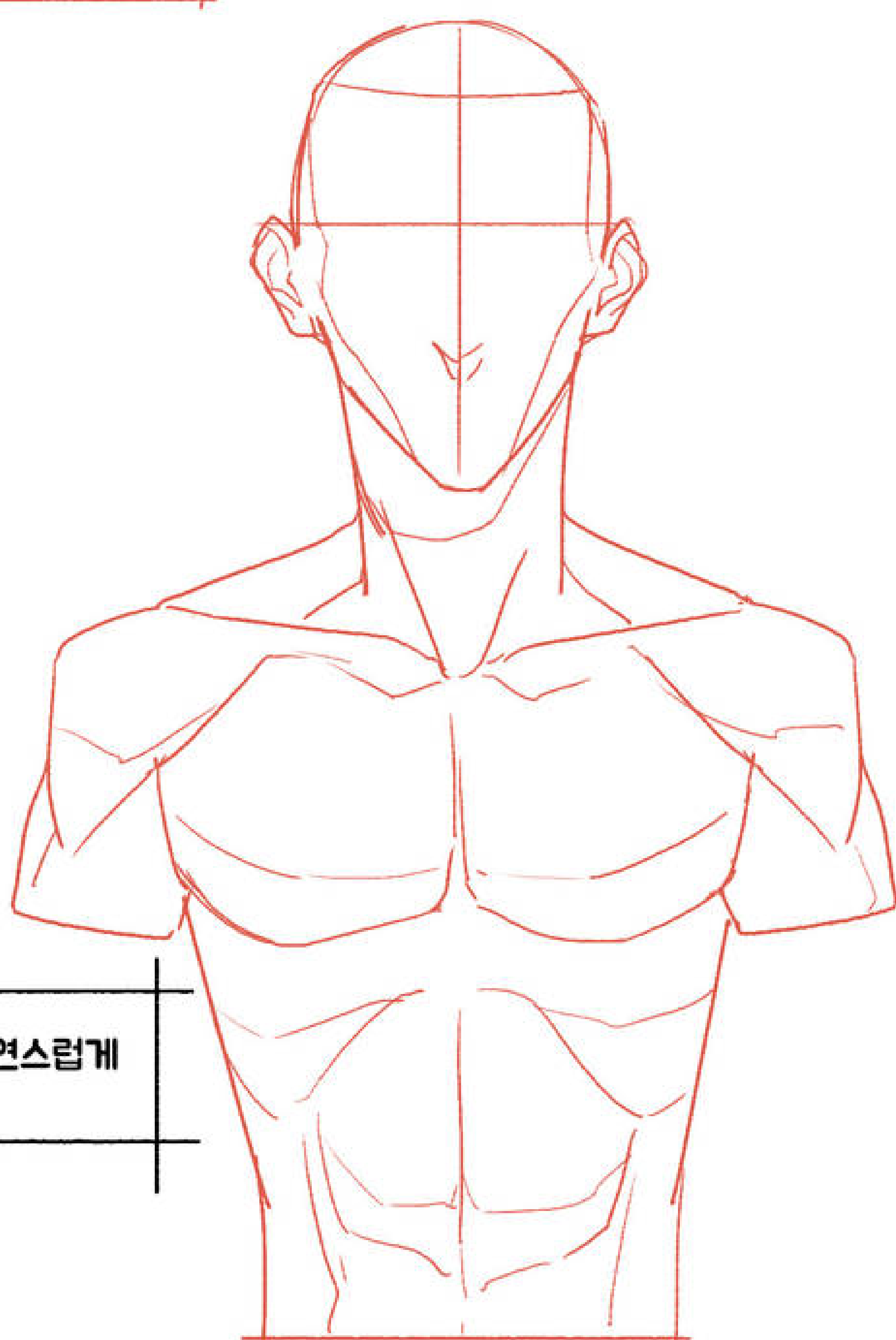


목 끝부분에서 수평으로 이어지게 몸을 그려줍니다

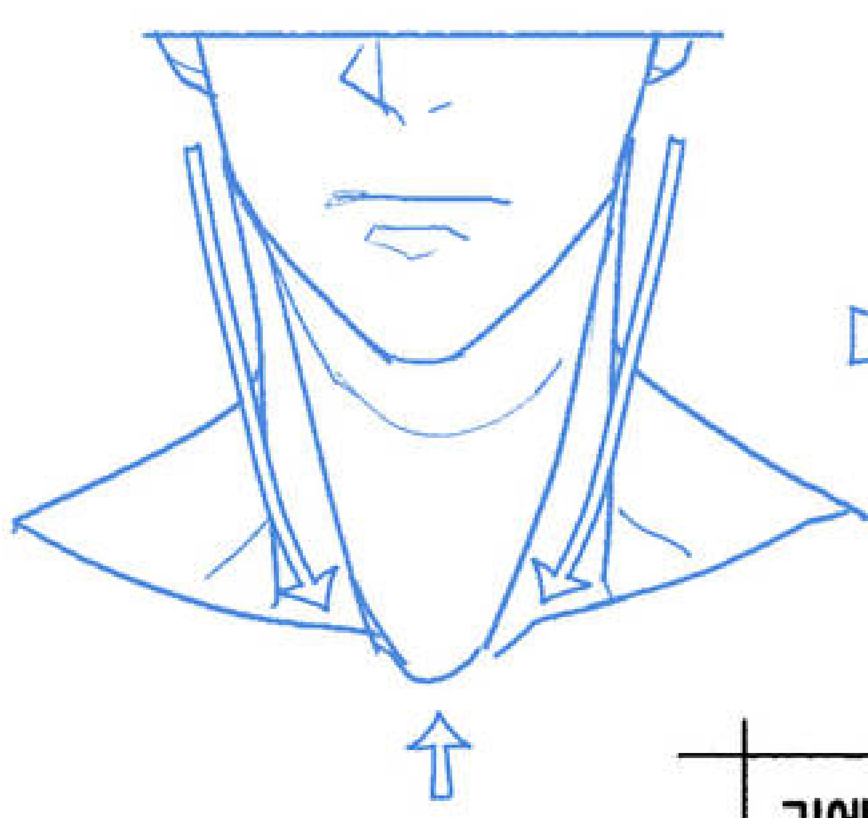




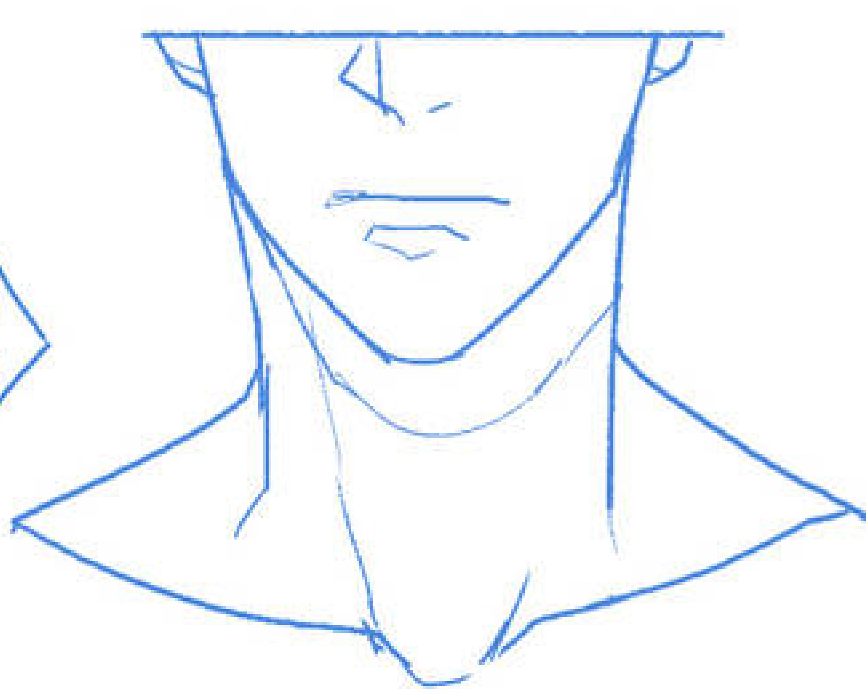
수평선을 기준으로 승모근은 사선으로 내려오고
쇄골은 살짝 올라가게 그려줍니다 승모근이나
쇄골의 흐름이 너무 과하면 어색하게 보이게 됩니다



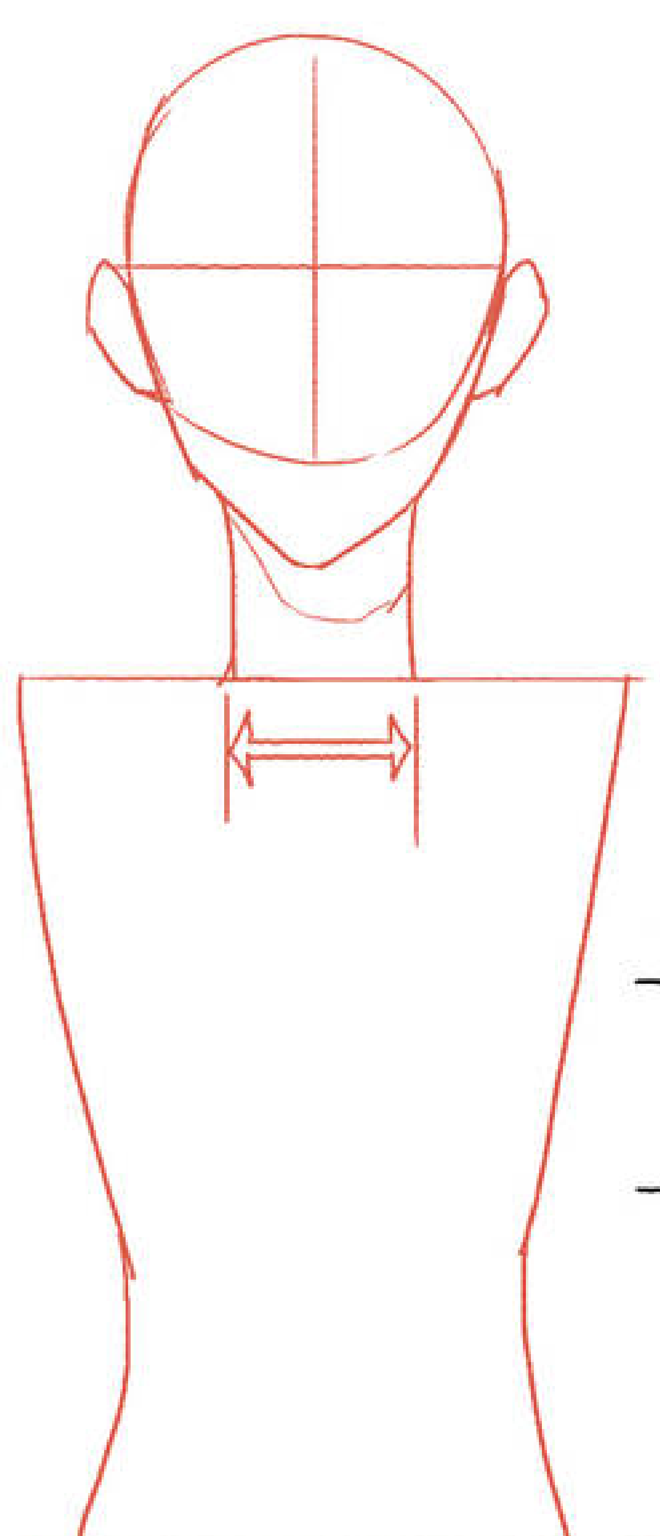
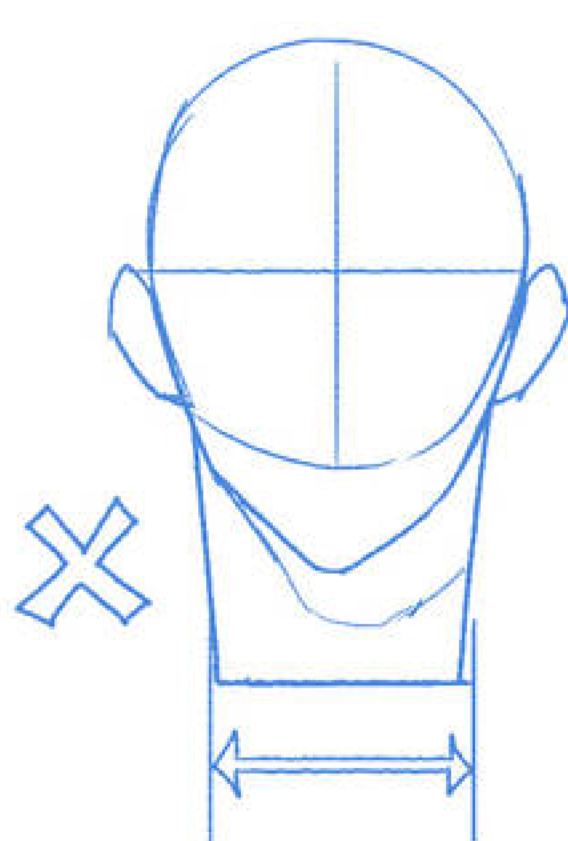
목과 몸의 경계선을 자연스럽게
이어주며 마무리합니다



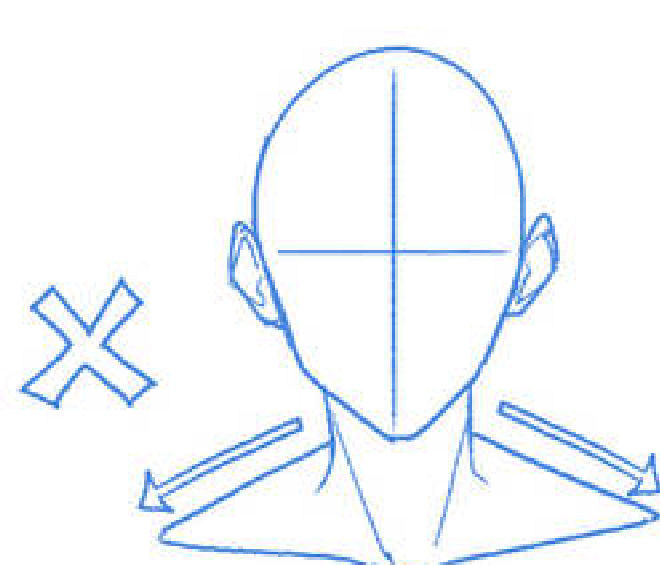
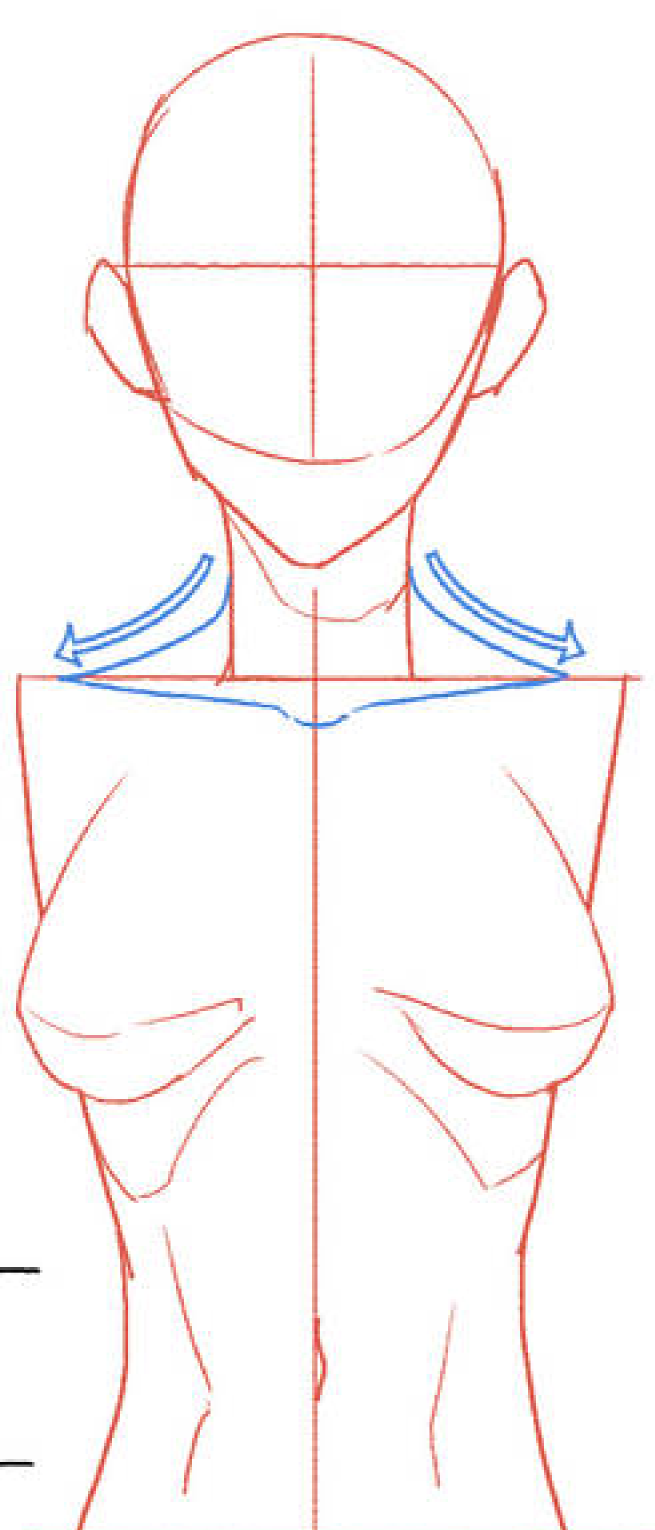




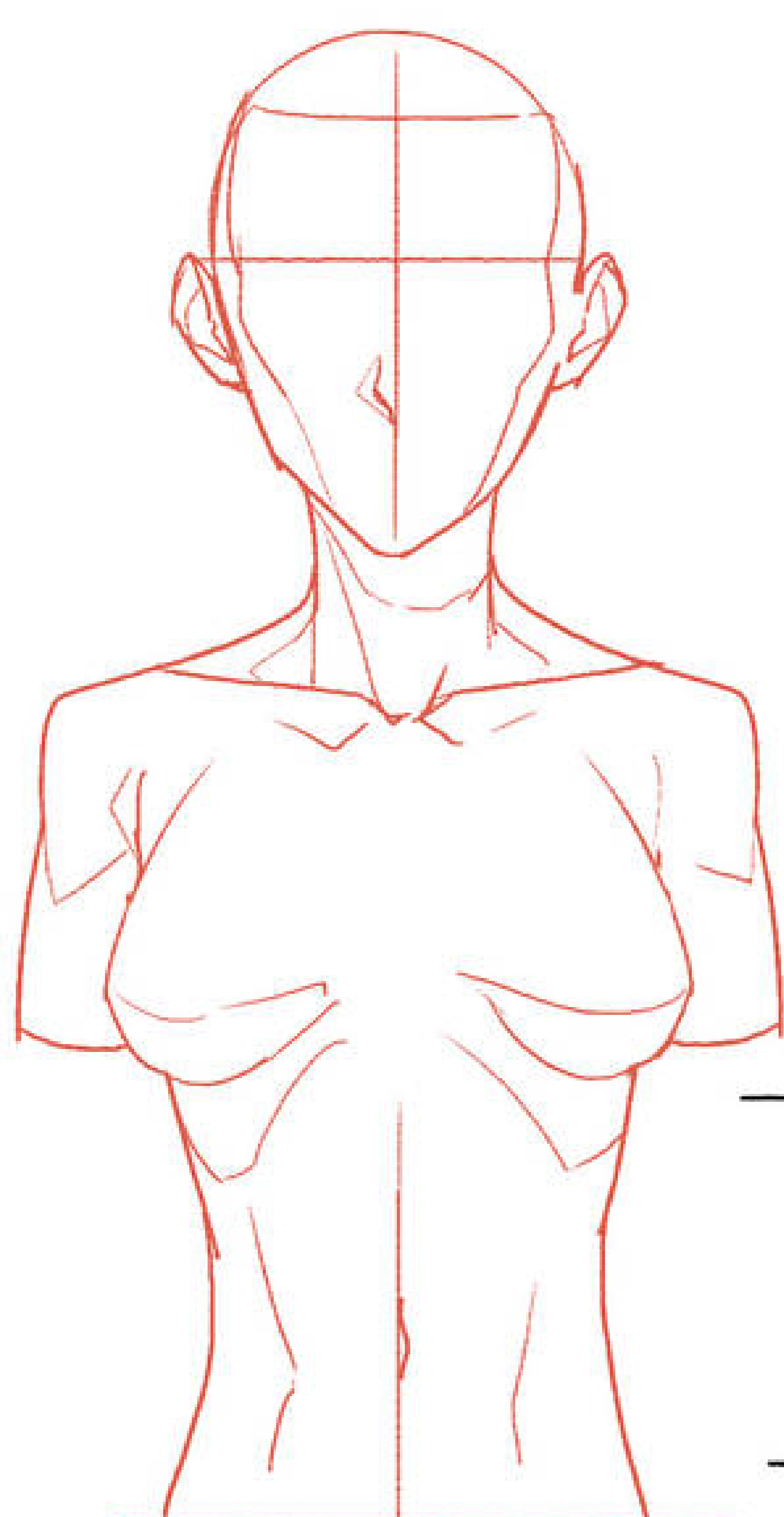
귀에서 쇄골 중심으로 내려오는 근육이 있기 때문에
너무 선명하지 않고 자연스럽게 표현하면 좋습니다

위와 같은 방법으로 여자의 목과 몸을 그려줍니다
이때 목이 너무 두꺼워지지 않도록 주의합니다

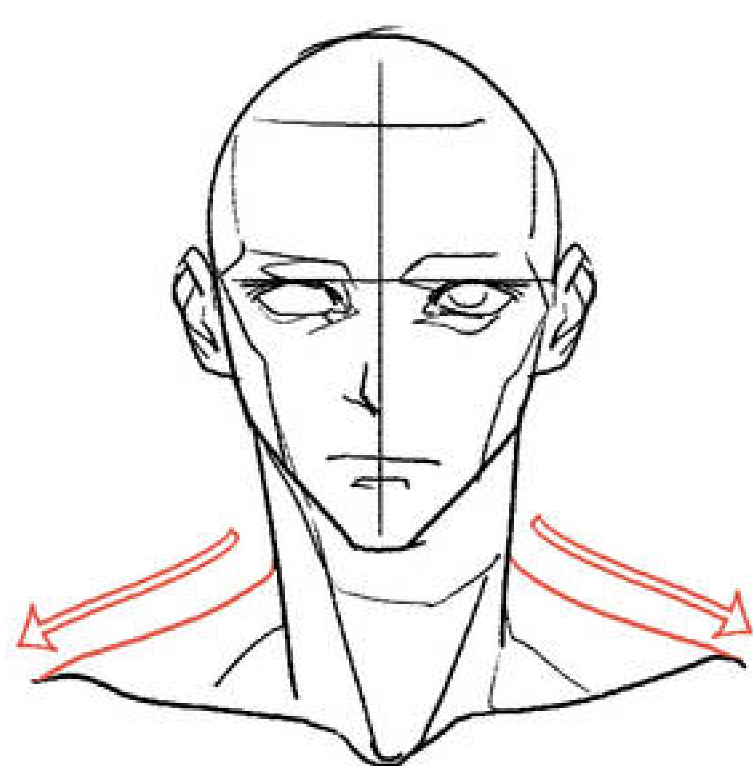
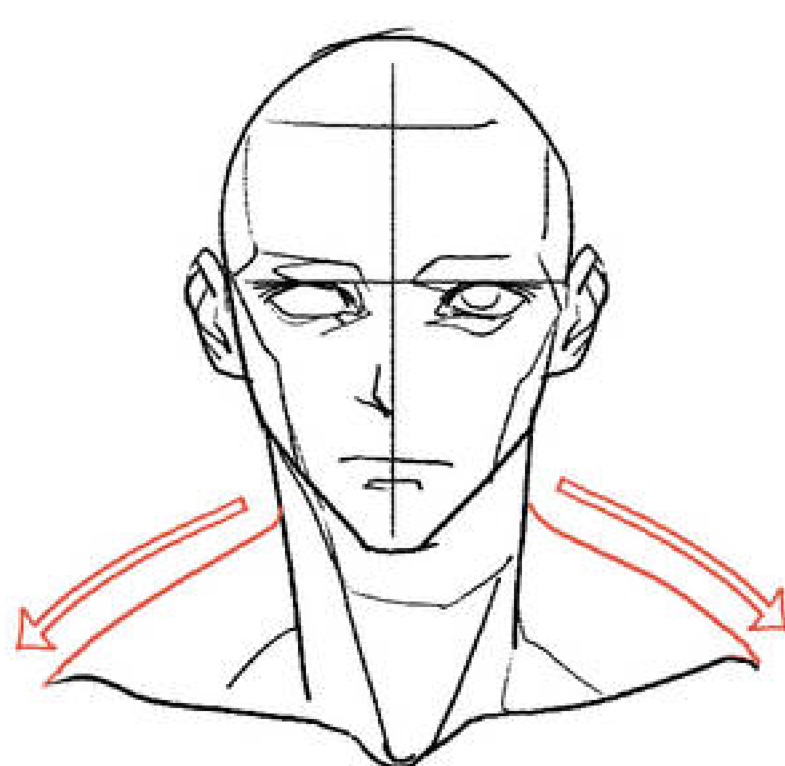



여자의 경우 남자보다 승모근의 경사가 낮고
부드럽게 곡선을 그리며 내려주는 게 좋습니다



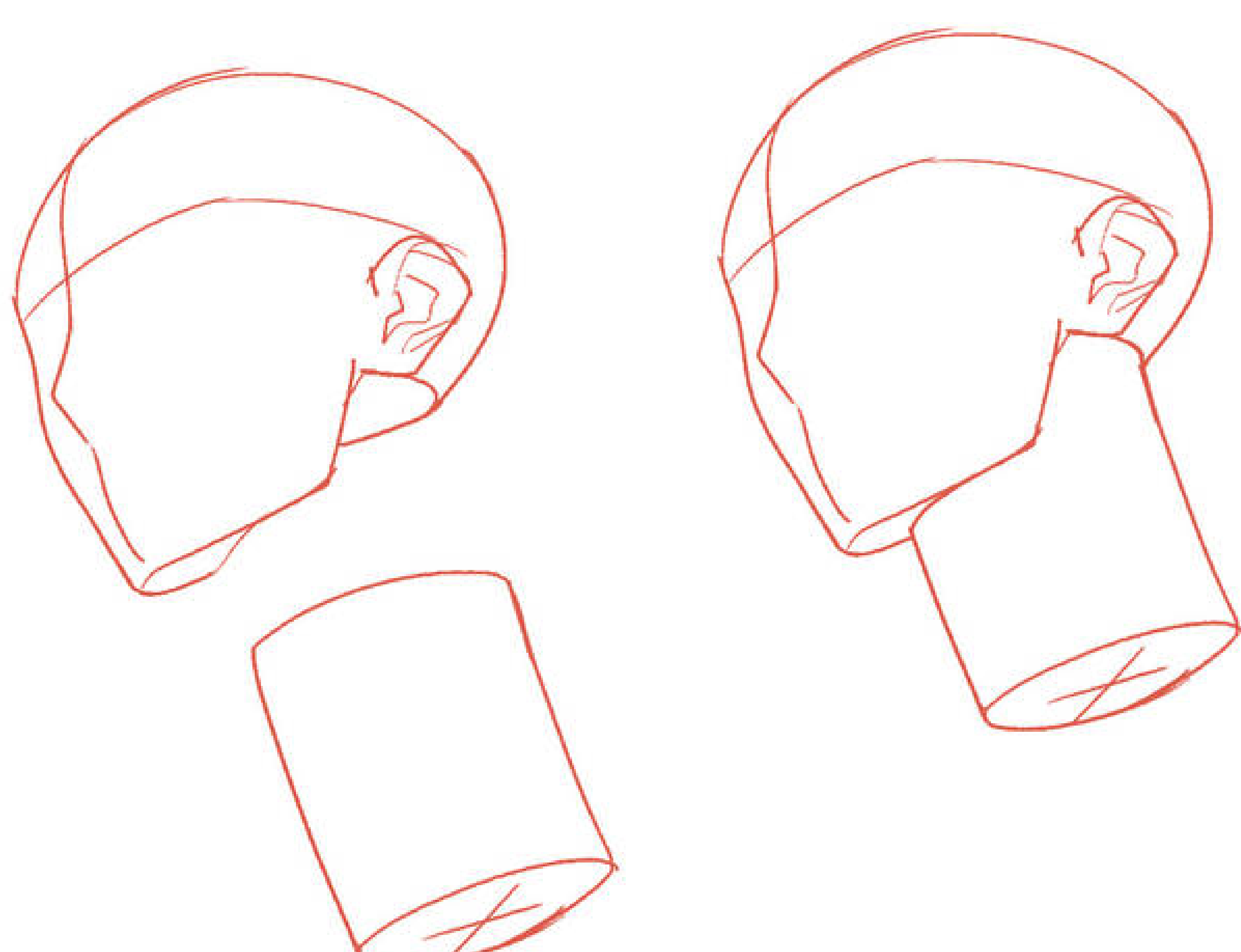
성별 혹은 캐릭터마다 목과 몸을
자연스럽게 이어주는 쇄골, 승모근의
형태는 조금씩 차이가 있기 때문에
설정에 유의하며 그리도록 합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

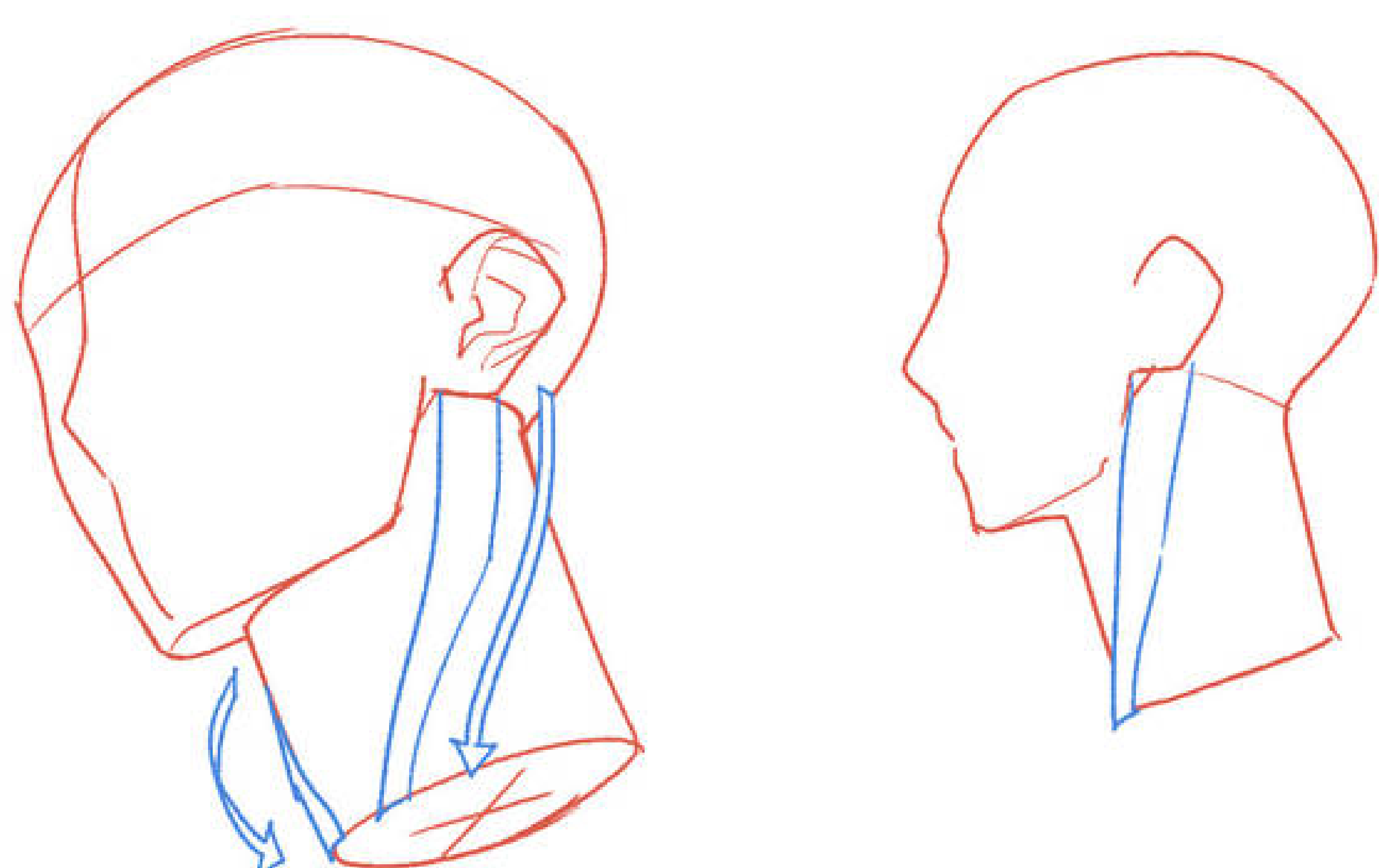




key point

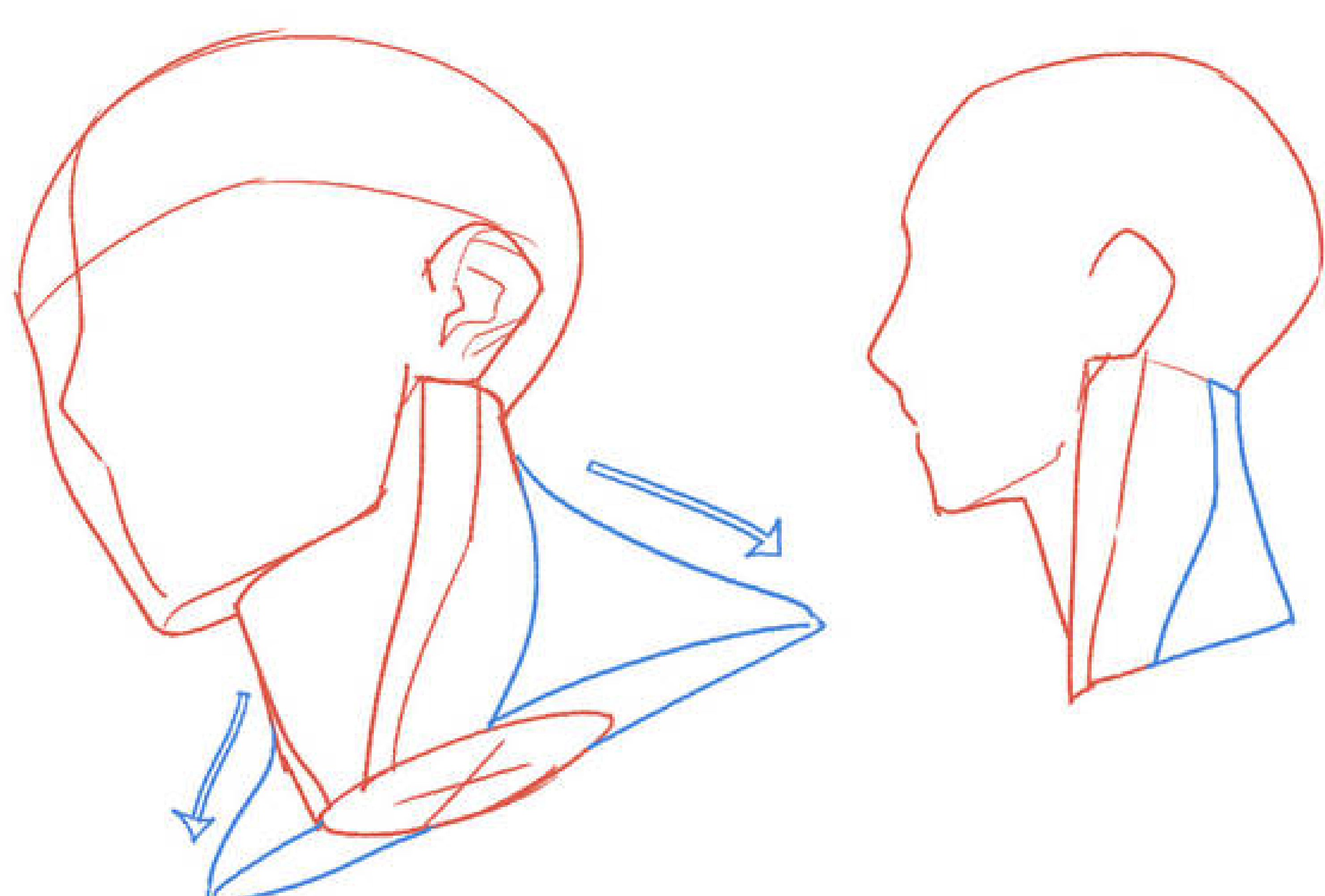
Q : 목 근육 형태를 모르겠어요



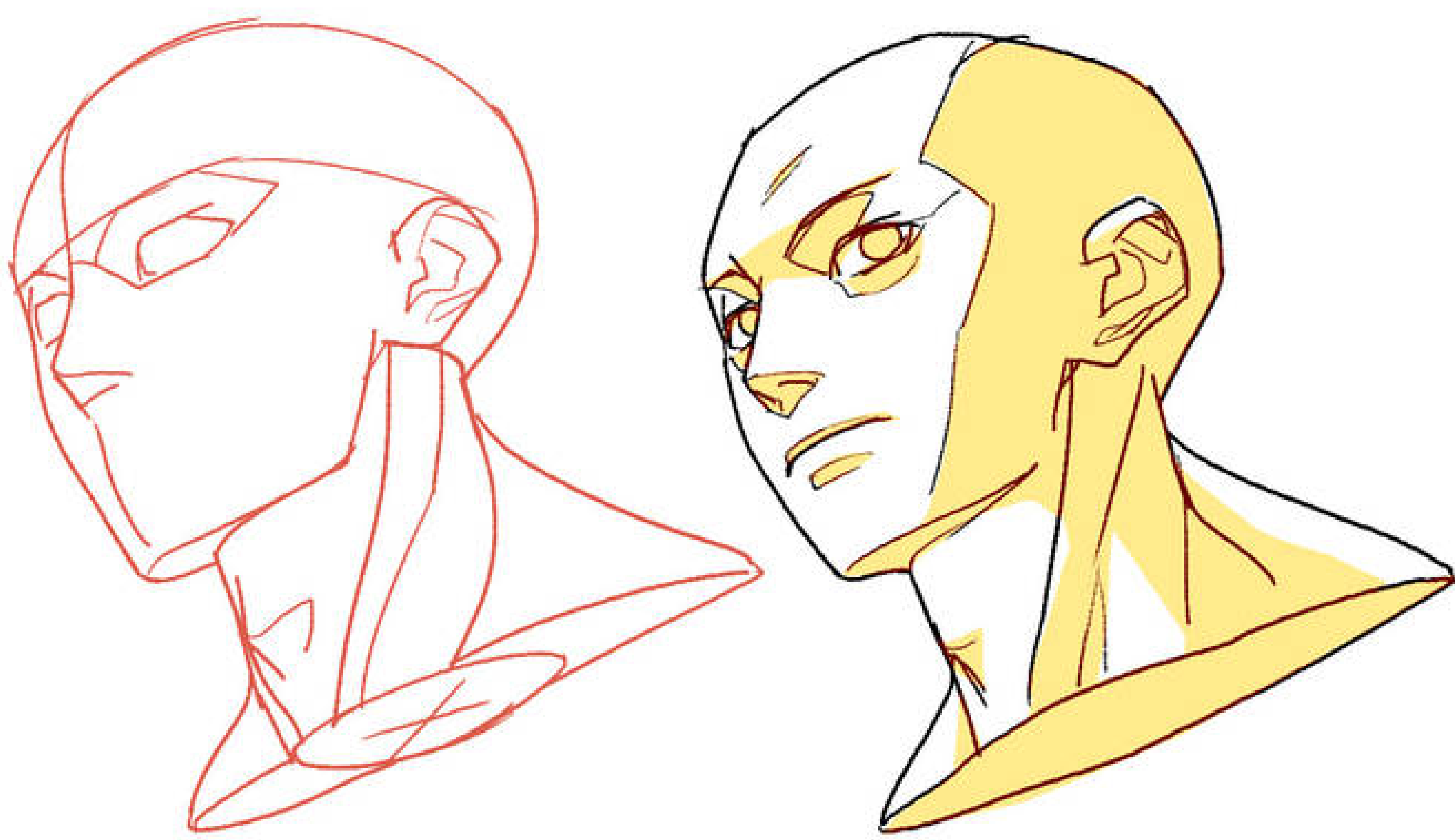
목 근육을 표현하기 위해선 목의 기본 틀이 되는 원기둥 형태에서 근육을 붙여 주면 됩니다



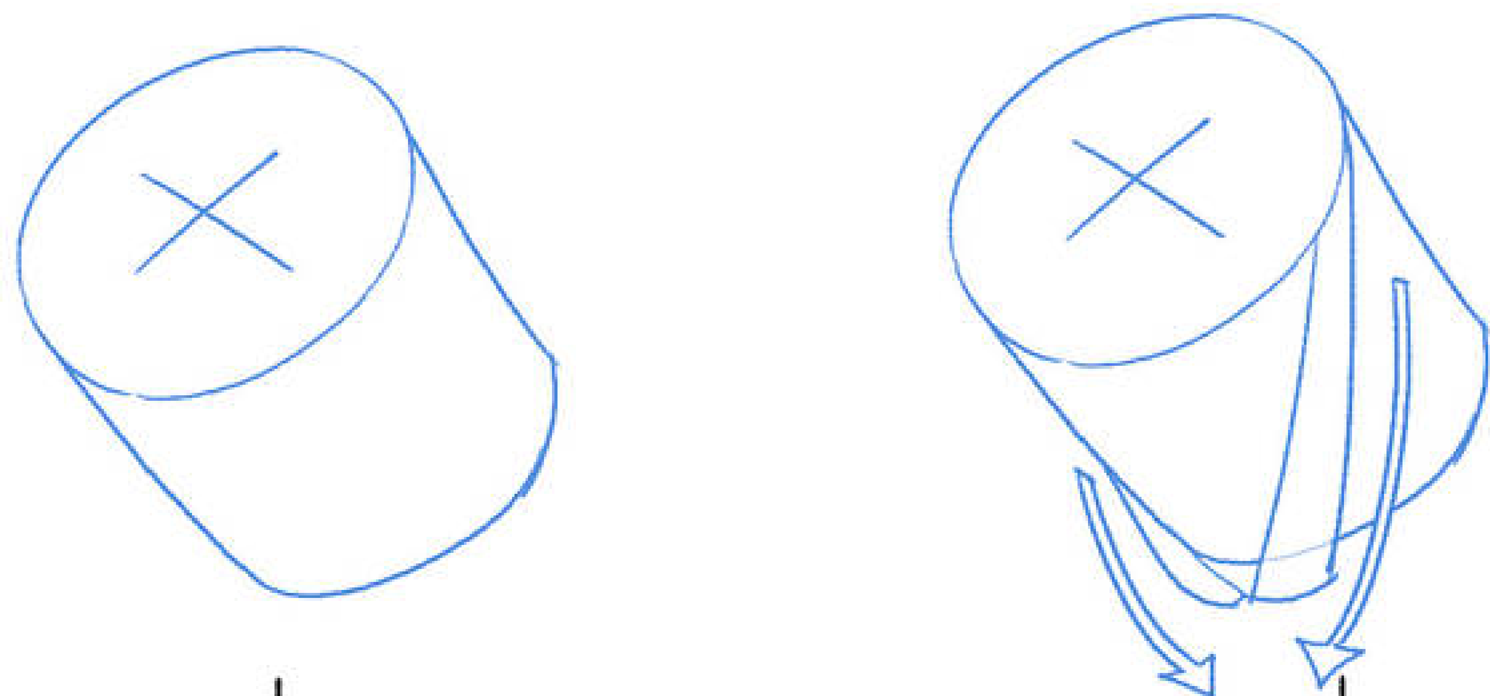
양쪽 귀밑에서 목의 중간 지점으로 모이는 근육이 있습니다



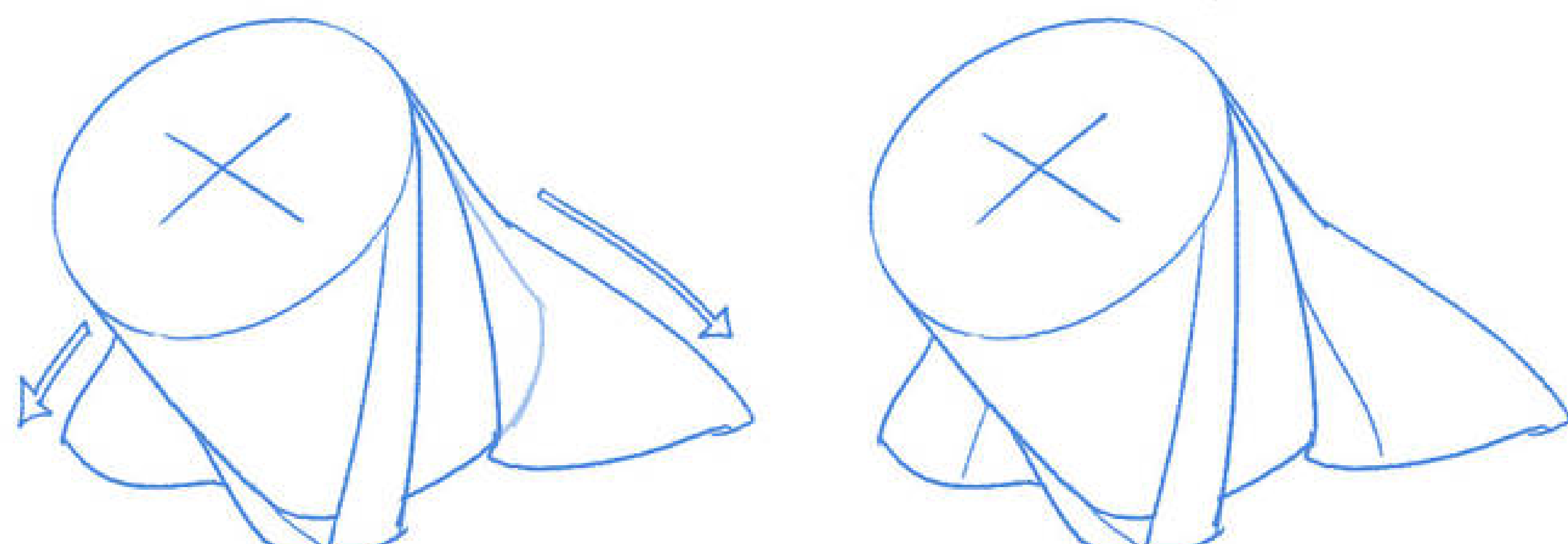
목뒤에서 양옆으로 나오는 근육이 있습니다

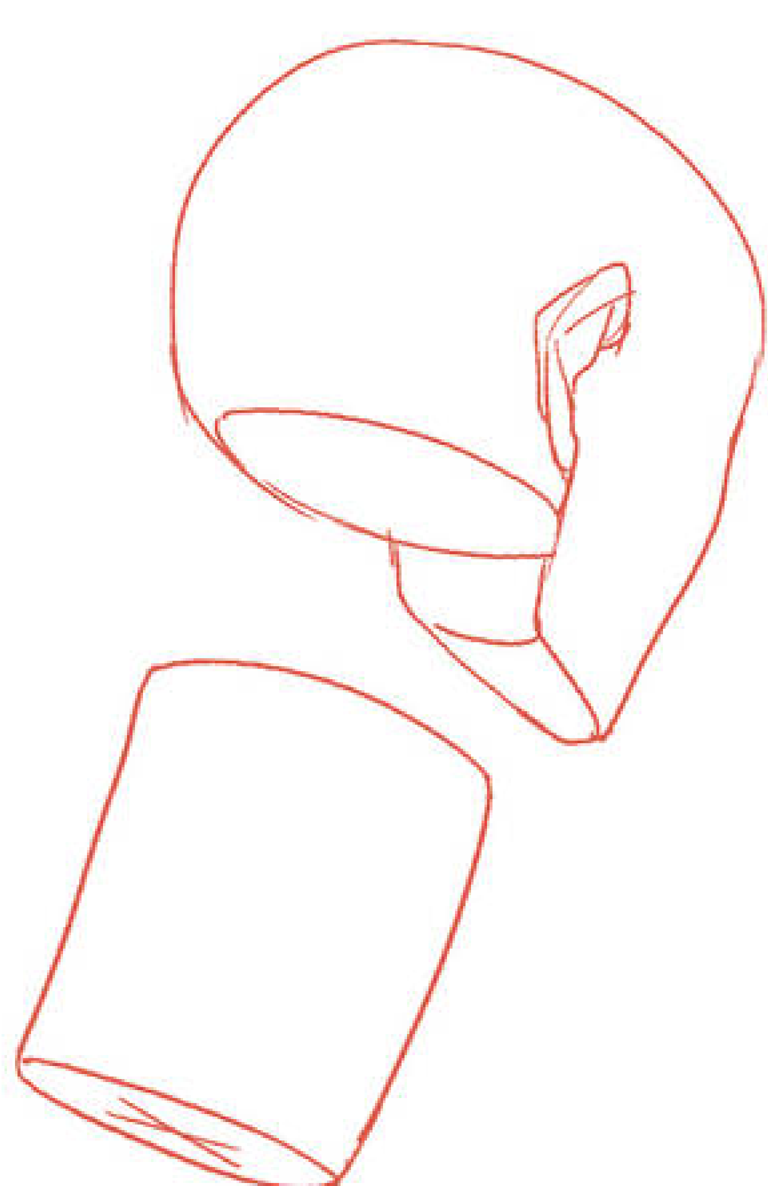


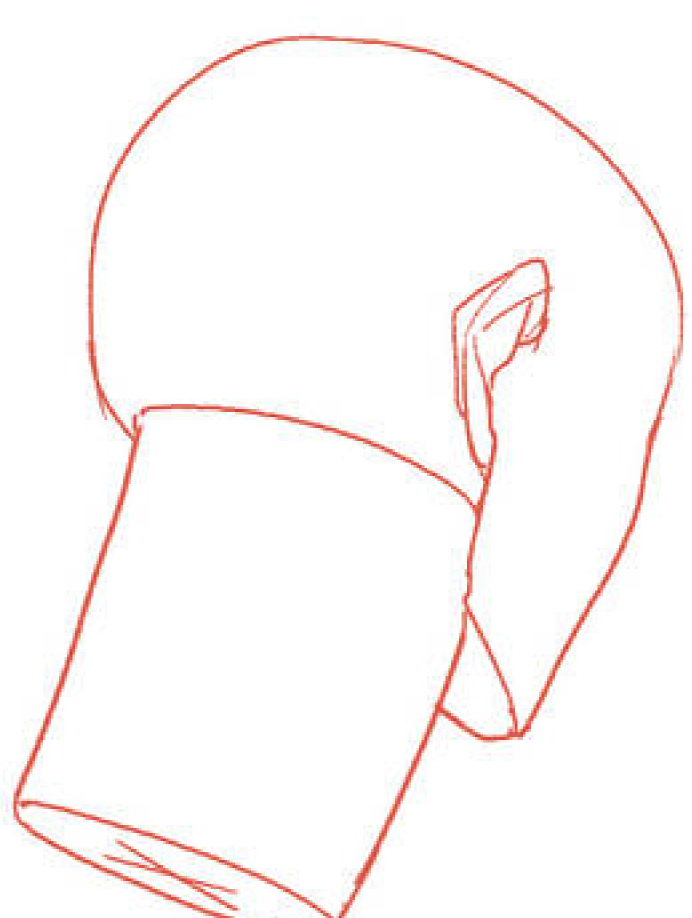
목의 틀인 원기둥에 붙은 두 개의 근육만 표현해도 목 근육을 표현할 수 있습니다



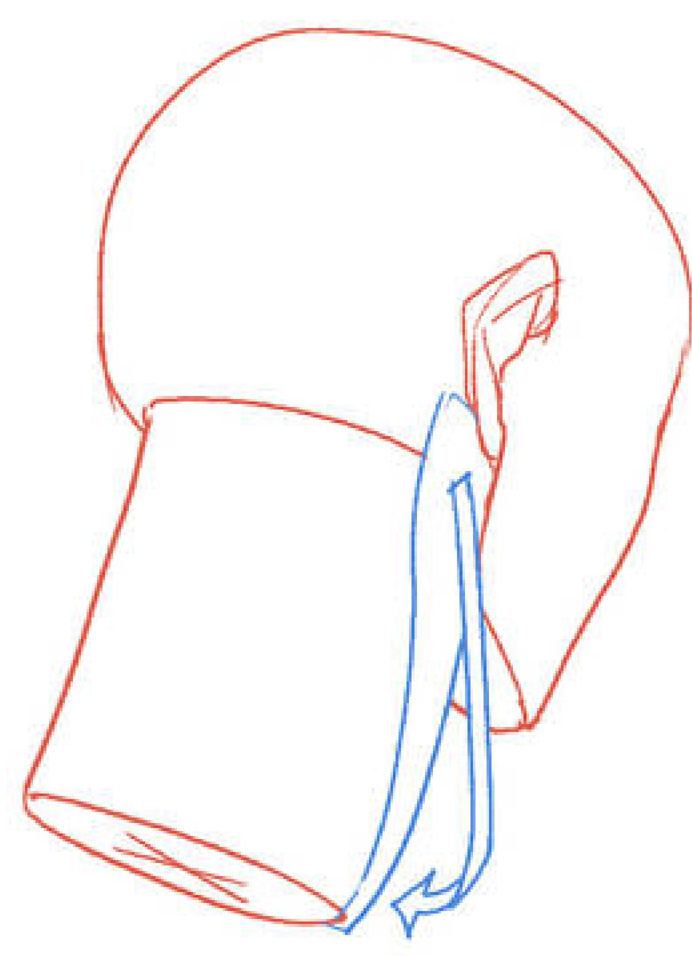
다른 각도에서 본 형태로 응용해서 연습해봅니다

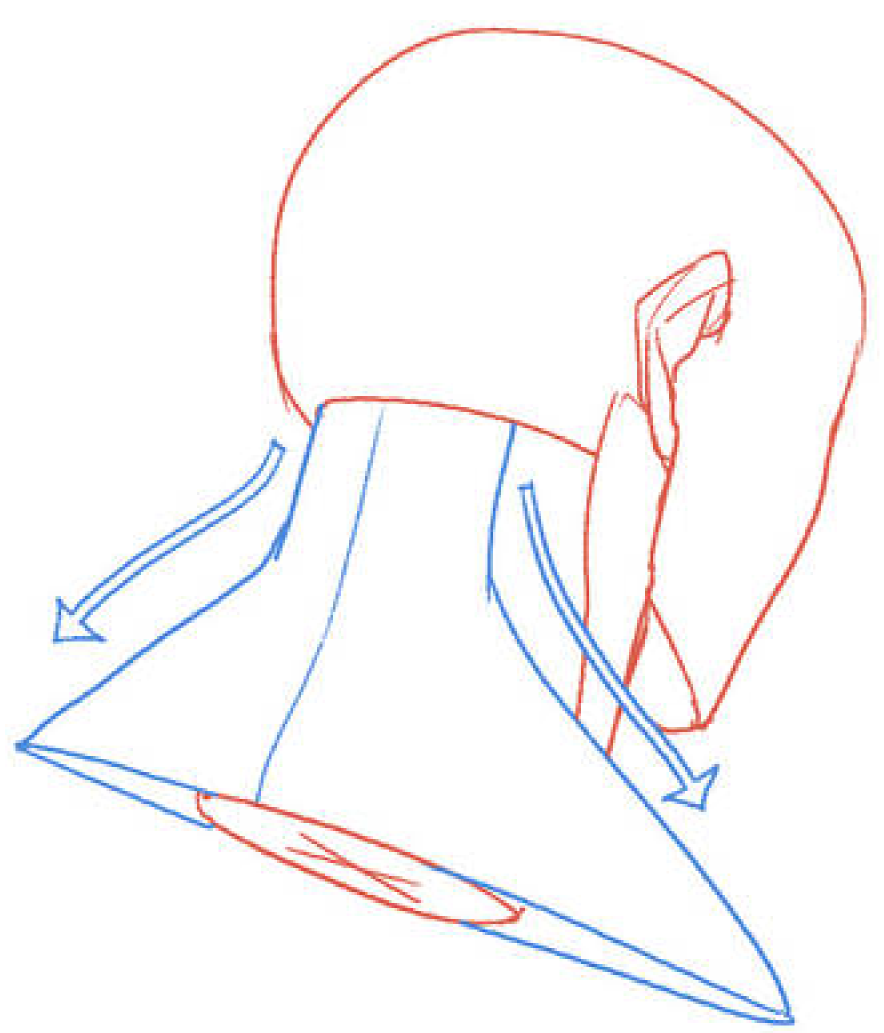




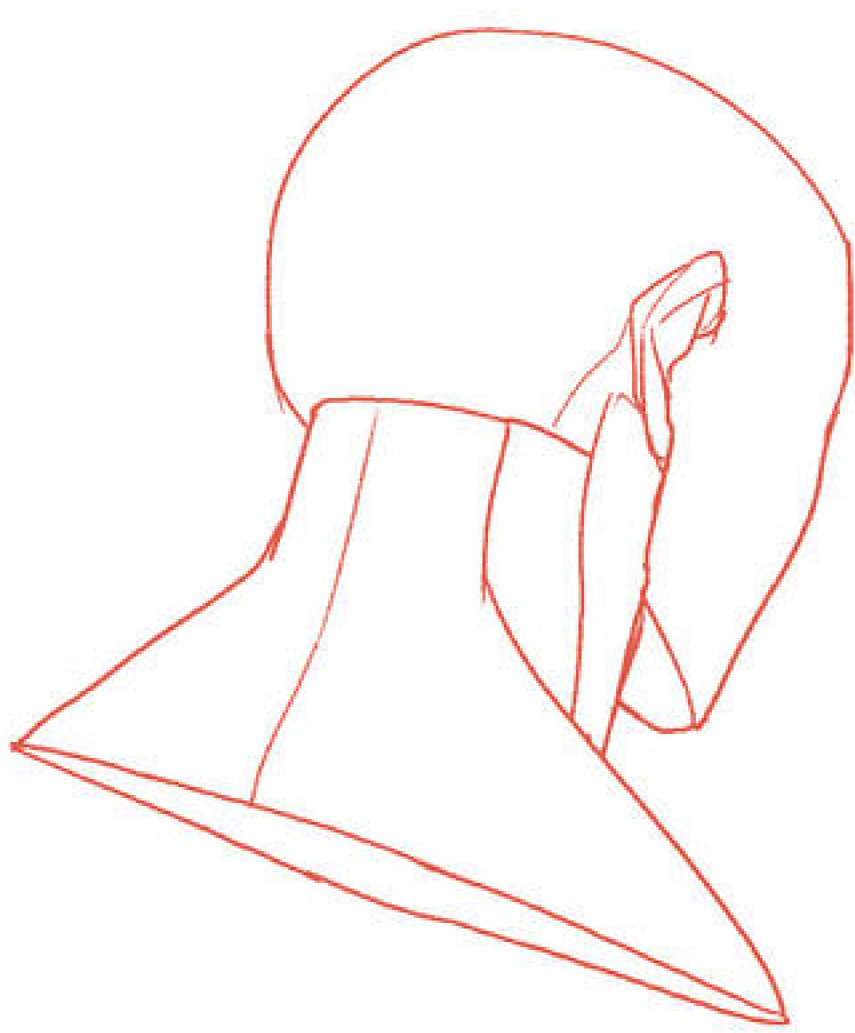


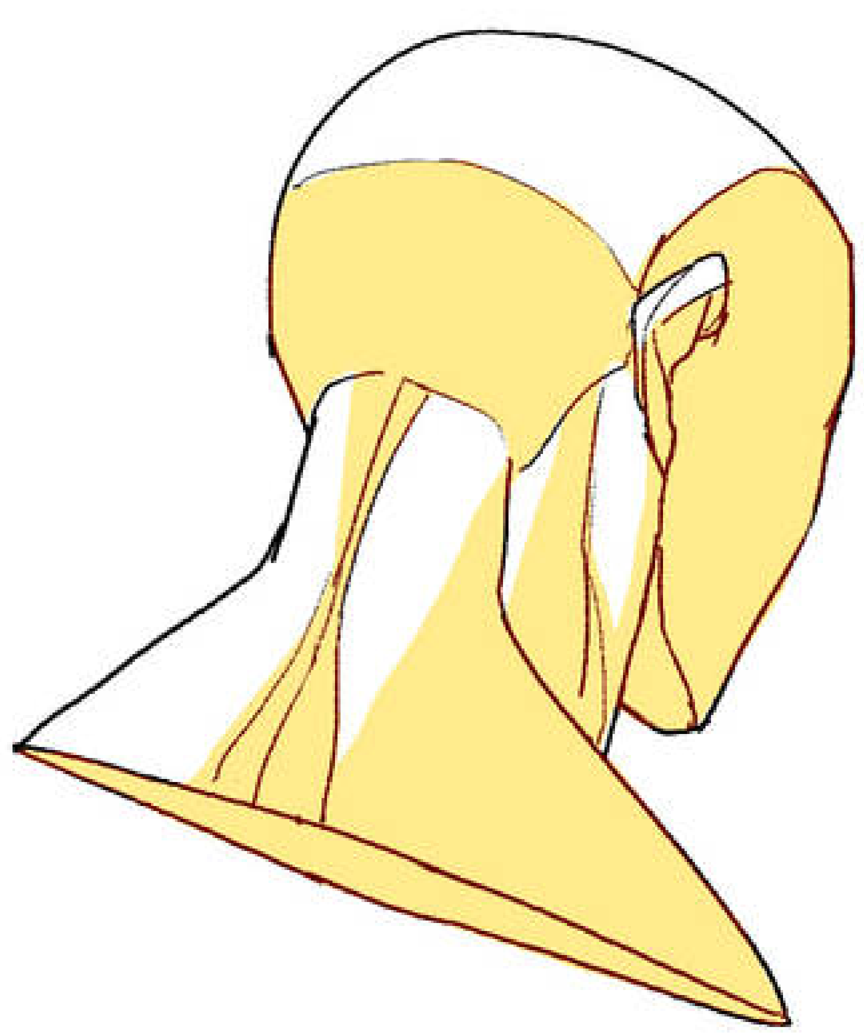
뒤에서 보는 목의 형태입니다





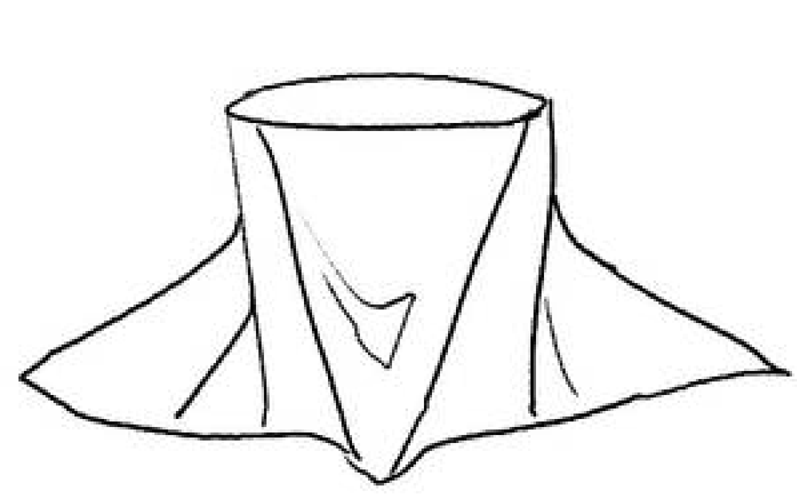
목뒤에 붙어 옆으로 퍼지는 근육으로 원기둥의 길이가 일부 가려져 짧아 보이게 됩니다

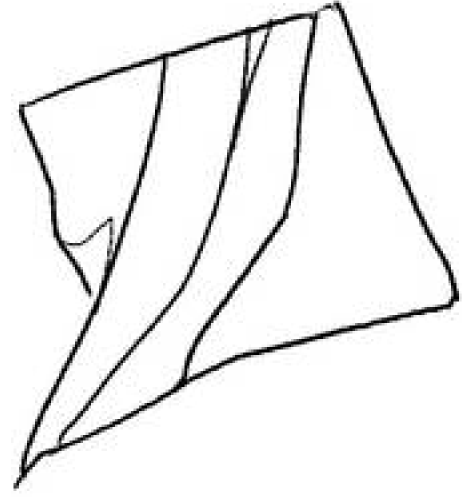


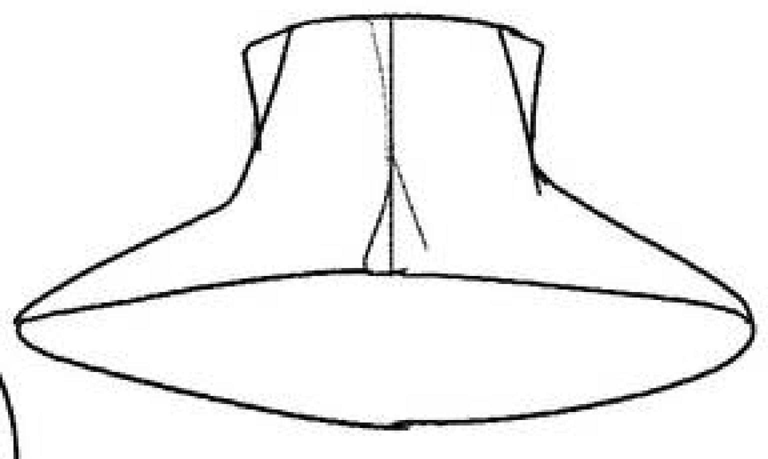


귀밑에서 내려오는 근육 역시 일부 보이며 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



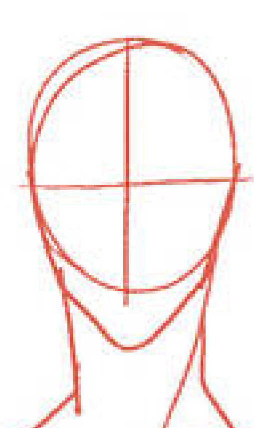


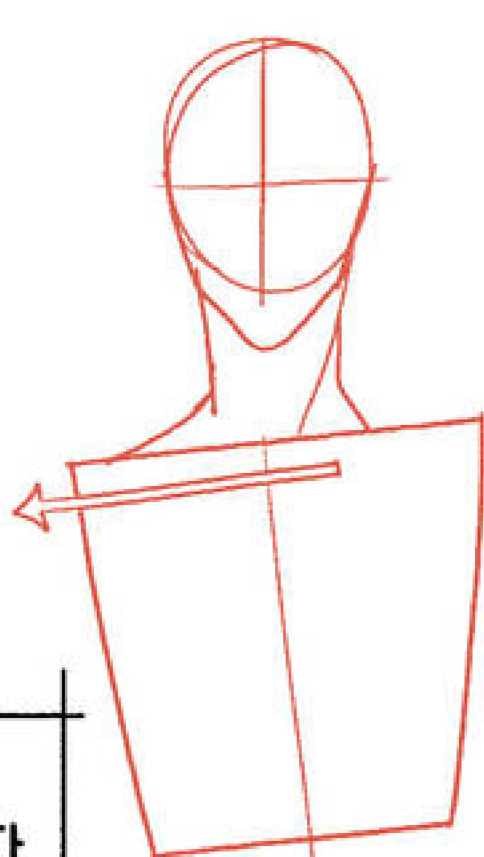




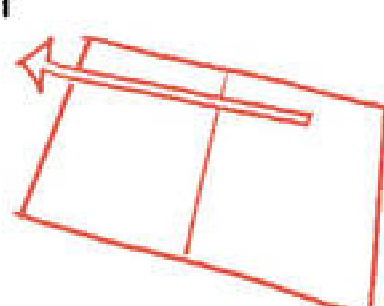
key point

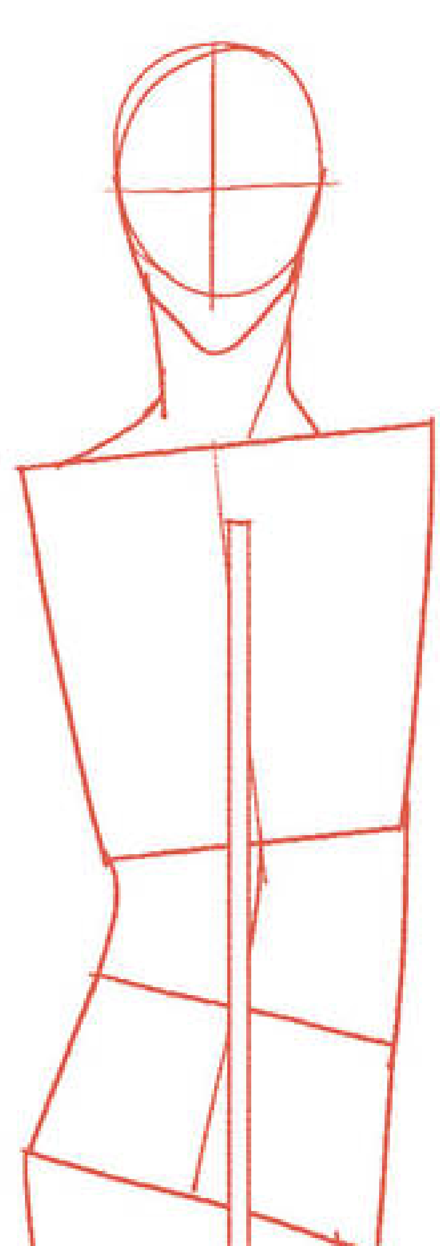
Q : 짝다리 짚은 자세를 그리고 싶어요



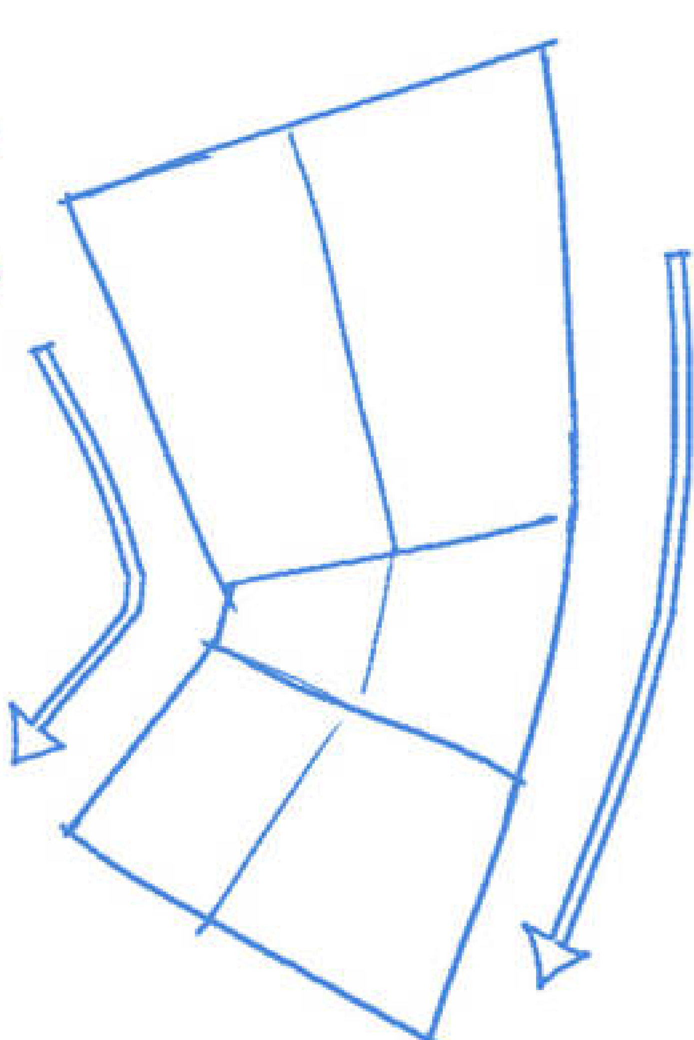


몸 부분이 되는 덩어리 구조와 골반 덩어리
구조를 같은 방향으로 향하게 기울여 줍니다

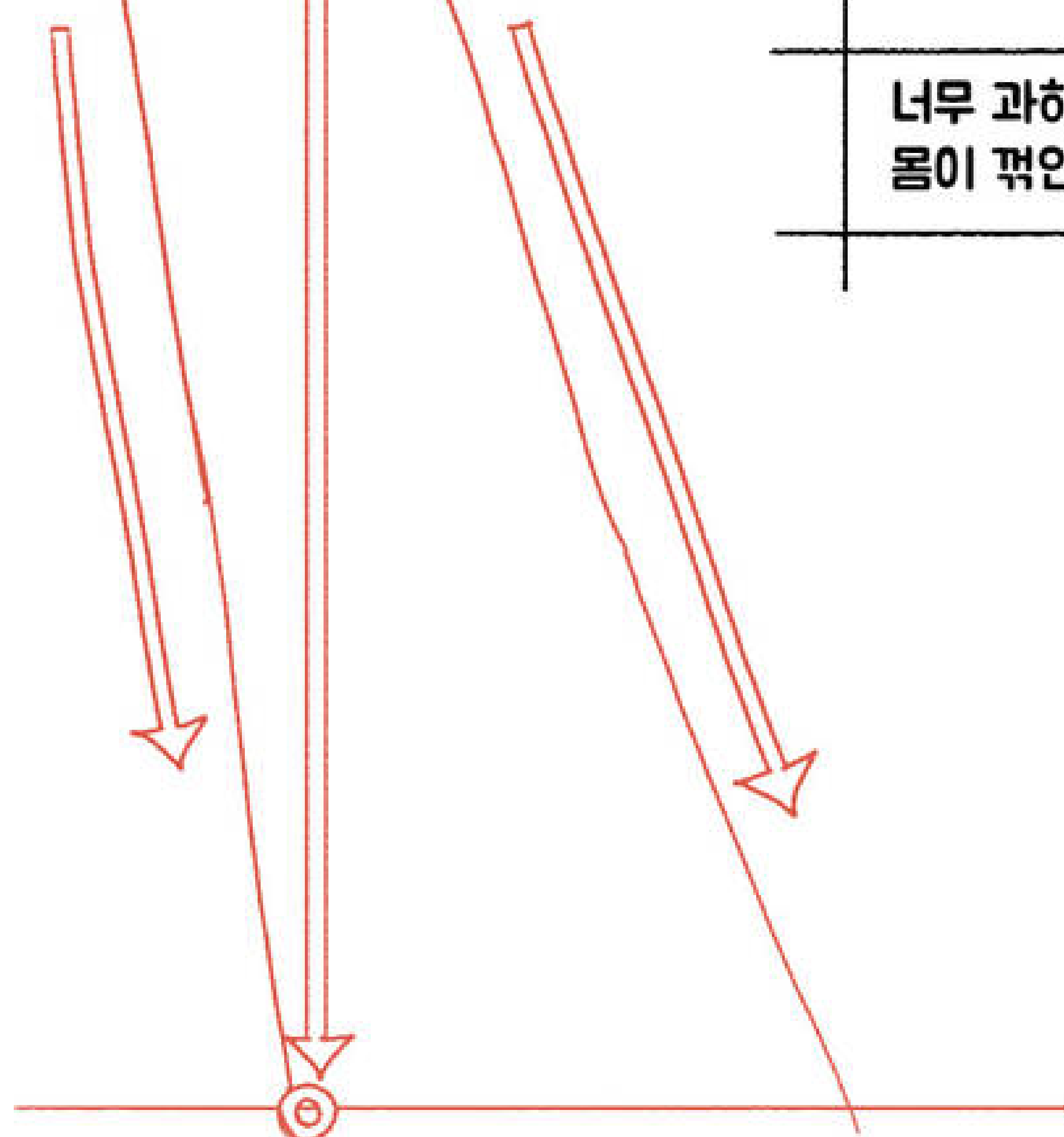




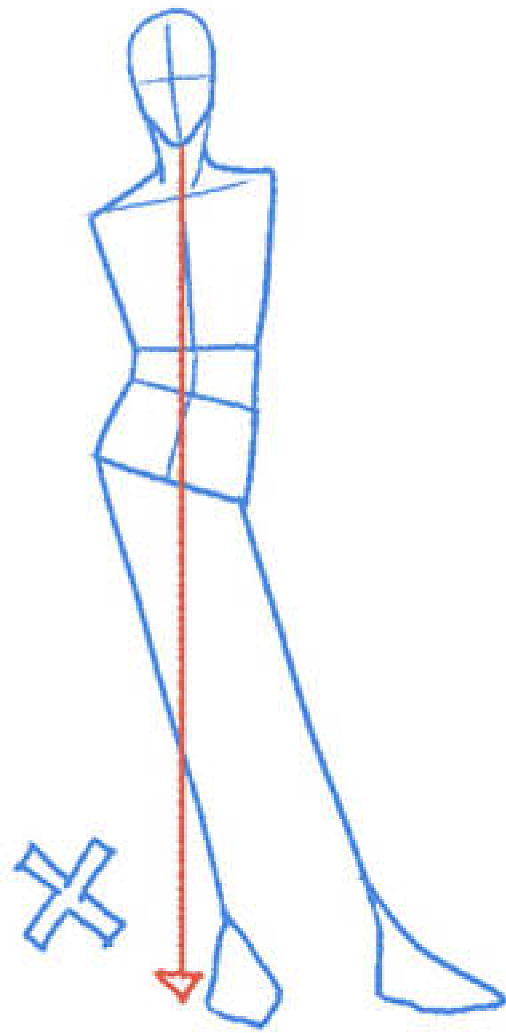




너무 과하게 기울어지면 이후에 너무
몸이 꺾인 듯한 형태로 완성이 됩니다

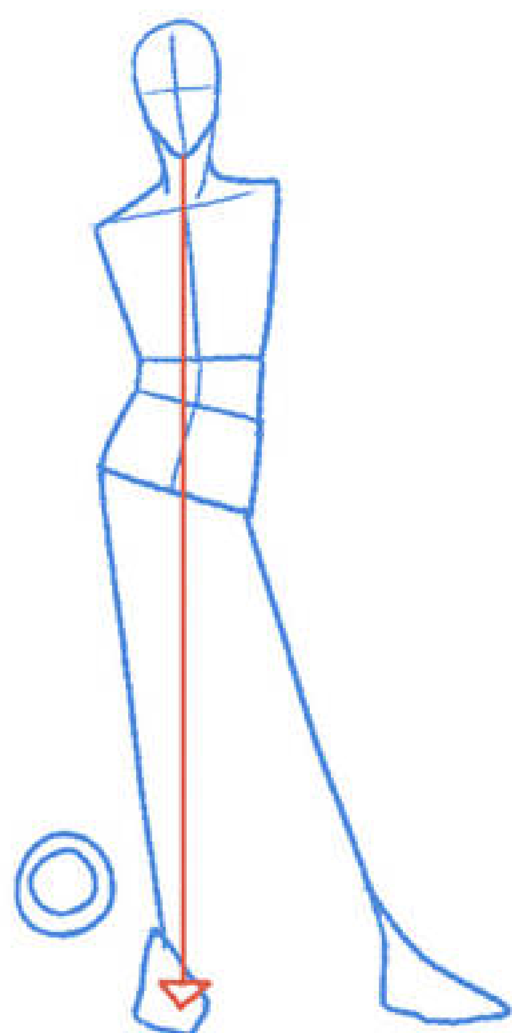


무게 중심을 지탱할 한쪽 다리가 몸의 중심 부분 수직에 위치하도록 그려줍니다

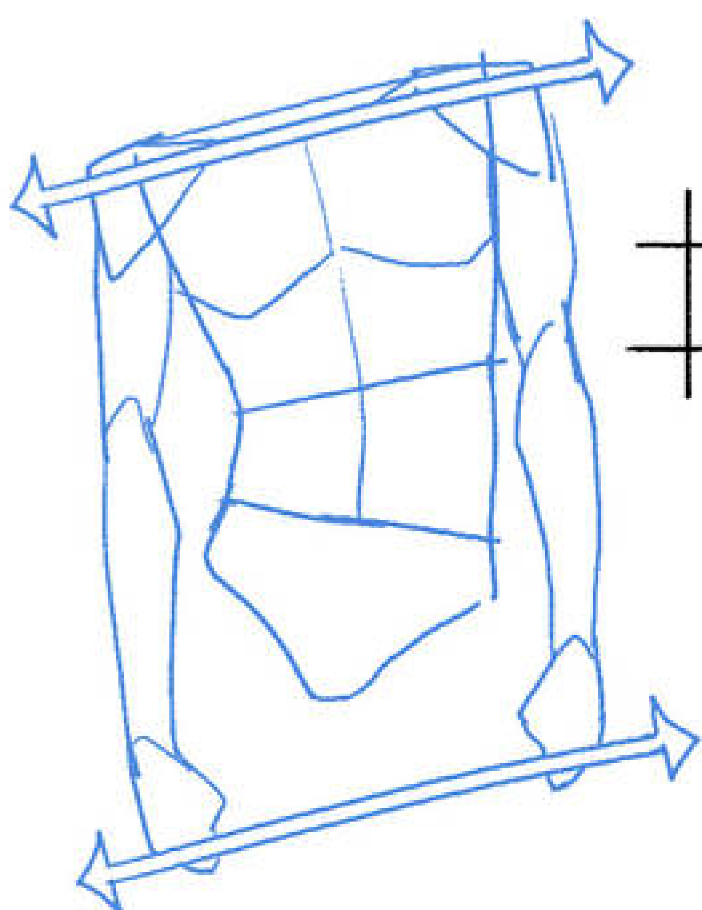


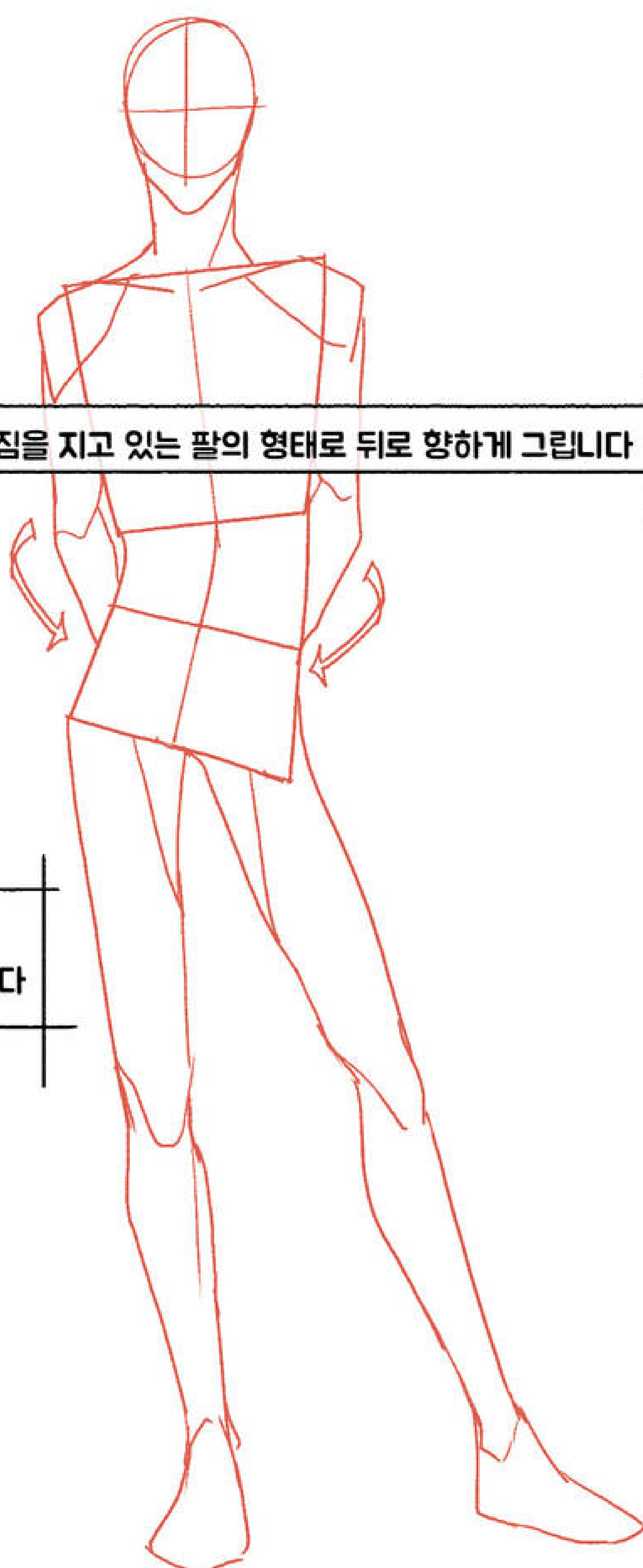


몸의 중심보다 안쪽으로 발이 들어올 경우 자세가 불안정하게 보이게 됩니다



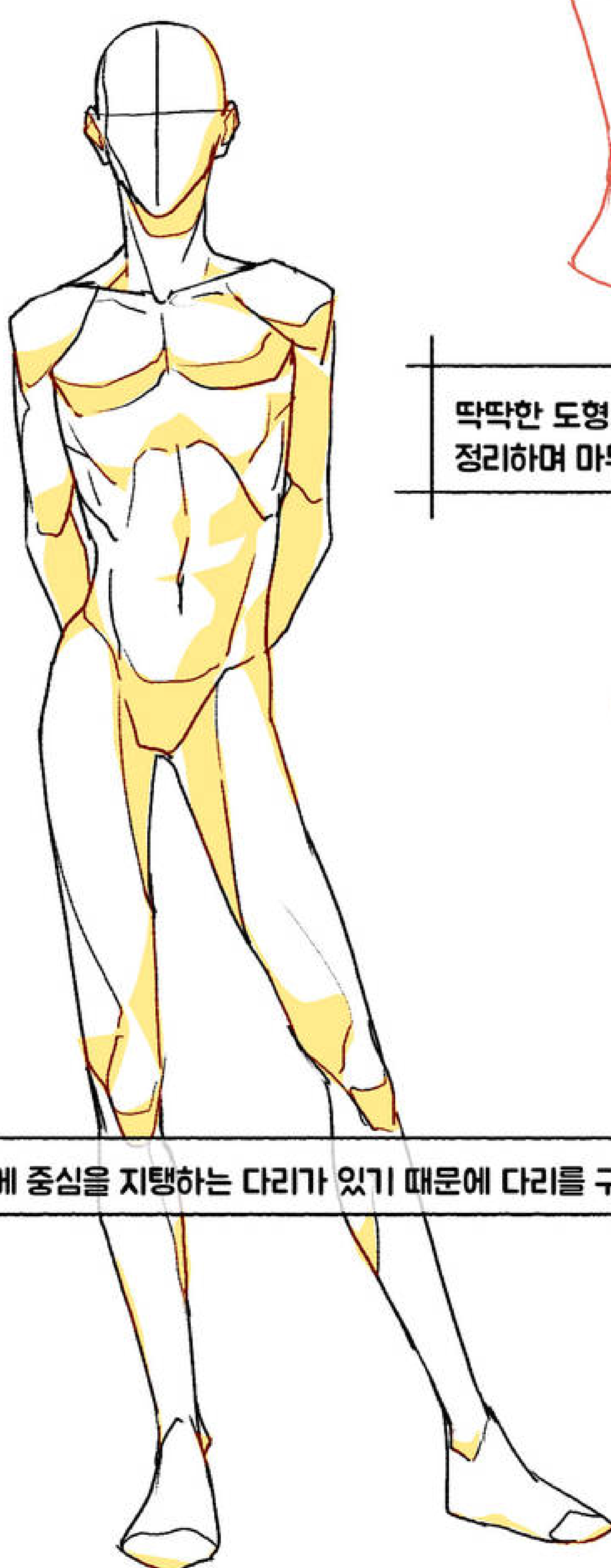
몸의 중심에 발이 위치하거나 바깥쪽에 위치하는 게 안정적이고 좋습니다





뒷짐을 지고 있는 팔의 형태로 뒤로 향하게 그립니다

일반적으로 팔이 보일 경우 내려간
어깨 쪽의 팔이 조금 더 길어지게 됩니다

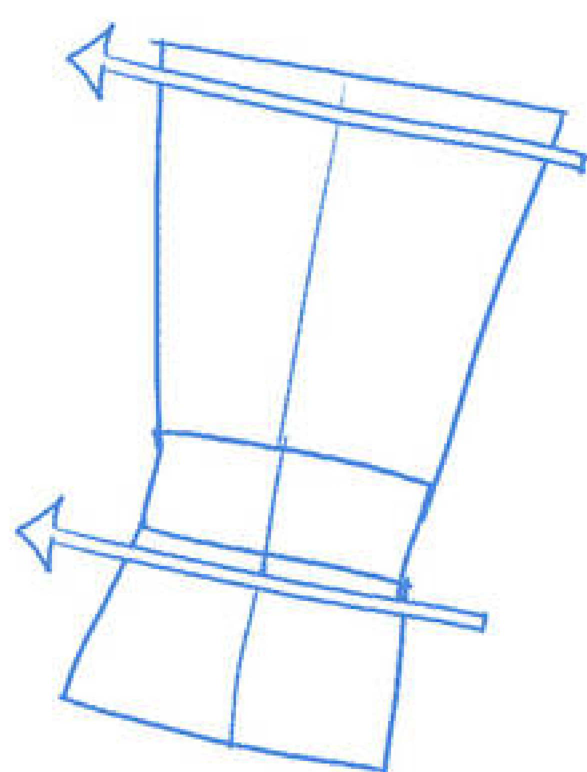


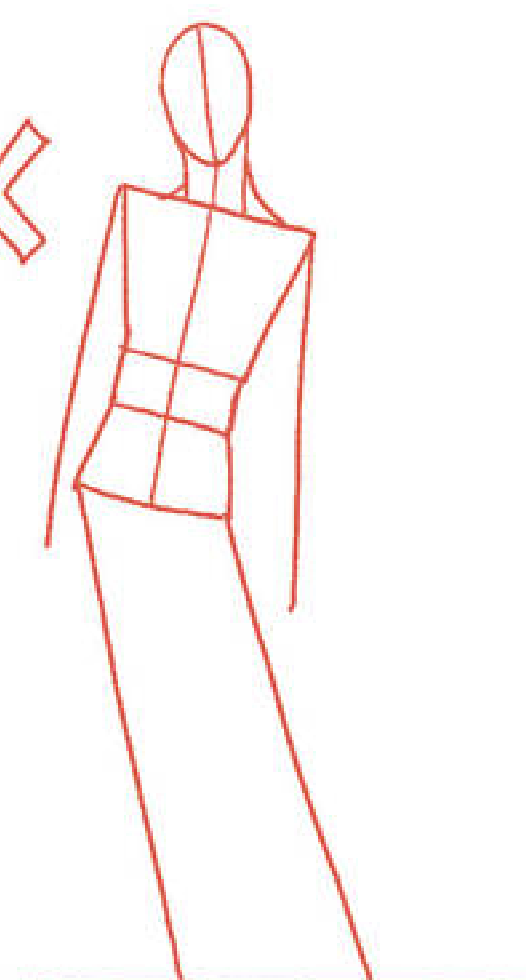
딱딱한 도형의 형태를 부드럽게
정리하며 마무리합니다



무게 중심을 지탱하는 다리가 있기 때문에 다리를 구부리거나 들어도 상관없게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





몸과 골반의 방향이 같게 되면
상체가 불안정하게 보이며 많이
기운 듯한 느낌을 주게 됩니다

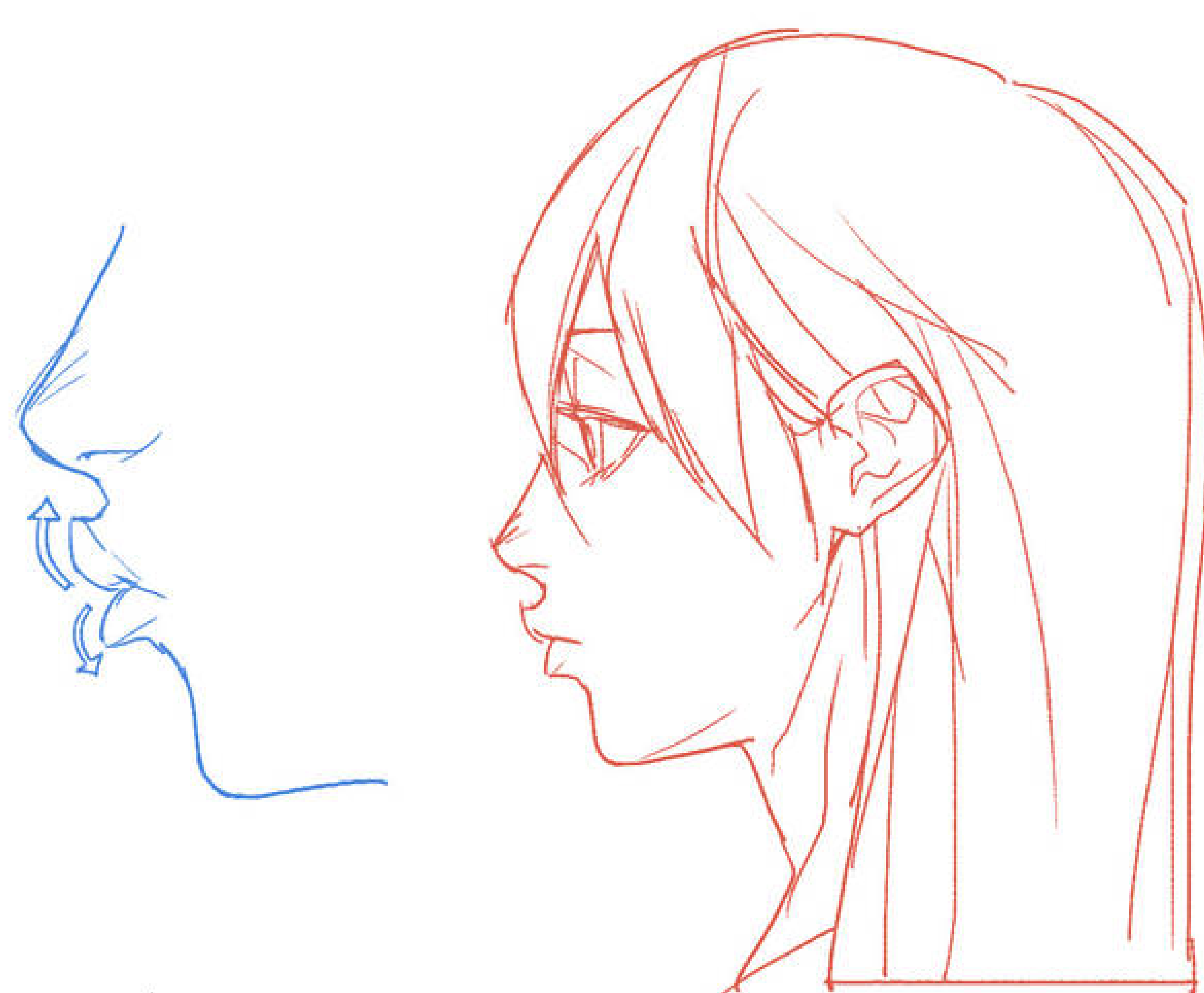


key point

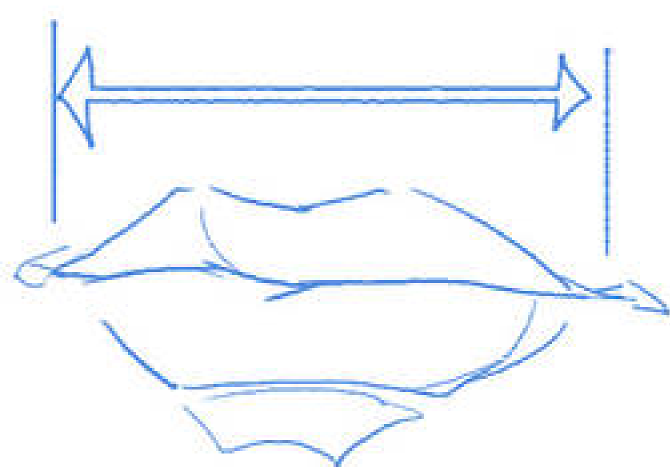
Q : 입술 내민 걸 이쁘게 그리고 싶어요

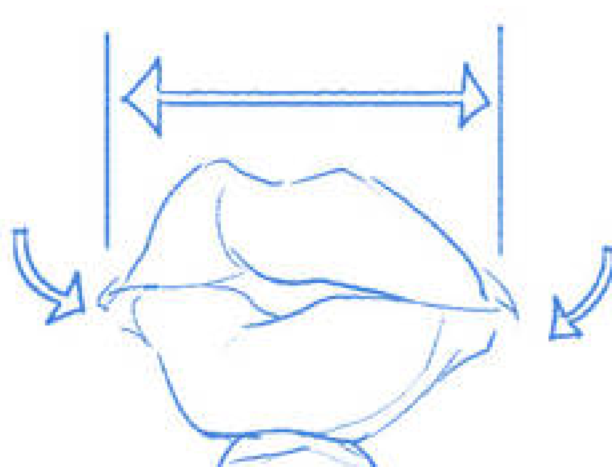


옆모습으로 일반적인 입술의 모양을 확인합니다



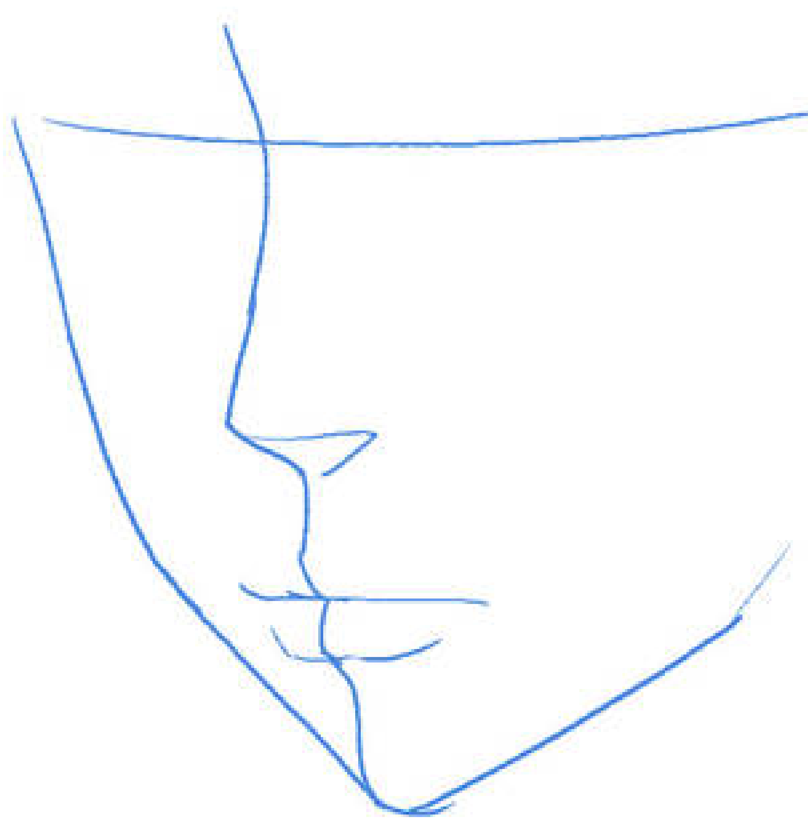
입술을 내밀면서 인중이 올라가고 윗입술, 아랫입술이
코 근처까지 나오게 됩니다 턱의 움직임은 없습니다





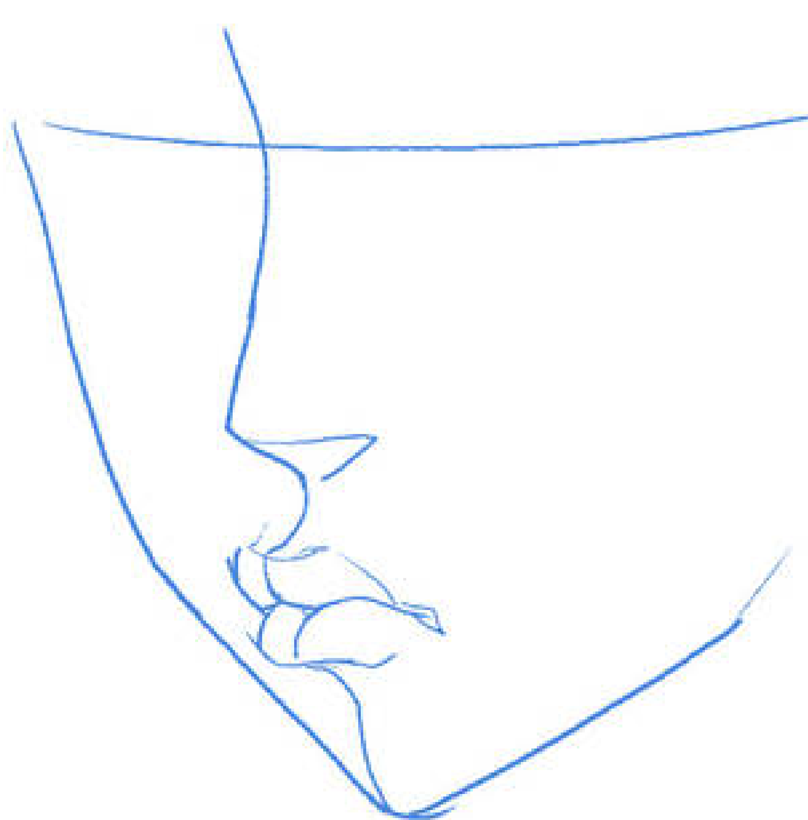
입술이 도톰하고 뚜렷해지며 넓이의 길이 또한 짧아지게 됩니다





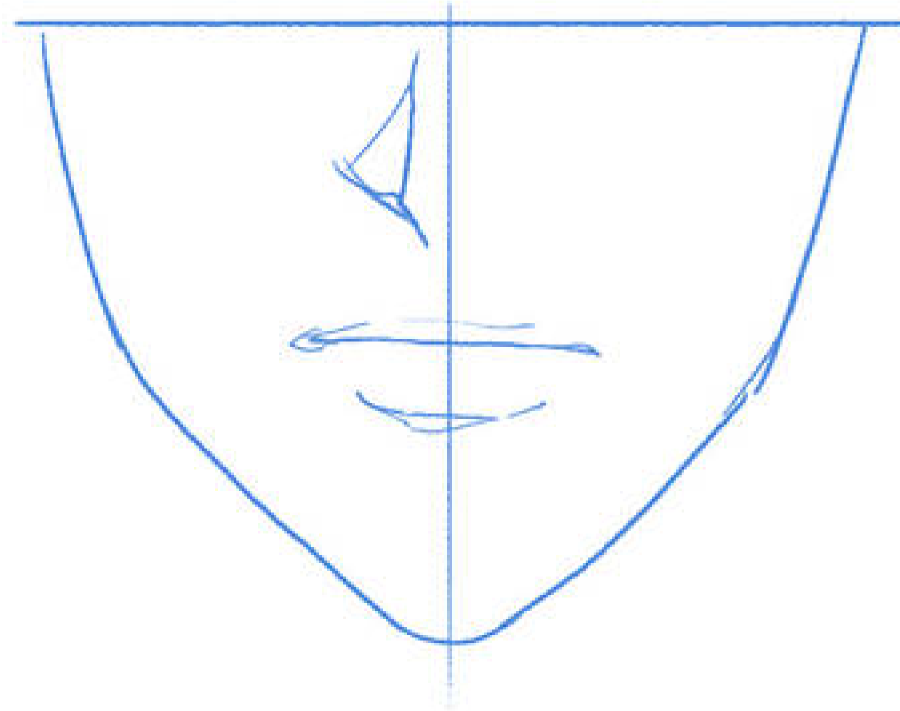
반 측면에서 보는 일반적인 입술의 형태입니다





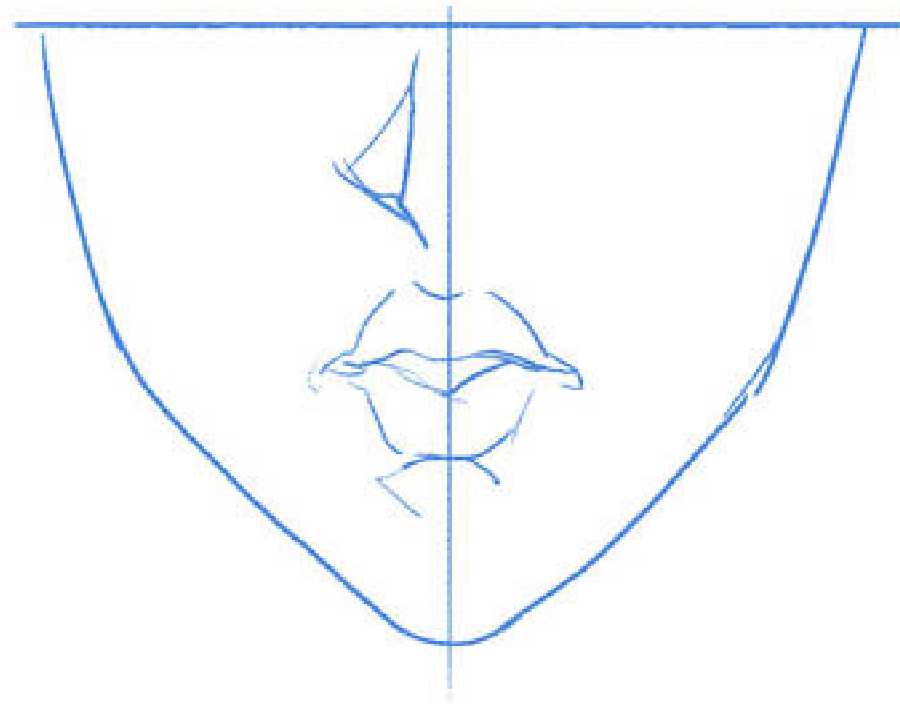
얼굴의 중심선이 입술 부분만 나오게 됩니다





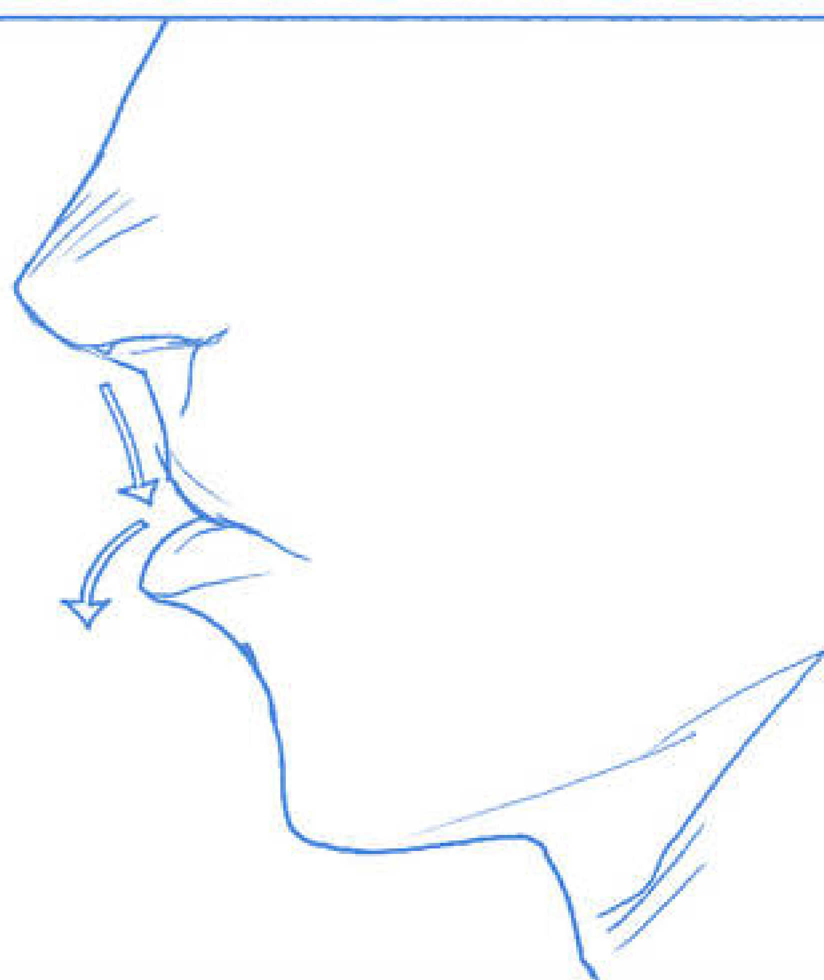
정면에서 보는 일반적인 입술의 형태입니다





정면의 경우 나오게 되는 입술 위치의 변화는 없기 때문에
입술의 넓이를 좁혀주고 입술 라인을 그려주면 됩니다





아랫입술만 나오게 할 경우 윗입술이 안쪽으로 조금
말려들어가고 아랫입술만 나오게 그려주면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

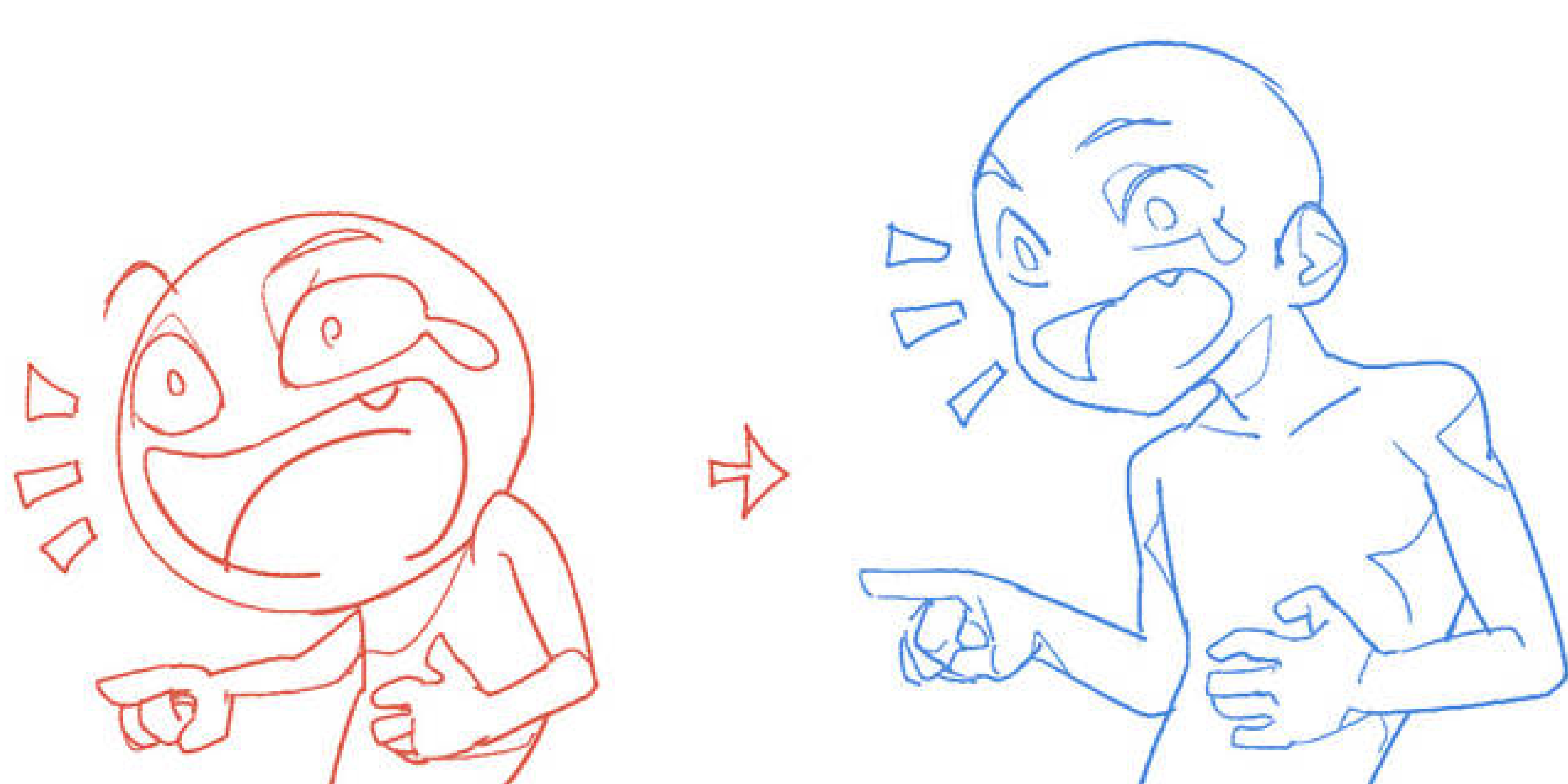




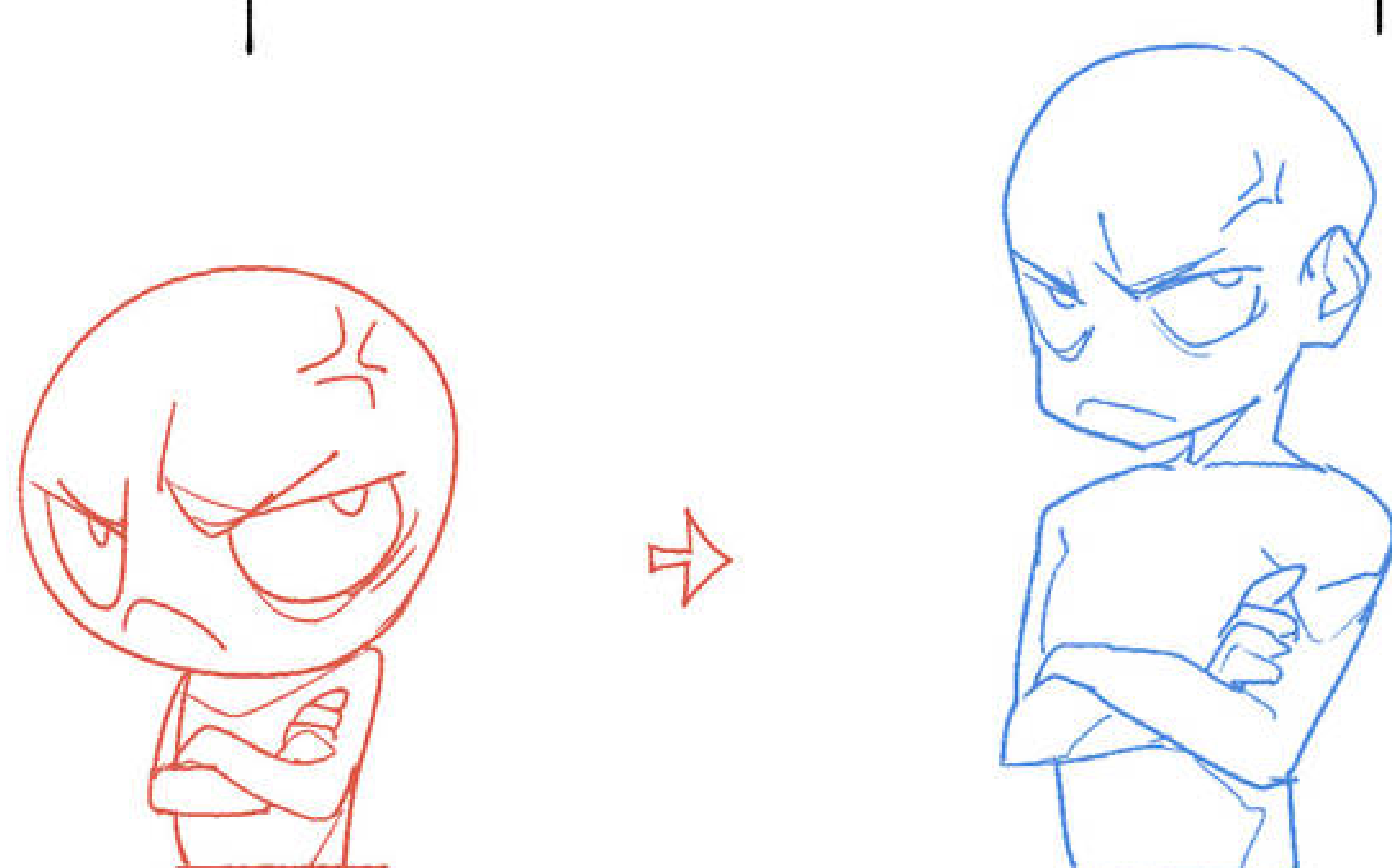


key point

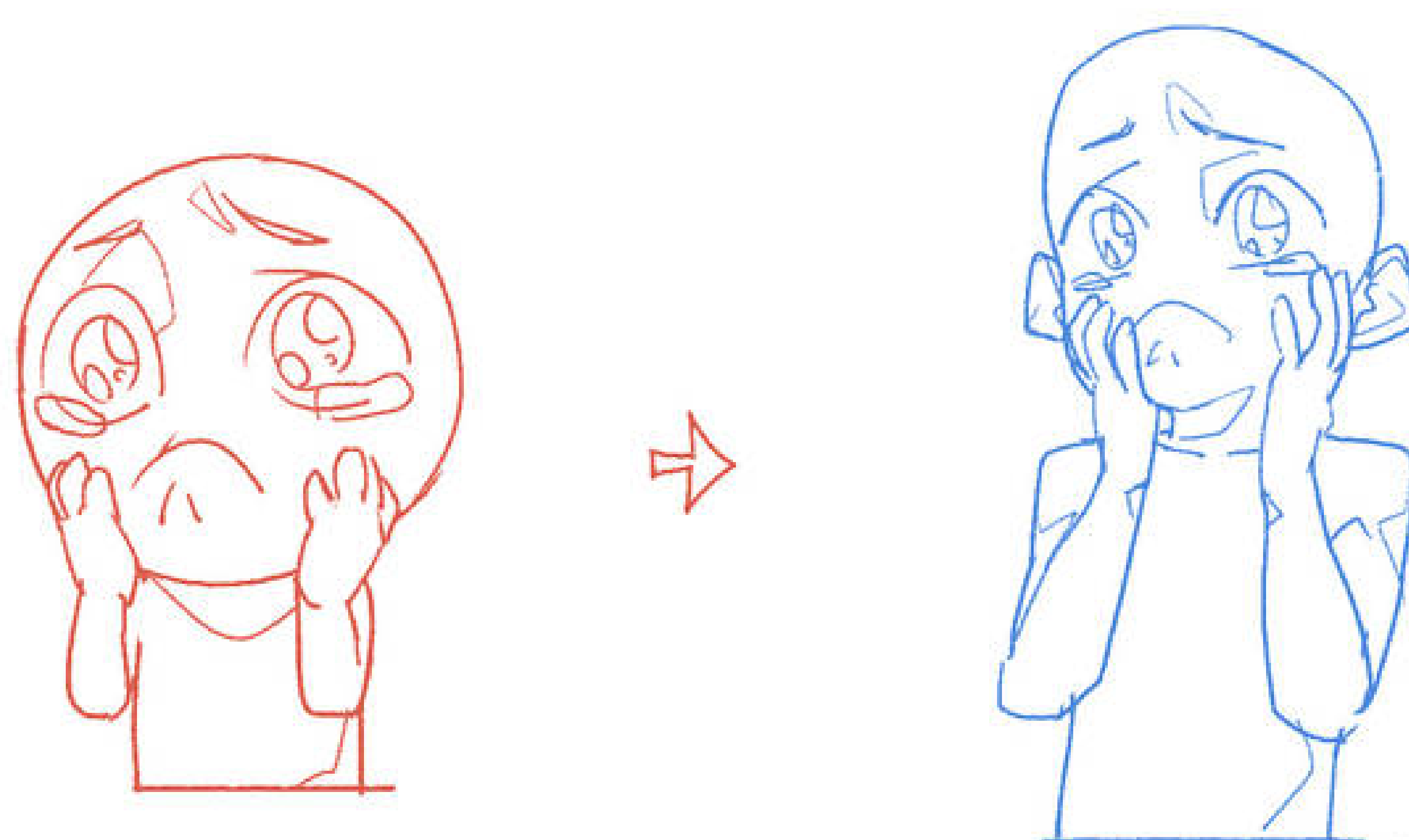
▌Q : 만화적인 표정을 잘 표현하고 싶어요



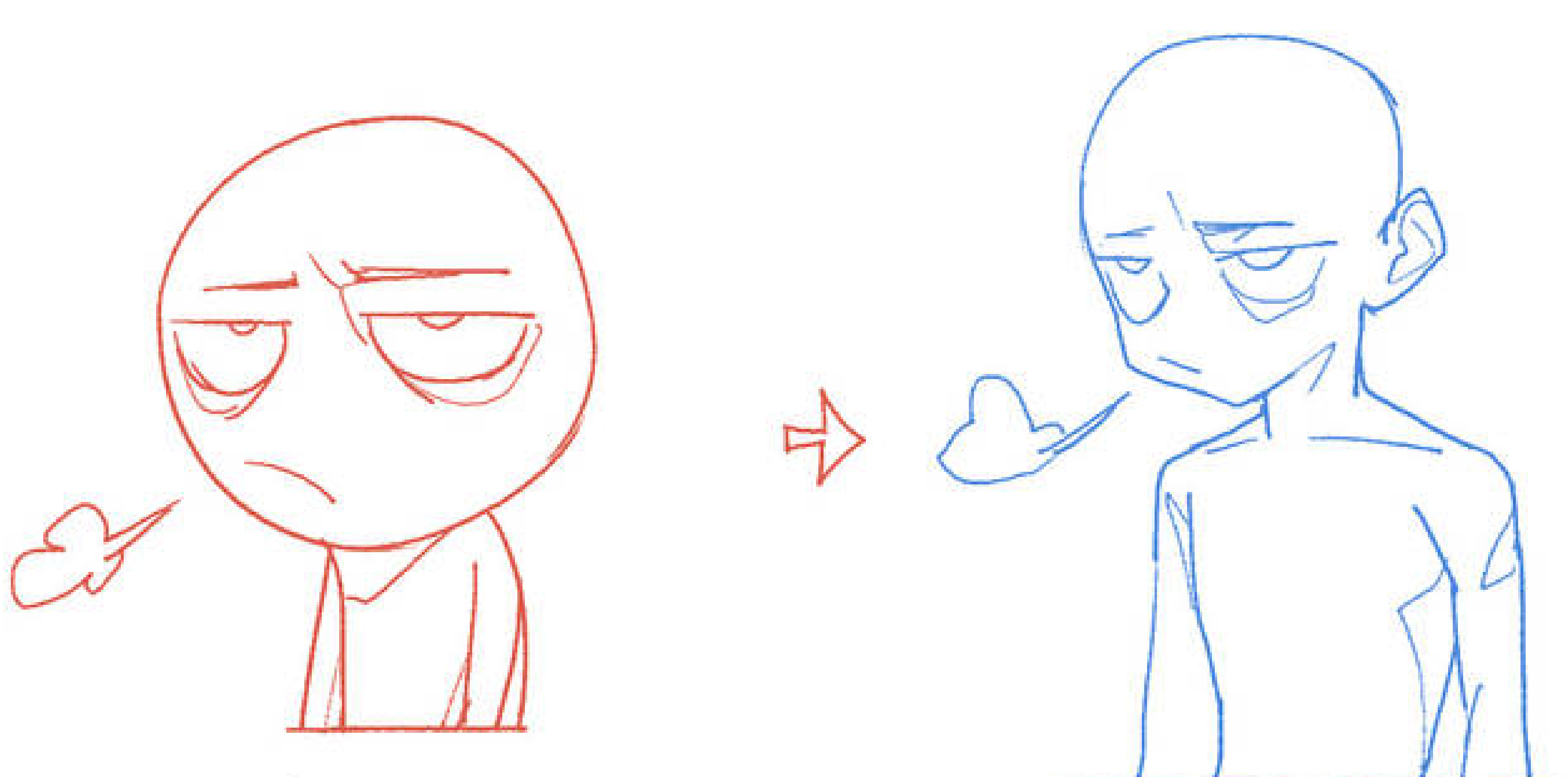
만화적인 표정을 잘 살리고 그리려면 단순한 형태를
떠올려 이목구비의 크기 변화를 만들어 적용합니다



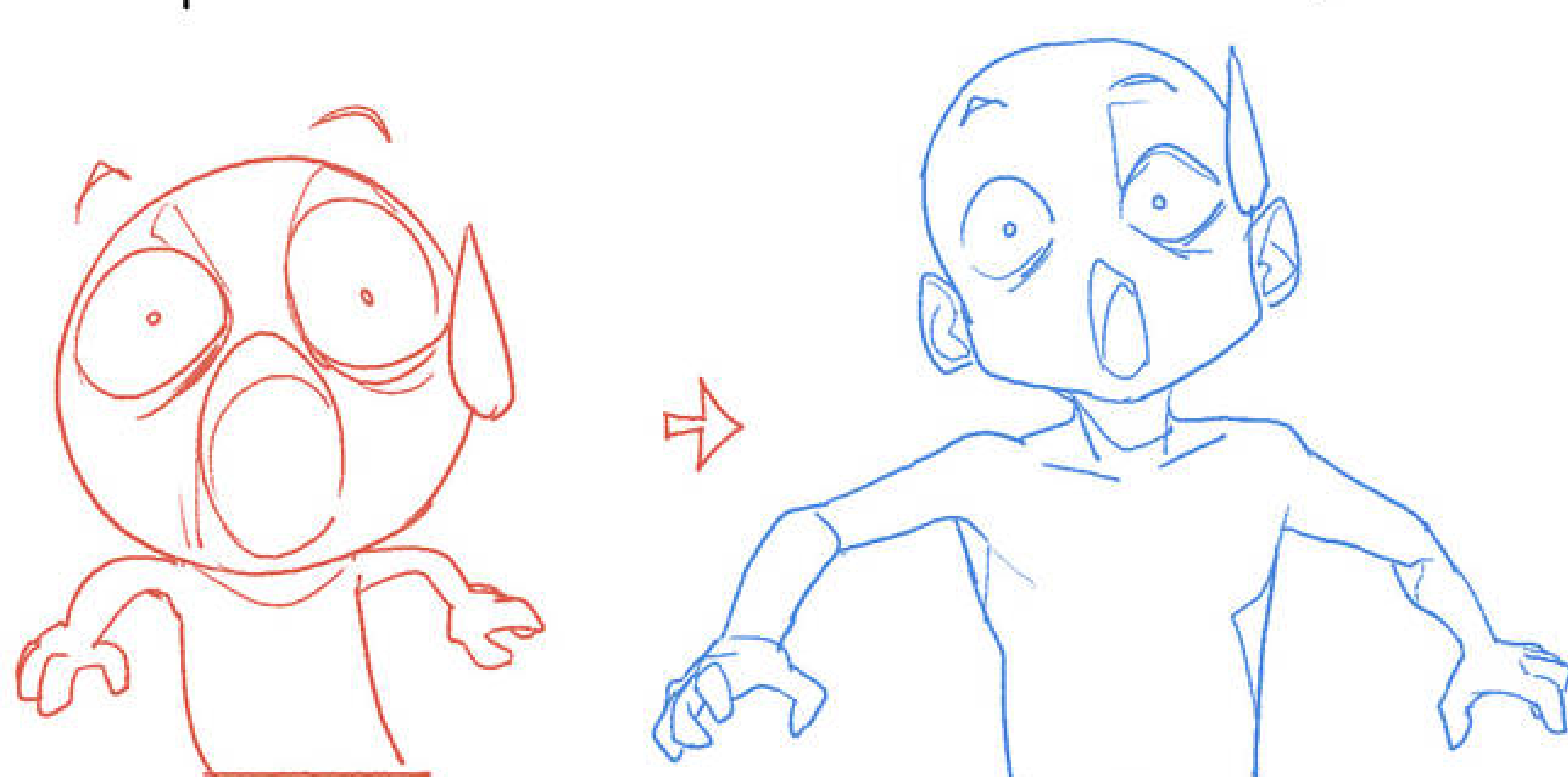
표정뿐만 아니라 포즈도 표정과 상황에 맞춰 일치하도록 그려주면 더 좋습니다



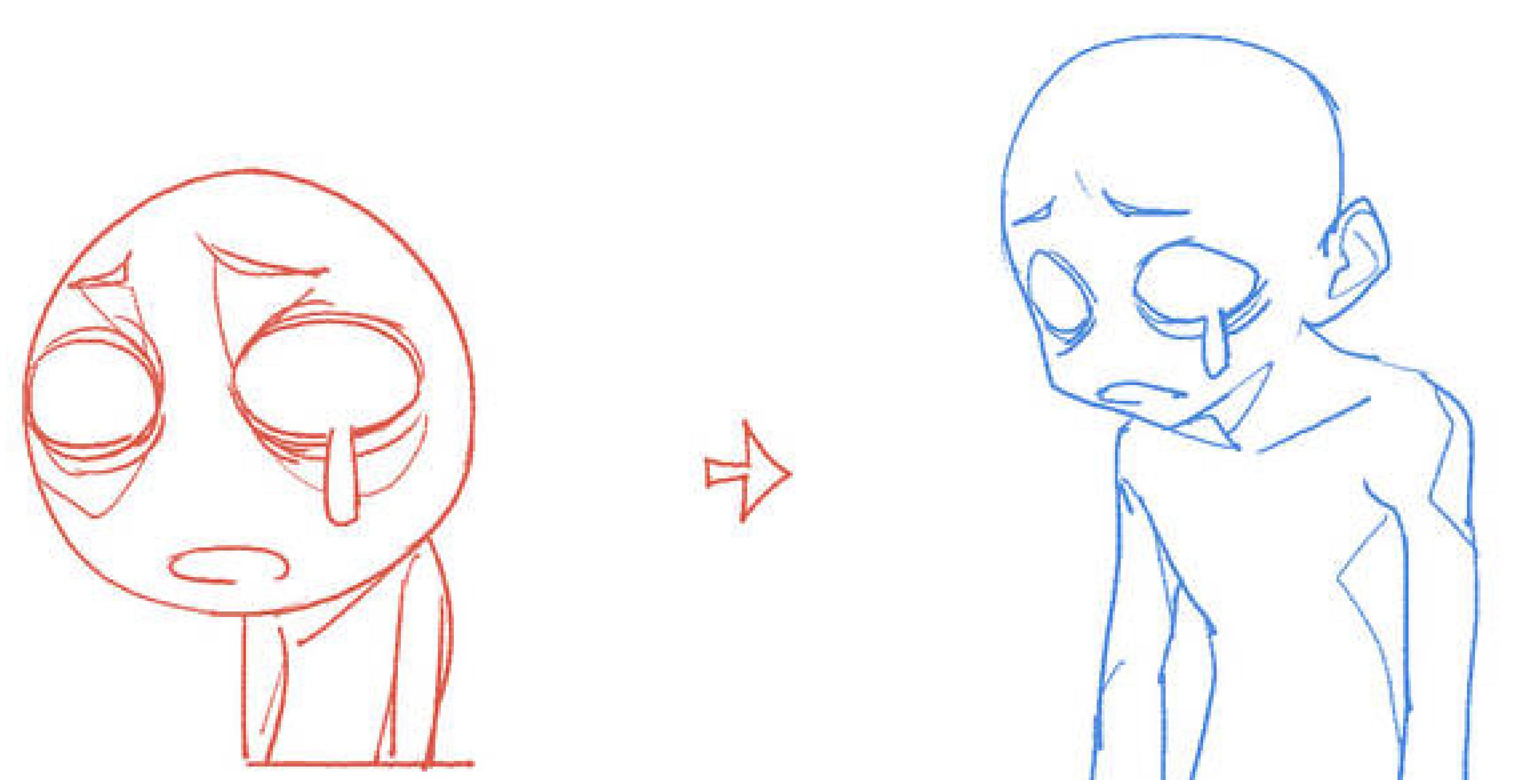
감정이 더 크게 와닿을 수 있도록 과장시켜 그리도록 합니다



효과를 추가해서 만화적인 느낌을 더 살려주도록 합니다



형태를 단순화하거나 과장할수록 만화적인 느낌이 살아나게 됩니다

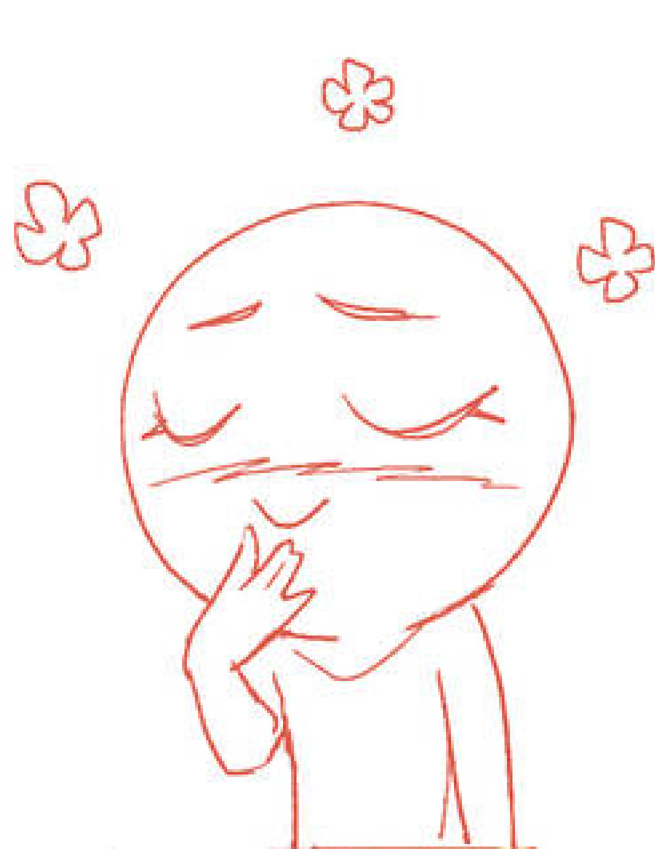


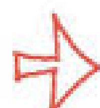
경우에 따라서 얼굴에서 눈동자를 안 그리는 것도 효과적일 수 있게 됩니다

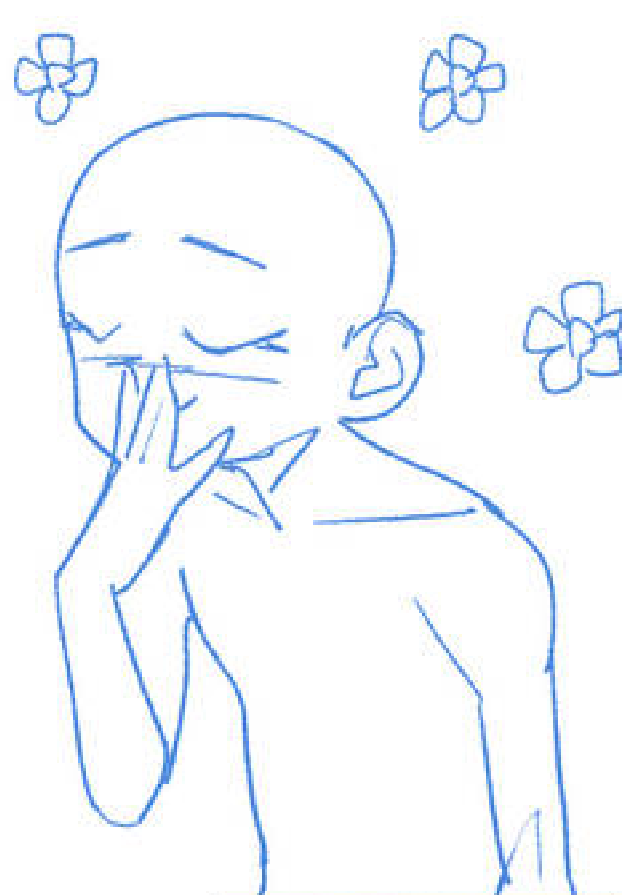




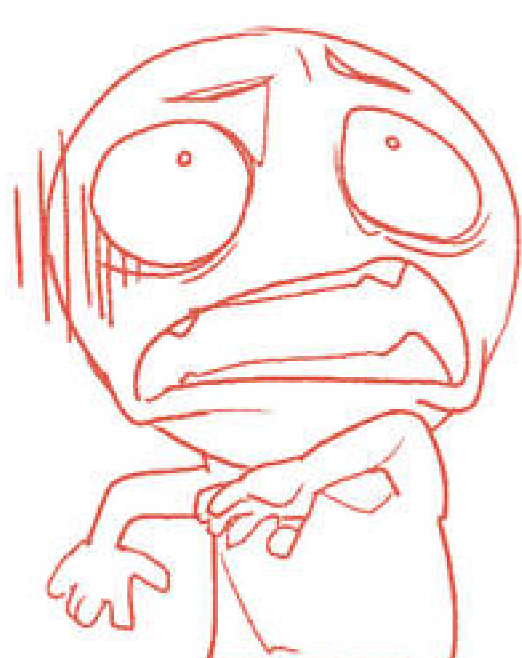
입모양이 단순화되거나 빛나는 효과를 눈에 그려 넣으면 만화적인 느낌이 더해집니다

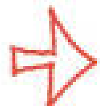






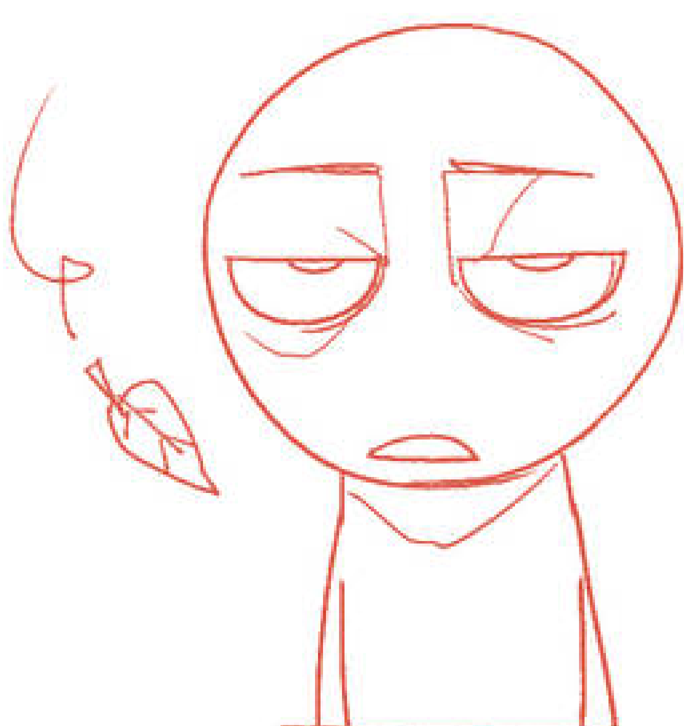
상황에 맞는 요소를 만들어 캐릭터 주변에 그려 배치하면 좋습니다

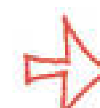


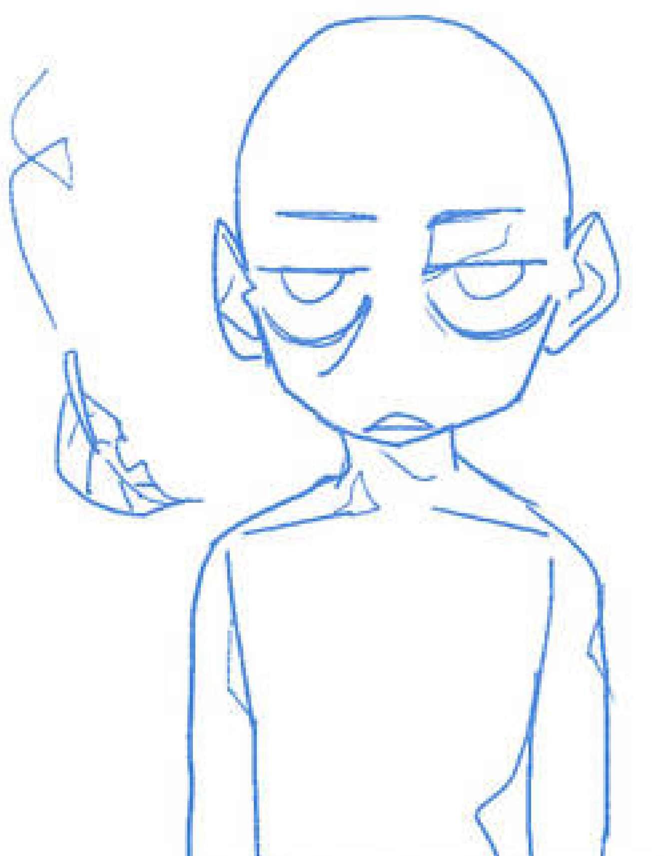




때로는 입이 커지면서 얼굴 실루엣 밖으로 나오는 표현도 좋습니다







묘사를 덜 하고 포인트 되는 부분만 살려주는 게 좋습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



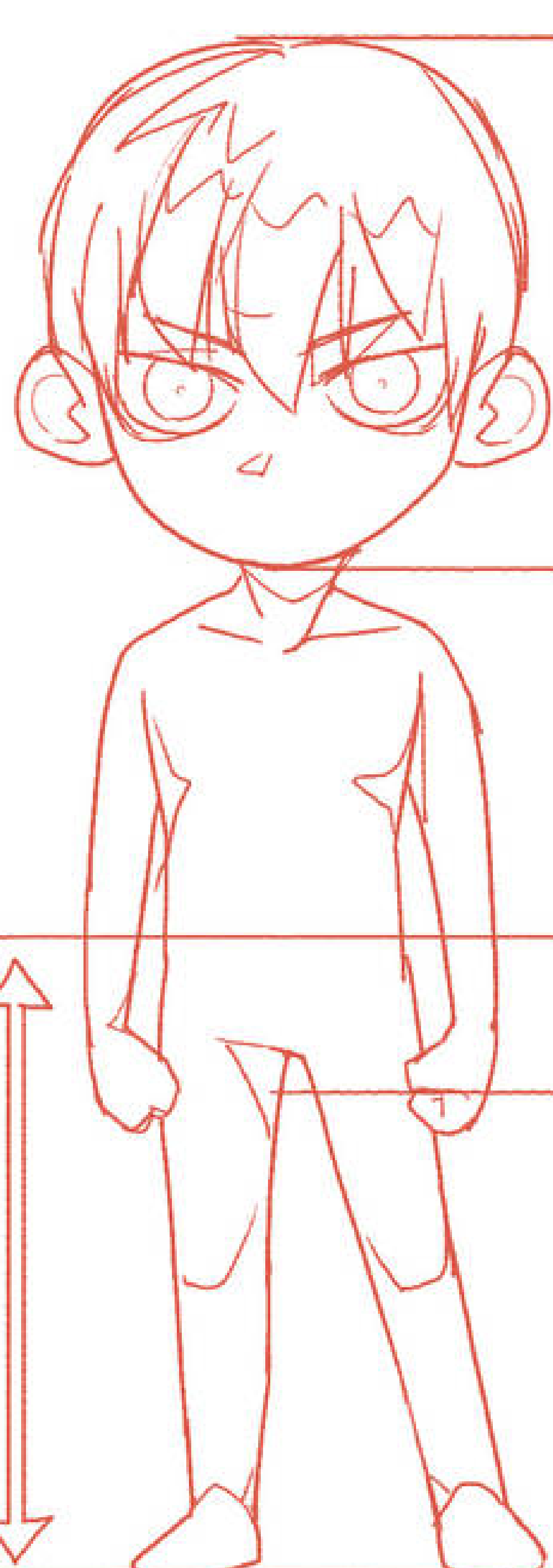




key point

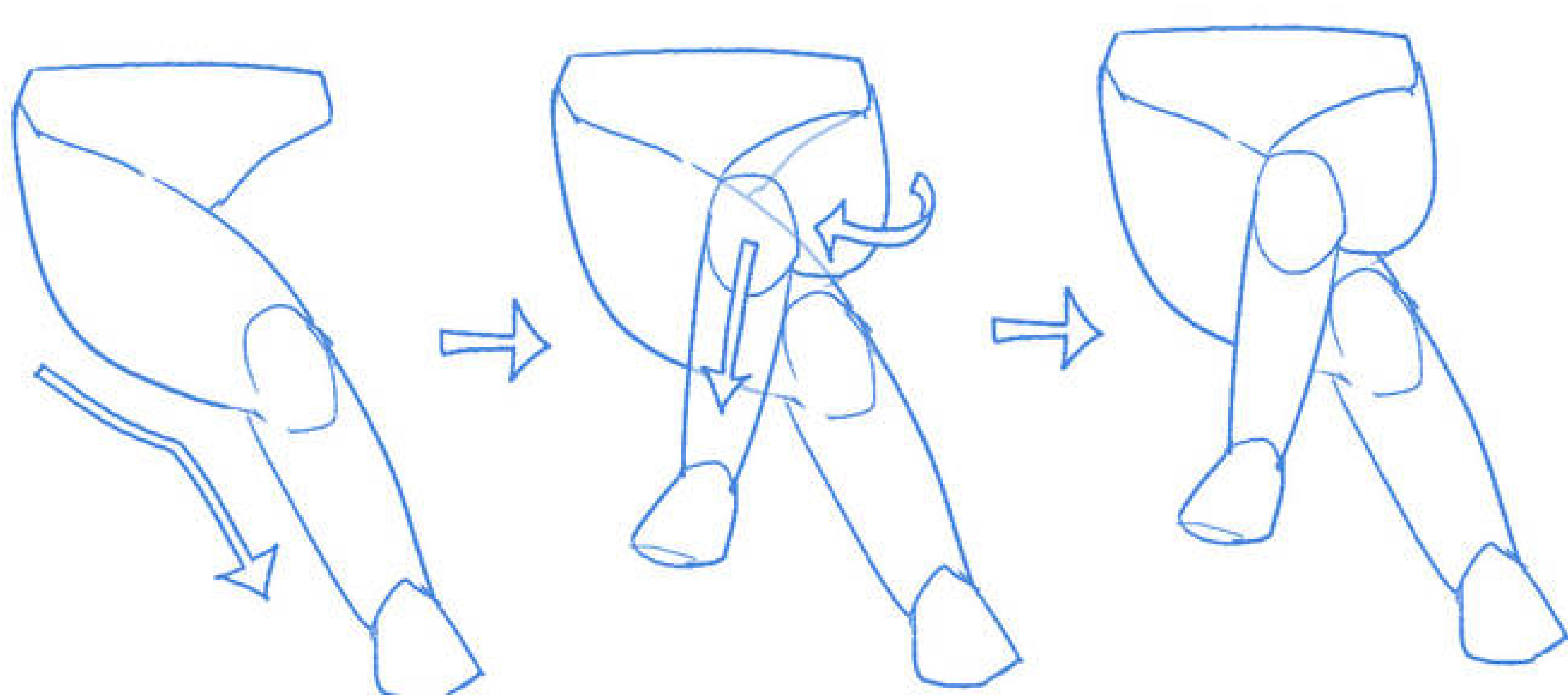
Q : SD 캐릭터는 다리를 어떻게 꼬나요

SD 캐릭터 그리는 방법 9화와 다리 꼬는 방법 10화를 참고하면 좋습니다



3등신 SD 캐릭터

다리의 길이를 확인해서 다리 움직임을 만들 때 적용하도록 합니다

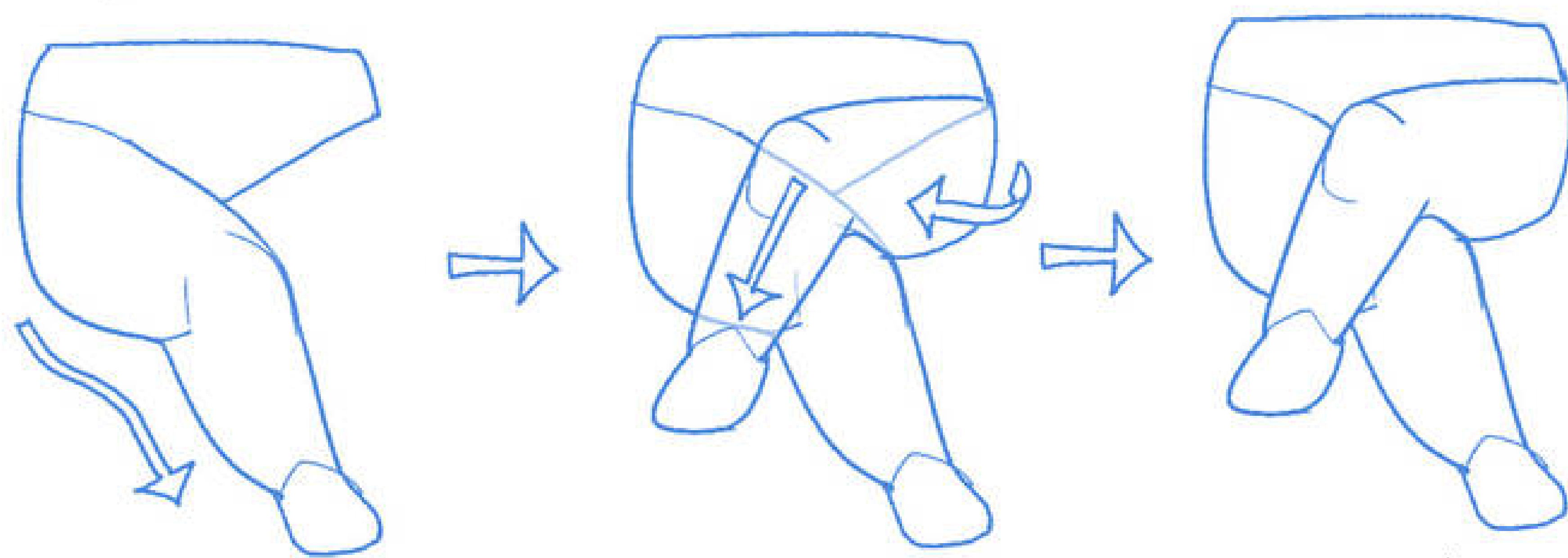


3등신 비율의 경우 다리가 어느 정도 길기 때문에 관절의 꺾임과 표현이 가능합니다



2.5등신 SD 캐릭터

2.5등신 SD 캐릭터의 경우 3등신 비율에 비해 다리가 많이 짧아집니다

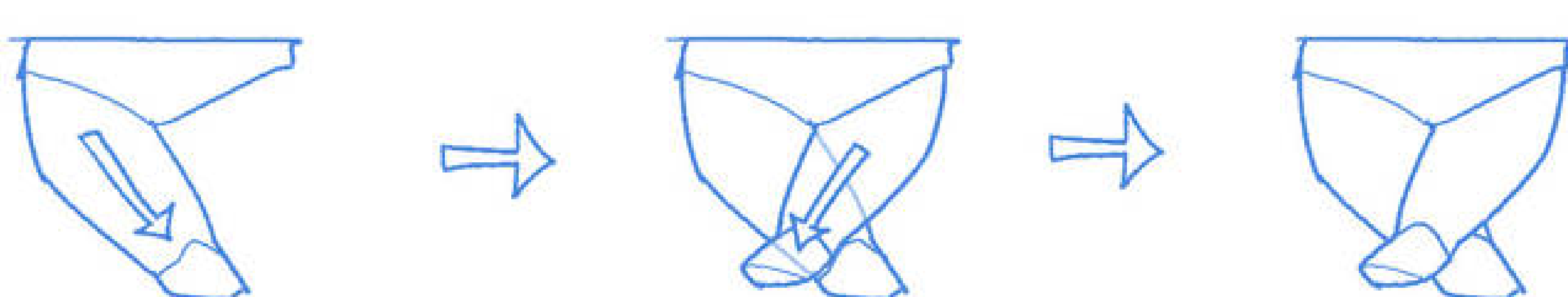


다리가 짧기 때문에 길어지지 않도록 유의하면서 그려야 합니다

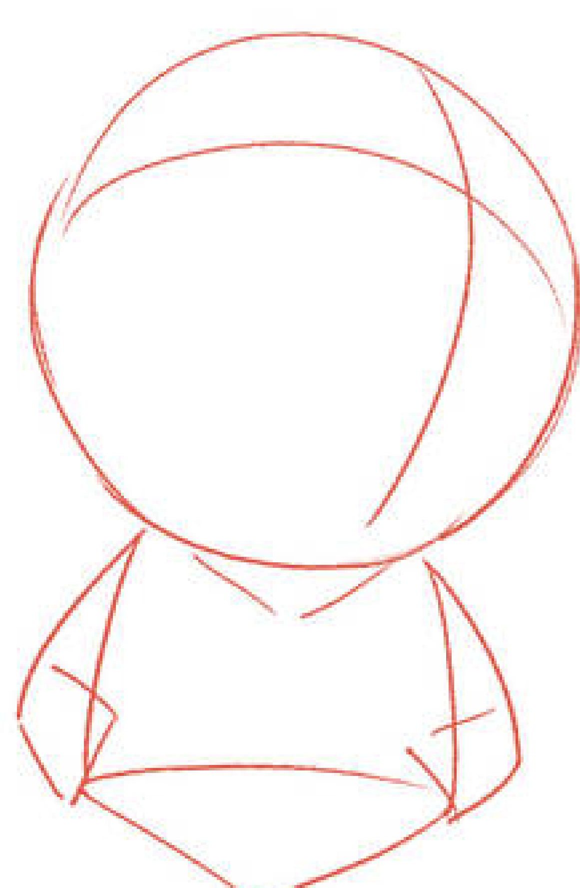


2등신 SD 캐릭터

2등신 비율의 경우 관절의 요소가 사라집니다



다리가 상당히 짧아서 발목 위치에 교차하는 형태로 그려야 합니다





상체를 그려서 위와 같은 방법으로 다리 형태를 적용해 그려봅니다



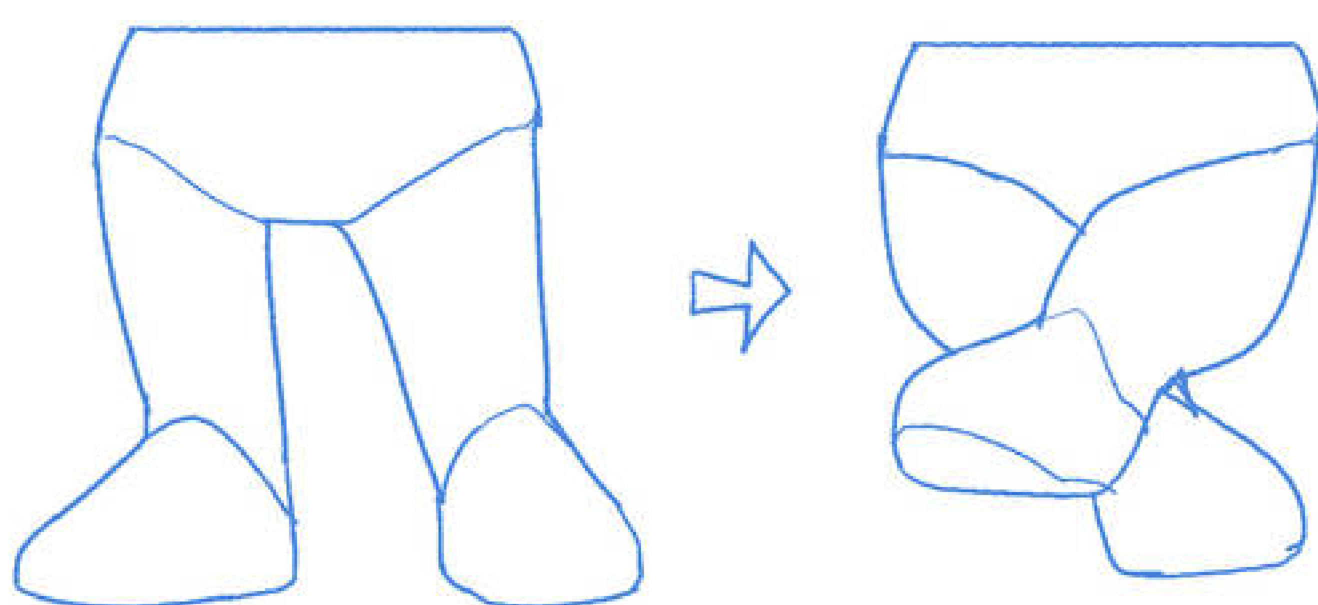


전체 비율에 맞지 않는 다리 길이는 SD 캐릭터의 흐름을 어색하게 만듭니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

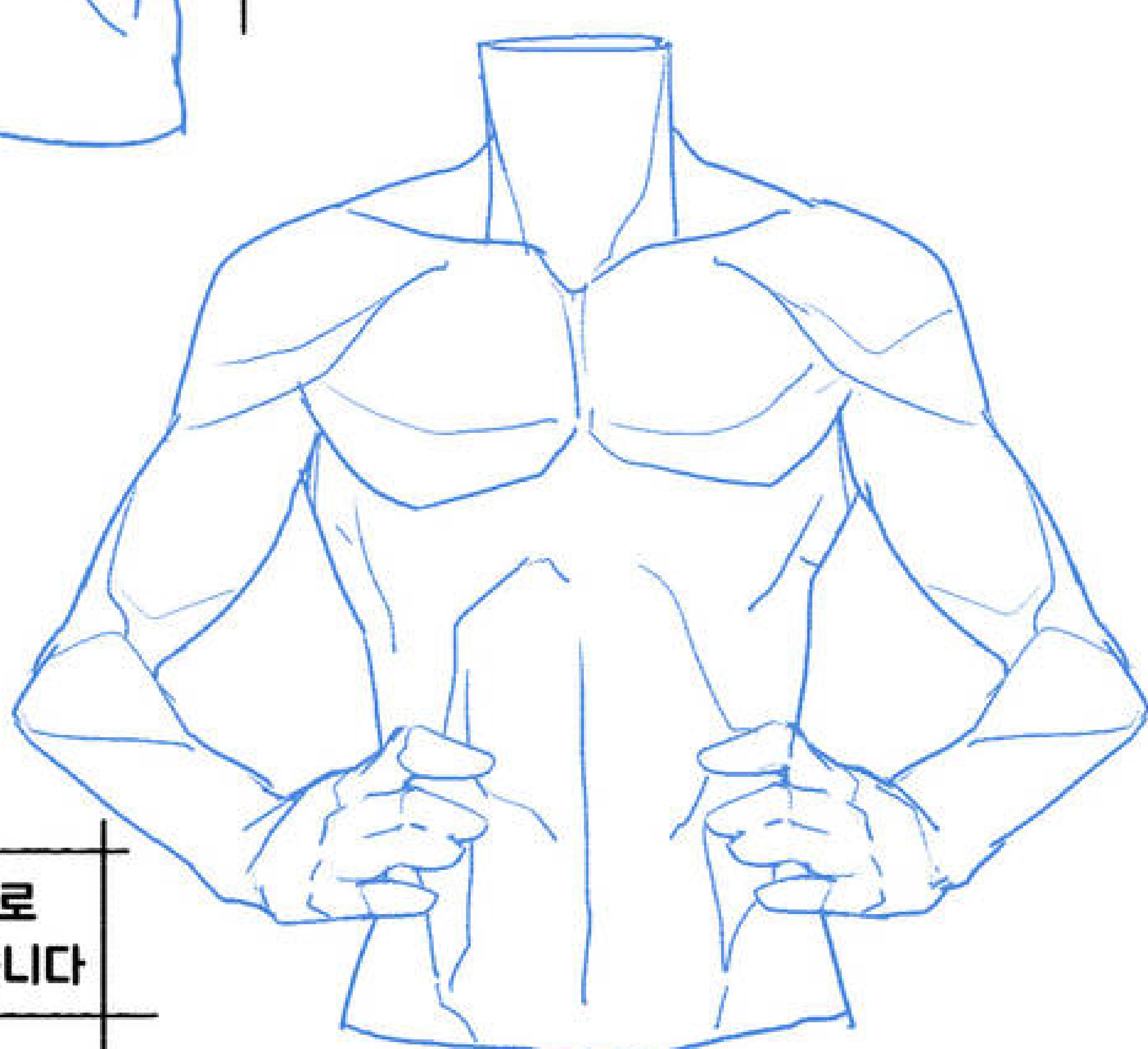
Q : 옆구리에 짚은 여러 손 모양을 알려주세요

옆구리에 손 짚은 포즈 그리는 법으로
연재된 69화를 참고하시면 좋습니다



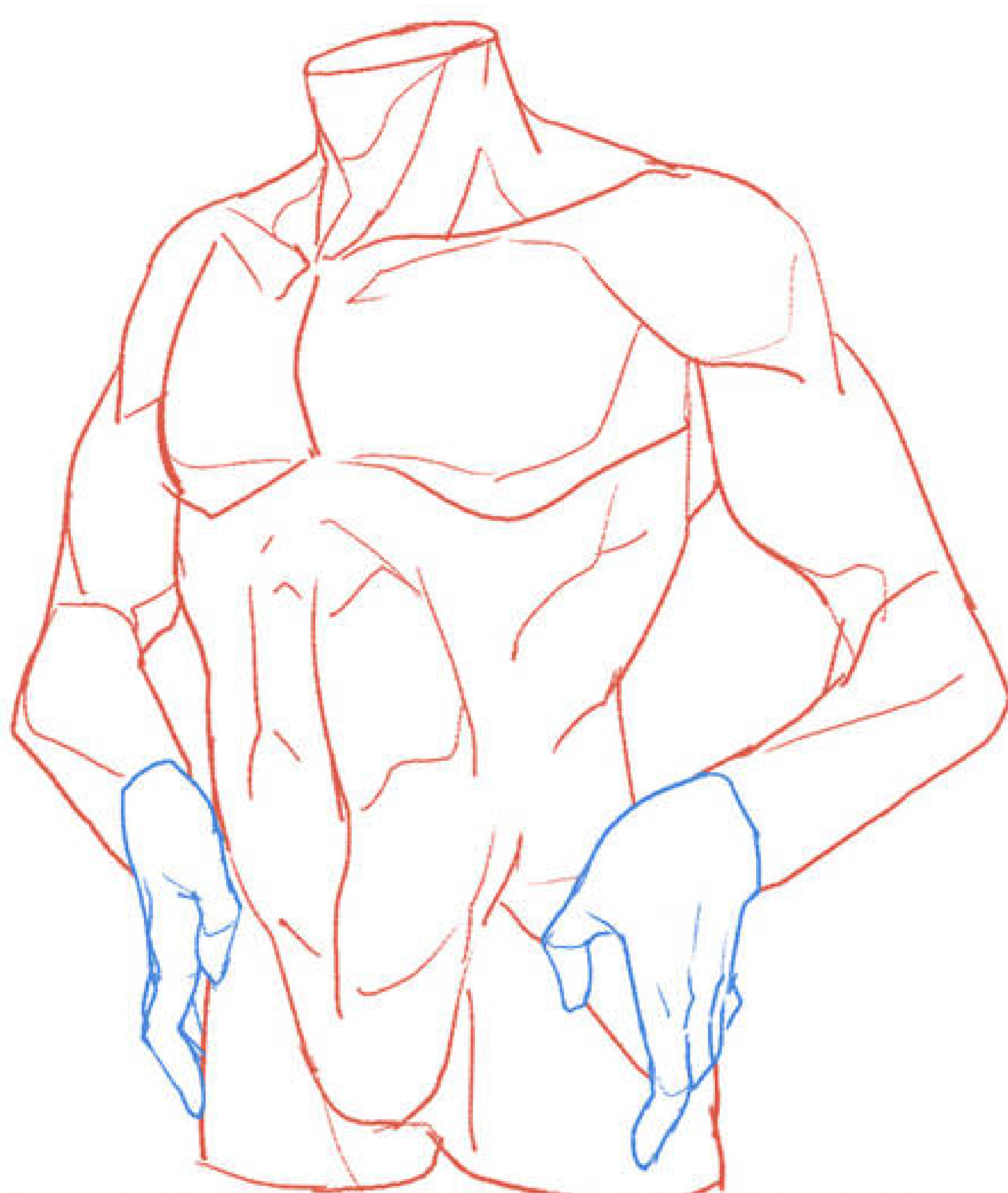
반 측면

가장 평균적으로 옆구리에 손을 짚은 형태입니다

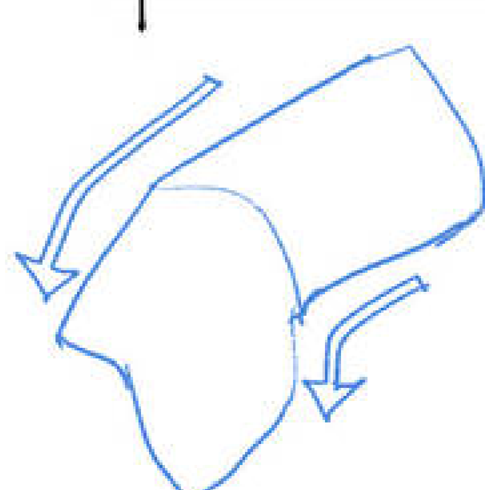


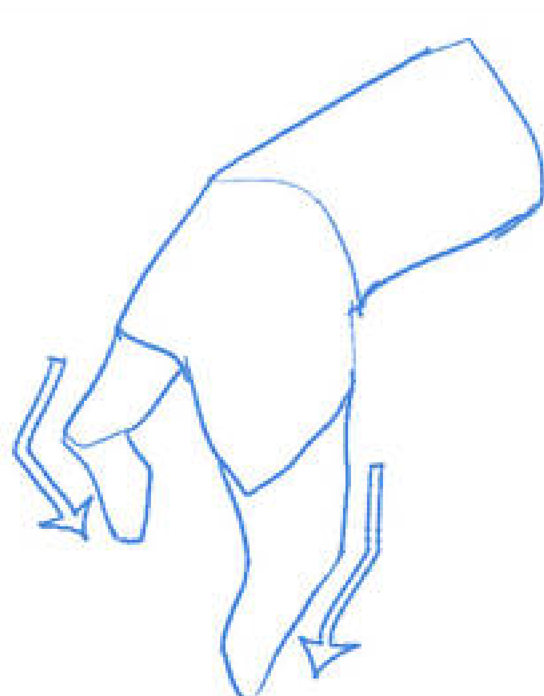
정면

손목을 꺾어서 손가락으로
허리를 감싸도록 그려줍니다



손바닥이 허리에 붙고 손목이 꺾이면서 손가락이 아래로 향합니다



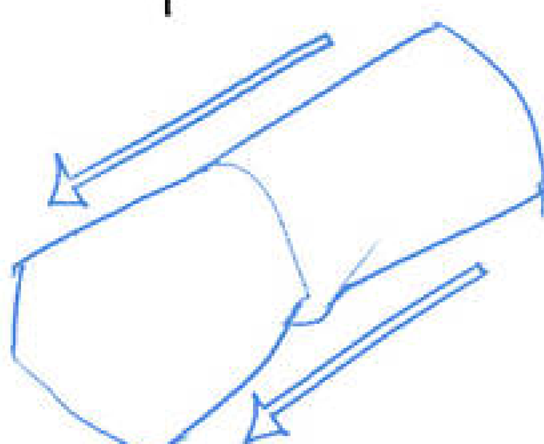


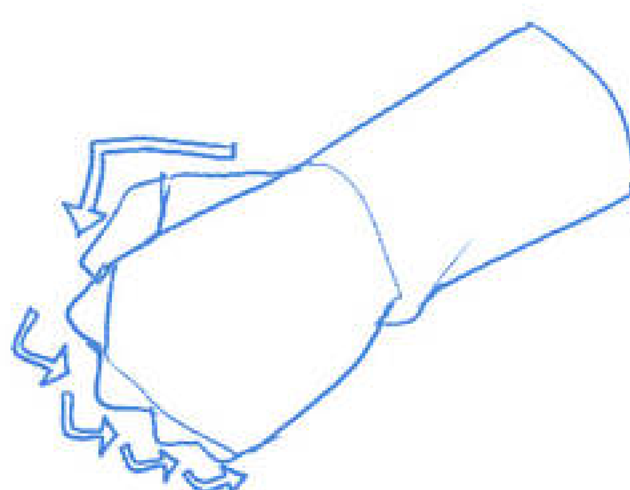


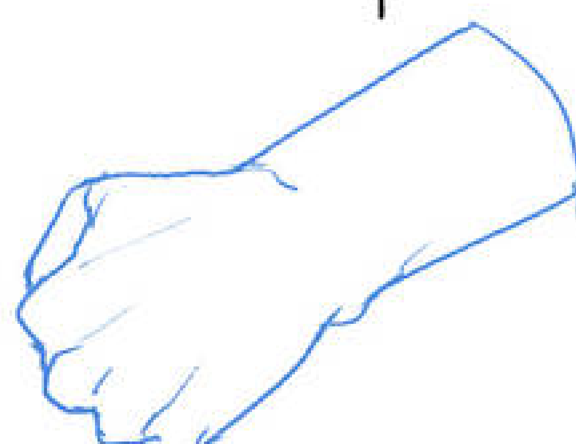
손등과 꺾인 손목을 그리고 엄지손가락과 네 손가락을 묶어 그려나가는 게 편합니다



주먹을 쥔 상태에서 허리에 닿고 손등이 정면으로 보이도록 그려줍니다



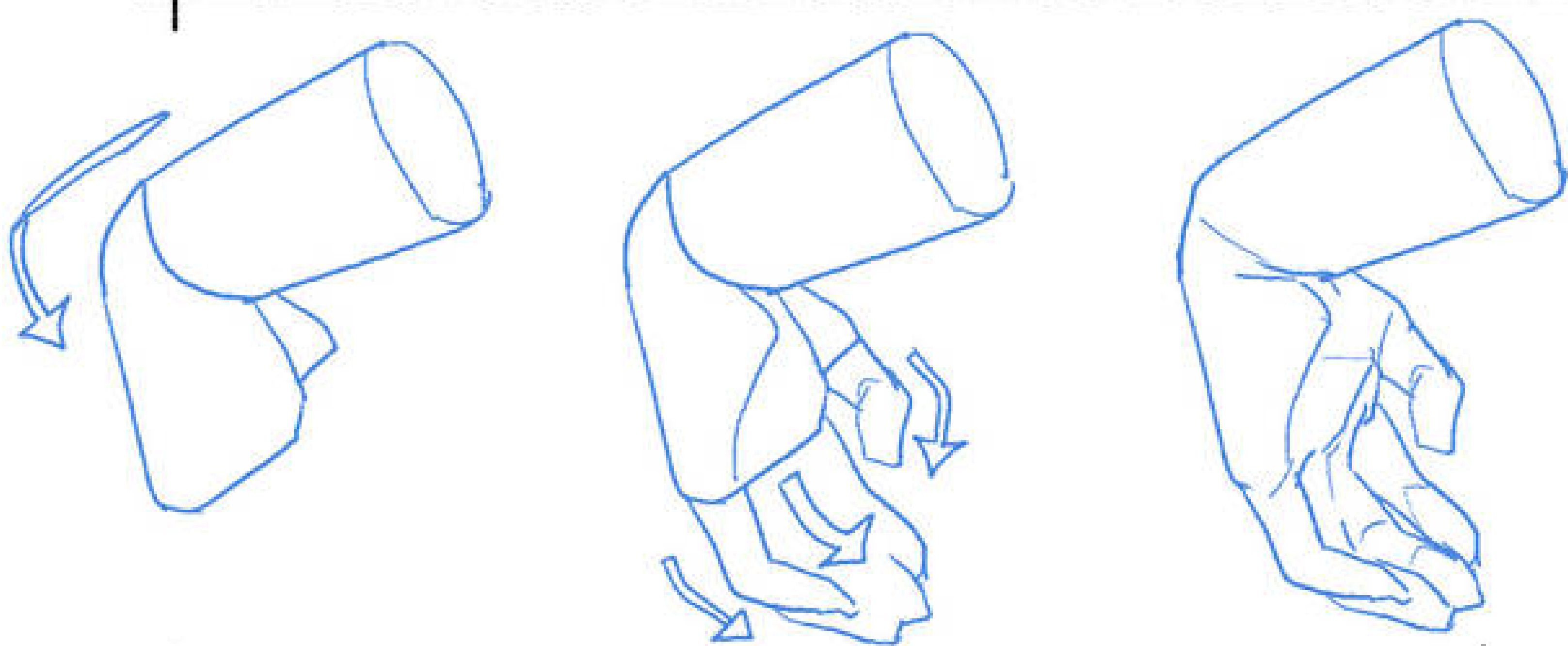




손목이 꺾이지 않게 그려주며 손등에 튀어나온 손가락뼈를 순서대로 그립니다



손목이 꺾이면서 손등을 허리에 붙여주고 손바닥이 보이도록 그립니다



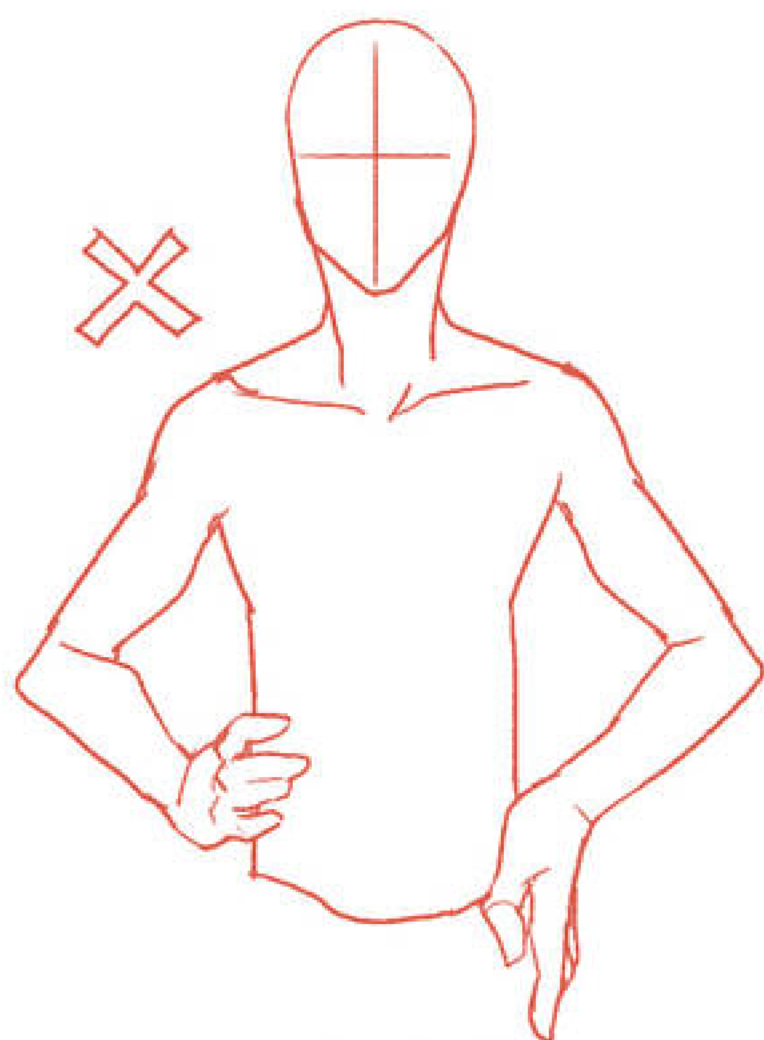
손바닥이 보이면서 새끼손가락이 가장 앞으로 나오게 됩니다
엄지와 새끼손가락 위치가 틀리지 않도록 유의하며 그립니다

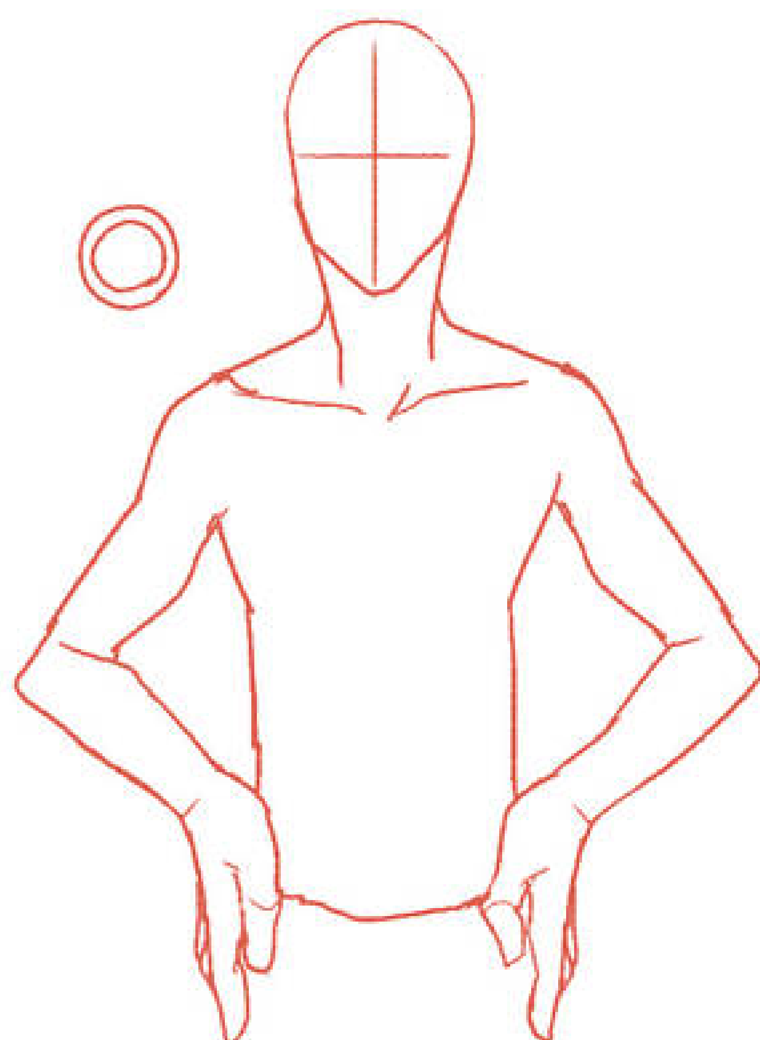




캐릭터 성향에 맞게 옆구리에
손을 짚을 시 다양한 손의 형태로
캐릭터의 느낌을 살릴 수가 있게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





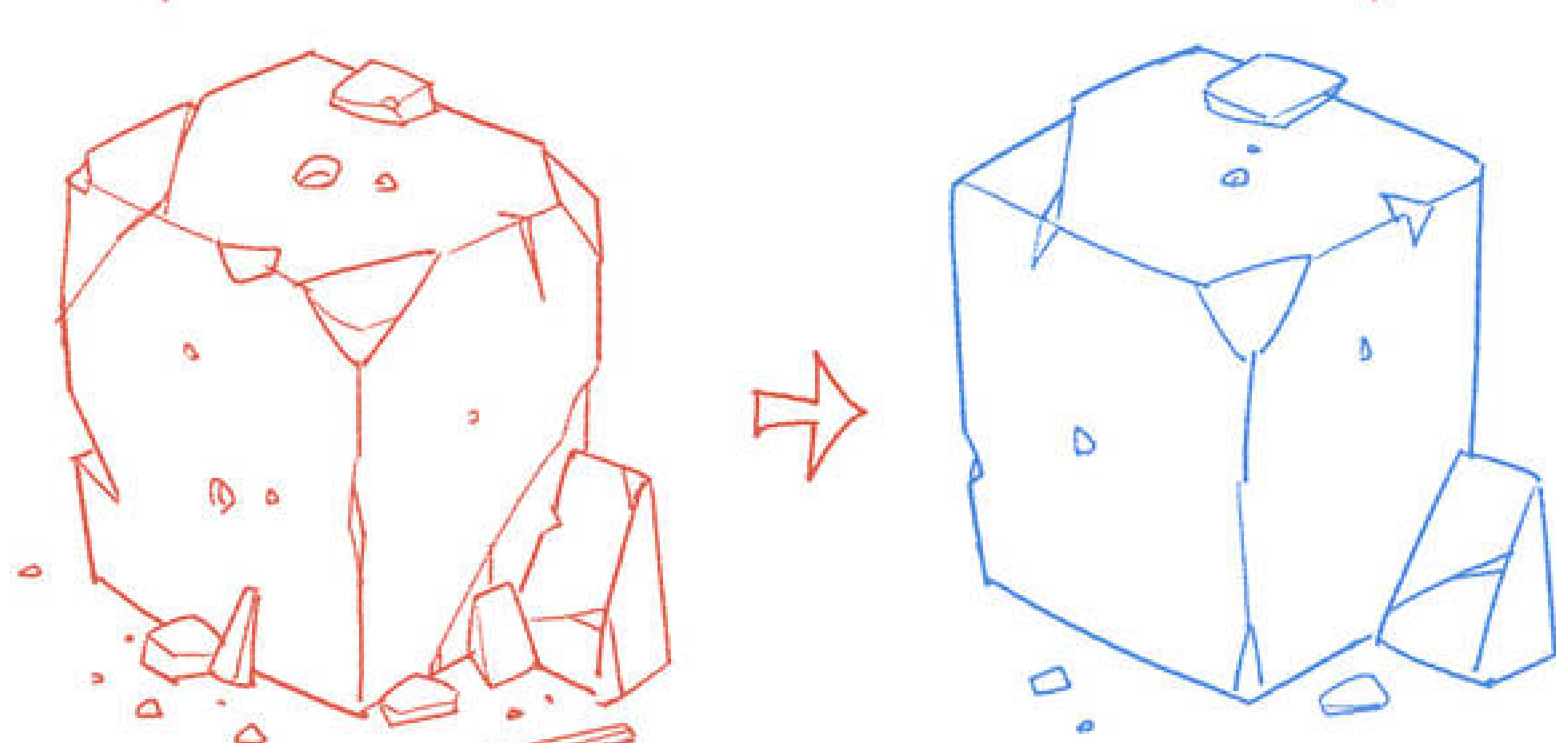
허리에 짚는 다양한 손 모양이
있기 때문에 각기 다른 형태로
그려지면 안 되고 통일성 있는
손 모양을 유지하도록 합니다



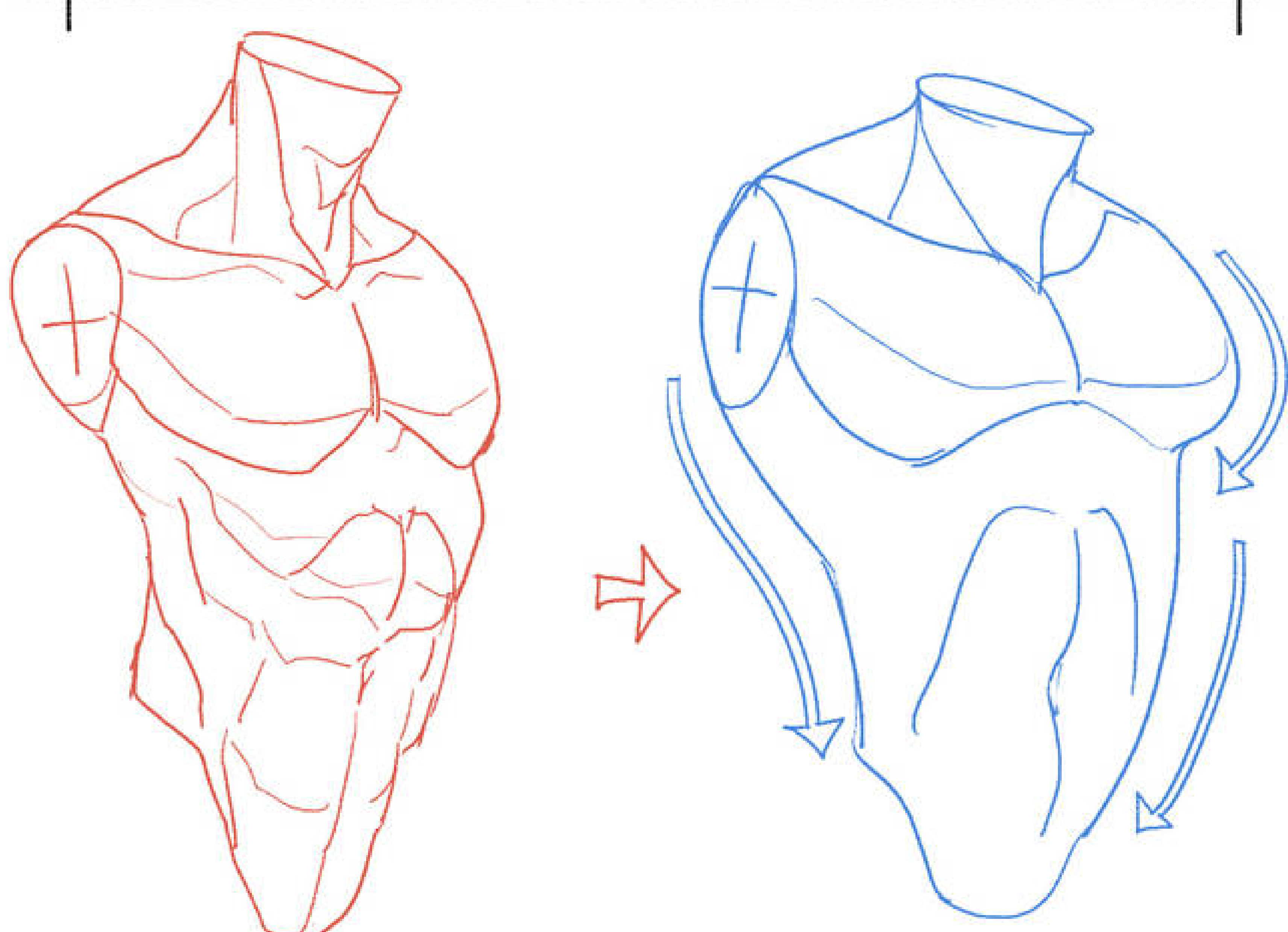
key point

Q : 디즈니스러운 인체는 어떻게 그리나요

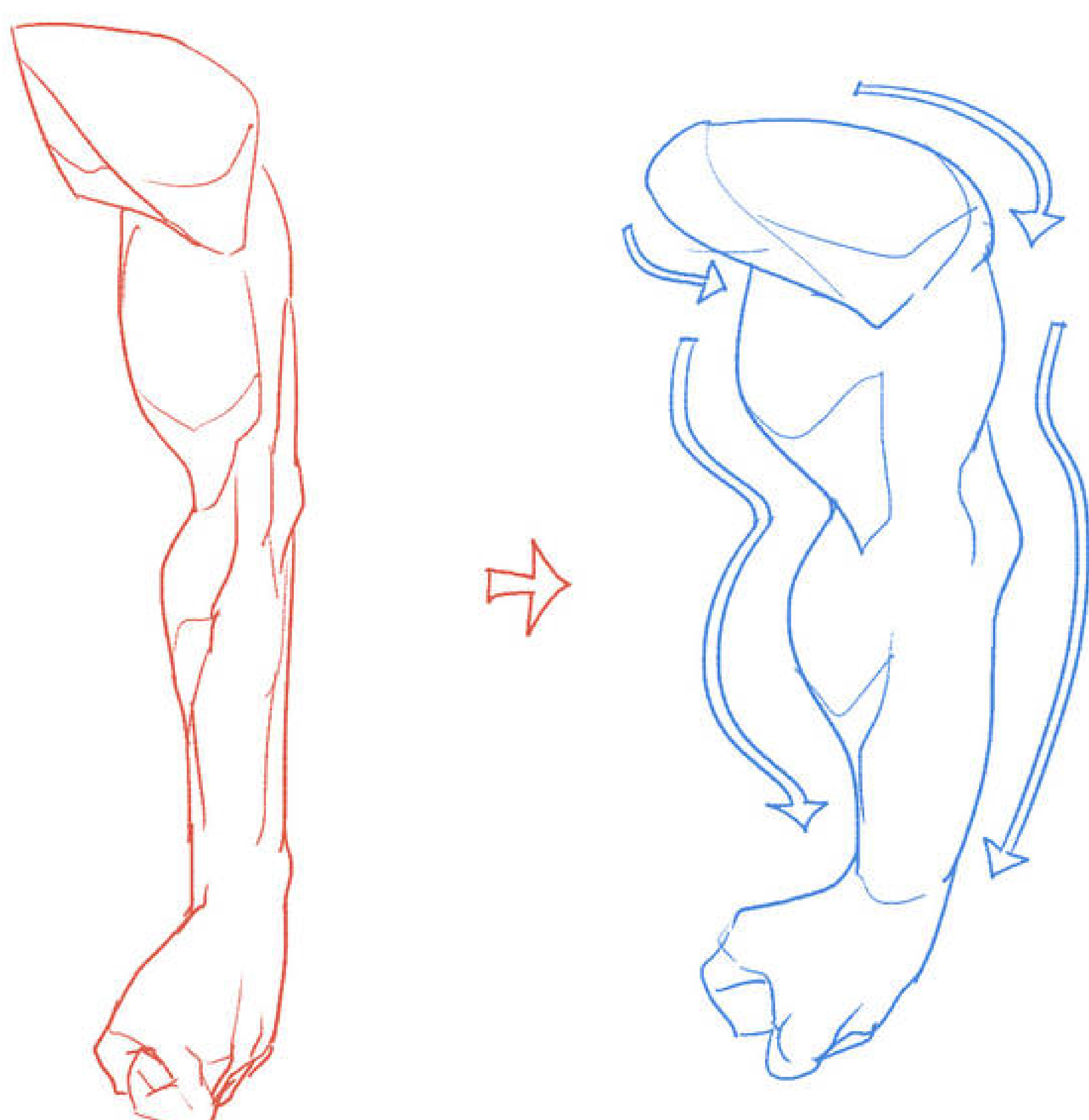
디즈니 얼굴 그리는 방법으로 55화를 참고하면 좋습니다



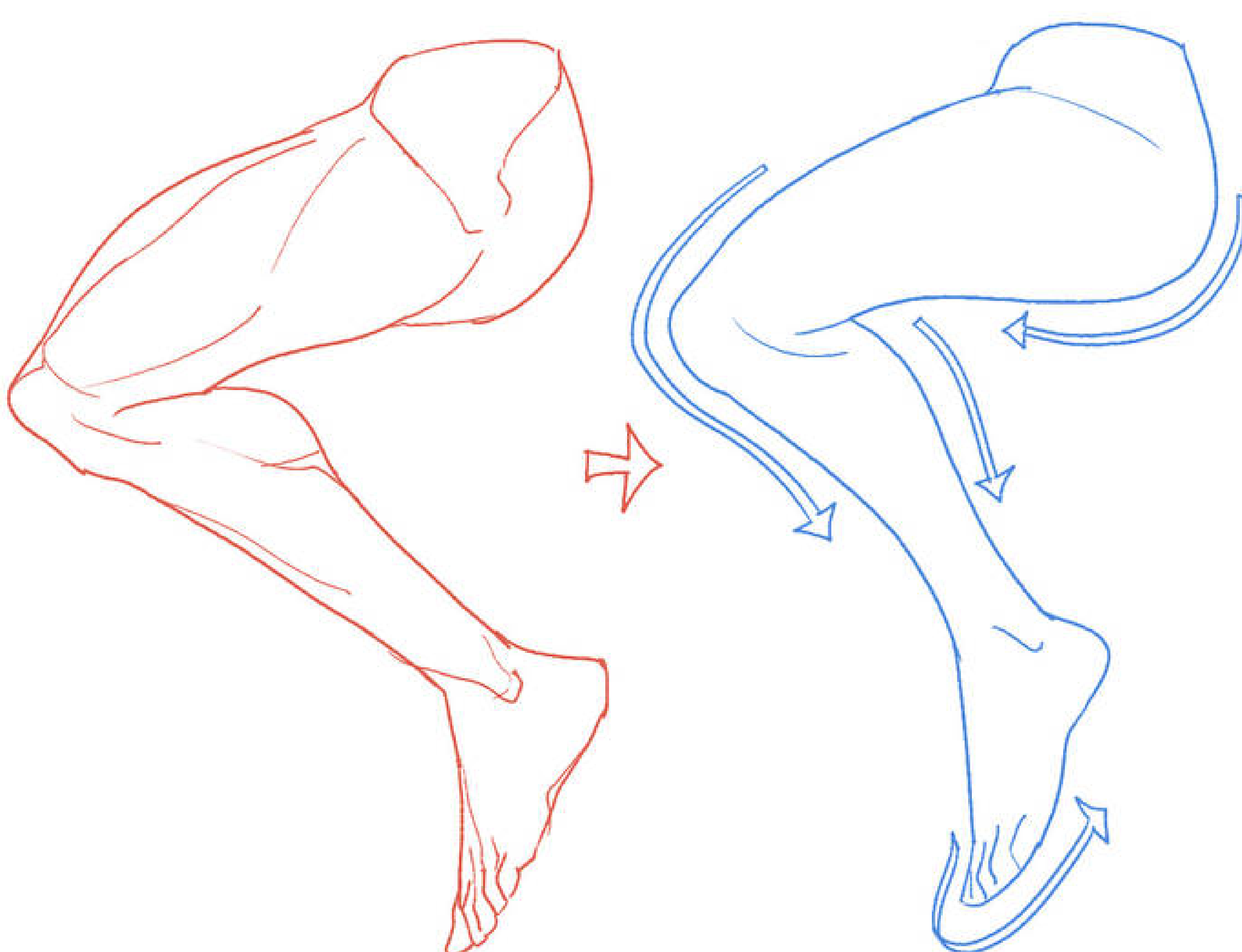
디즈니스러운 느낌은 여러 방향성이 있겠지만 전체적으로 곡선을
많이 사용하고 디테일한 묘사는 자제하며 형태를 단순화하도록 합니다



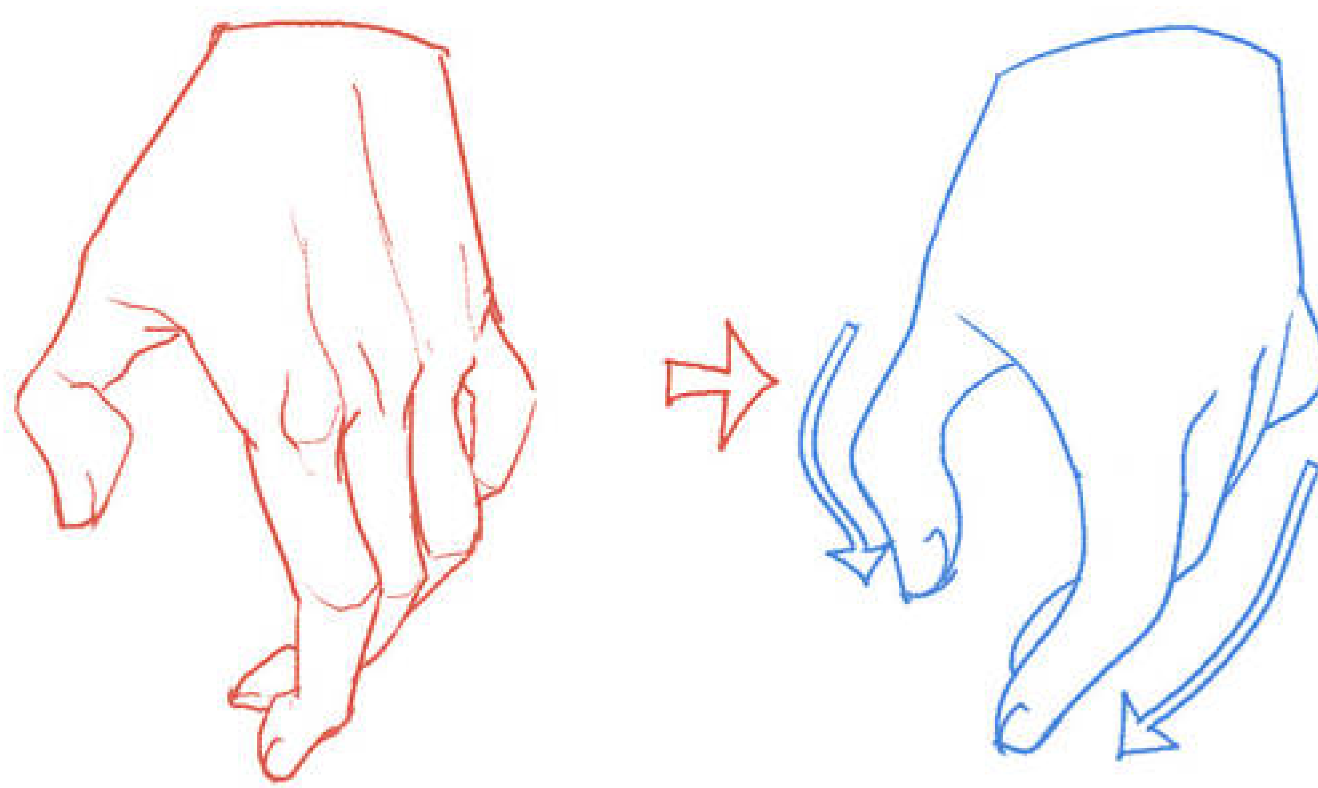
실루엣의 흐름을 부드럽게 만들어주고 몸 안에
표현해야 하는 요소 역시 단순하게 표현합니다



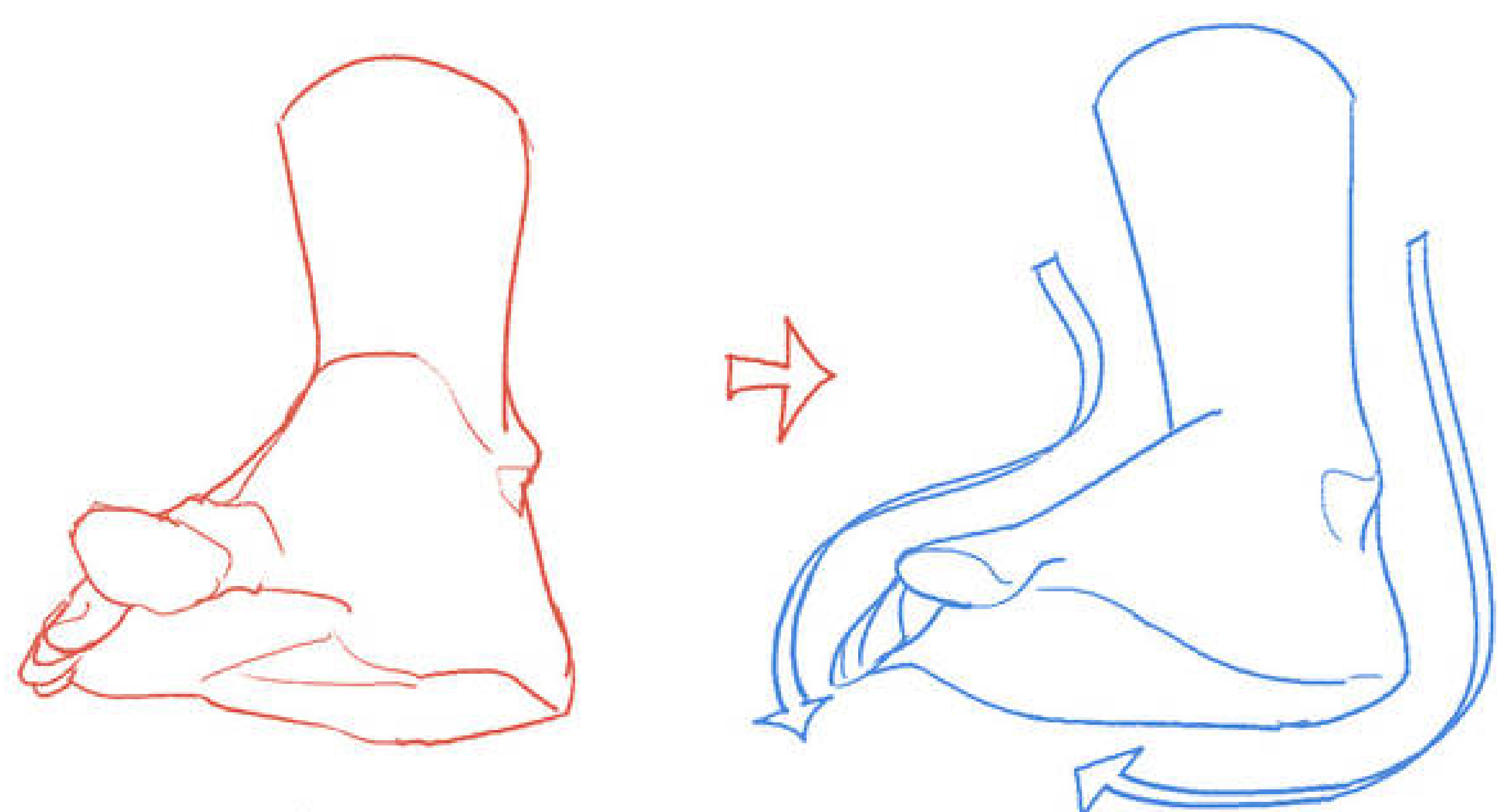
과장된 형태 표현이나 일부분 크기에 변화를 만들어 주면 좋습니다



작은 실루엣으로 표현될 요소들은 한 덩어리로 묶어서 표현하도록 합니다

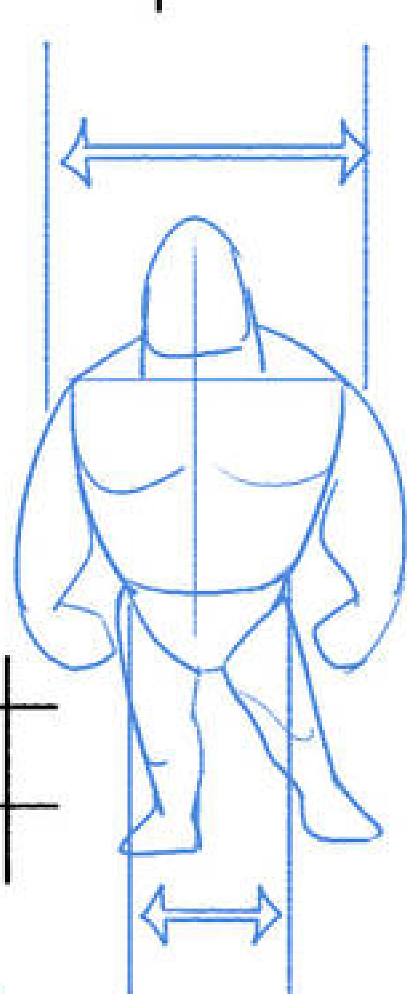


꺾이는 관절 부분은 딱딱한 느낌이 들지 않도록 자연스러운 곡선을 사용합니다



형태가 단순화되더라도 보이는 여러 면은
확실히 표현해 덩어리감이 들도록 그려줍니다





캐릭터 성격에 맞춰 인체 비율을 과장시켜 응용해봅니다

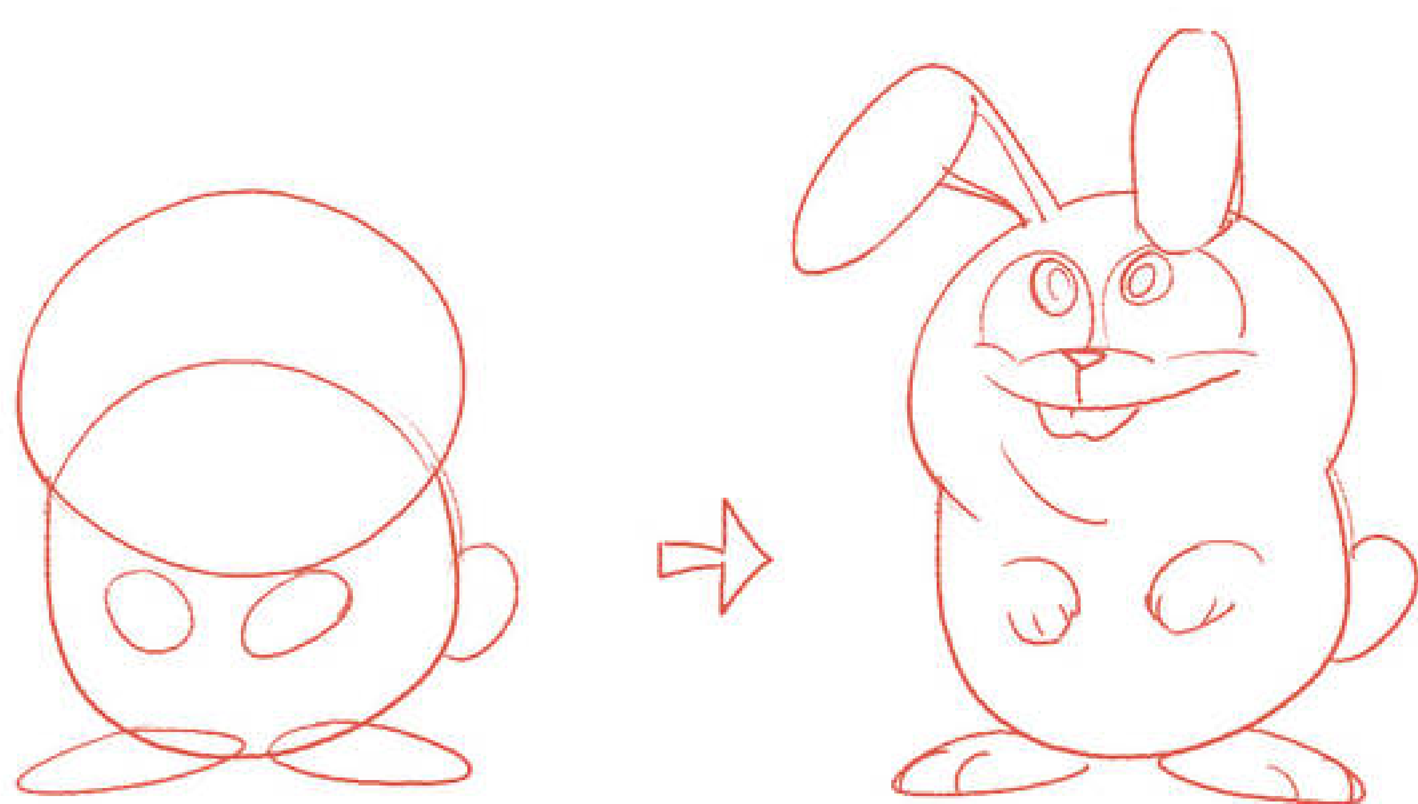


곡선을 이용해 묘사를 진행합니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



또 다른 표현 방식으로 여러
다른 도형을 붙여서 개성 있는
캐릭터를 만들 수도 있습니다

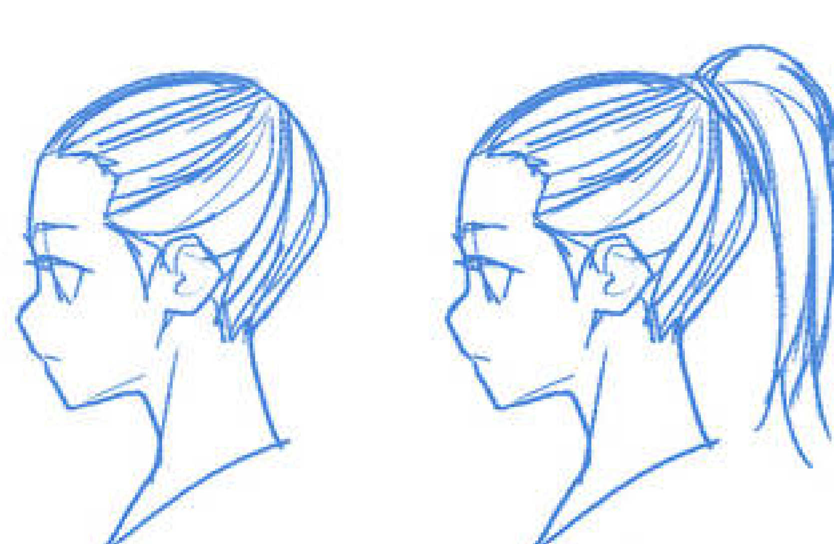


key point

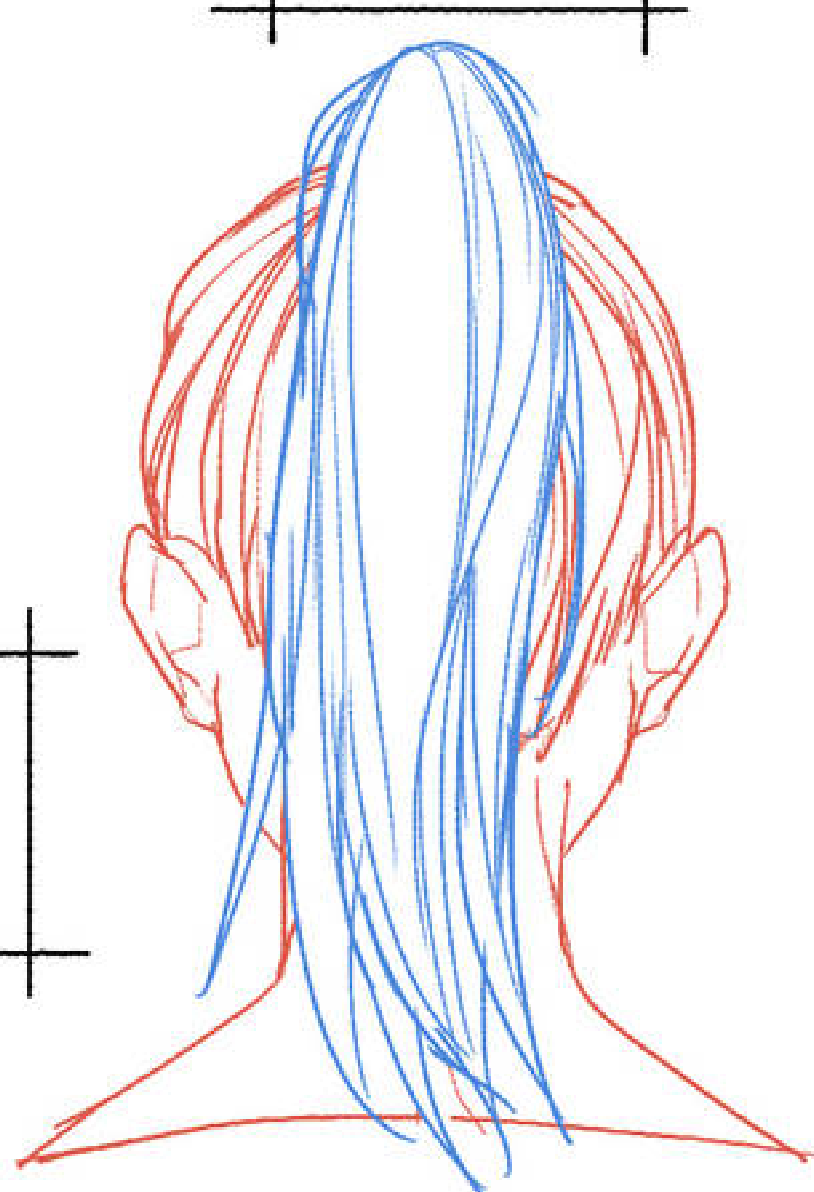
Q : 묶은 머리를 뒤에서 봤을 때가 궁금해요

기존에 연재된 여러 묶은 머리 스타일을 참고하면 좋습니다



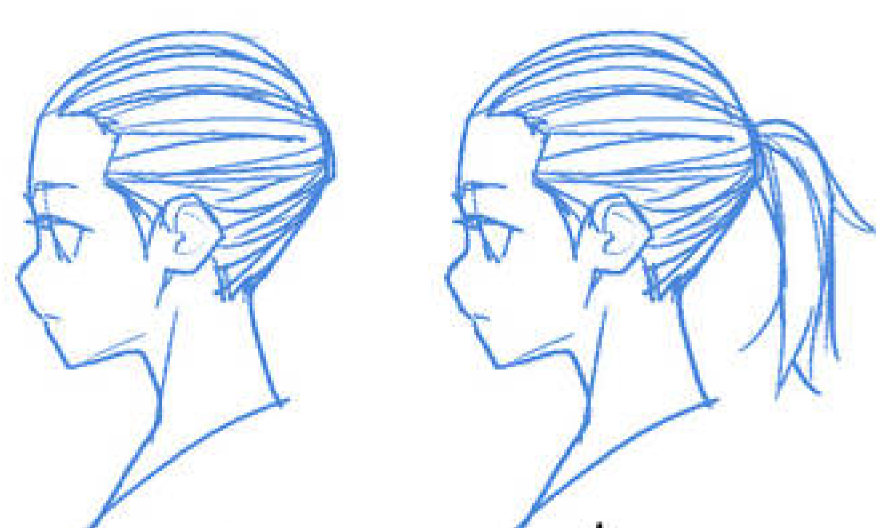


옆에서 본 형태

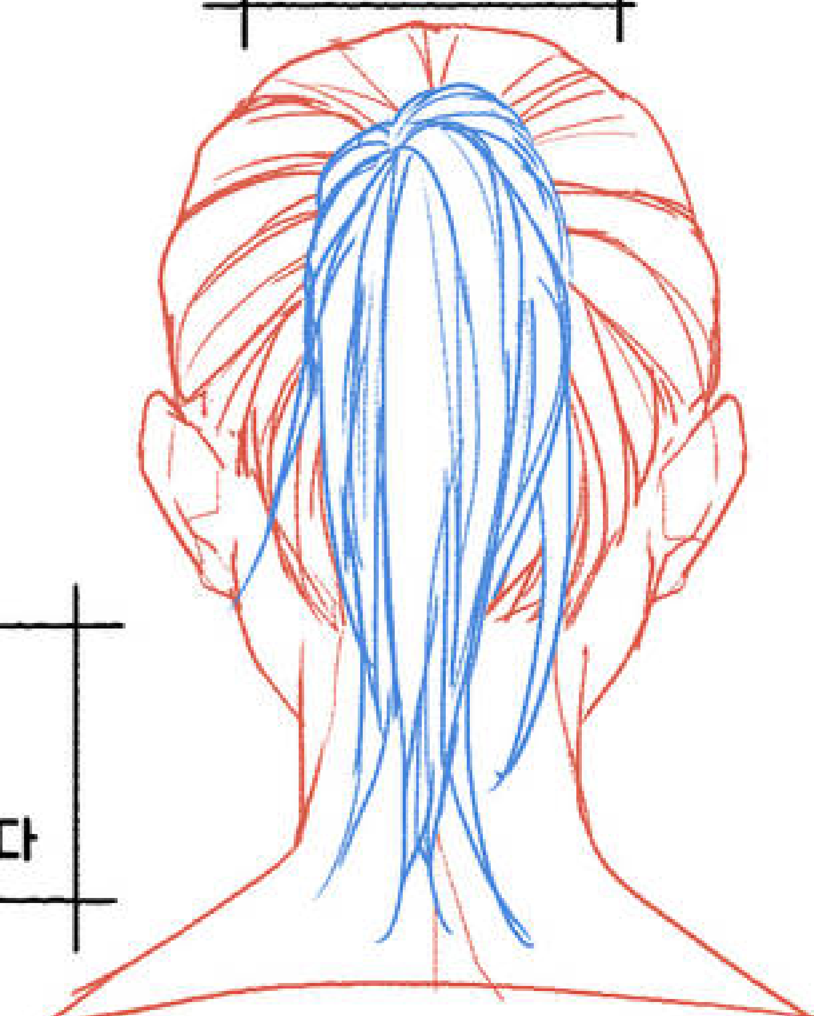


묶는 위치가 머리 윗부분에 있기
때문에 목덜미서부터 머리카락의
방향이 위로 향하며 목덜미가
묶어진 머리에 가려지게 됩니다

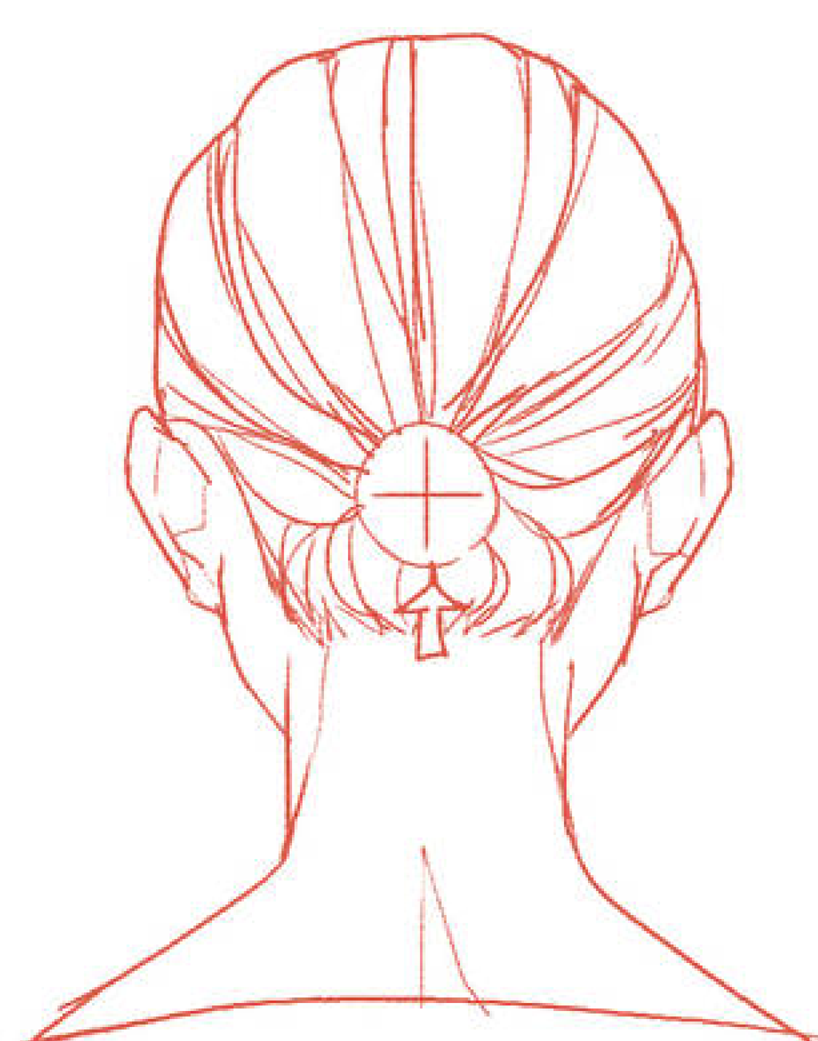


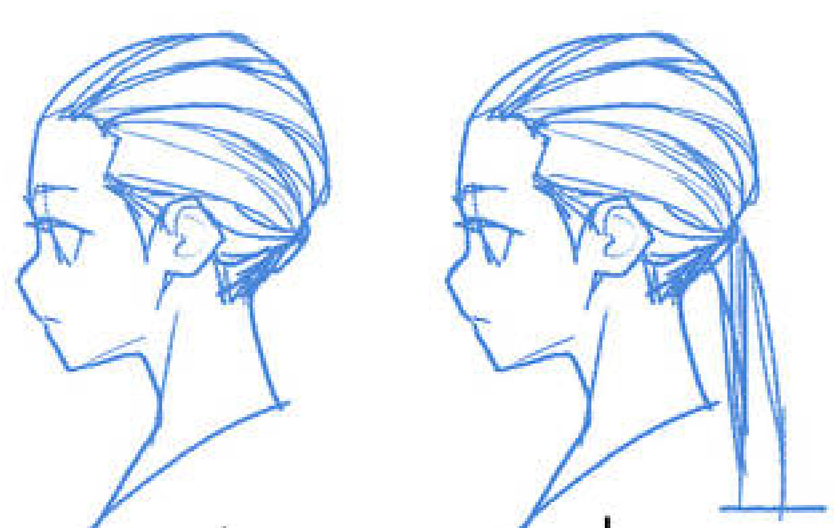


옆에서 본 형태

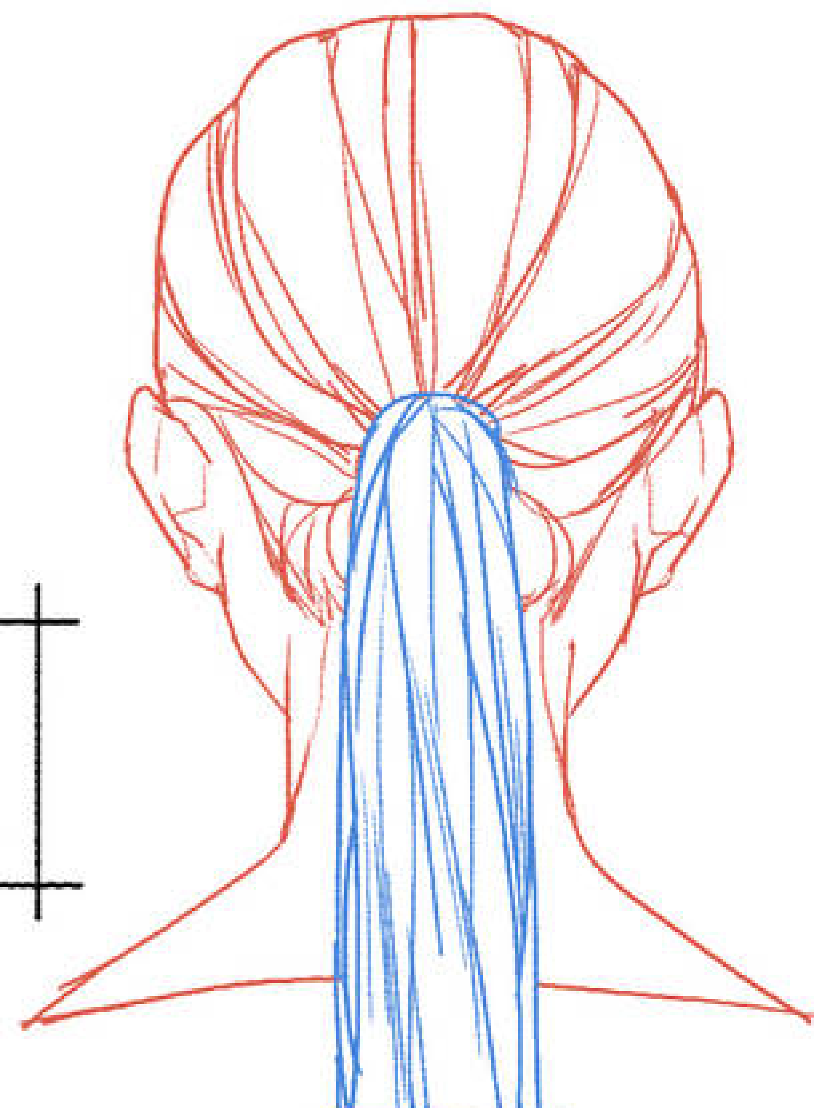


묶는 위치가 뒤통수 중앙에 있어
선이 중앙에 모이는 흐름을 갖춥니다
묶은 이후에 위쪽의 면적이 보이게 됩니다

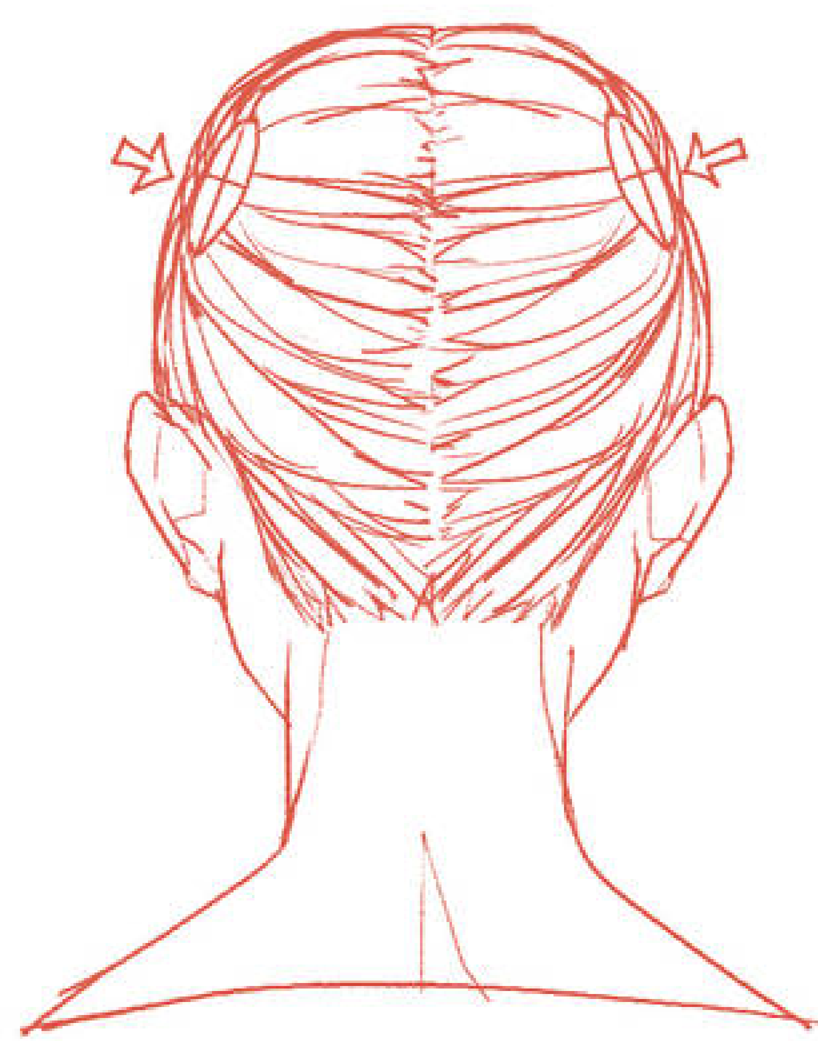


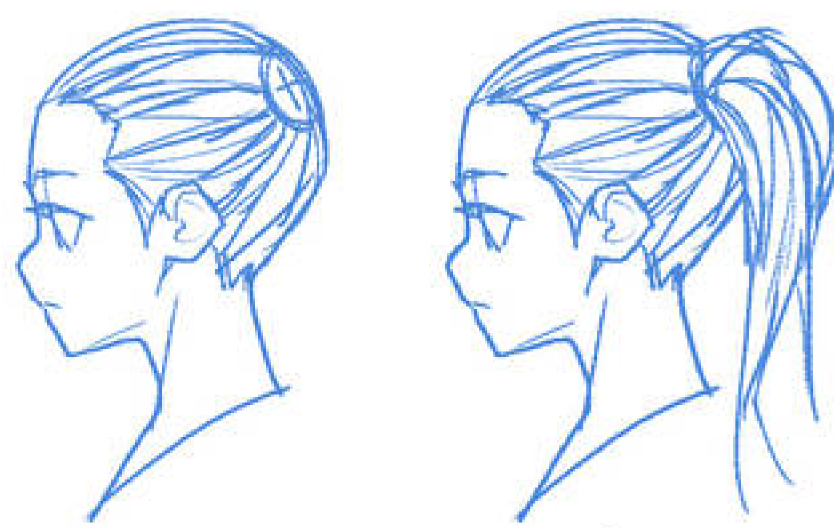


옆에서 본 형태

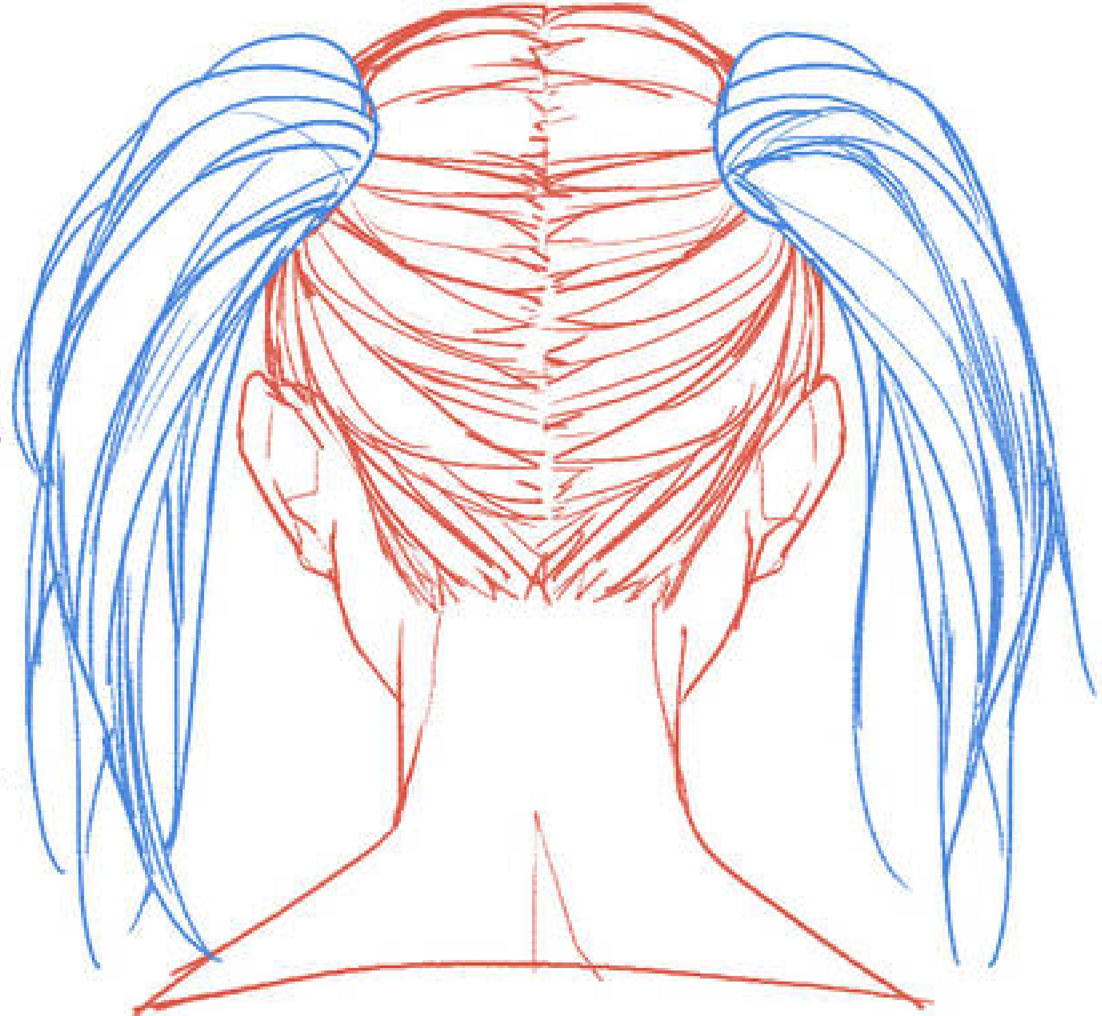


묶는 위치가 아래쪽에 있으며
위쪽 면적이 많이 보이게 되면서
아래로 모이는 선이 많이 보이게 됩니다

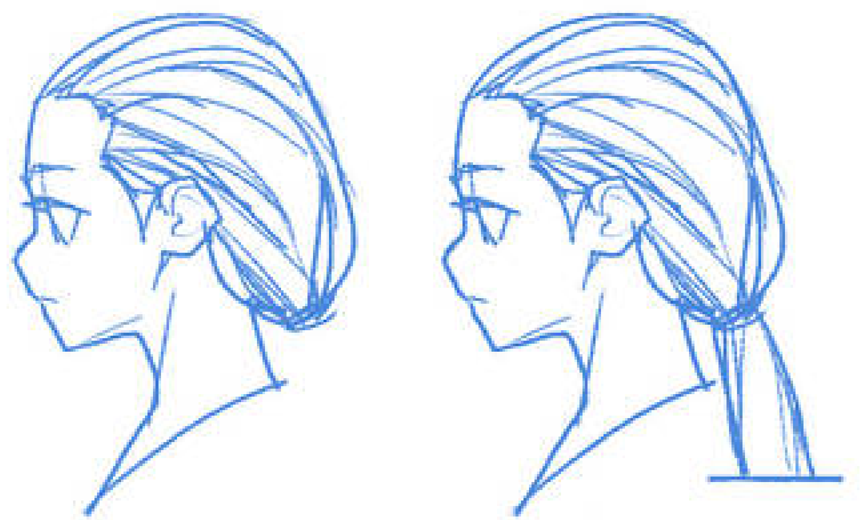




옆에서 본 형태

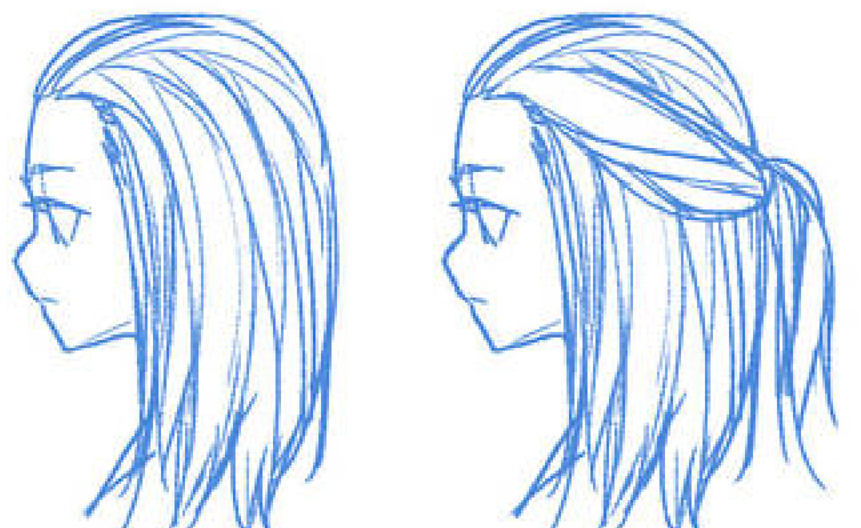


묶는 위치가 양쪽에 있을 경우
뒤통수 정중앙에 수직선을 그어
나눠주며 묶는 위치까지 선의
흐름을 반반 나눠 표현해줍니다

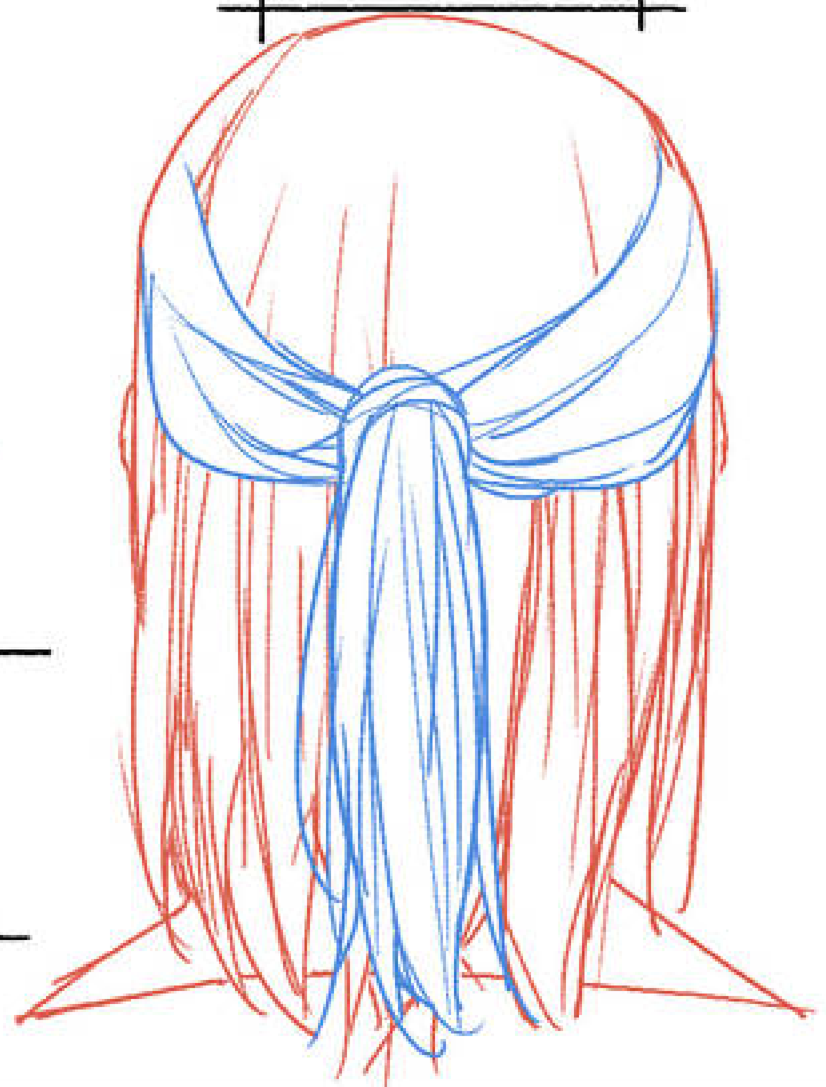


옆에서 본 형태

위와 같은 방식으로 반을
나눠주고 아래로 향하는
머리카락의 흐름을
만들어 표현합니다

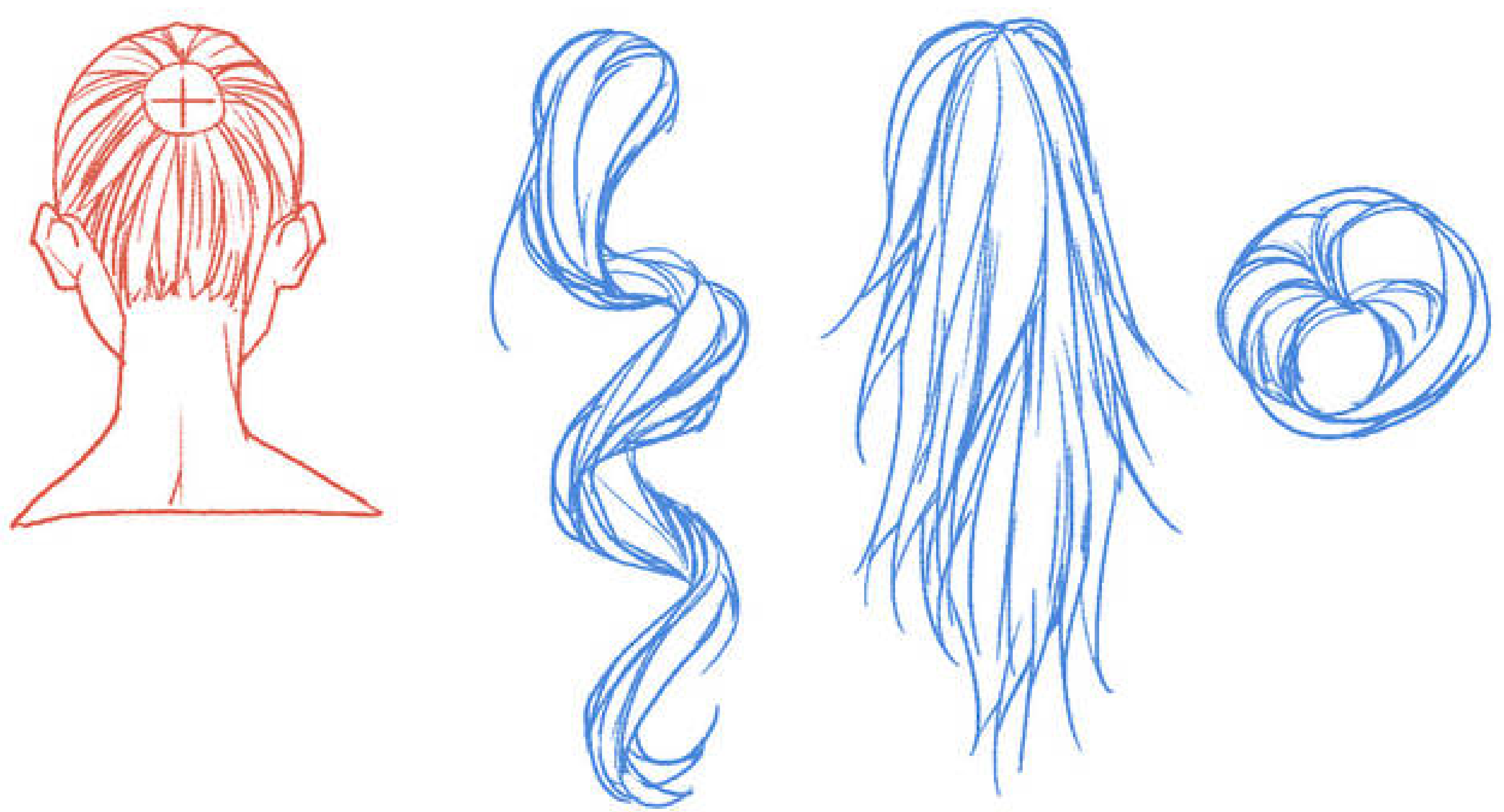


옆에서 본 형태



일반적인 머리 스타일에서
묶는 위치와 묶이는 머리카락
덩어리를 만들어서 추가해도 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

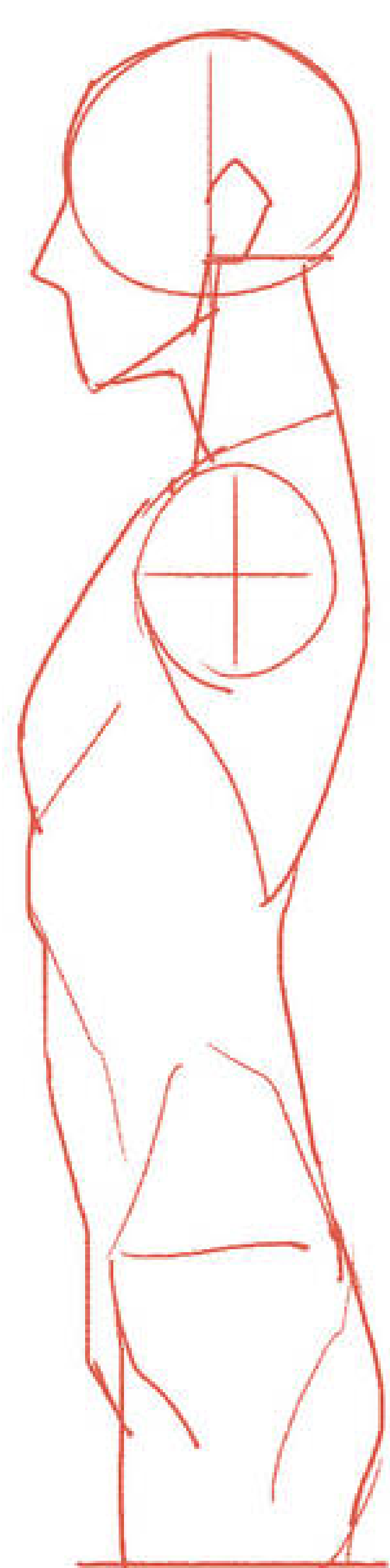


묶이는 형태의 머리카락은
캐릭터에 맞춰 디자인을 해
여러 느낌을 주도록 합니다

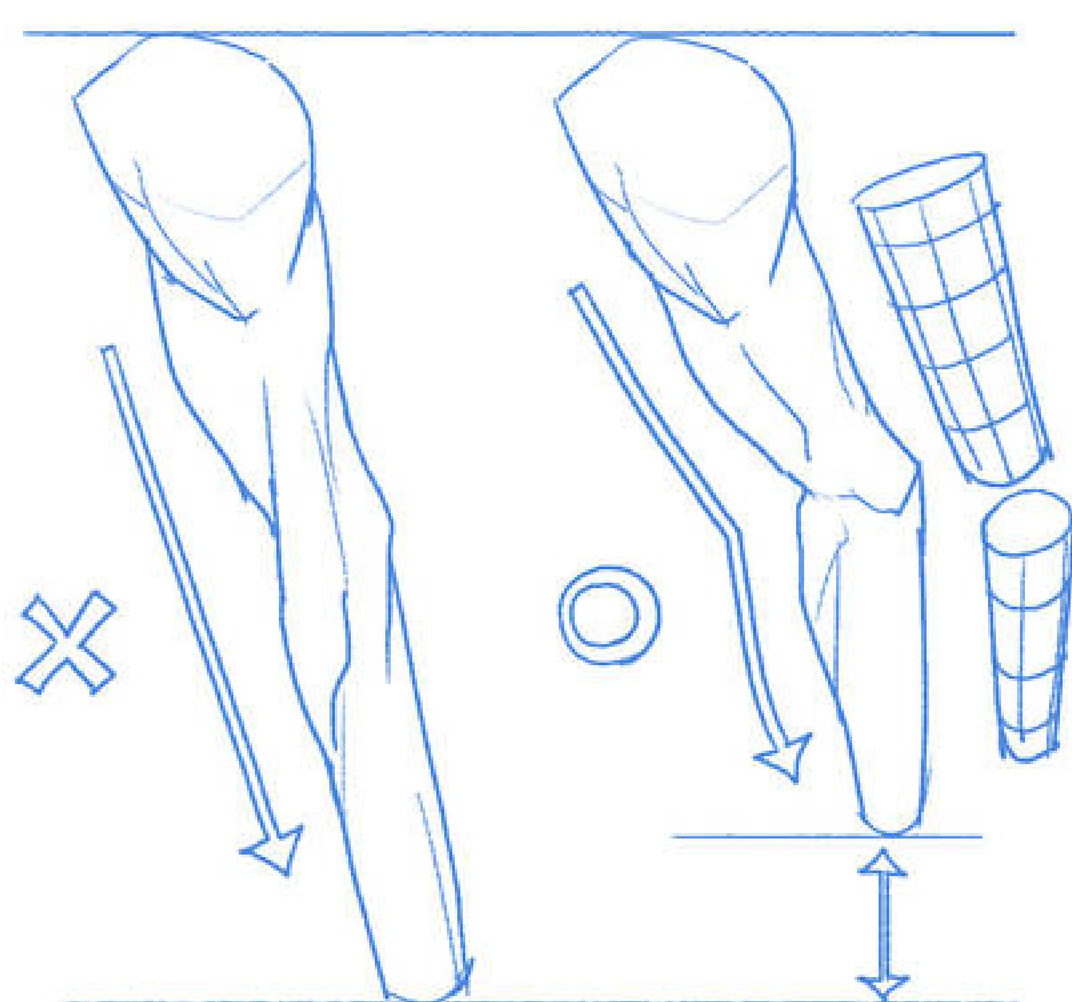


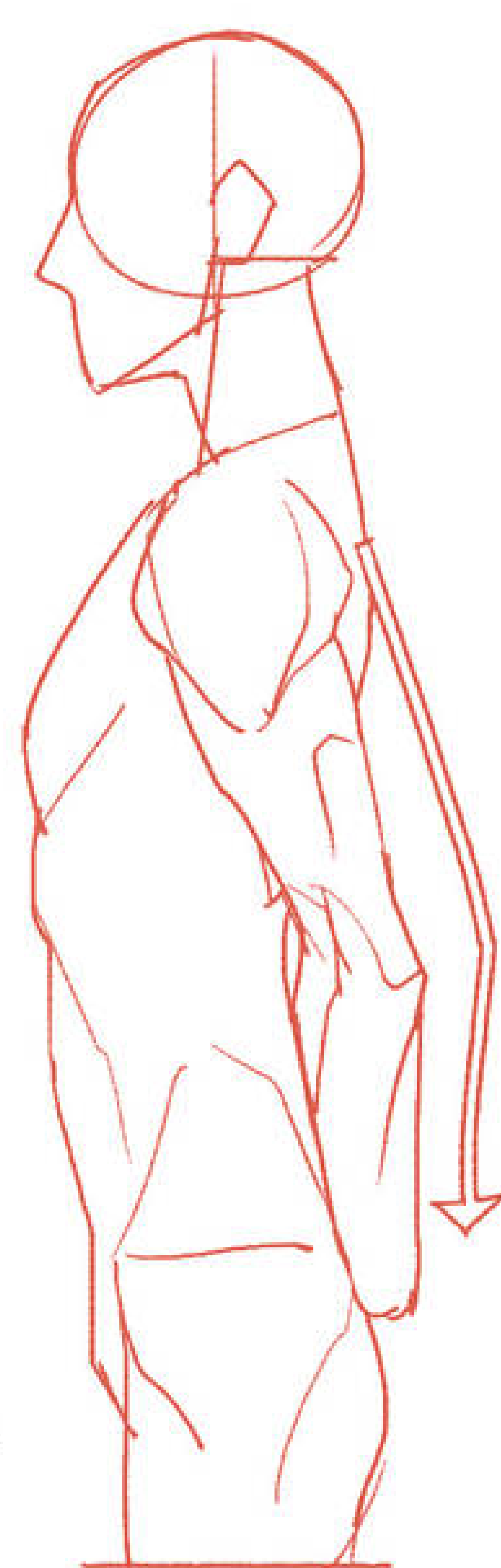
key point

Q : 뒷짐 자세 옆, 뒤에서 봤을 때를 그려주세요

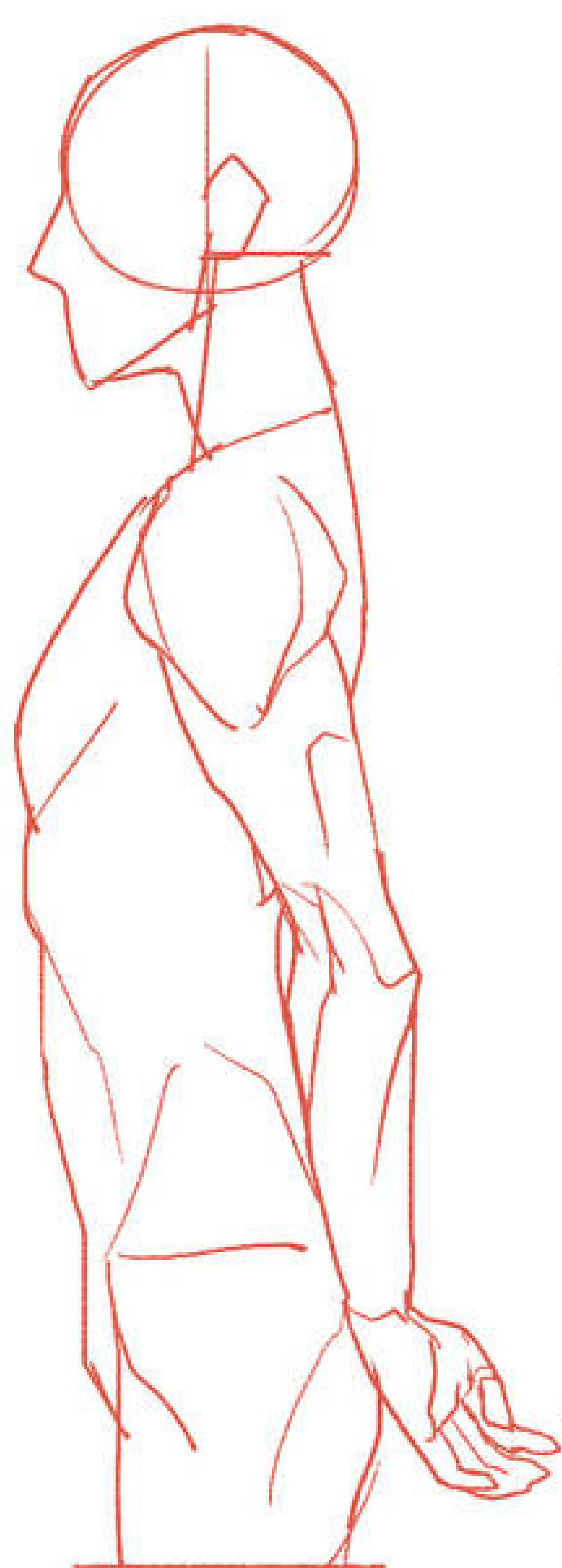


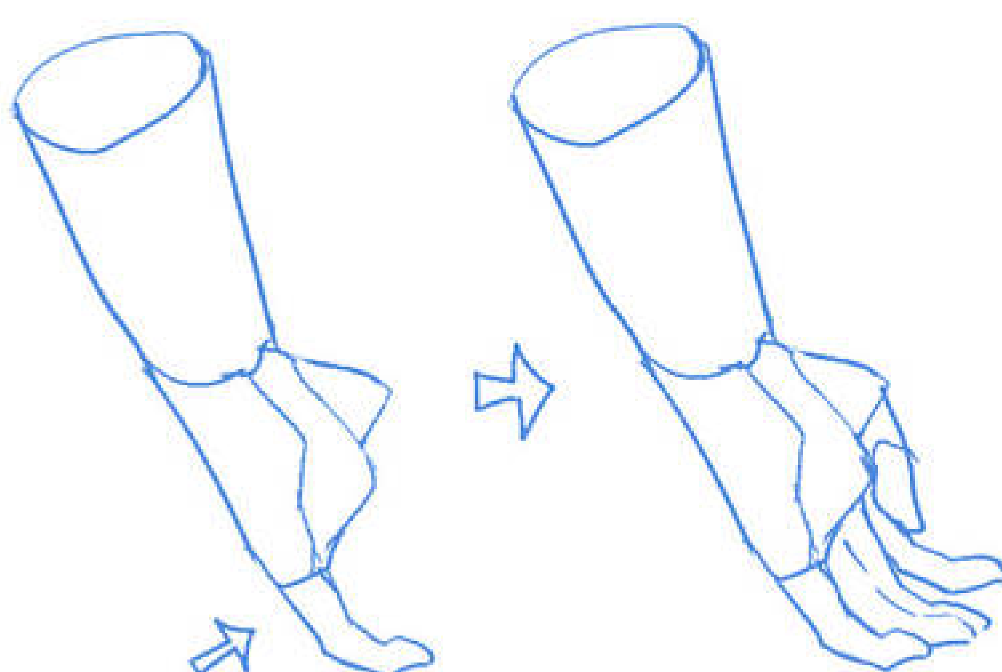
캐릭터의 옆모습을 먼저 그려줍니다
처음부터 디테일한 묘사보다는
단순한 형태로 그리는 게 좋습니다





뒤로 넘어가는 팔의 형태는 직선으로 뻗은 게 아닌!
조금 구부려져서 뒤쪽으로 넘어가기 때문에 팔꿈치에서
손목 부분의 길이가 투시로 조금 짧아지게 됩니다





손을 그릴 때는 바깥쪽에 보이는 새끼손가락부터
그려주고 나머지 손가락을 그려 나갑니다

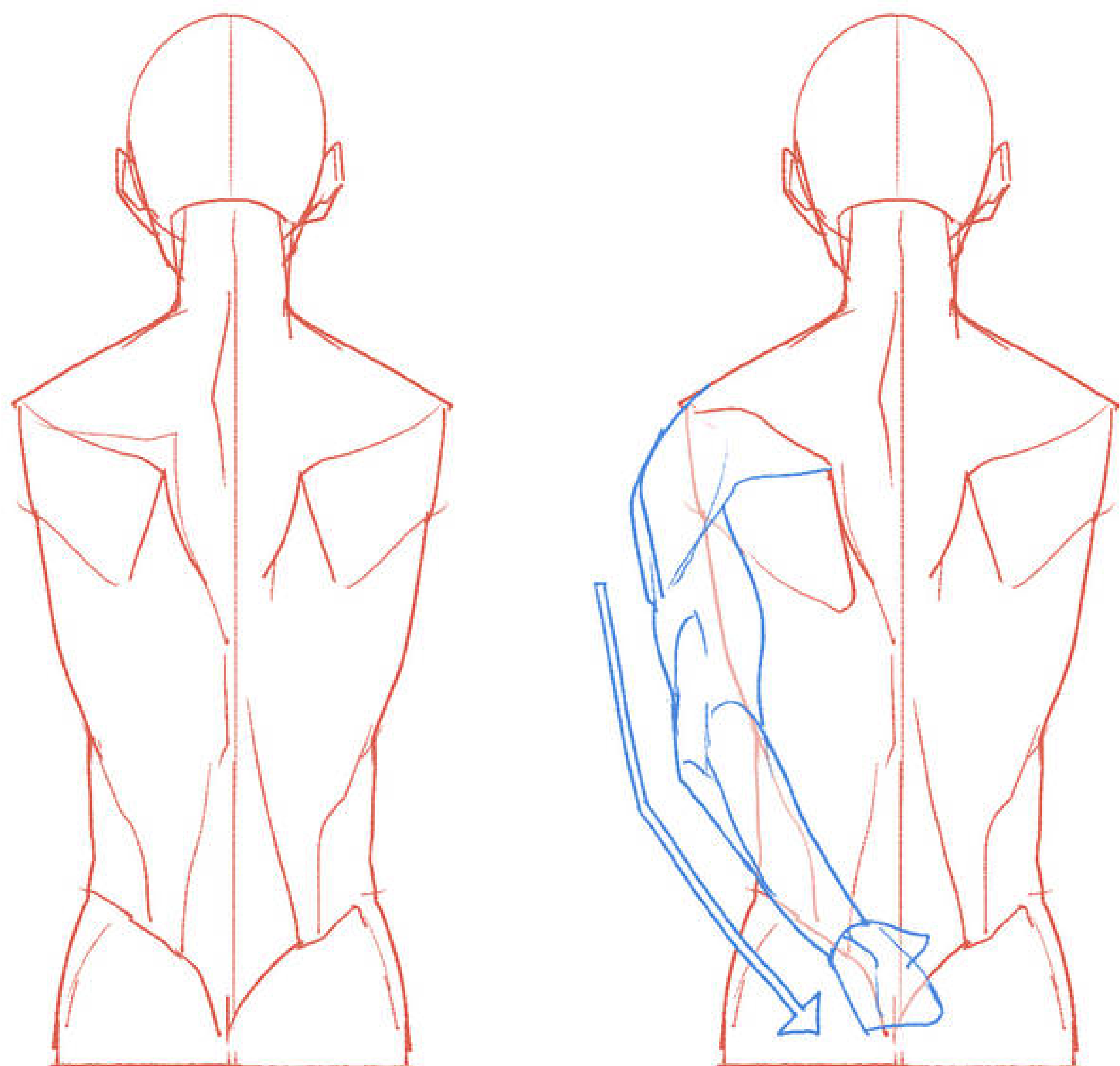




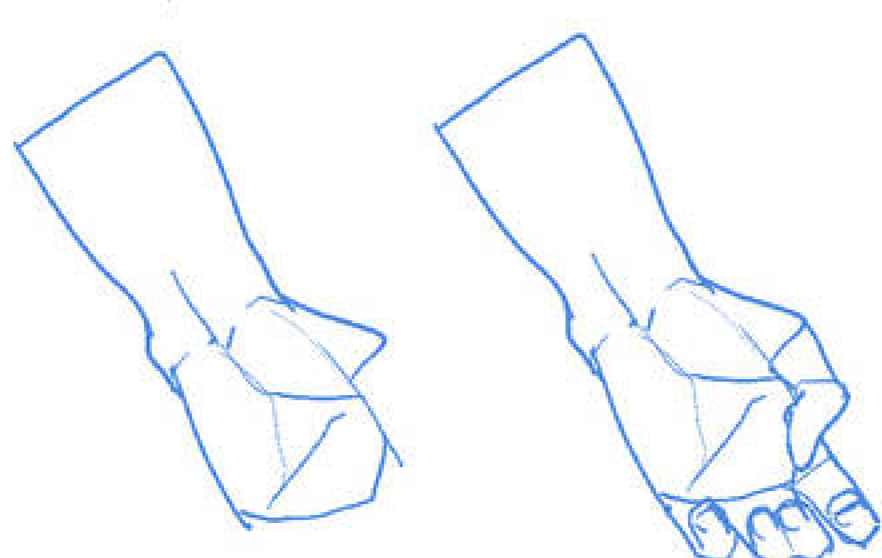


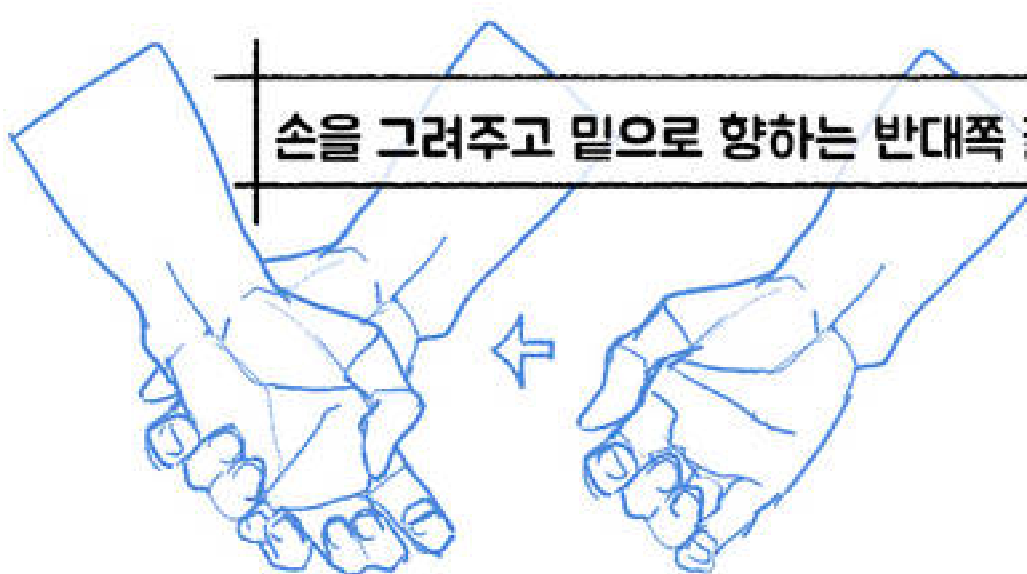
손을 감싸는 반대편 팔을 살짝 보이게 그립니다

손등은 엉덩이에 붙여야 합니다



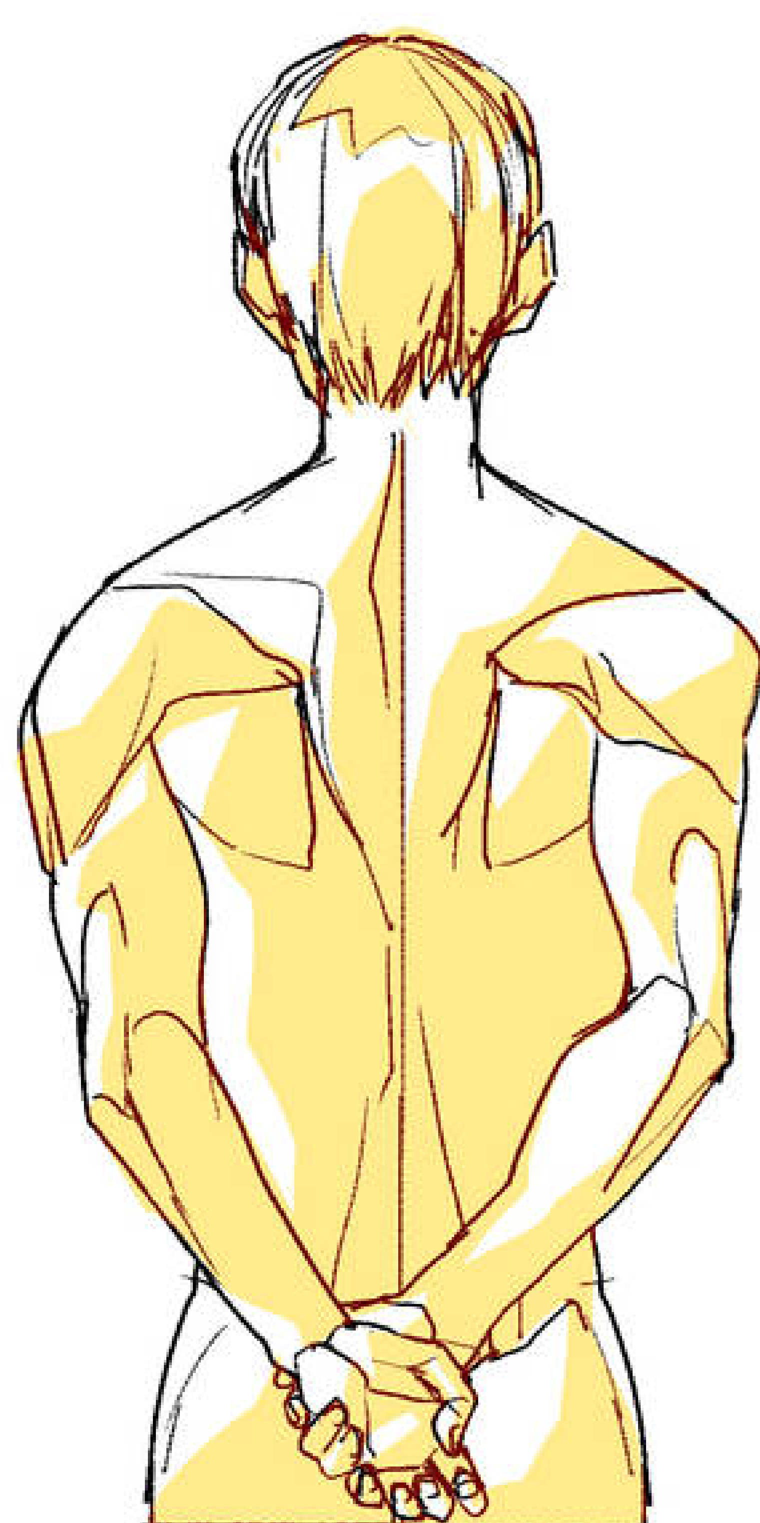
뒷모습에서 본 경우 위로 올라가는 쪽의 팔을 꺾어서 먼저 그려줍니다





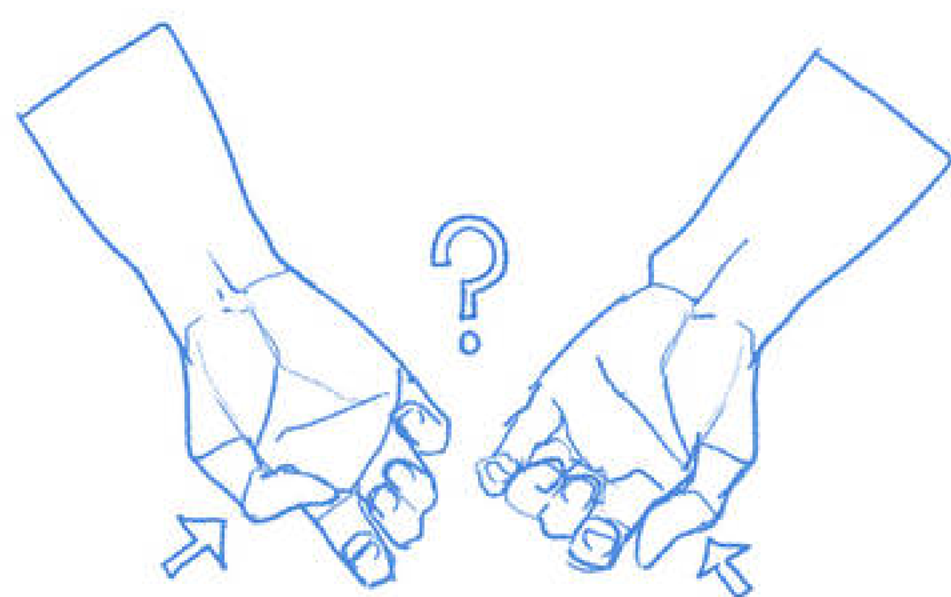


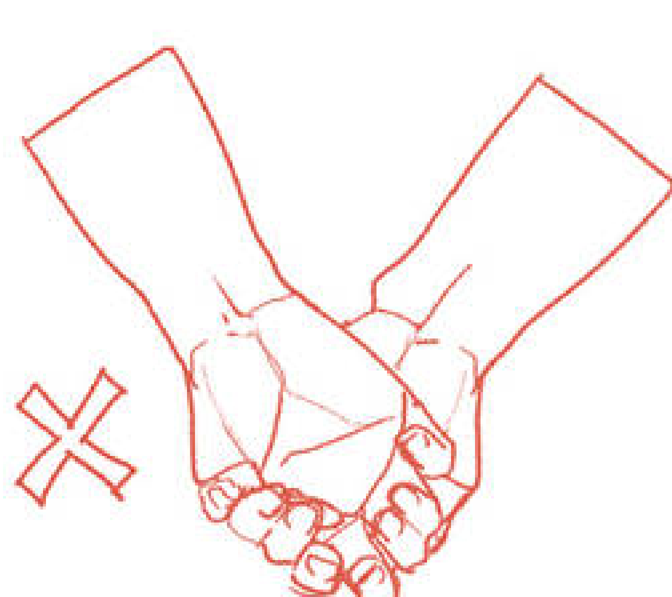
손을 그려주고 밑으로 향하는 반대쪽 팔과 손을 추가해서 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



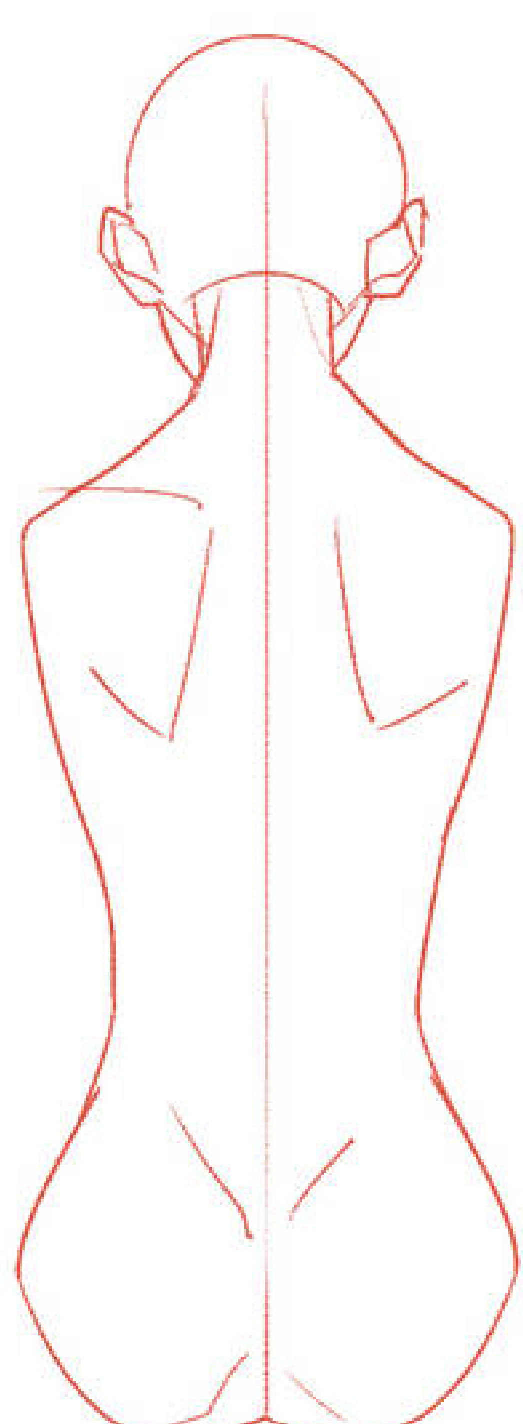


많이 하는 실수로 엄지의 위치를
바꿔 그리는 경우가 있으니
유의하며 손을 그리도록 합니다

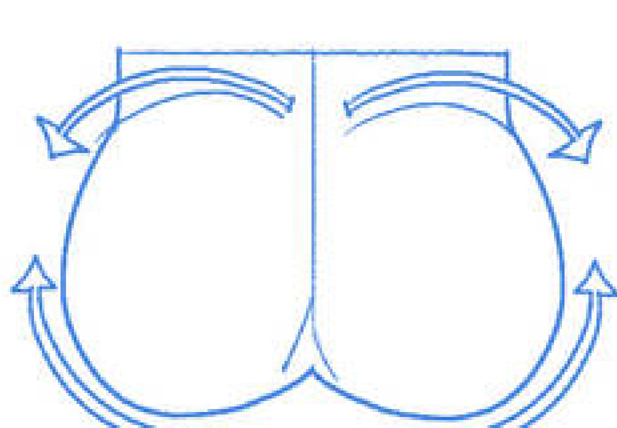


key point

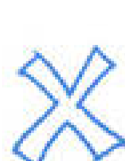
Q : 무릎 꿇고 앉은 뒷모습을 알려주세요

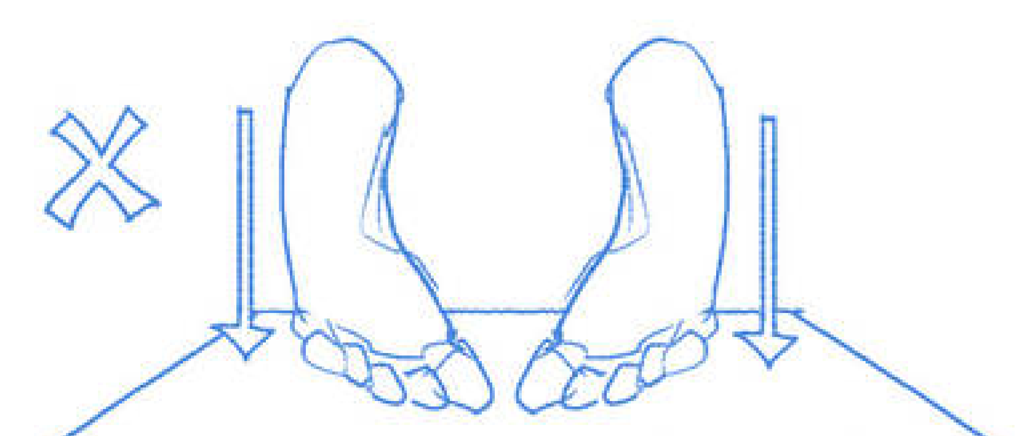


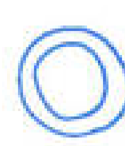


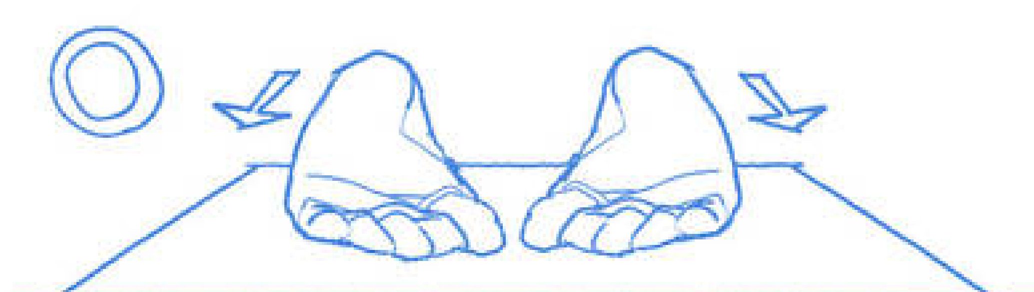


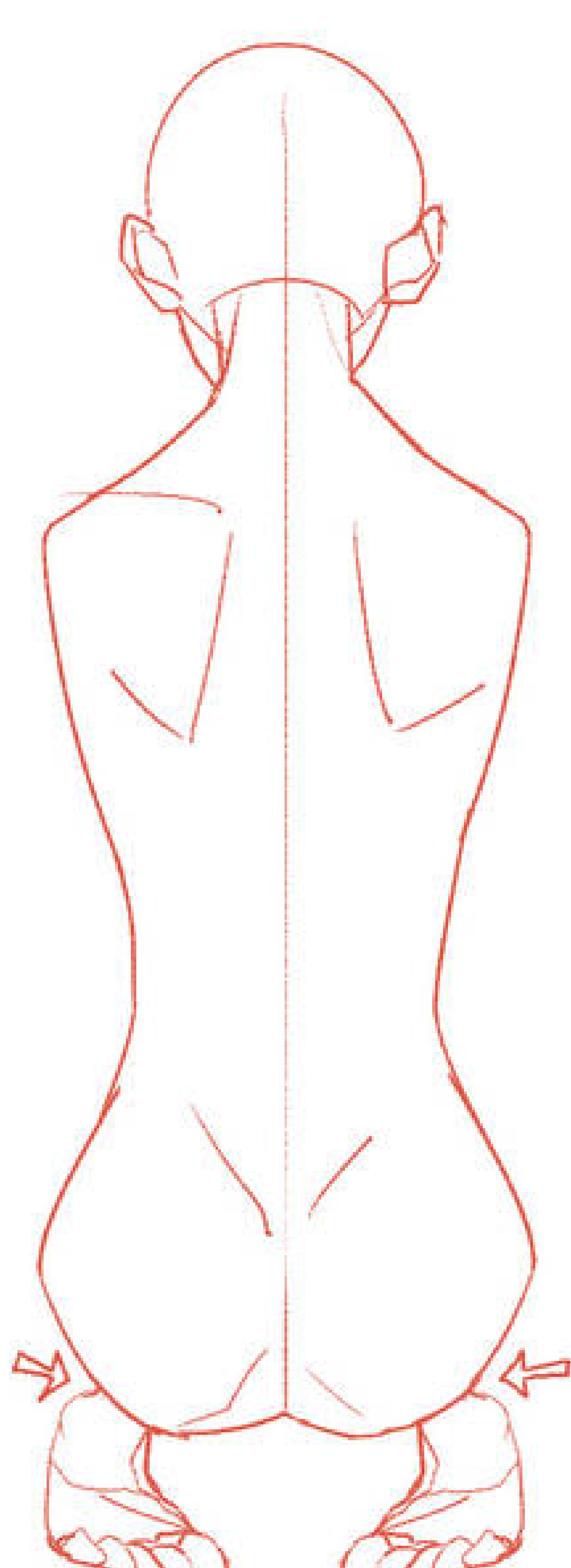
캐릭터의 뒷모습을 엉덩이까지 그려주며
엉덩이가 동그랗게 그려지지 않도록 참고합니다



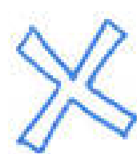


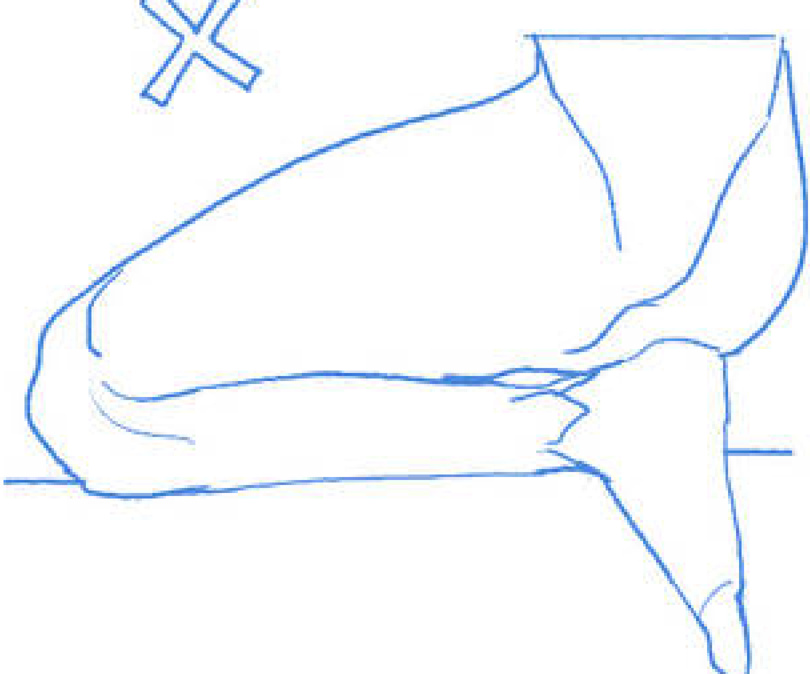




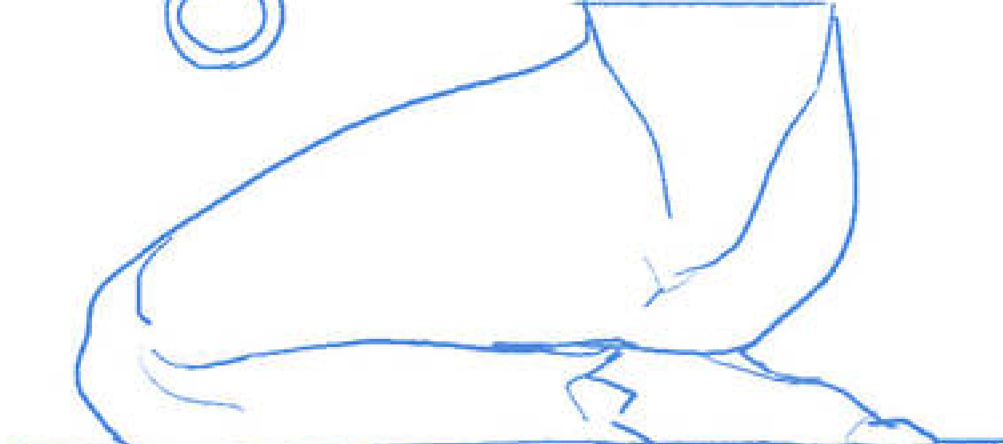


발바닥은 수직이 아닌! 눕혀진 상태로 엉덩이 쪽에 뒤꿈치를 붙여 그려줍니다

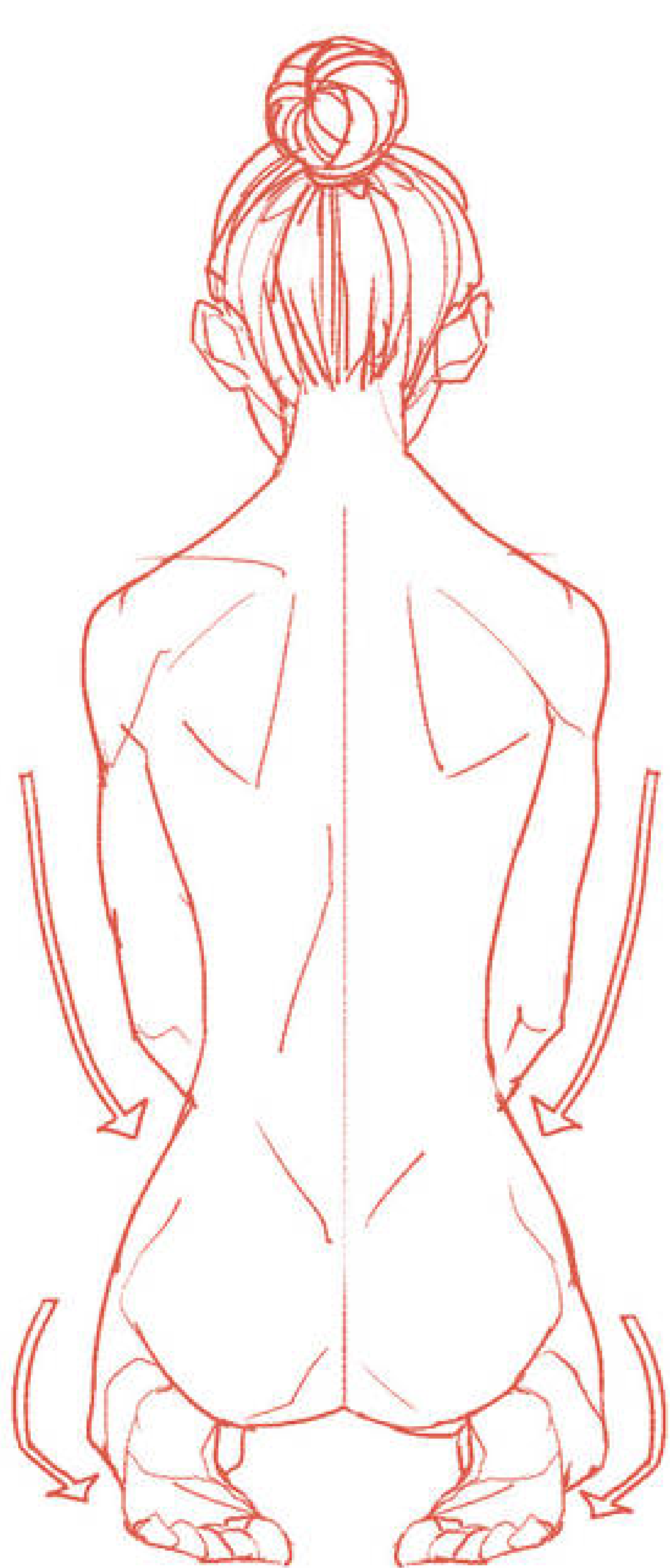




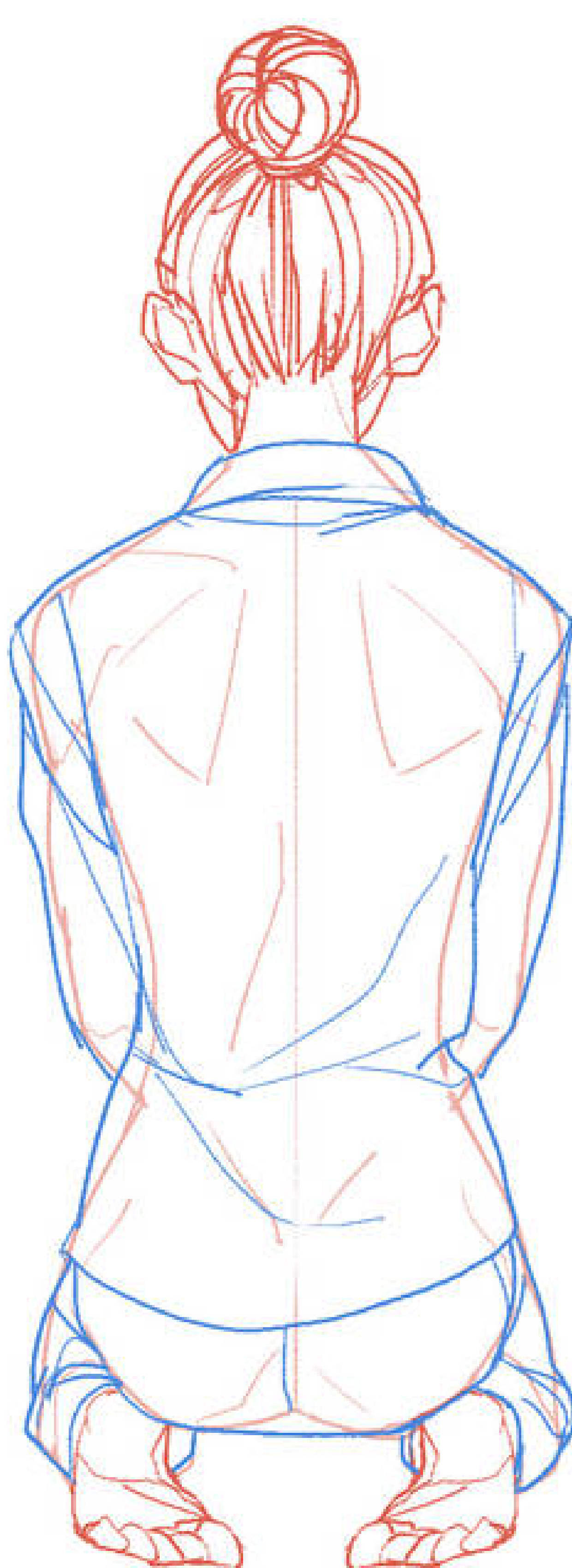




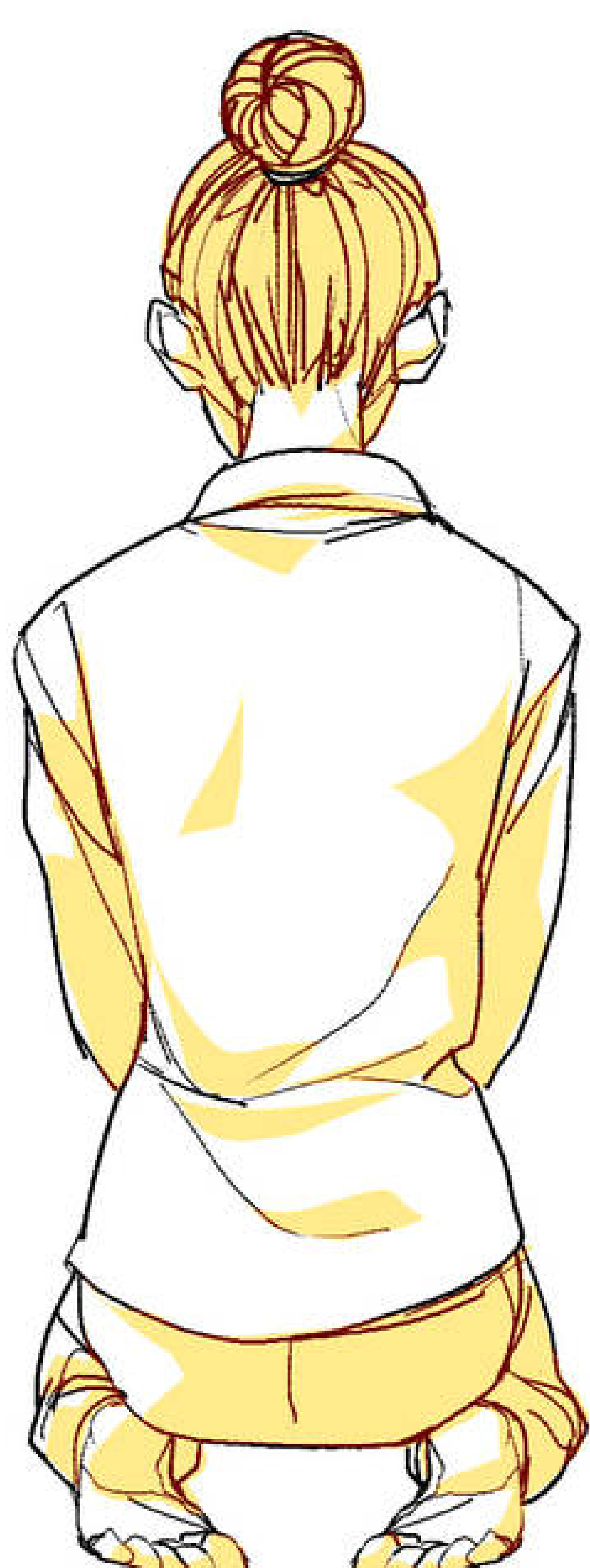
발등이 지면과 맞닿으면서 눕혀지게 됩니다



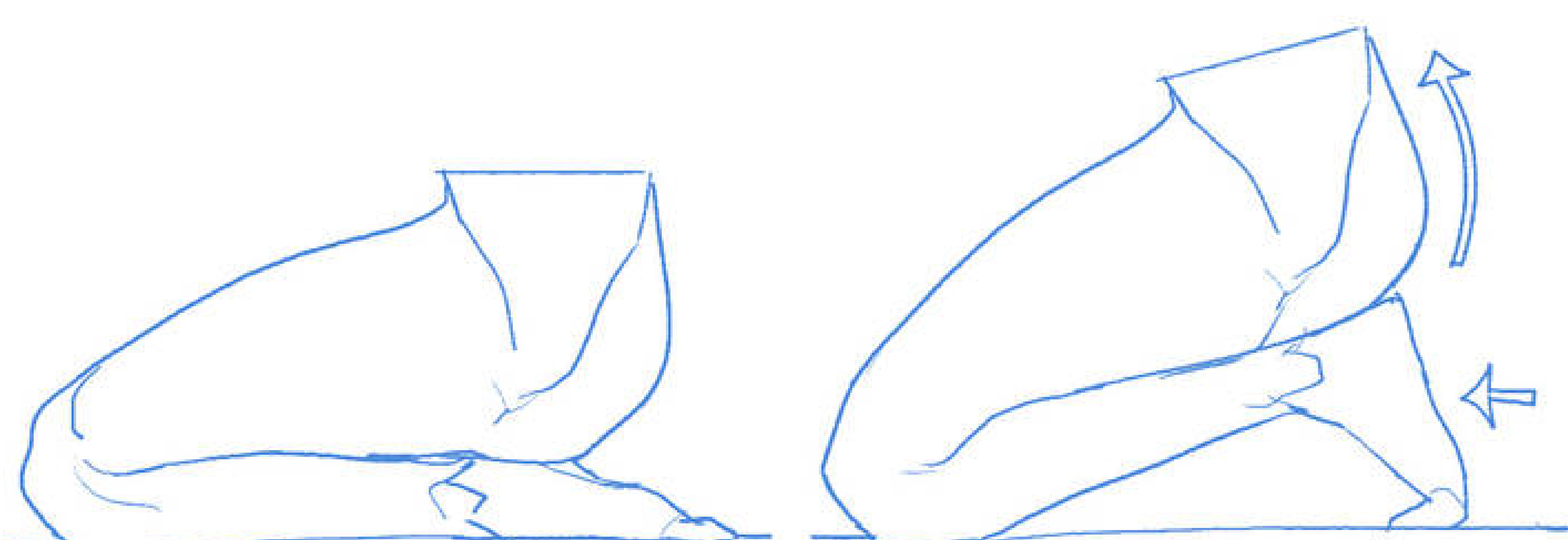
팔을 추가하고 접힌 다리의
일부분을 표현합니다



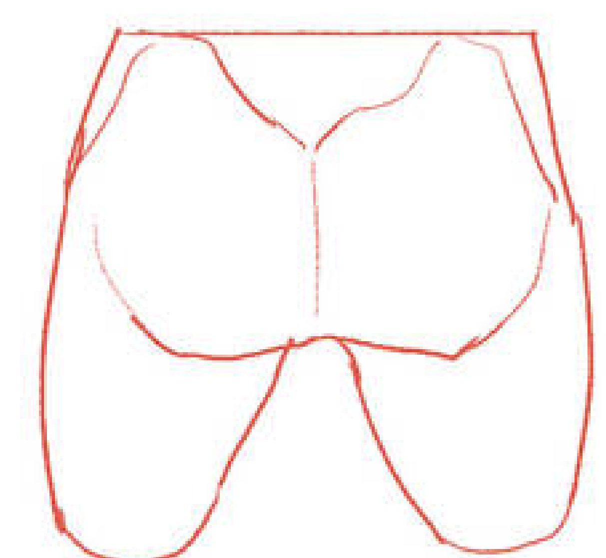
인체의 흐름에 맞춰 옷을 입혀줍니다

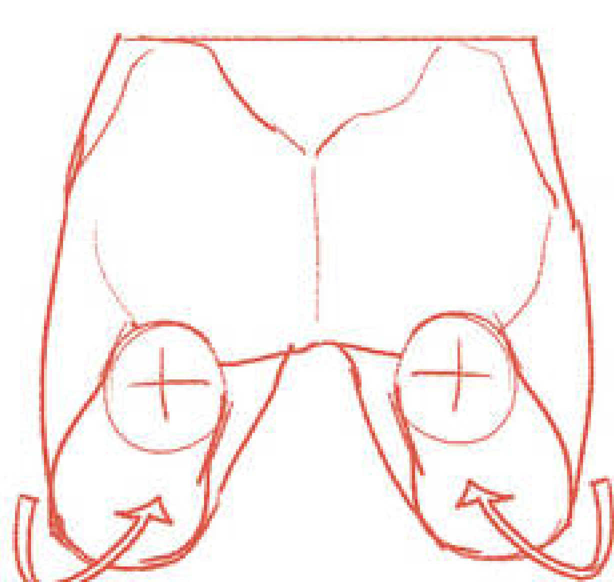


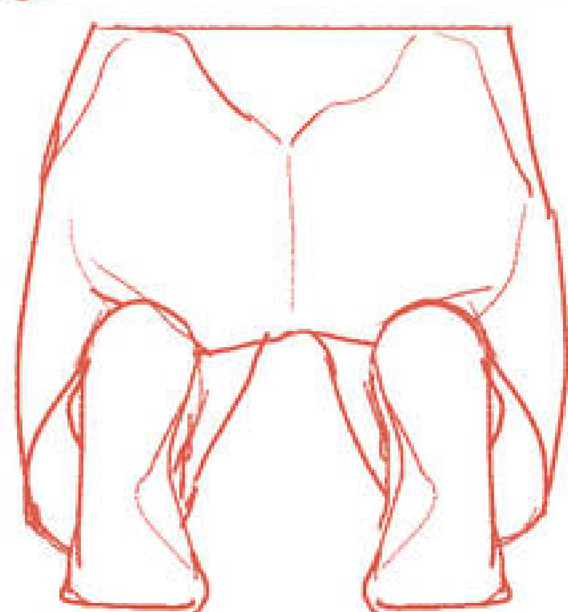
선을 정리하며 마무리합니다



발바닥이 수직으로 들릴 경우 엉덩이 위치가 올라가게 됩니다



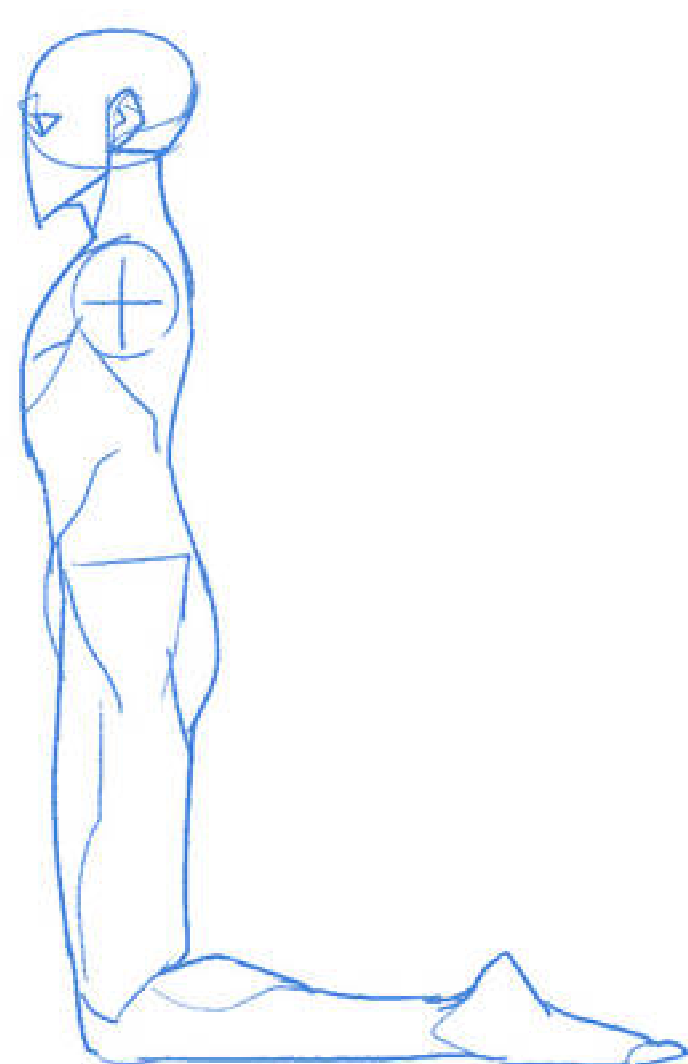


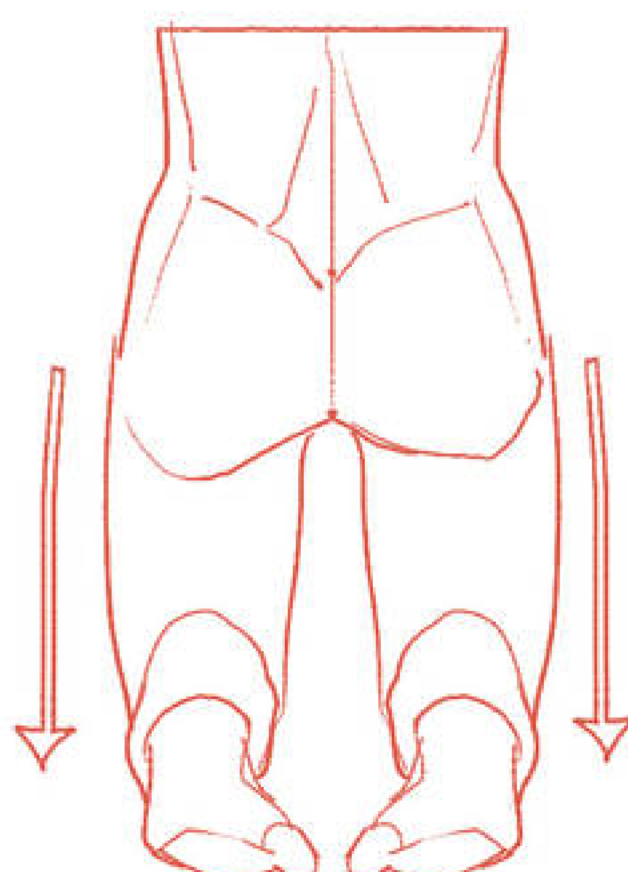


발이 수직으로 들리면서
허벅지의 길이가 뒤에서
볼 때 조금 더 길어집니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



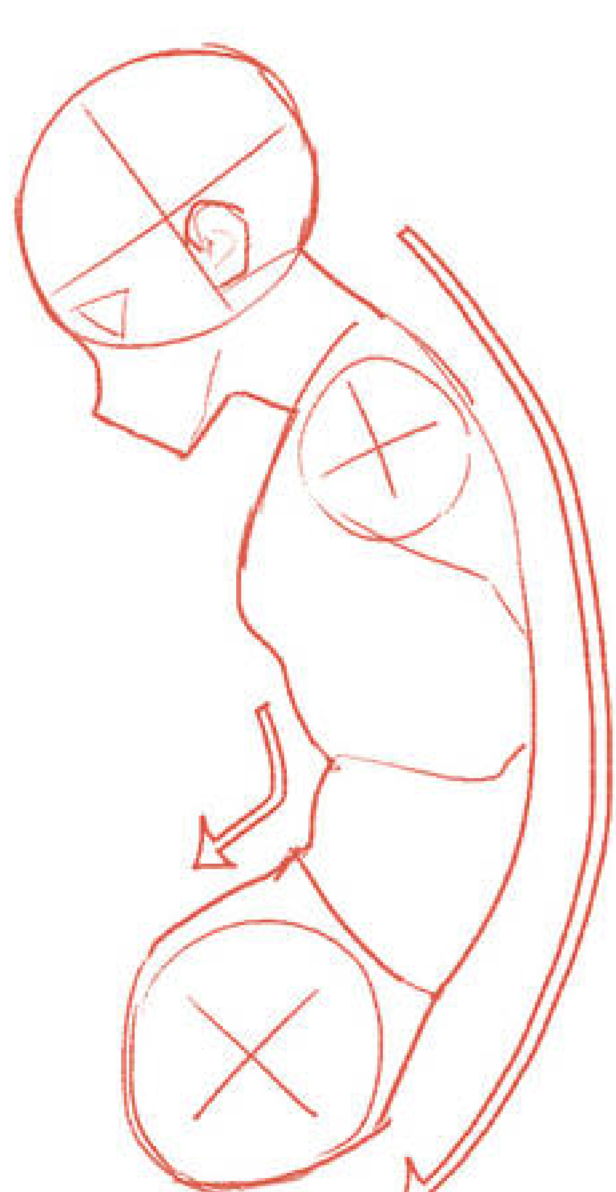


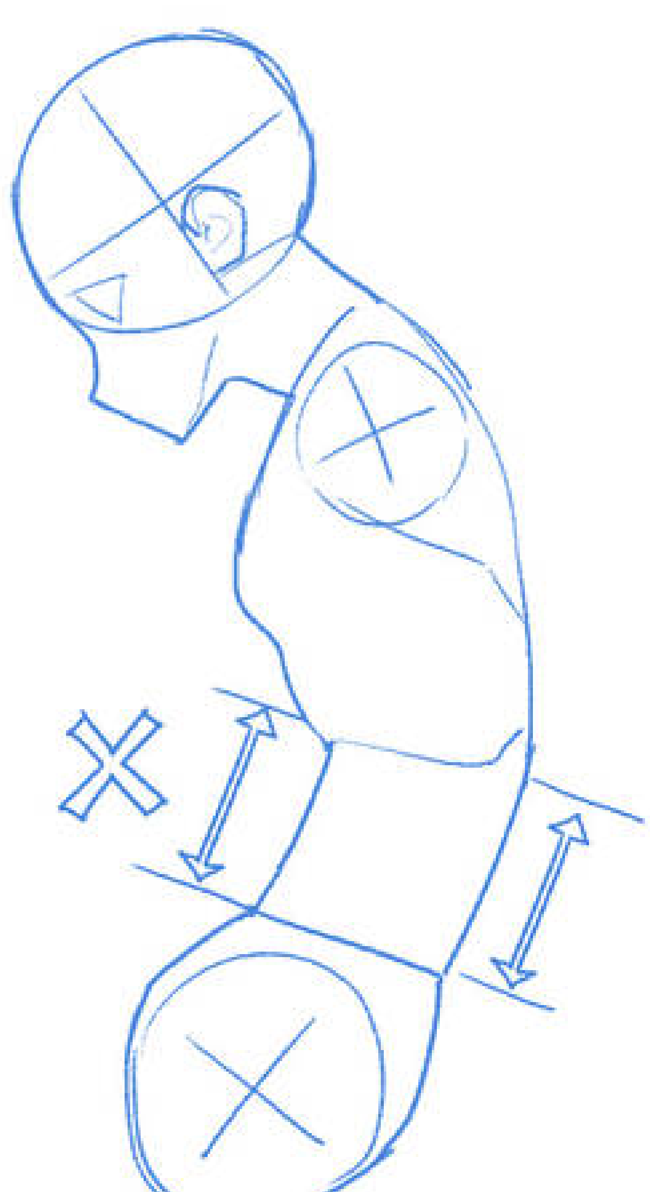
허벅지를 곧게 편 상태로
무릎을 꿇은 상태라면 뒤에서
볼 때 허벅지의 길이가 그대로
적용된 상태에서 보이게 됩니다



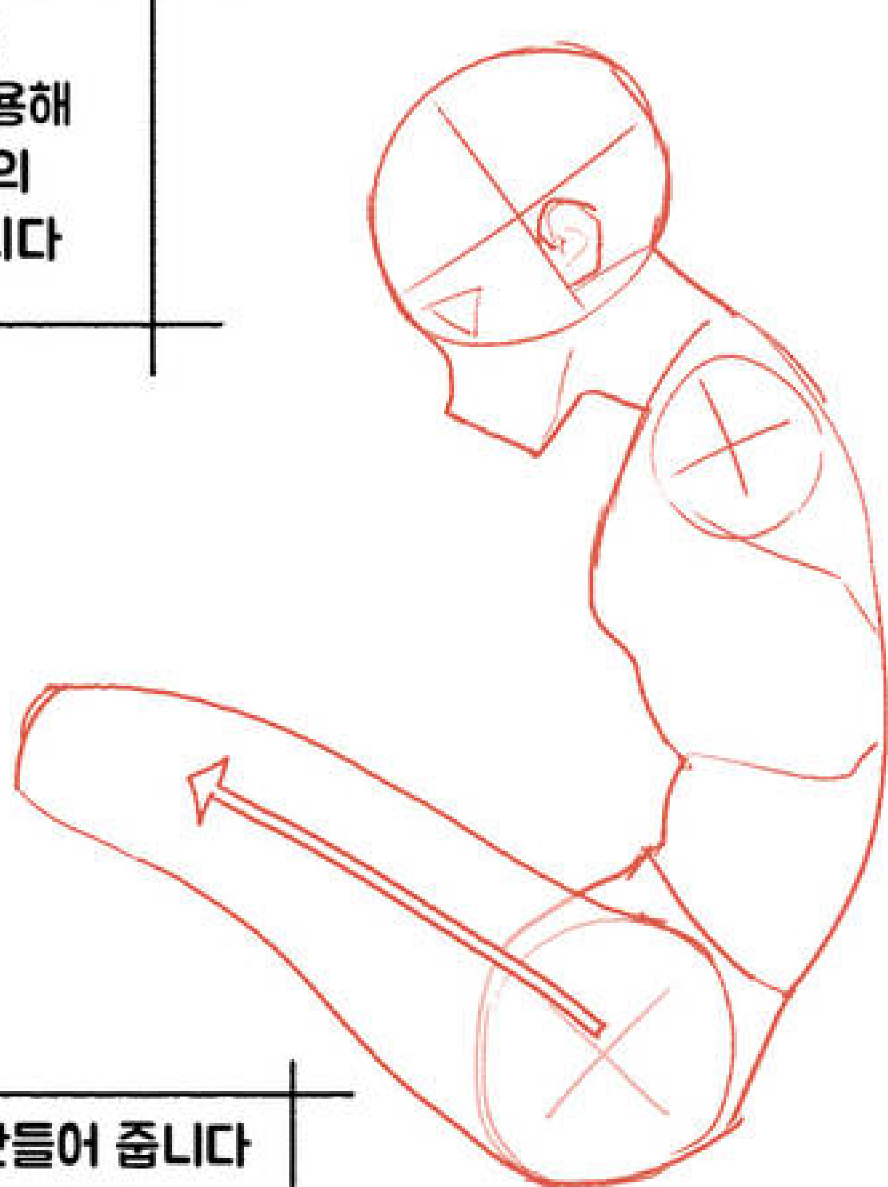
key point

▌Q : 위에서 본 쪼그려 누운 자세가 알고 싶어요

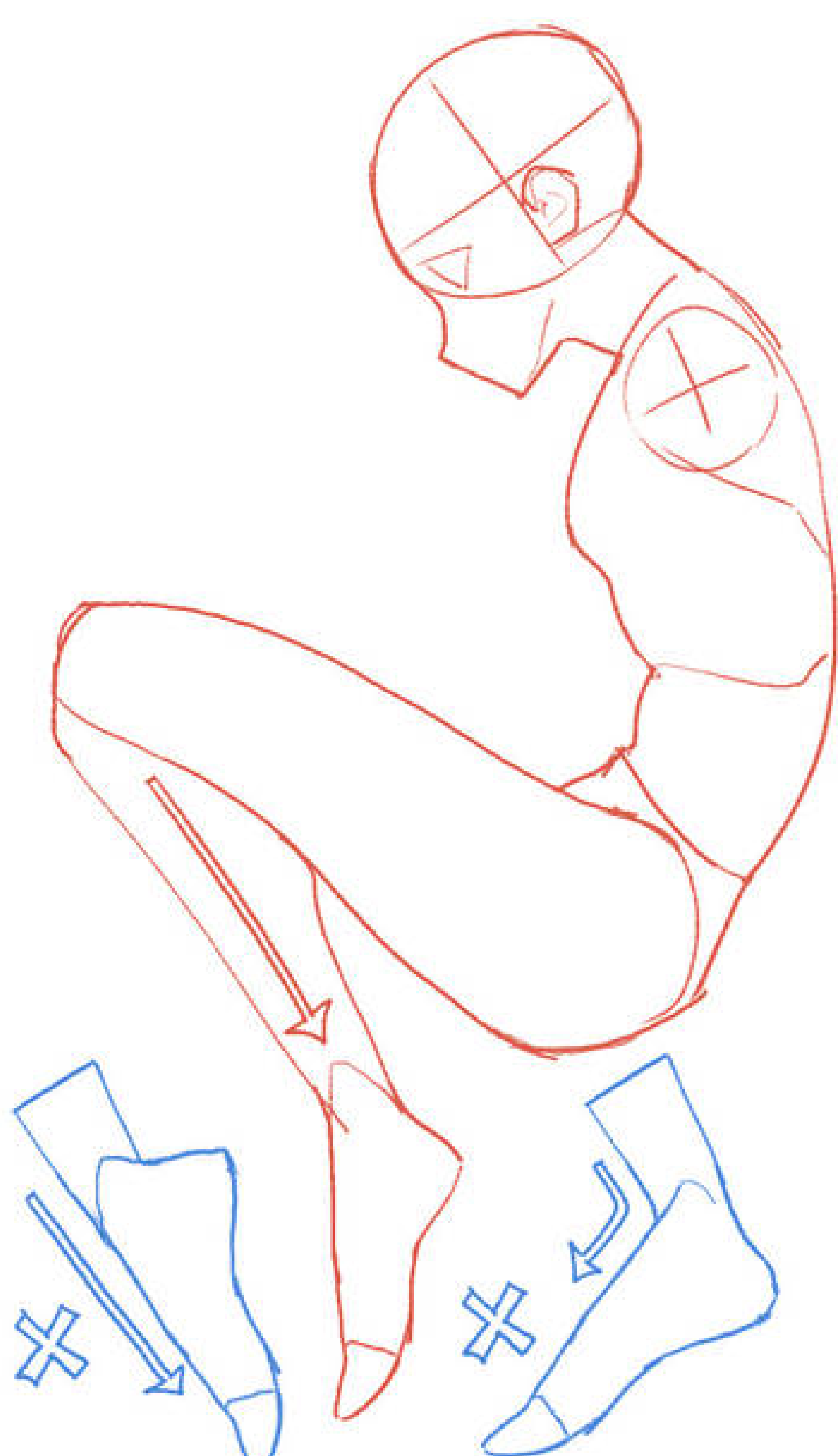


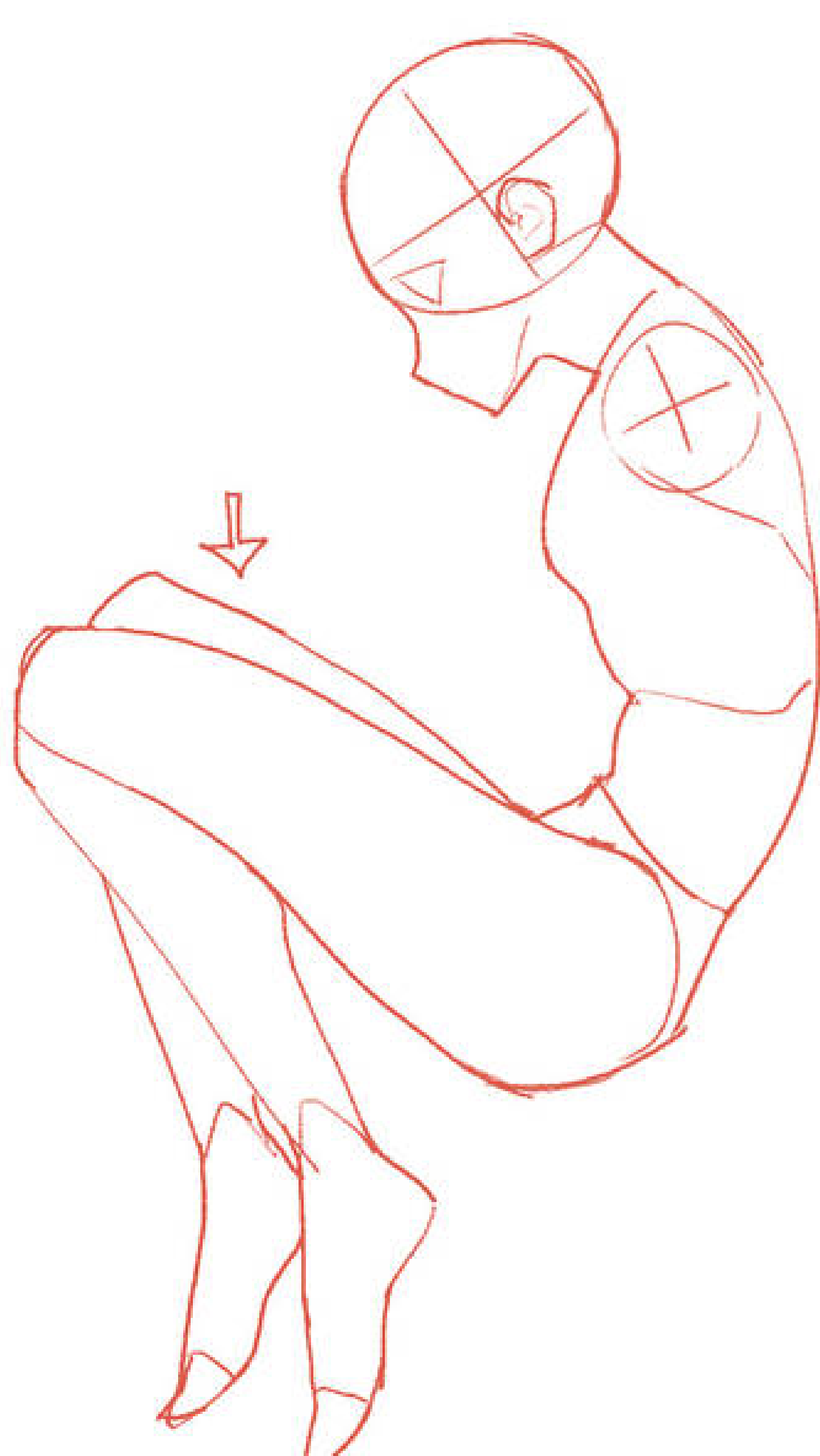


몸을 옴츠려 쪼그리는 느낌으로
상체의 가슴 부분과 골반을 이용해
앞으로 숙입니다 이때 배 부분의
앞, 뒤 길이가 같아지면 안 됩니다



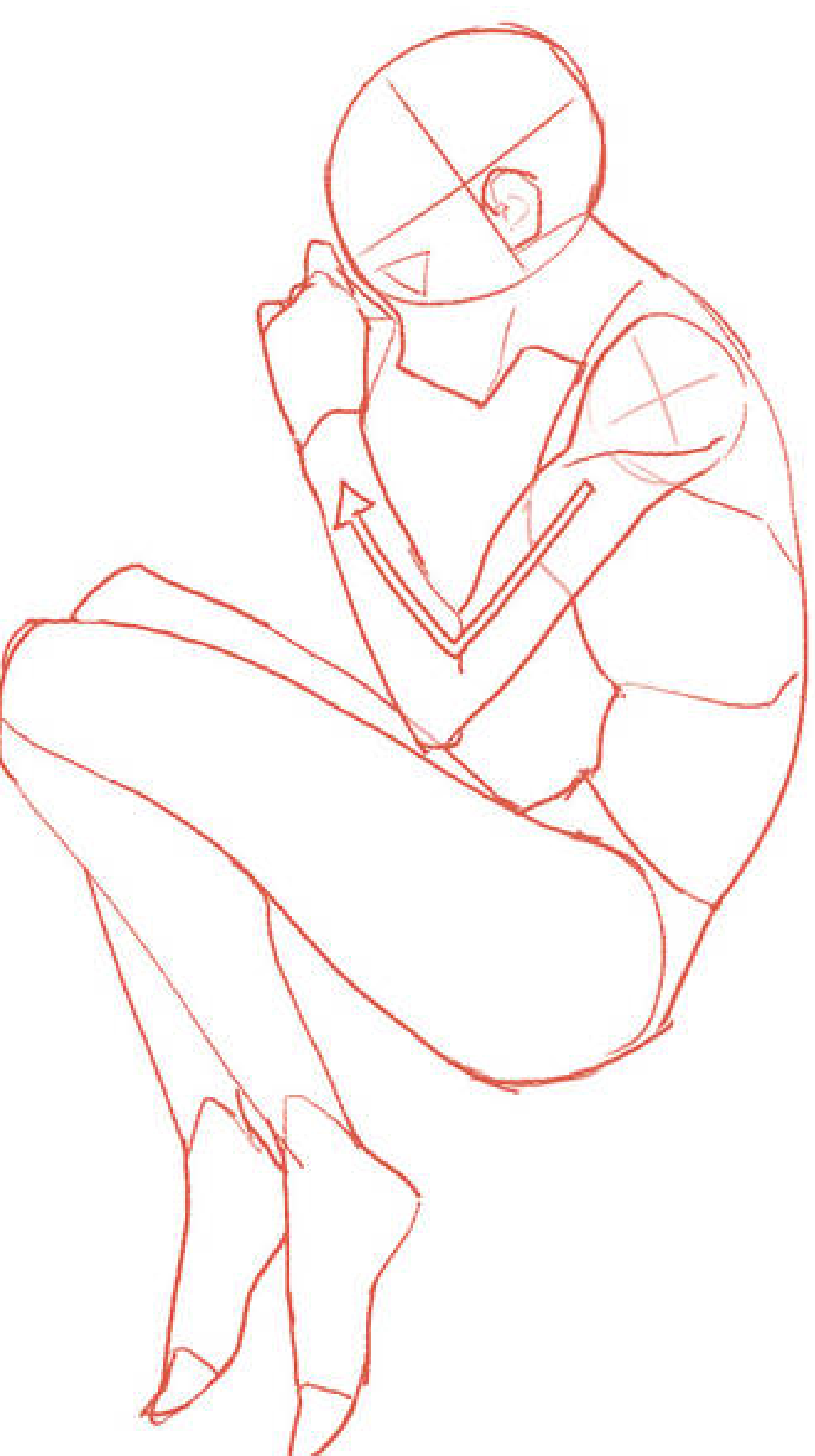
골반에서 허벅지를 위로 향하게 만들어 줍니다

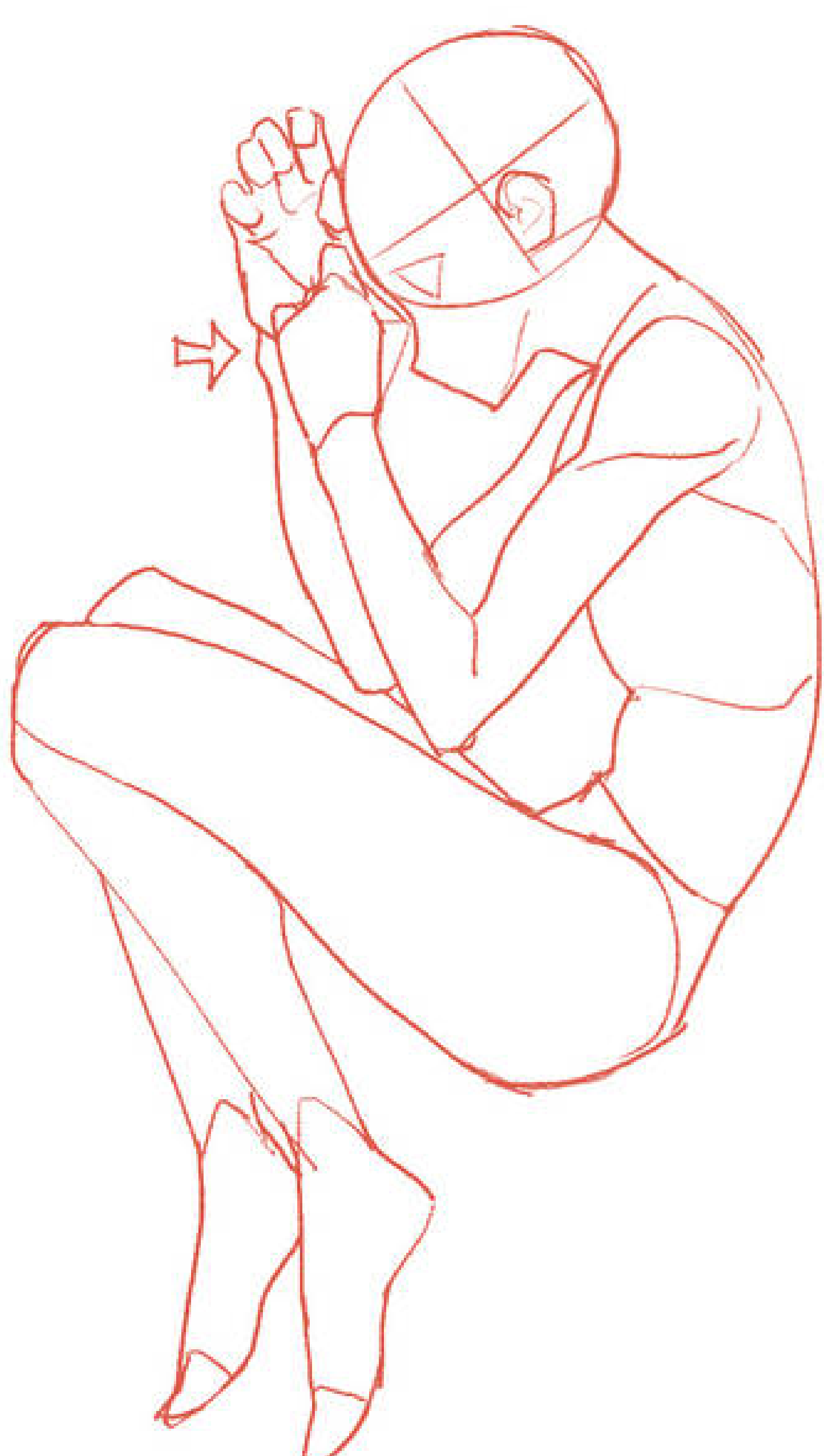




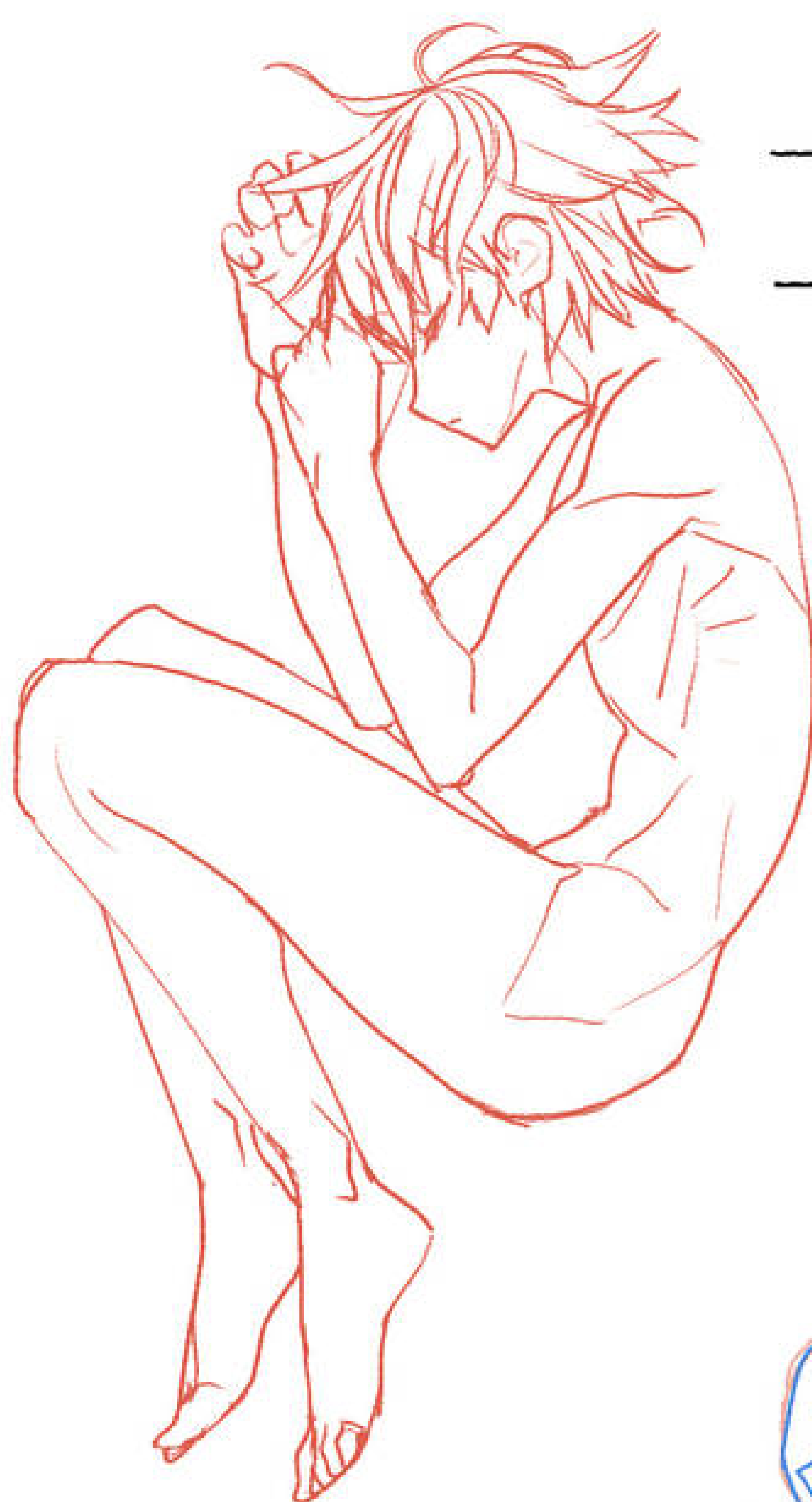
무릎에서 발까지 추가로 이어 그립니다 발의
각도는 최대한 자연스러운 각도로 발목이
심하게 펴지거나 꺾이지 않도록 주의합니다

가려지는 뒤쪽의 다리와
발을 마저 그립니다





보이는 쪽의 팔을 먼저 그려주며 손의 위치는 얼굴에 가깝게 둡니다
이후 다리와 같은 방식으로 뒤쪽에 살짝 보이는 팔을 추가합니다



캐릭터 묘사를 통해 완성도를 올려줍니다



인체의 접히는 위치를 파악해서
옷의 주름을 만들어 주면 됩니다

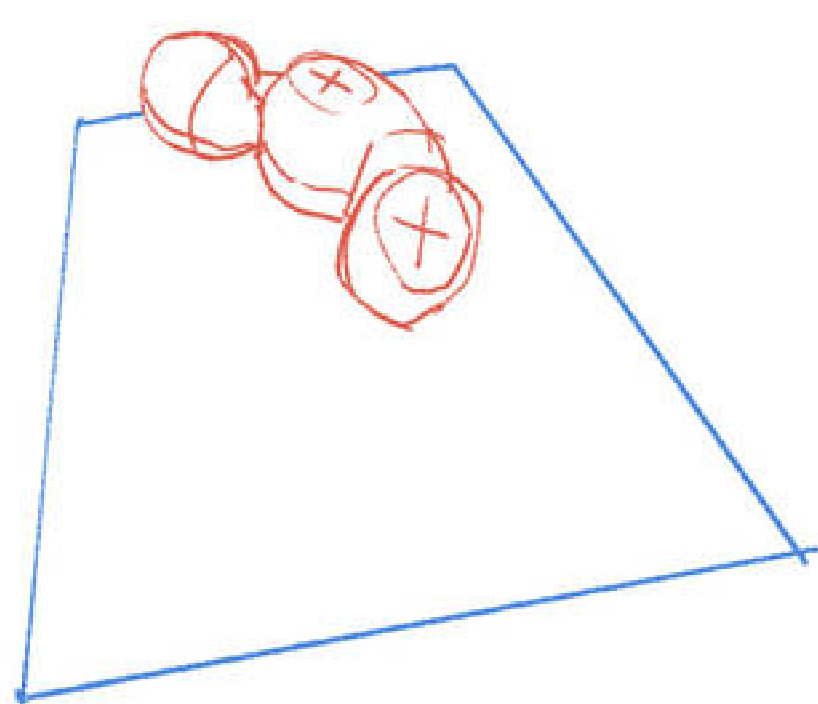


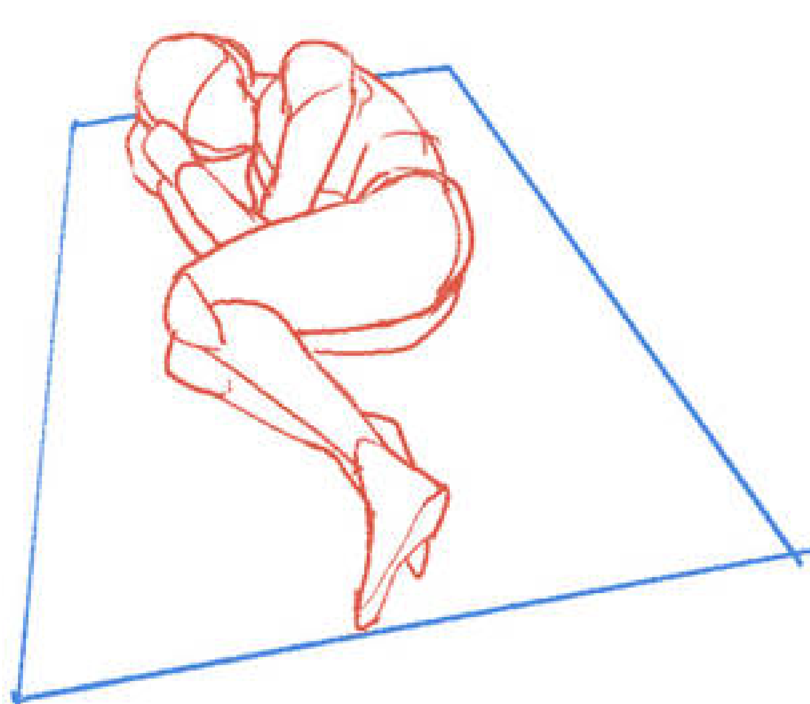
옷의 디테일과 정리를 통해
그림의 퀄리티를 올려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



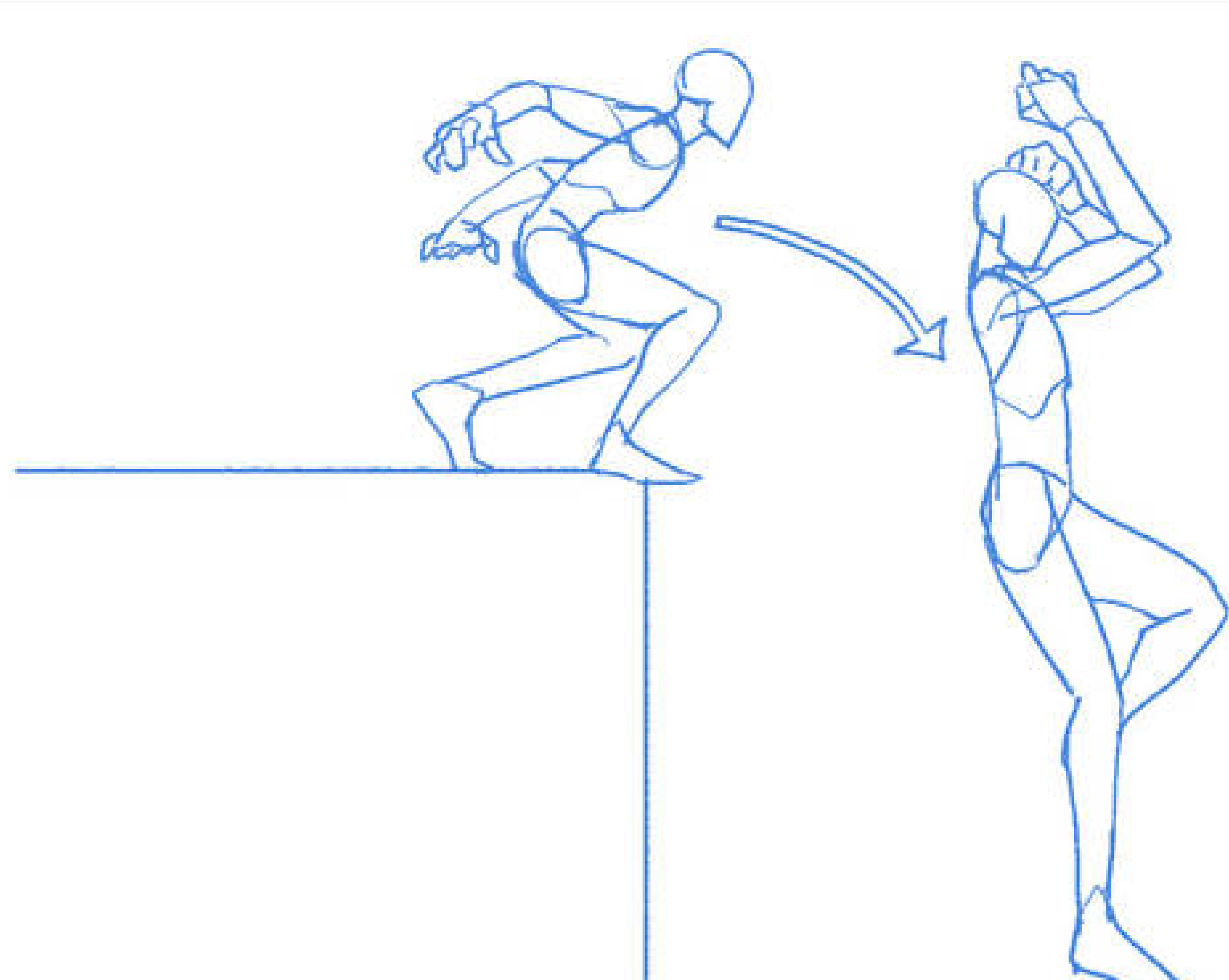


화면의 각도가 바뀐다면 지면과 캐릭터의
각도를 고려하여 입체감을 잘 살려줘야 하고
상체, 다리, 팔 순으로 그려 완성합니다

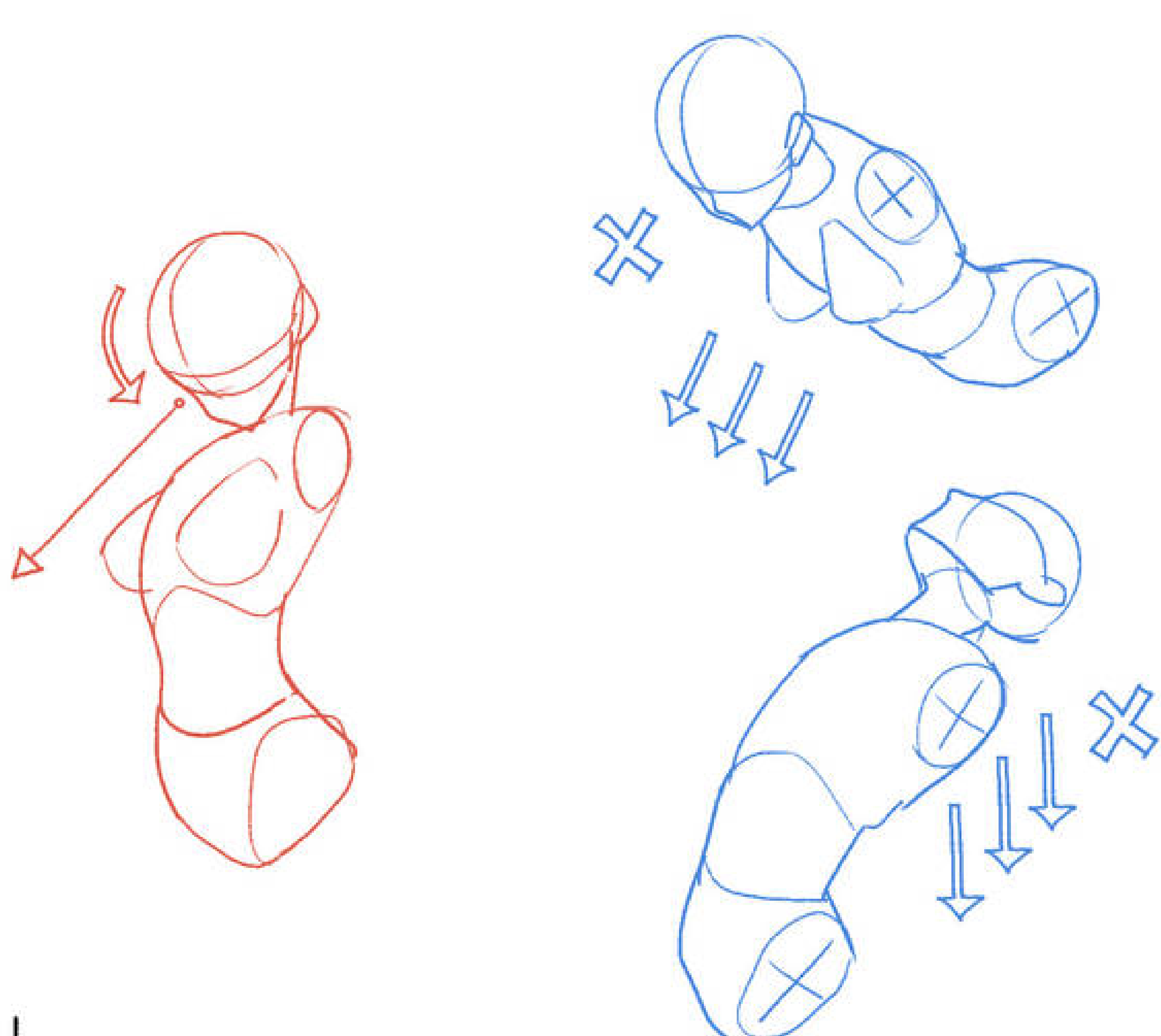


key point

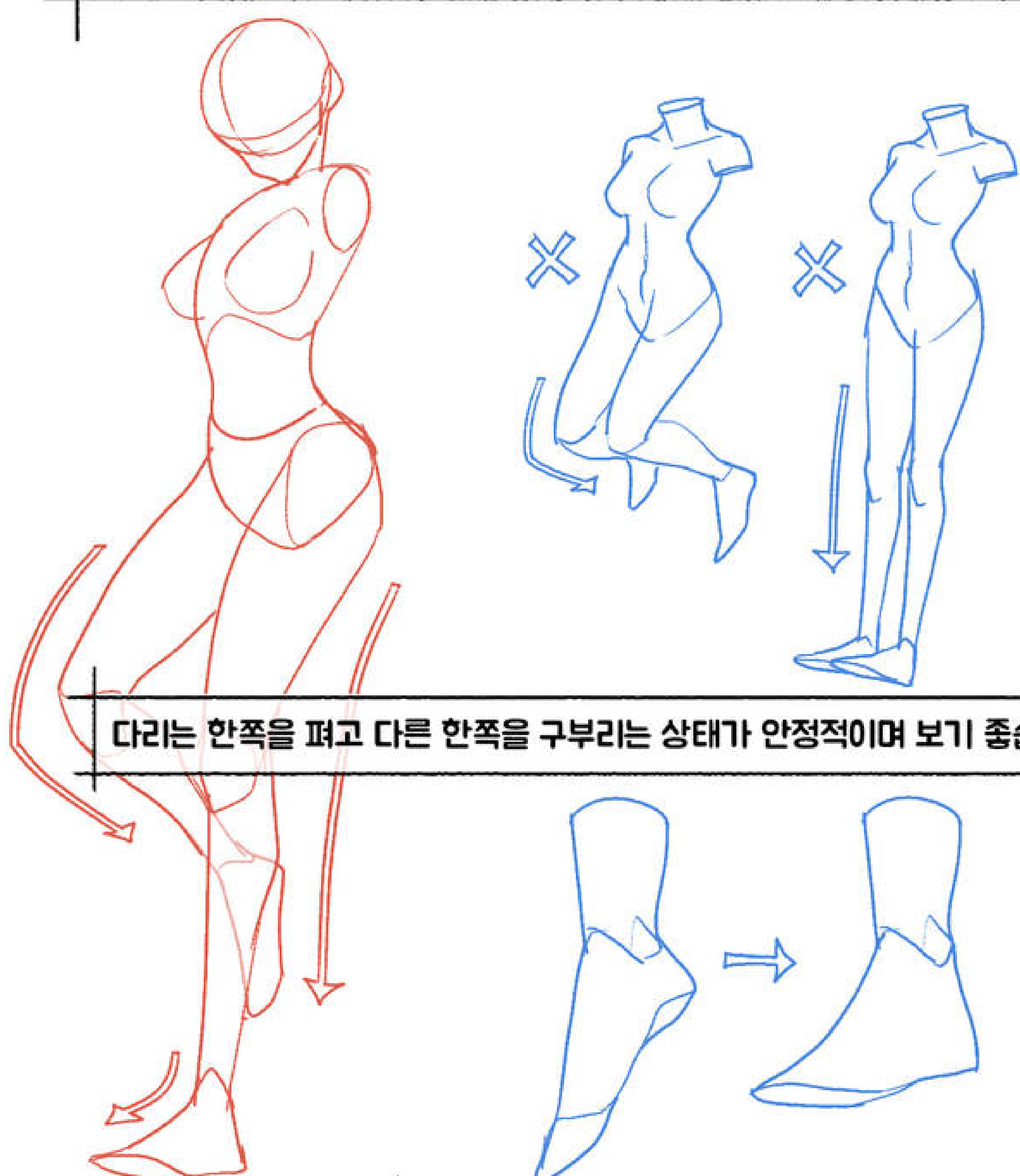
Q : 위에서 뛰어내리는 모습을 알려주세요

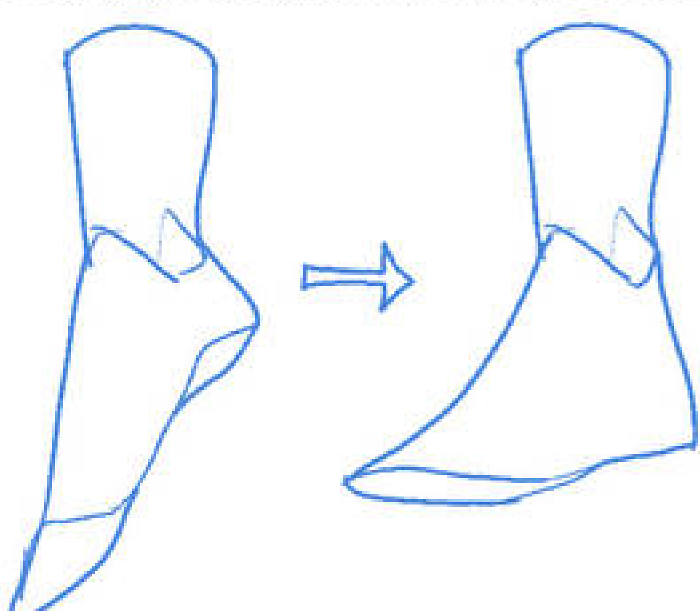


도움닫기를 통해 몸을 움츠렸다가 펴면서 아래로 향하게 됩니다

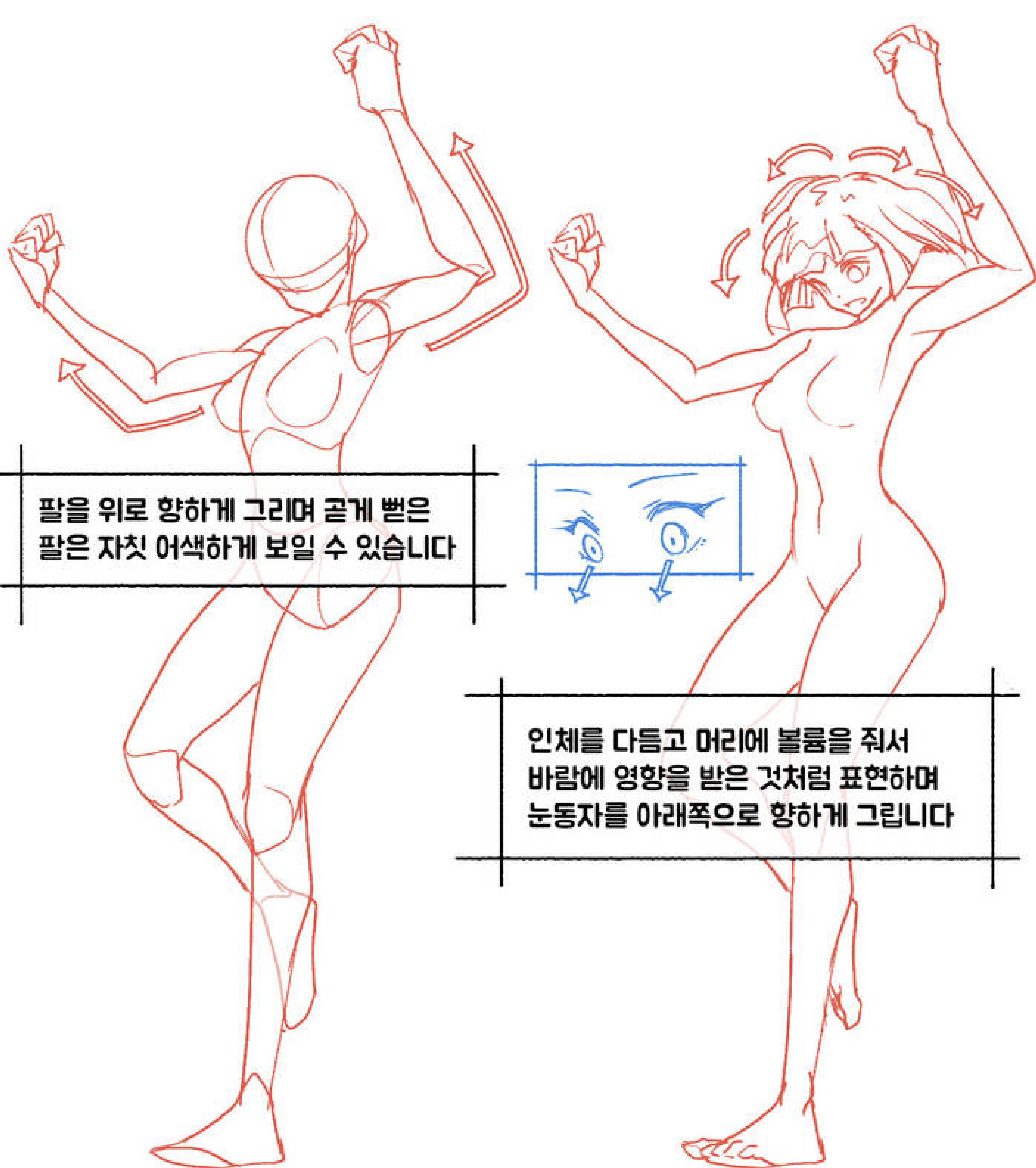


상체에 무게중심이 있기 때문에 불안한 각도로 상체를 그리는 것보다
안정적인 형태로 그려주고 시선은 내려가는 곳을 향하게 그려줍니다





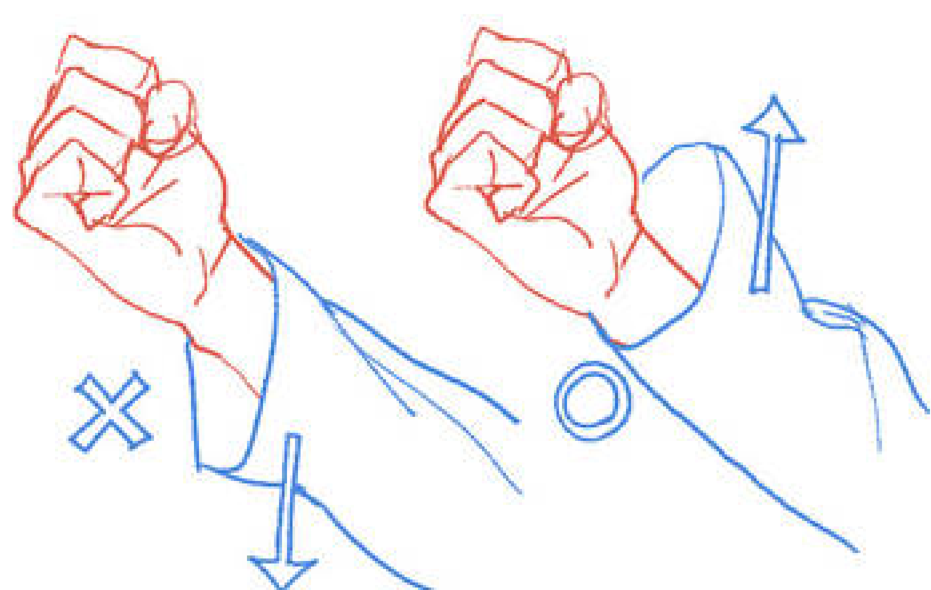
지면에 닿을 발의 각도는 세워진 형태가 아닌
발바닥이 바닥을 향하도록 그려주는 게 좋습니다







옷을 인체에 맞게 표현할 때
펄럭이는 요소를 살려 그려줍니다



중력에 의해 기존 아래로 향하는 주름들이
바람의 영향으로 위로 향하게 만들어야 합니다



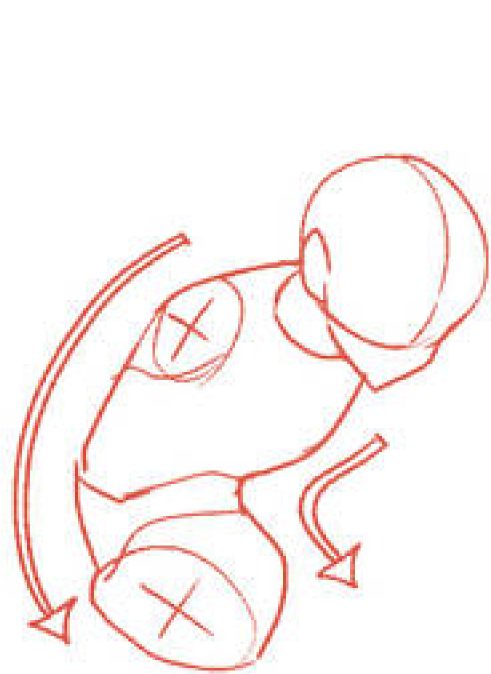


펄럭이는 강도에 따라서 떨어지는 체공 시간을 예측하게 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



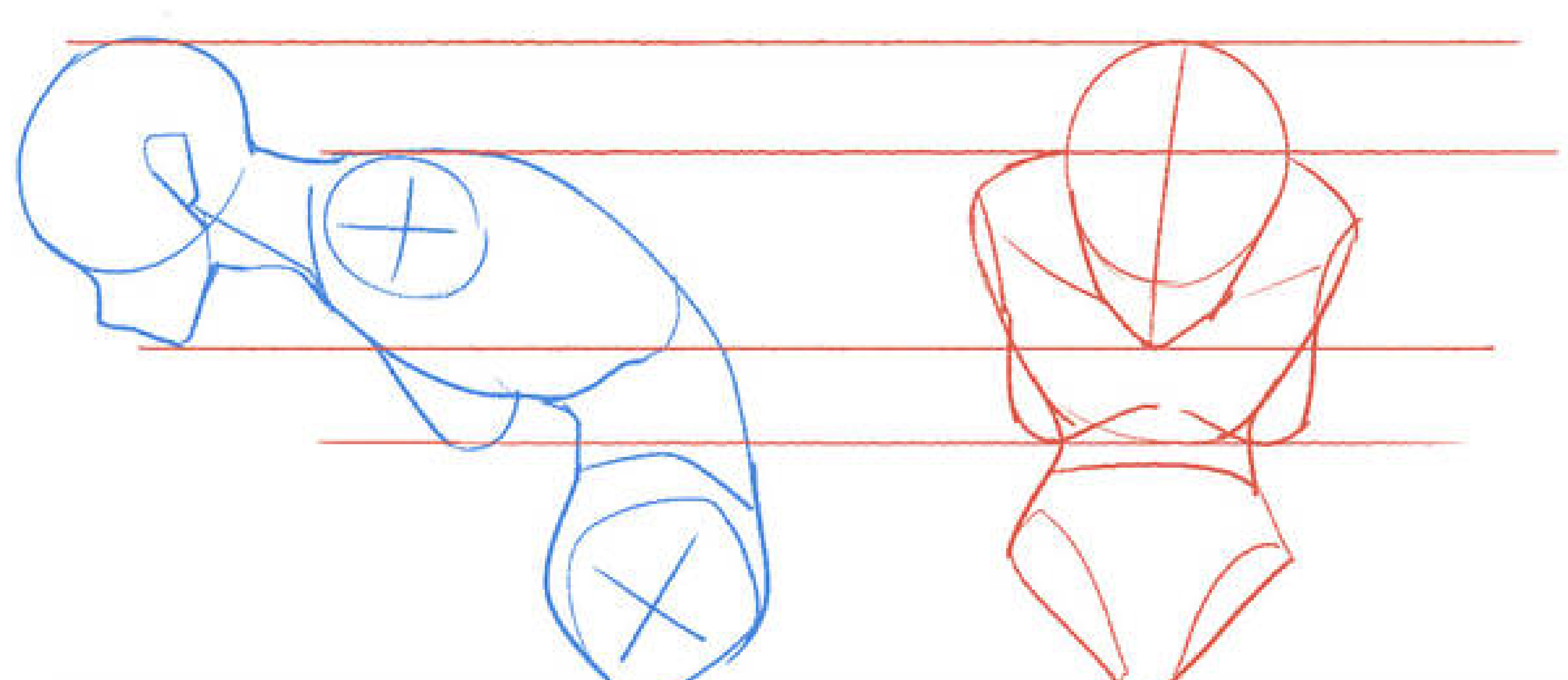


상체를 강하게 구부리거나
관절 부위를 과하게 꺾어주면
다이내믹한 포즈로 표현됩니다

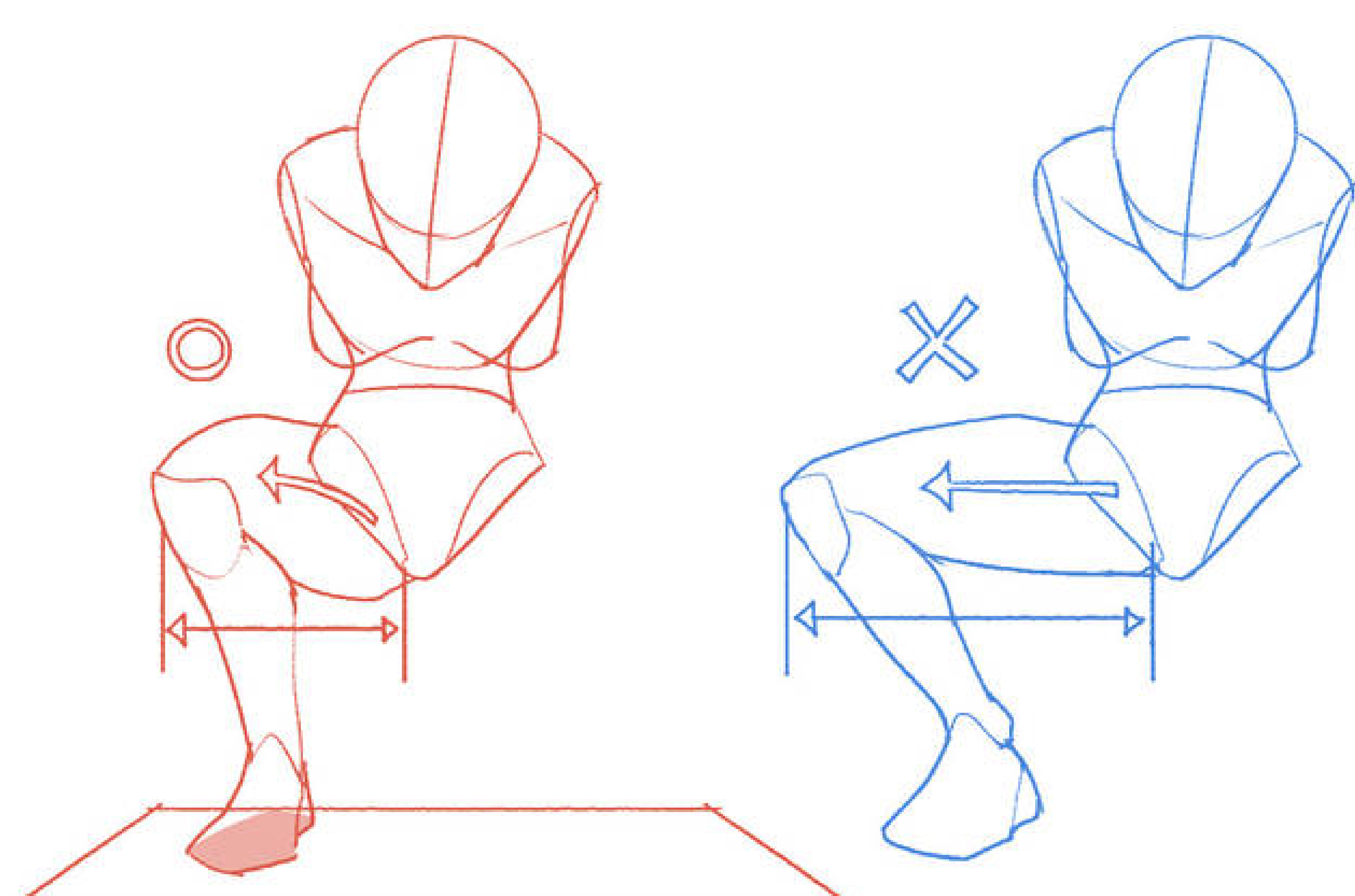


key point

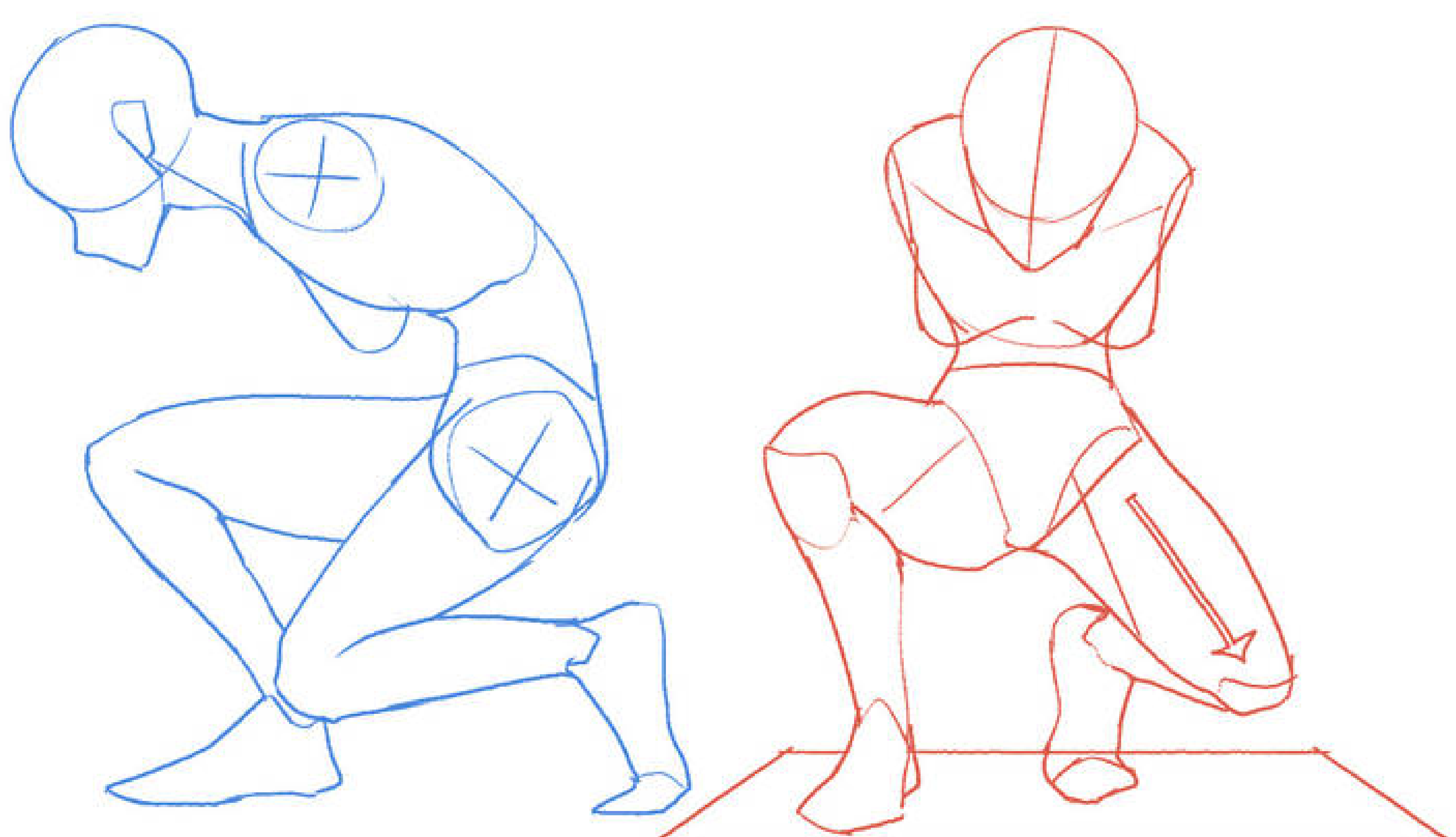
▌Q : 뛰어내린 후 착지하는 모습도 알려주세요



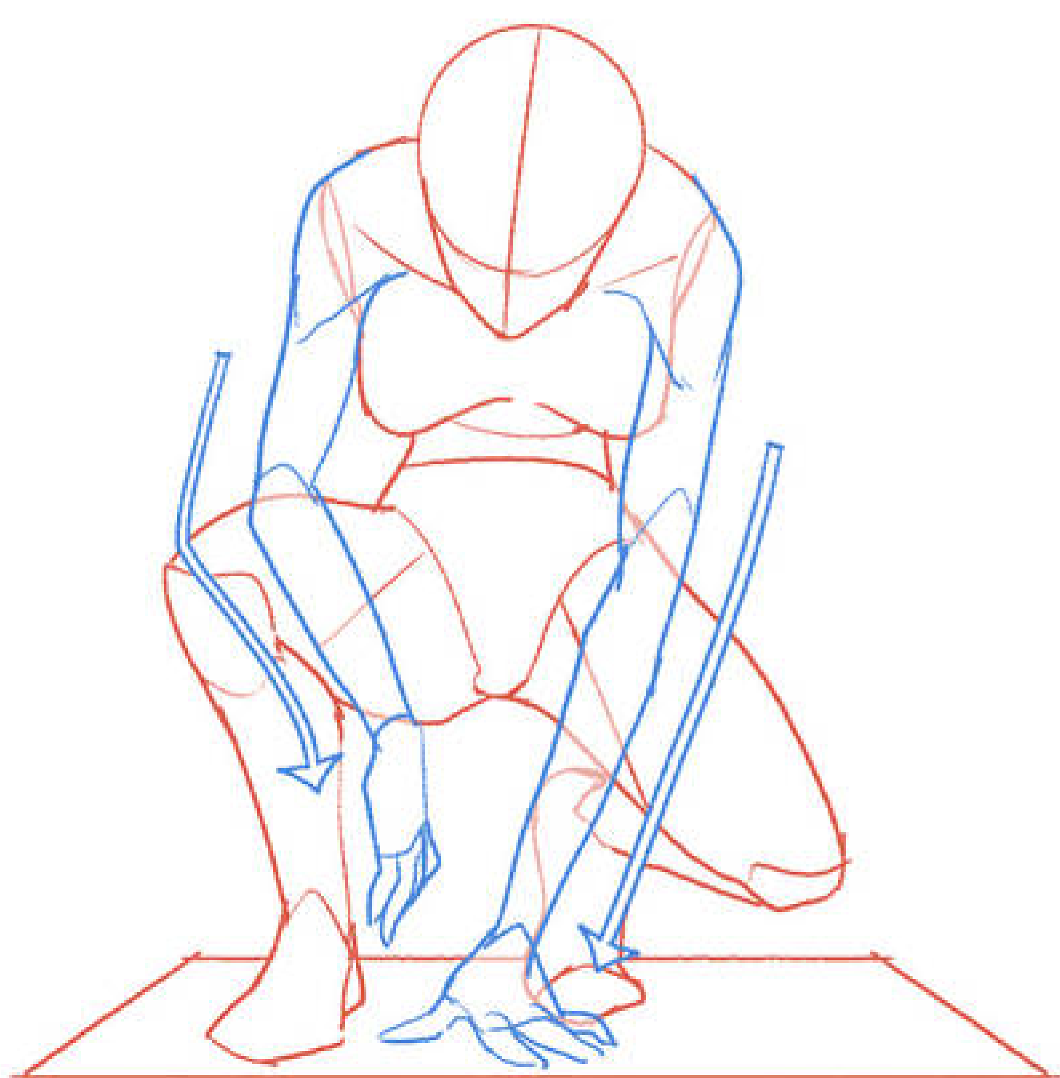
뛰어내릴 때와 다르게 지면에 착지 후에는 상체의 무게로 몸이 구부러지게 됩니다



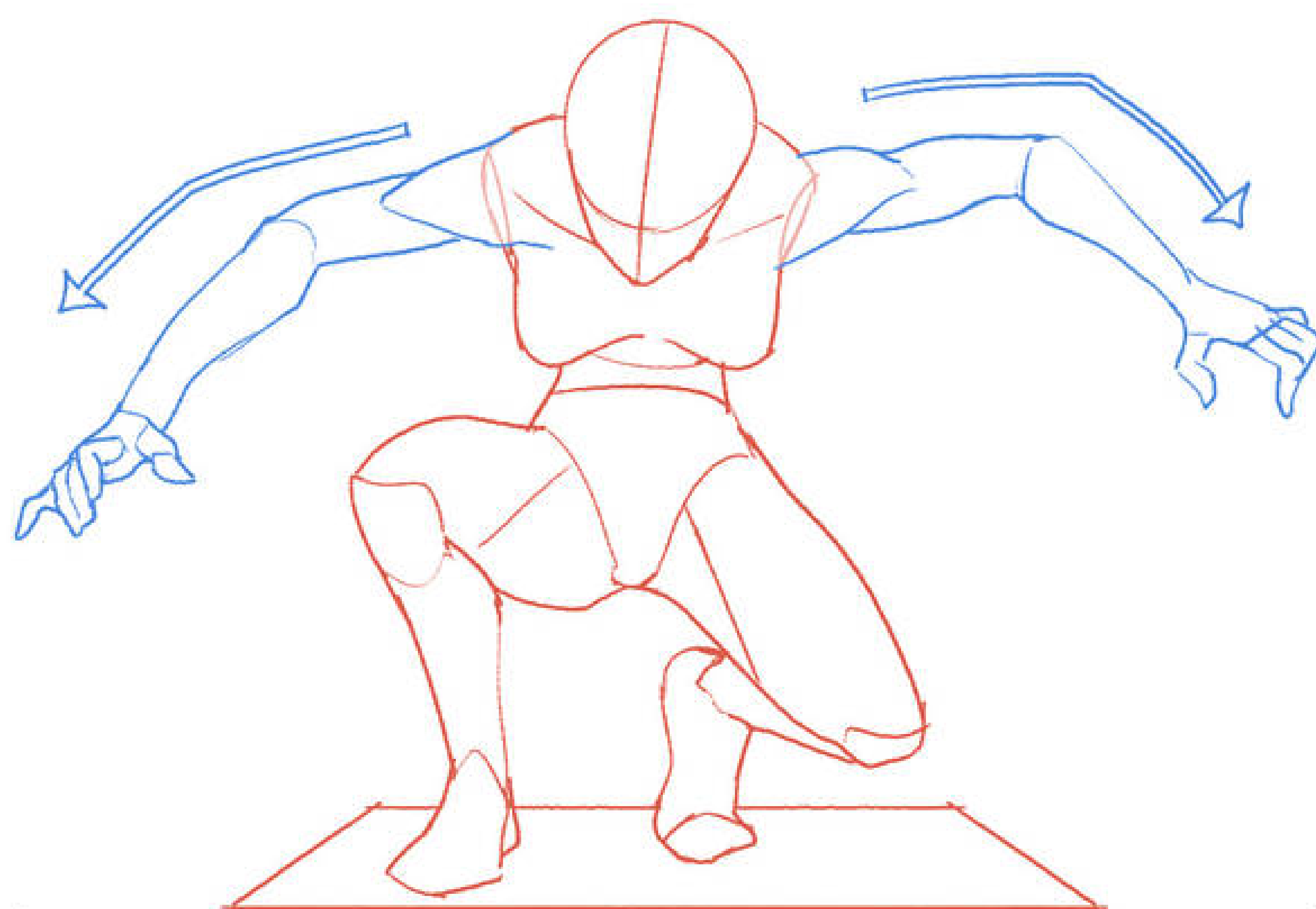
지면의 각도 및 형태를 생각해서 발을 그려주며 다리가 너무 벌어지지 않게 유의합니다



나머지 다리는 다른 각도로 그려줍니다 무릎의 위치가 내려가고 발바닥
전체가 아닌 발가락 부분만 이용해서 지면을 지탱하는 형태입니다



팔을 내려서 차분히 만들어 주면 착지 후의 모습으로 보이게 됩니다



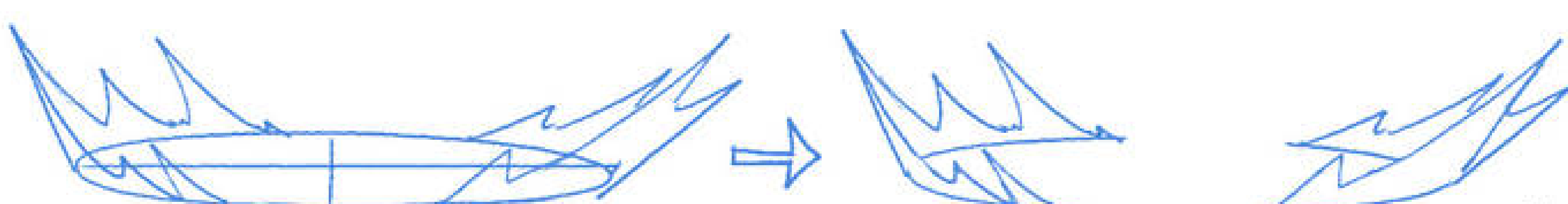
팔을 좌, 우로 펼치면 지면에 막 착지하는 동적인 느낌으로 그려집니다
캐릭터 상황에 따라서 원하는 착지 형태를 표현하면 좋습니다



도형화로 간단하게 표현한 인체를 다듬어 정리합니다



캐릭터 인체에 맞춰 옷을 입혀주며 옷의 흐름은
동적인 포즈에 맞춰 조금 펄럭이는 형태입니다

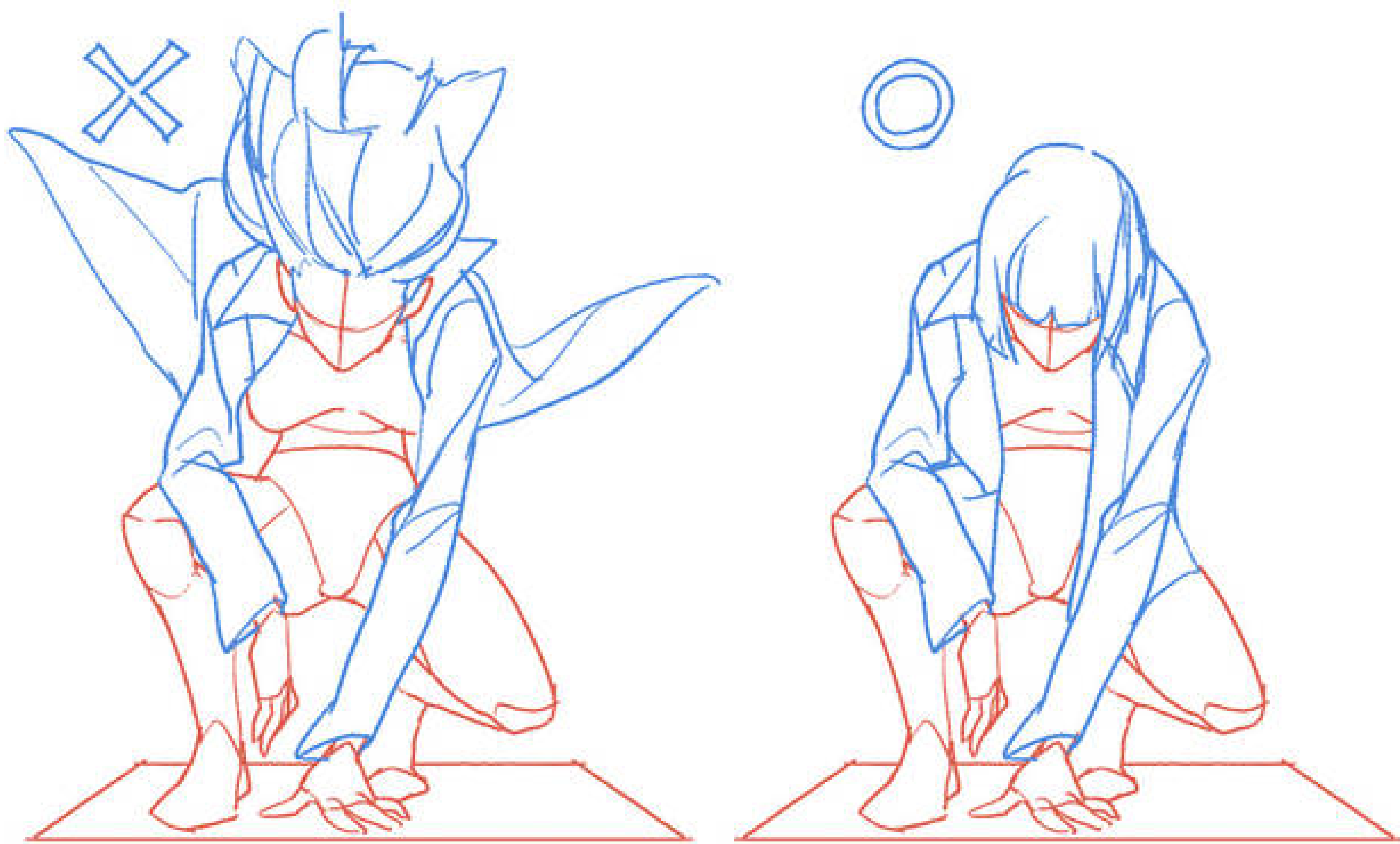


지면 각도에 맞춰 원을 그리고 양옆으로 솟구치는 착지 효과를 만들어 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

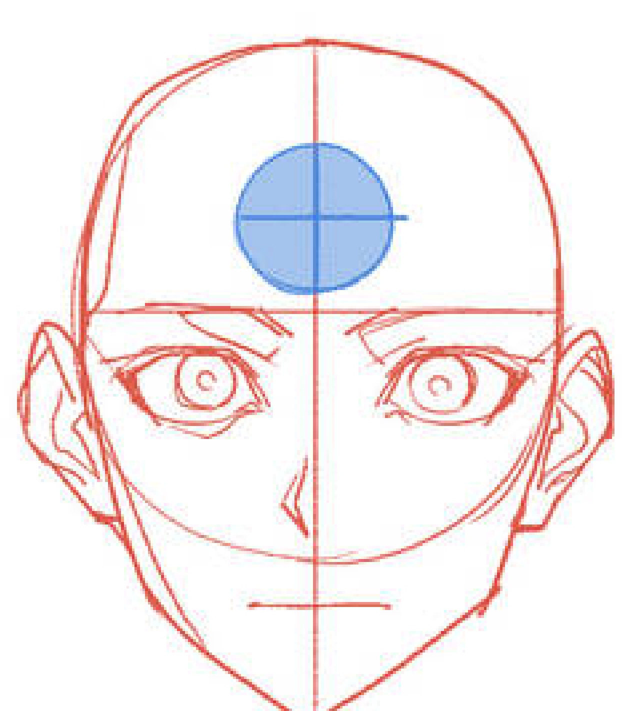
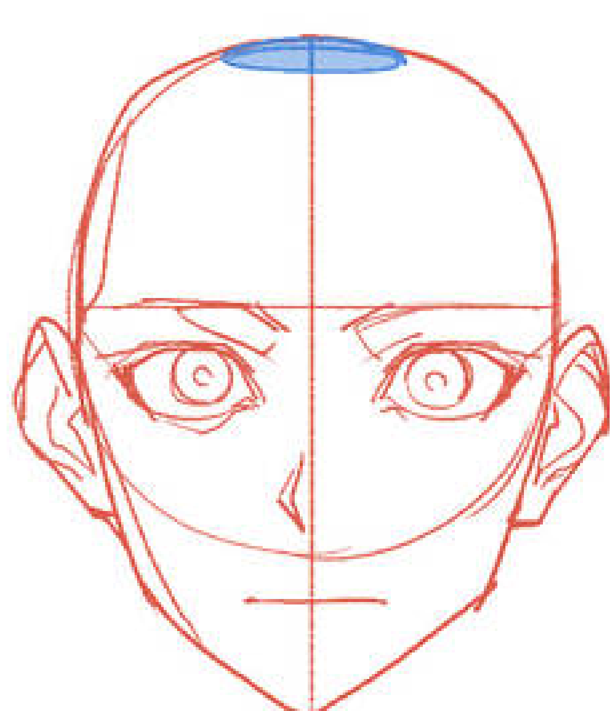
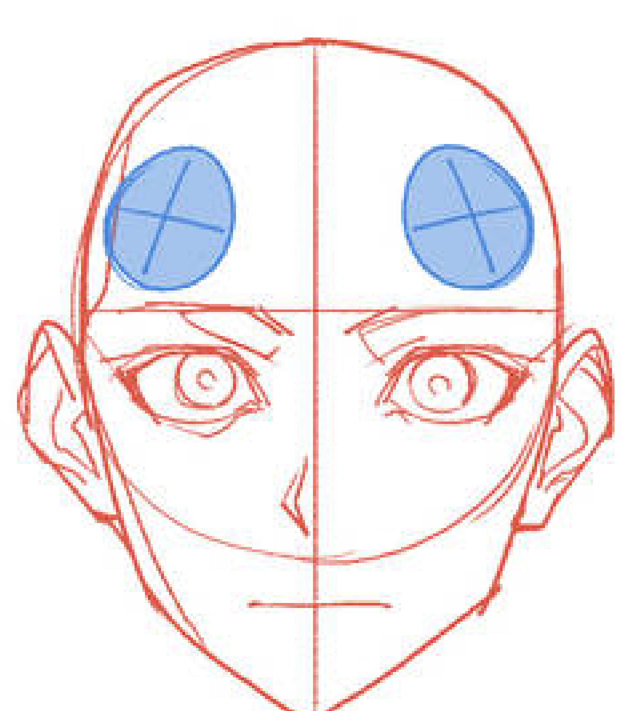
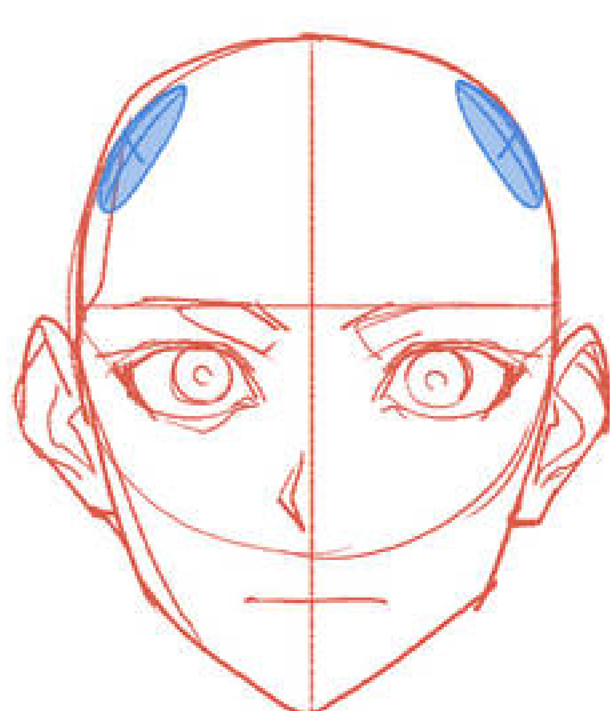


착지한 후의 표현시
옷이나 머리카락 등
과하게 펄럭이면
밑에서 바람이 올라오는
느낌으로 보이게 됩니다

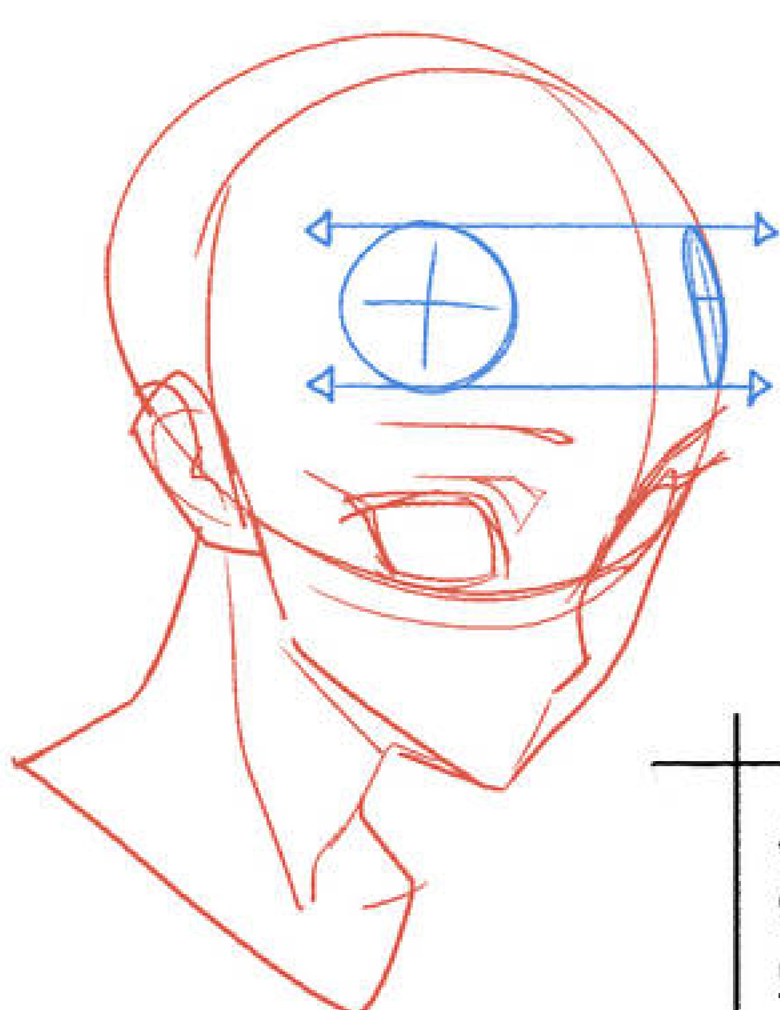
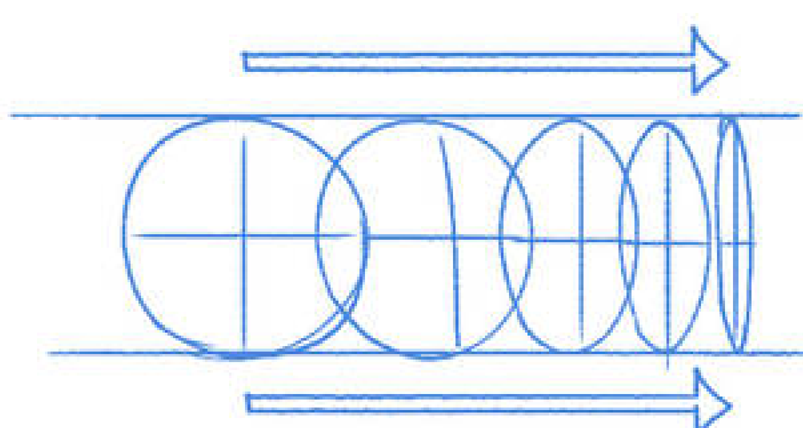


key point

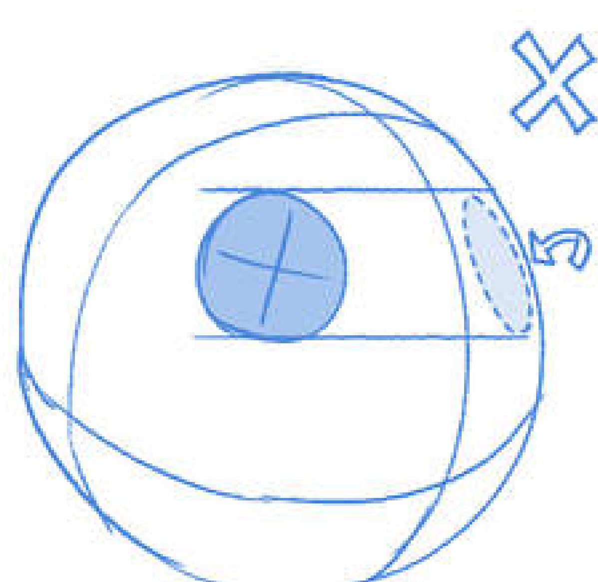
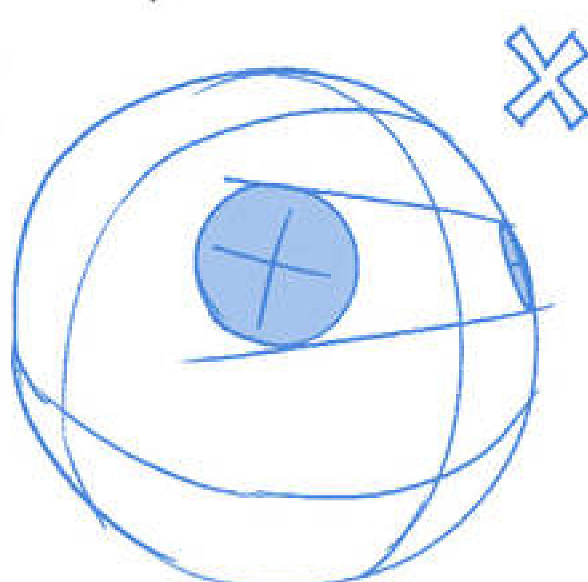
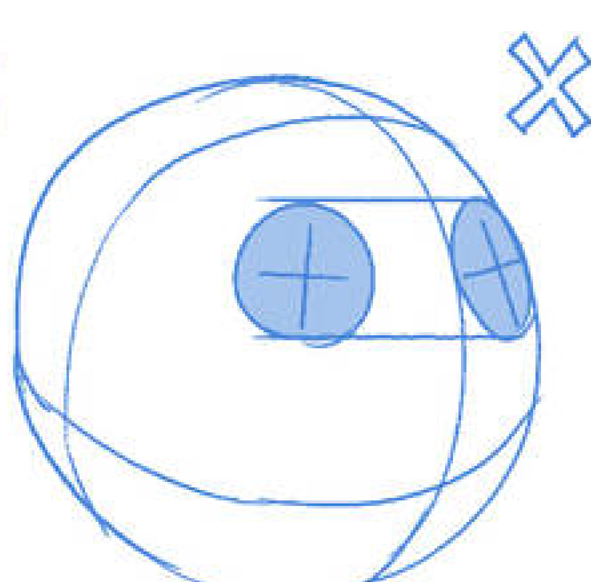
▌Q : 얼굴에 난 뿔의 형태가 삐뚤게 보여요

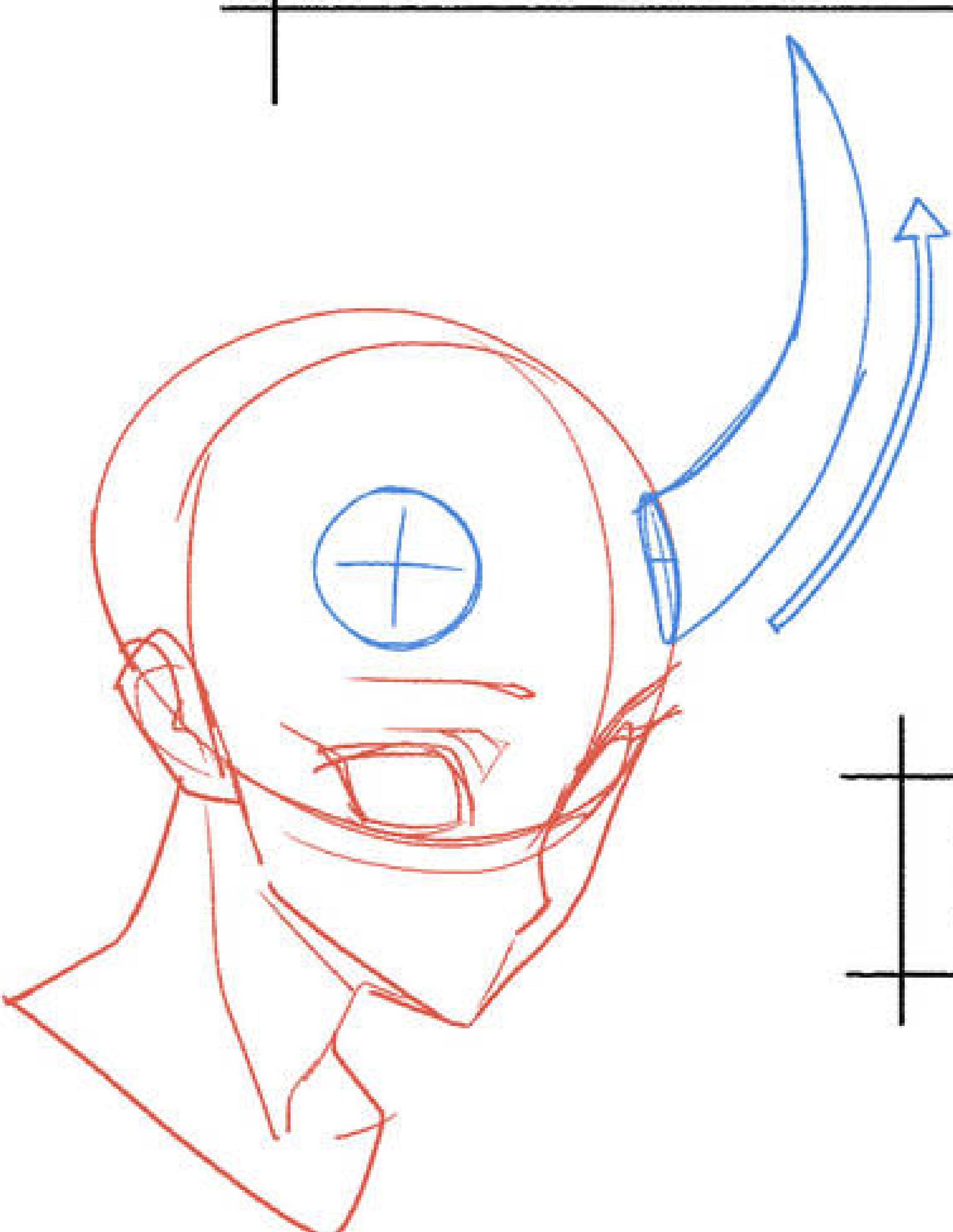
캐릭터 머리에 난 뿔의 개수 및 형태와 위치는 다양하기 때문에
그리는 사람의 취향에 따라 혹은 이유에 맞춰 그려주면 됩니다

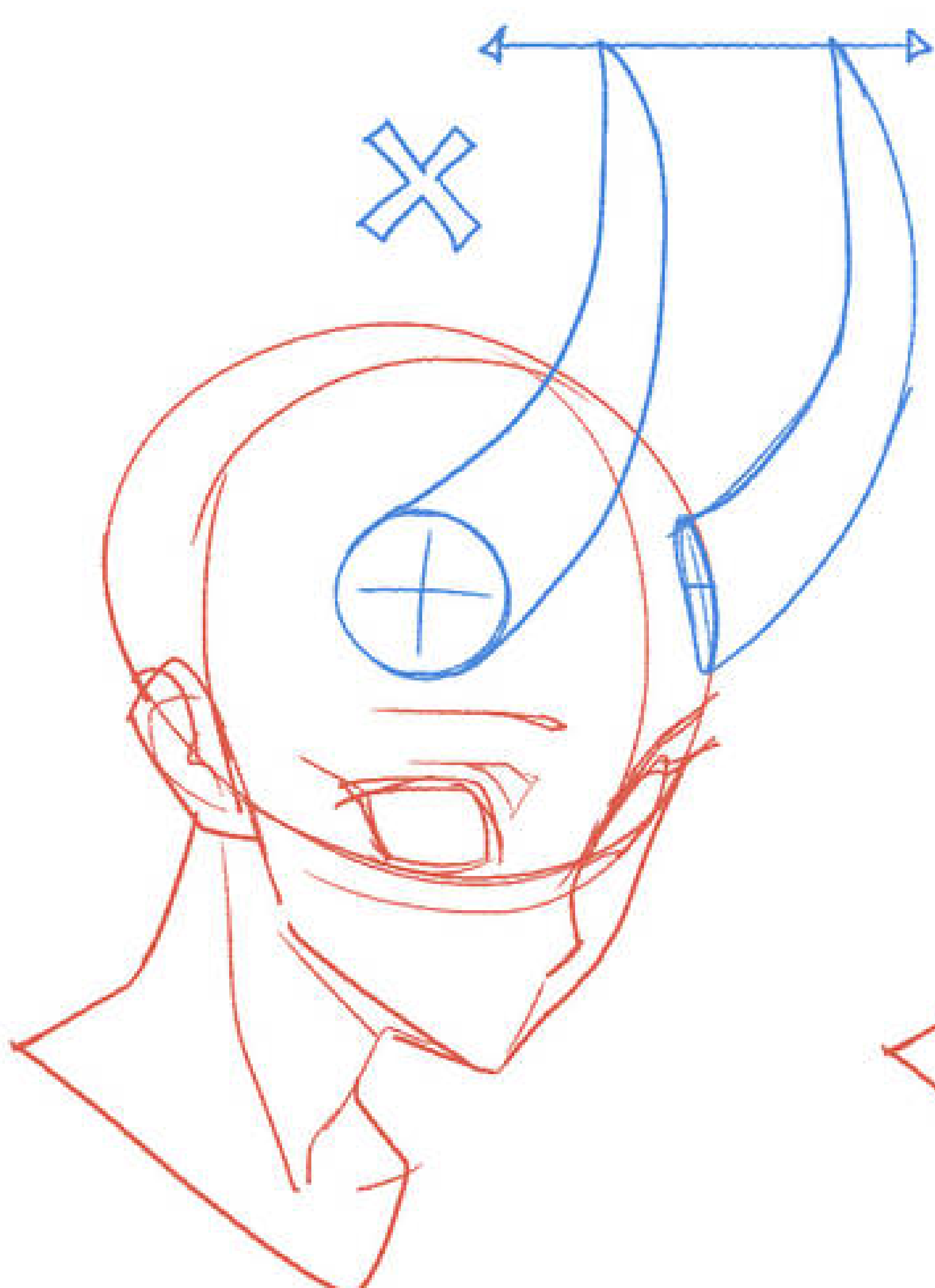
뿔이 자라나는 원형 위치의 길이를 맞춰주고
얼굴이 반 측면일 경우 뿔 원형의 형태는 변하게
되면서 양쪽의 생김새가 달라지게 됩니다

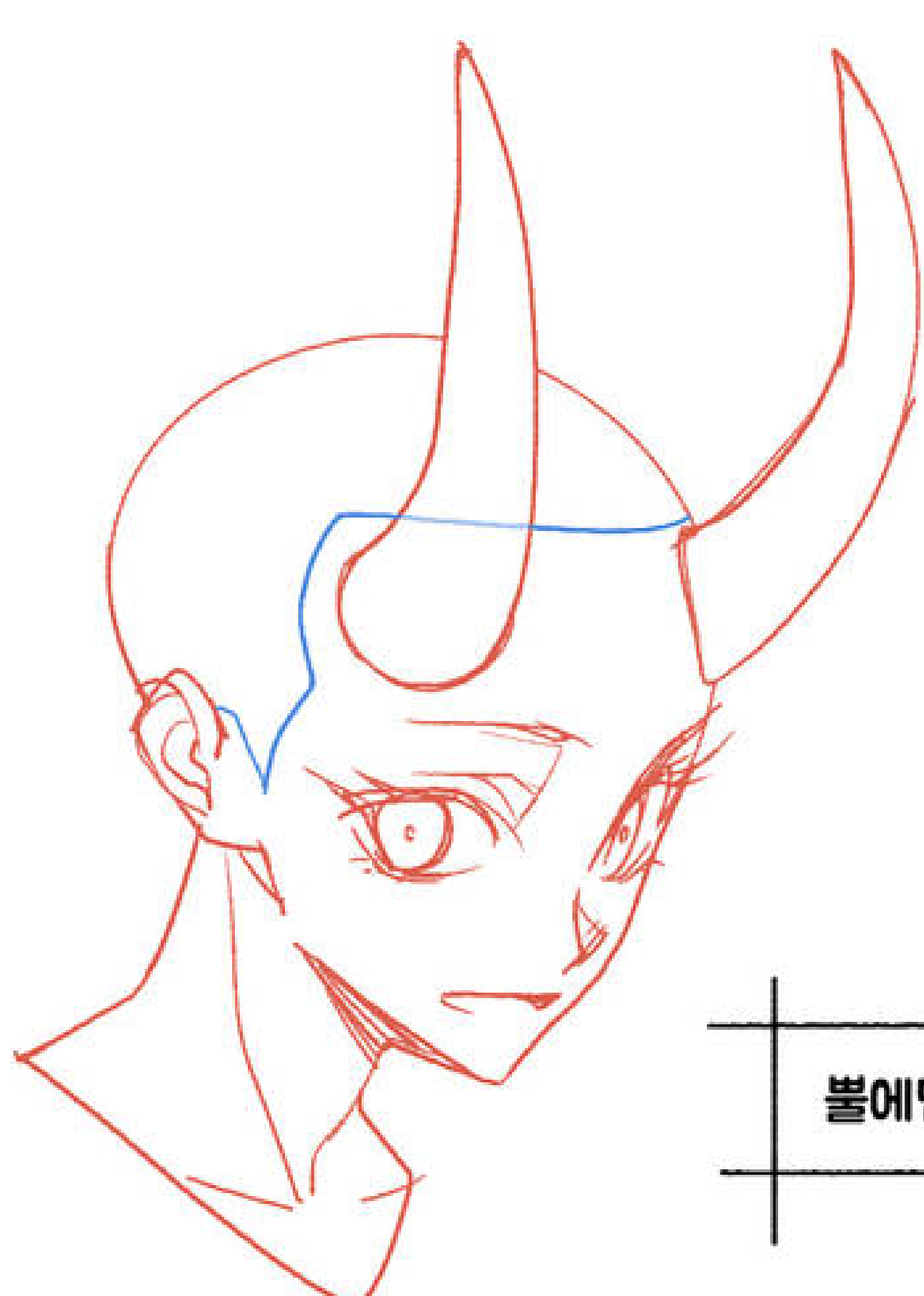
원형의 위치를 잘못 그리고 크기에 차이를 두거나
각도에 따른 변화가 없다면 틀린 형태로 보이게 됩니다

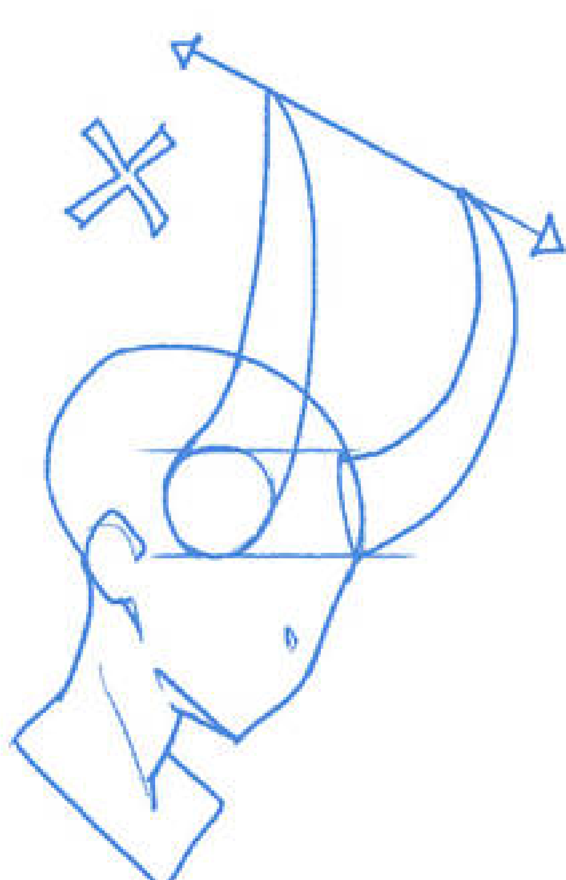


뿔의 실루엣이 명확하게
보이는 부분부터 그려줍니다

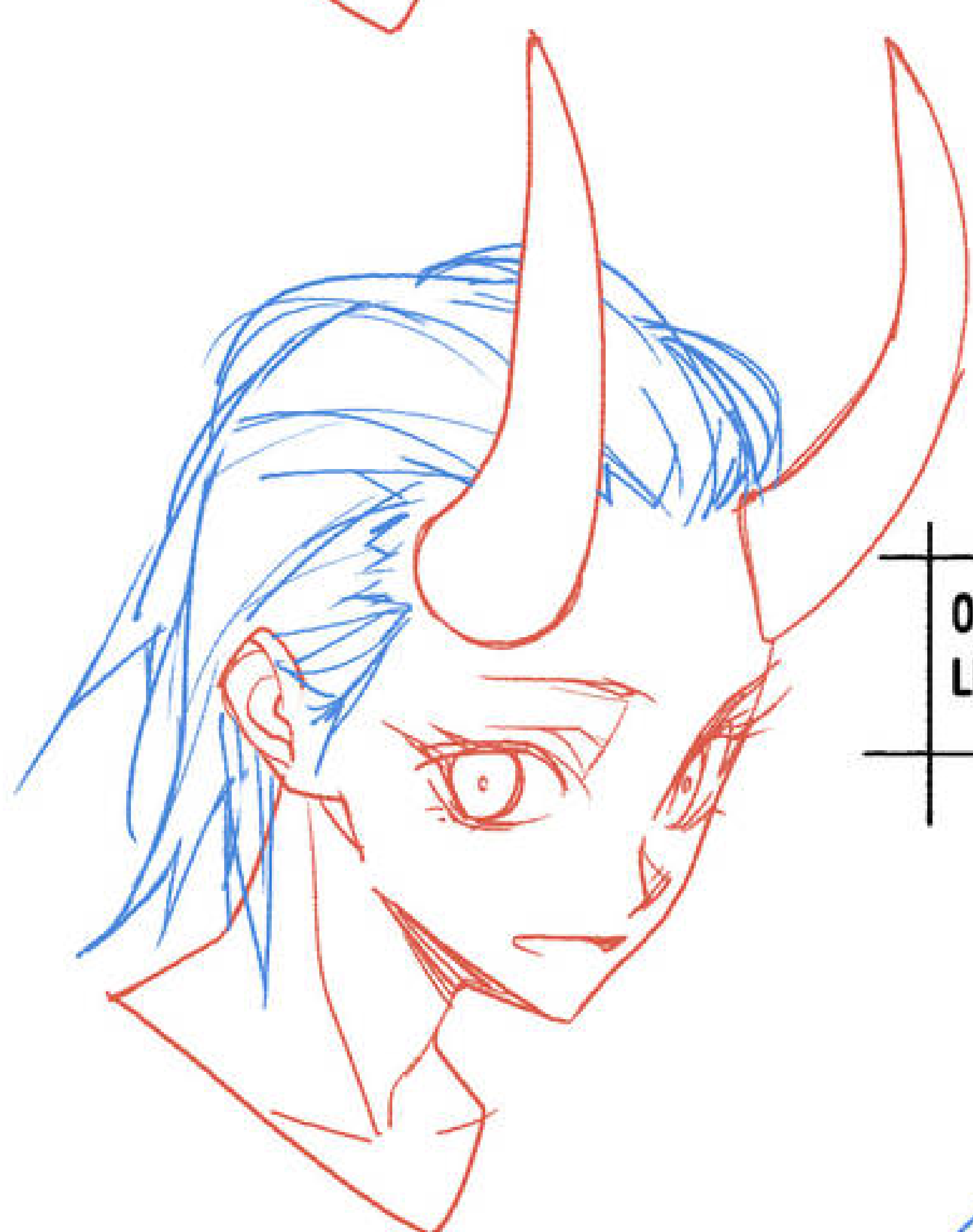



얼굴 각도를 고려해서 뿔의 휘어지는 실루엣도 변화가 있습니다

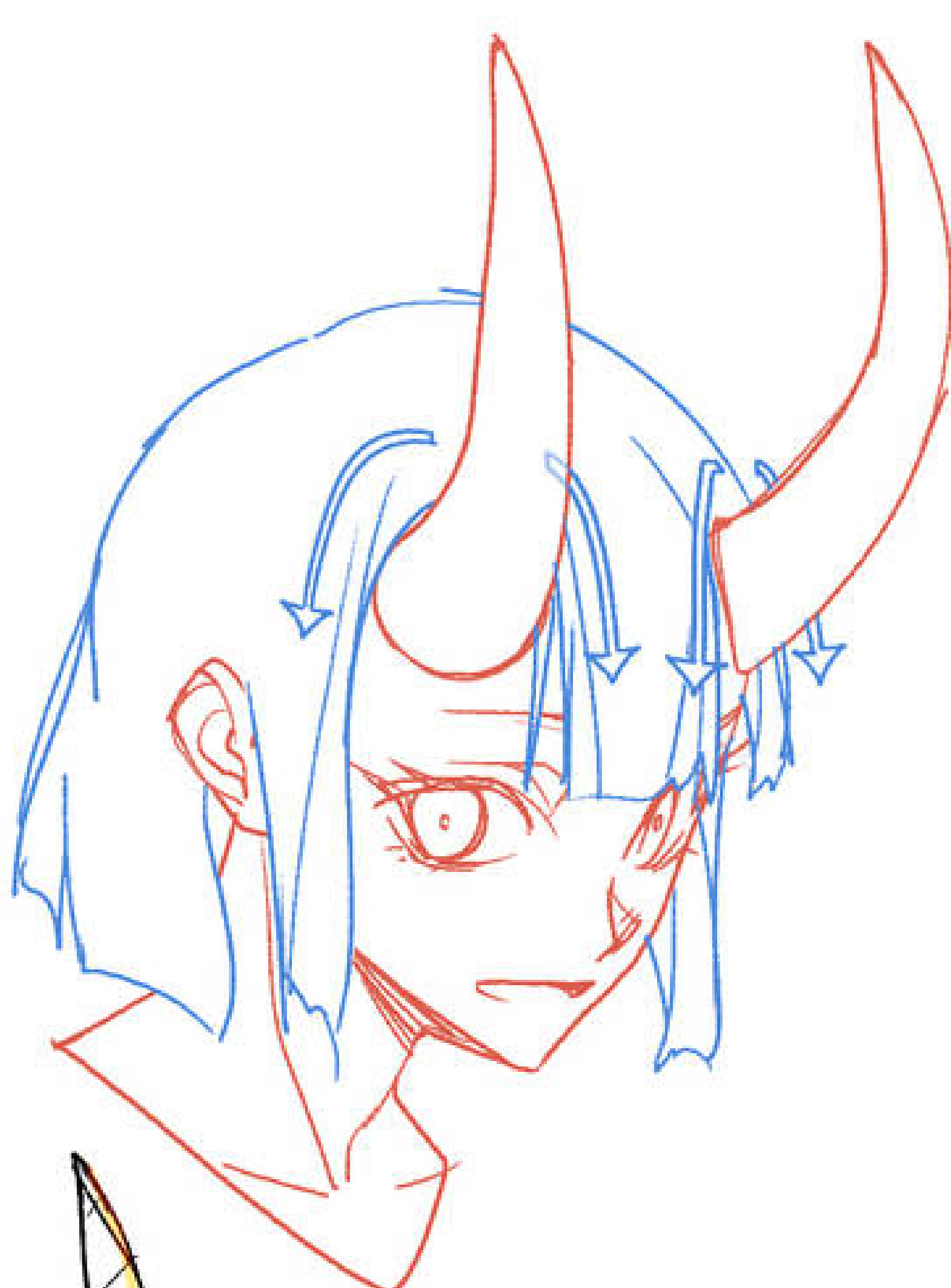




뿔에만 투시를 적용하면 틀린 그림이 됩니다



이마 라인을 생각하며 올린 머리나
내린 머리 스타일을 만들어줍니다

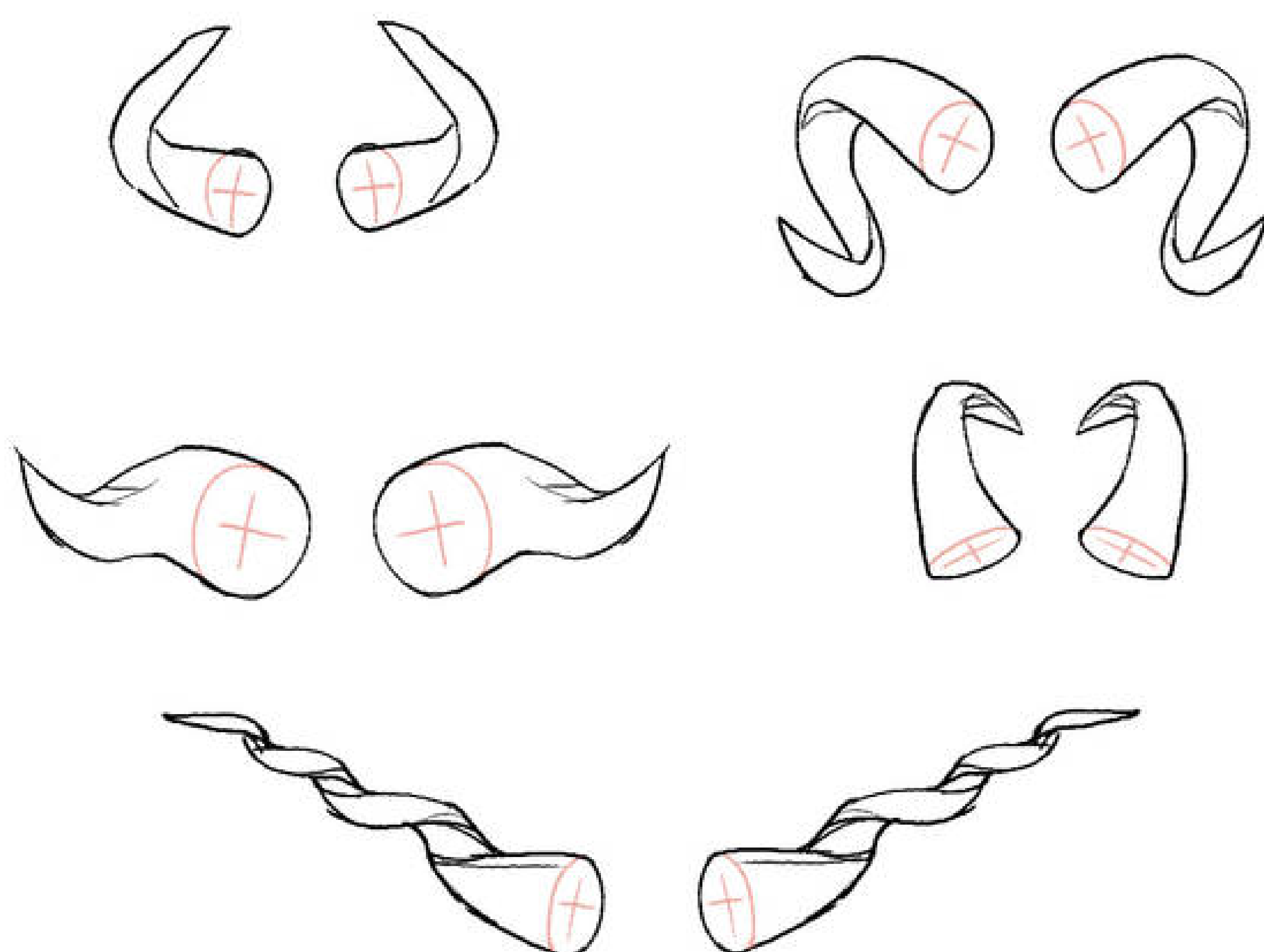


내린 머리의 경우 뿔로
인해 갈라지며 내려오는
형태를 표현하면 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

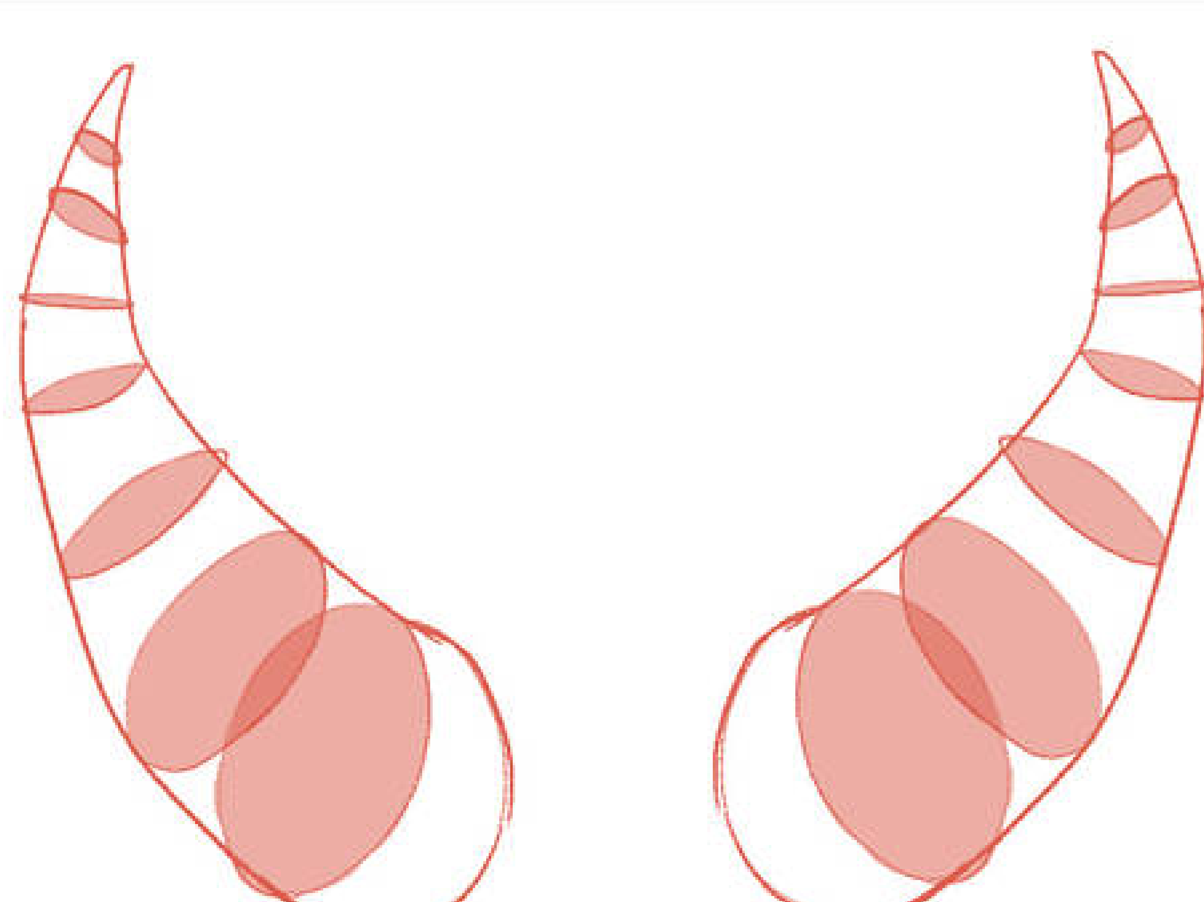
타코작가의 알아두면 좋다!!



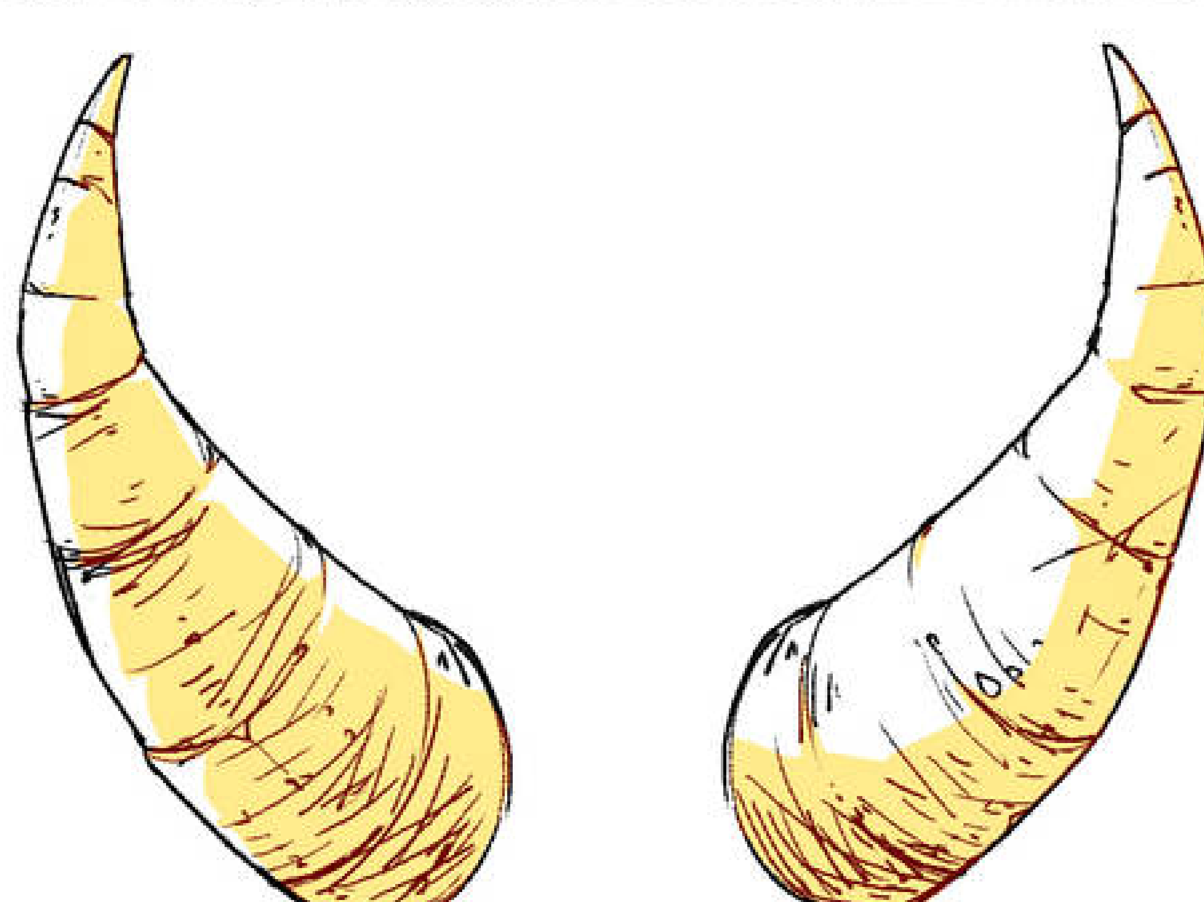


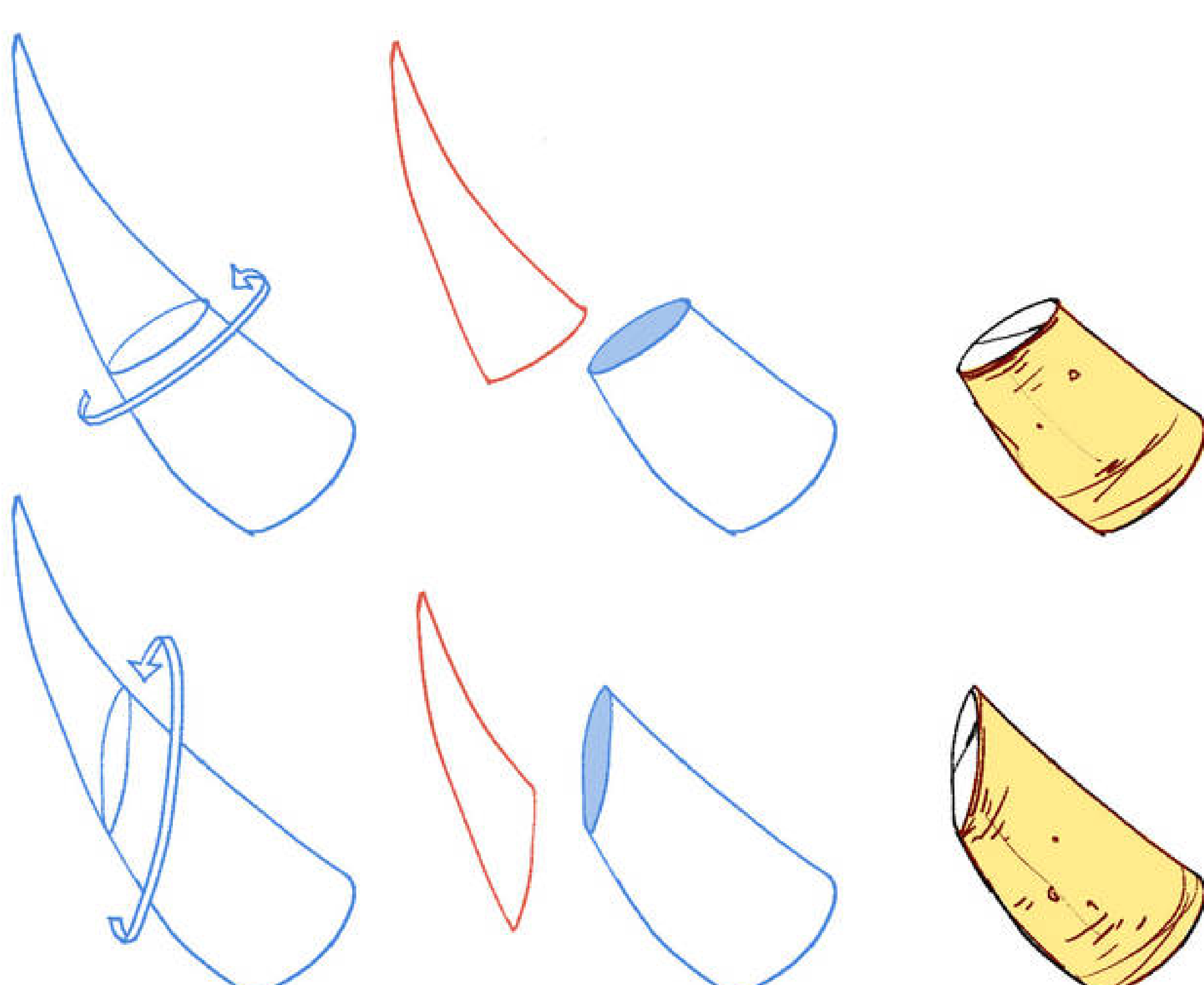
key point

Q : 다양하게 부러진 뿔의 모습도 알려주세요

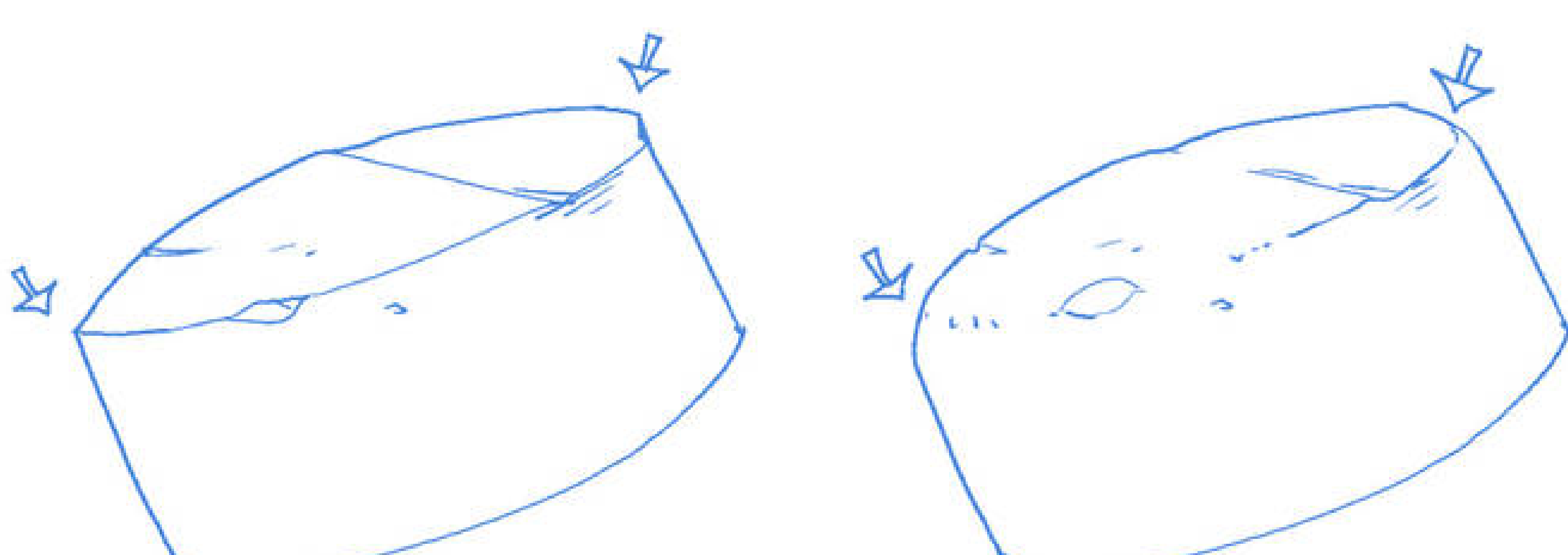


뿔이 휘어지는 각도에 따라 변하는 투시를 알면 잘린 형태의 뿔을 표현할 수 있습니다

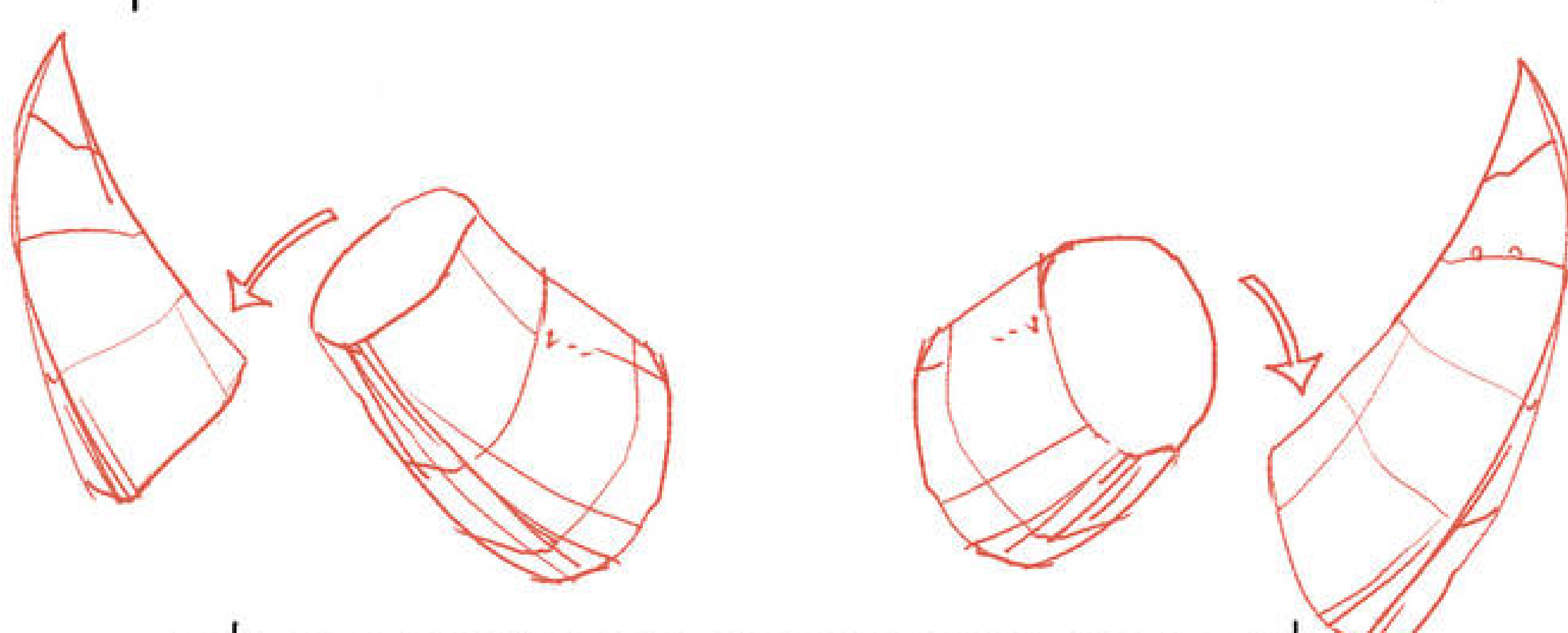




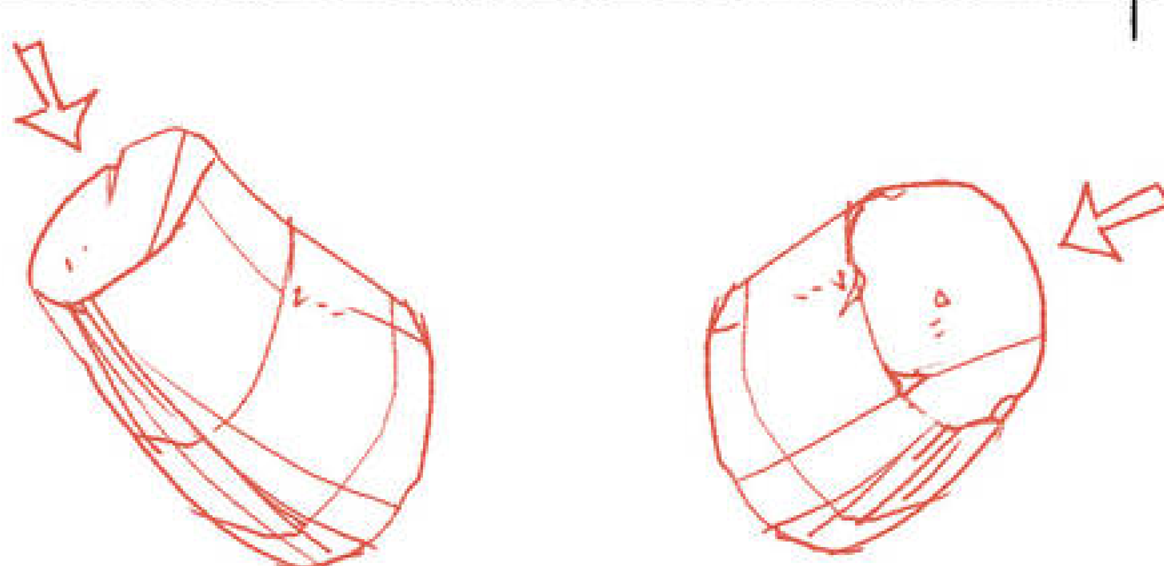
잘리거나 부러진 각도에 맞춰 단면의 원형을 만들어 그려줍니다

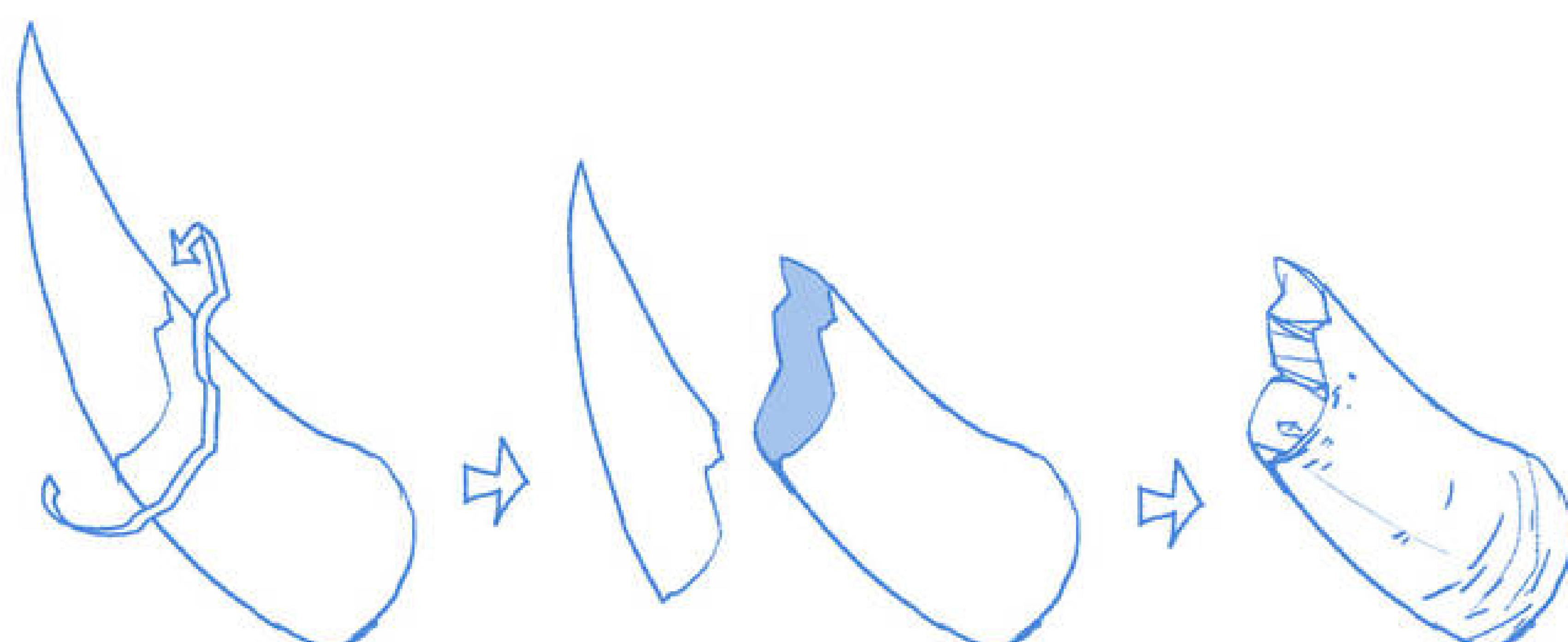


뿔의 단면은 시간과 세월이 많이 지날수록 날카로운 면이 사라집니다



뿔 단면에 질감 표현을 추가해주면 디테일이 올라갑니다





잘린 것이 아닌 부러진 형태로 자연스러움을
주려면 단면을 울퉁불퉁하게 만들어 그립니다

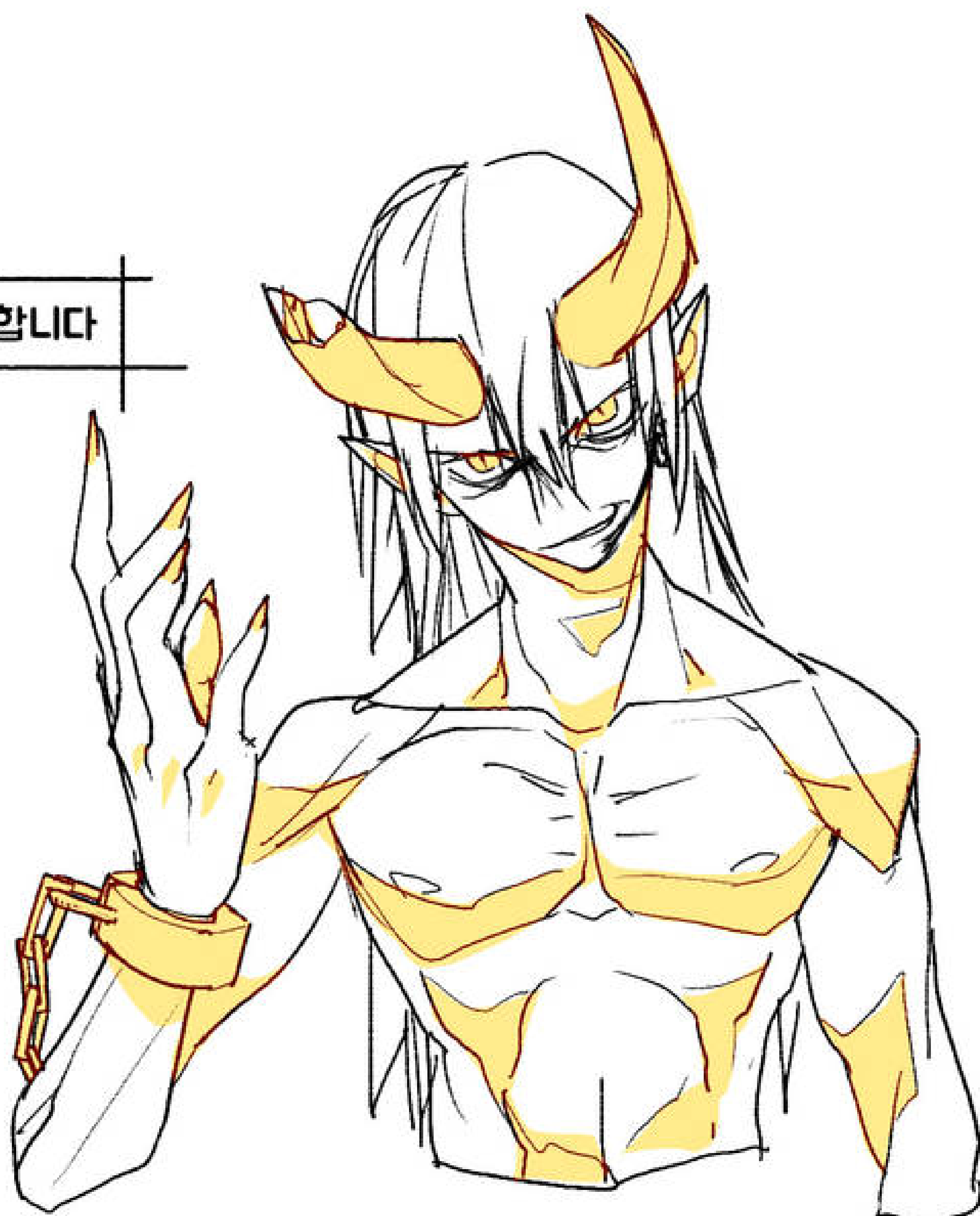
캐릭터에 응용해서 뿔의 위치를 확인합니다



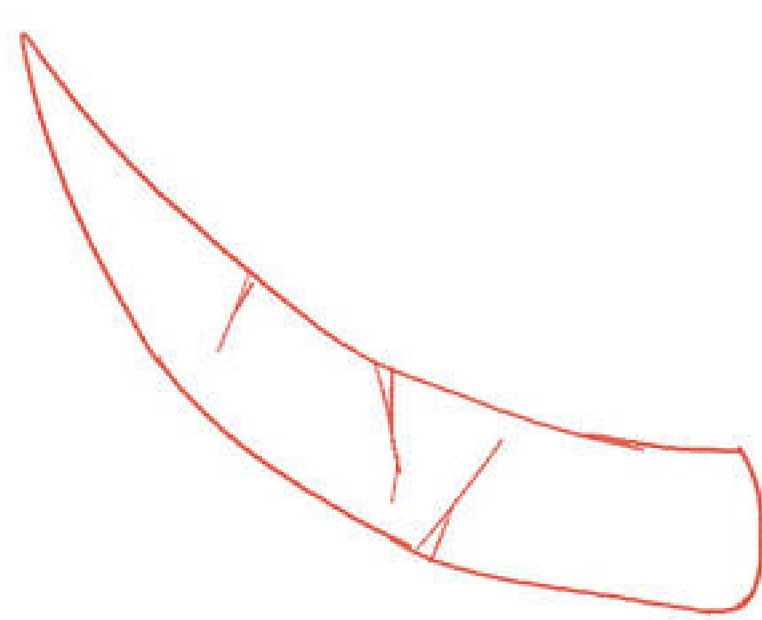


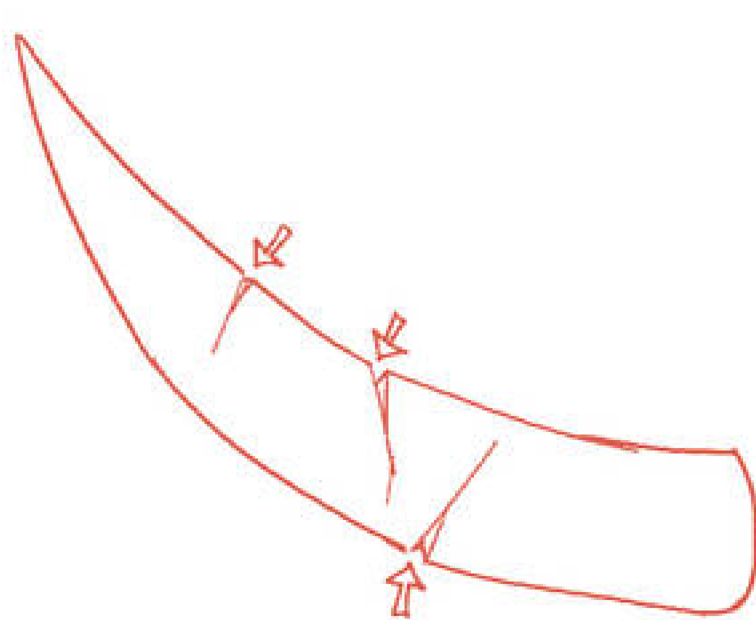
캐릭터 묘사 및 뿔의
디자인을 해주고 부러진
단면을 뿔 각도에 맞춰
원하는 형태로 표현합니다

선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



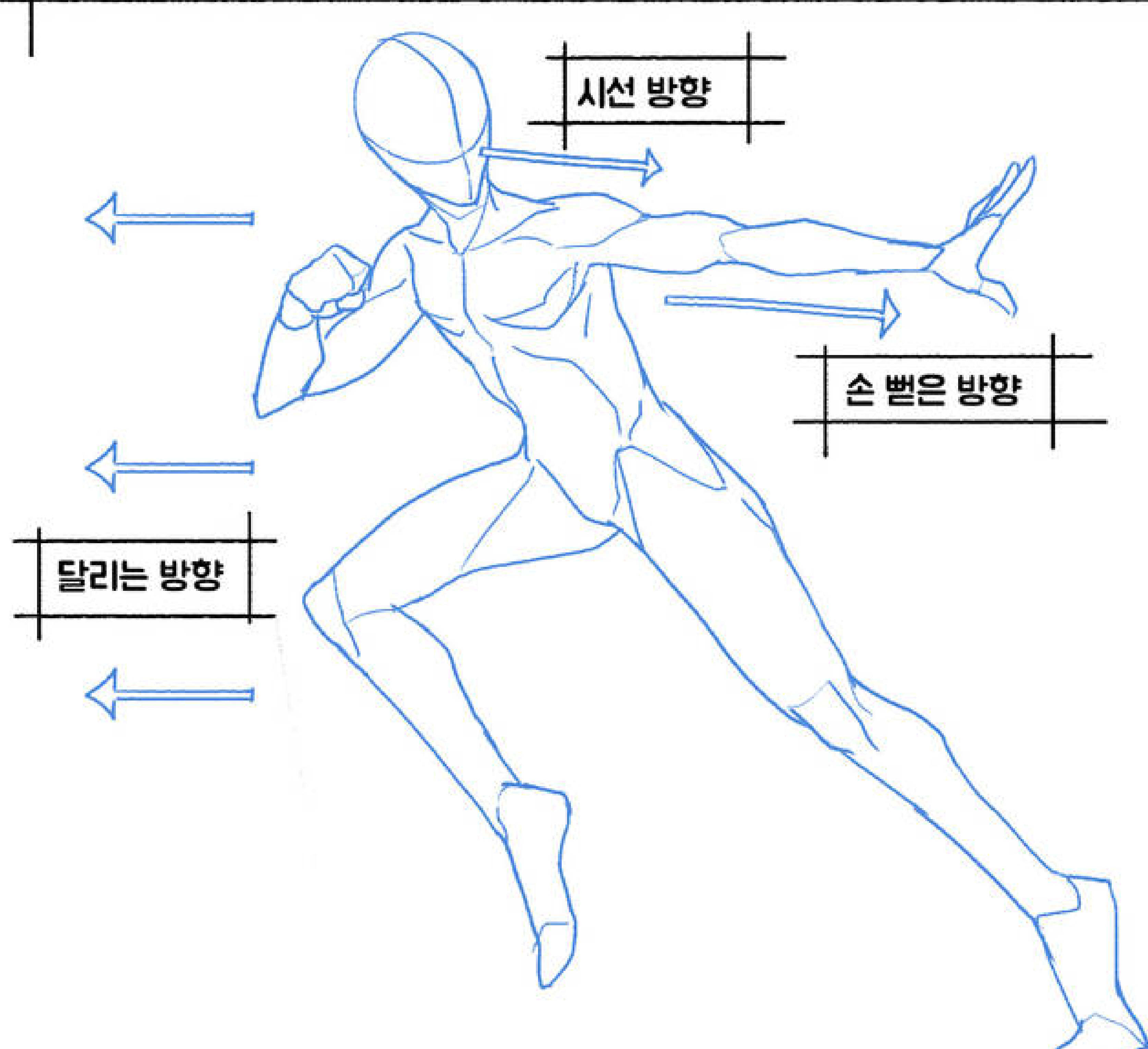




key point

Q : 달리면서 뒤로 손 뻗는 모습을 그려주세요

먼저 옆에서 본 인체의 흐름을 확인하고 응용해서 그리면 좋습니다
몸을 살짝 비틀어서 팔을 뒤로 뻗고 얼굴 방향은 손을 뻗은 곳을 보게 그립니다



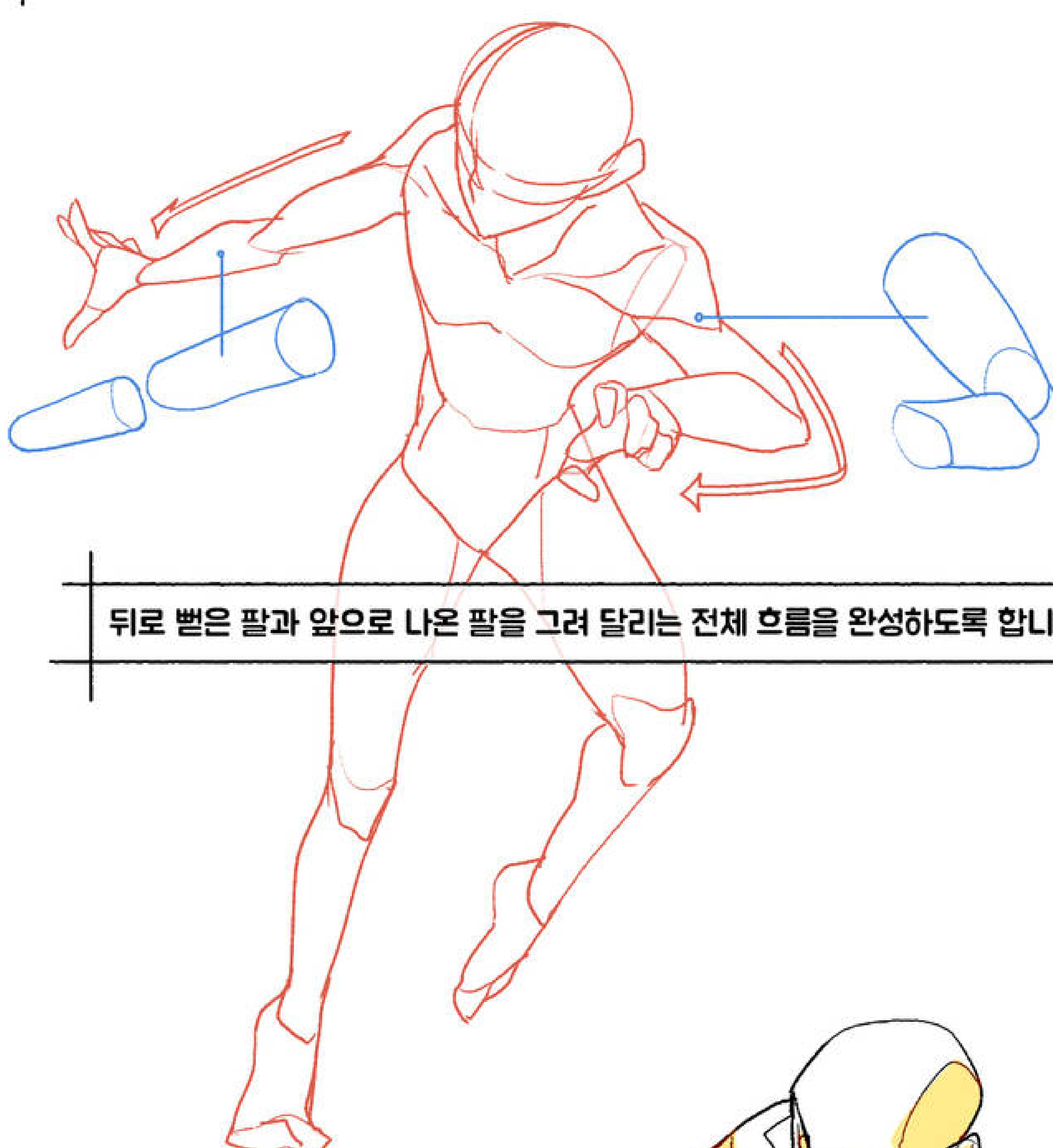


팔을 뻗는 어깨의 위치가 조금 더 위로 향하게 그립니다

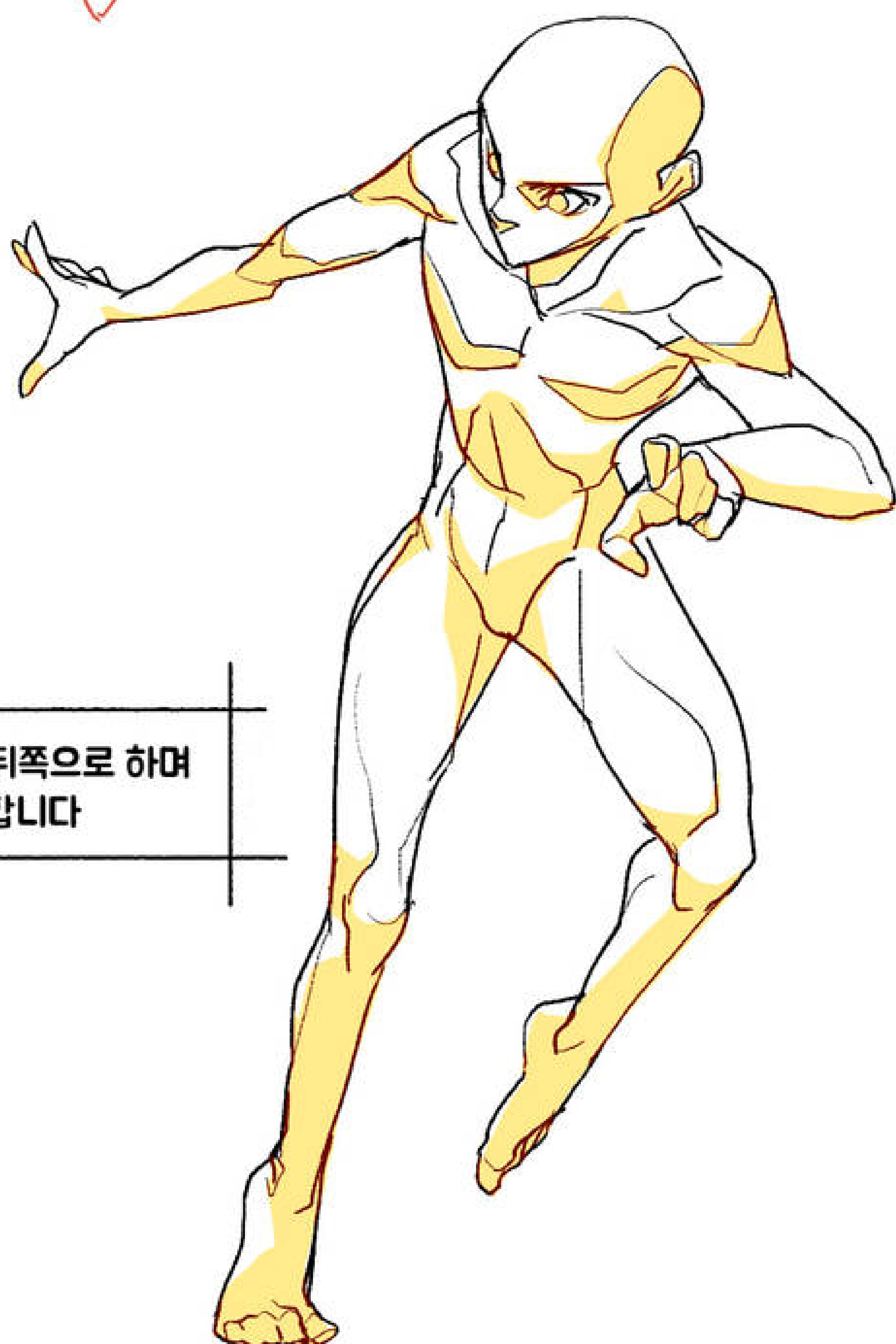
달리는 형태로 다리 한쪽은 무릎을 올려주고
한쪽은 뒤로 뻗어 표현해주면 좋습니다



지면에 닿는 발의 형태는 발바닥이 아닌 발가락으로 지탱하는 느낌으로 만들어 줍니다



뒤로 뻗은 팔과 앞으로 나온 팔을 그려 달리는 전체 흐름을 완성하도록 합니다



눈동자로 시선 처리를 뒤쪽으로 하며
인체를 다듬고 마무리합니다

뒤에서 본 형태로 응용합니다

상체가 비틀어지면서 옆면과
가슴 부분이 조금 보이게 됩니다

위와 같은 방식으로 뒤로 뻗은
다리와 무릎이 올라간 다리를 그려
달리는 하체 형태를 만들어 줍니다

뒤로 뻗은 손을 먼저 그려서
위치를 잡아주고 원기둥 형태의
팔을 어깨 지점부터 손과 이어 그립니다

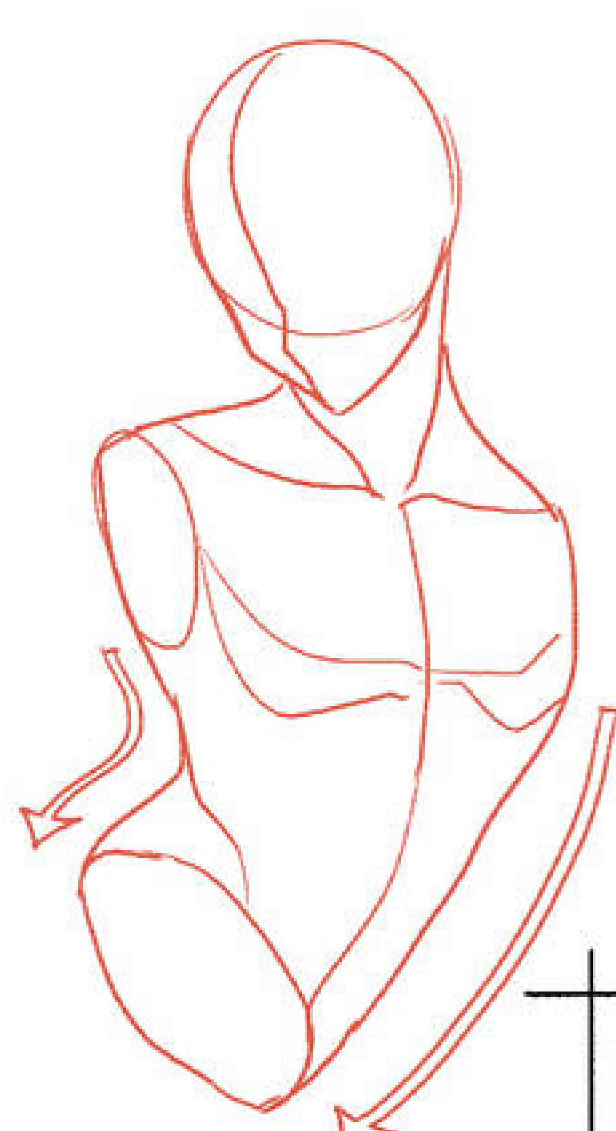
선을 정리하며 마무리합니다

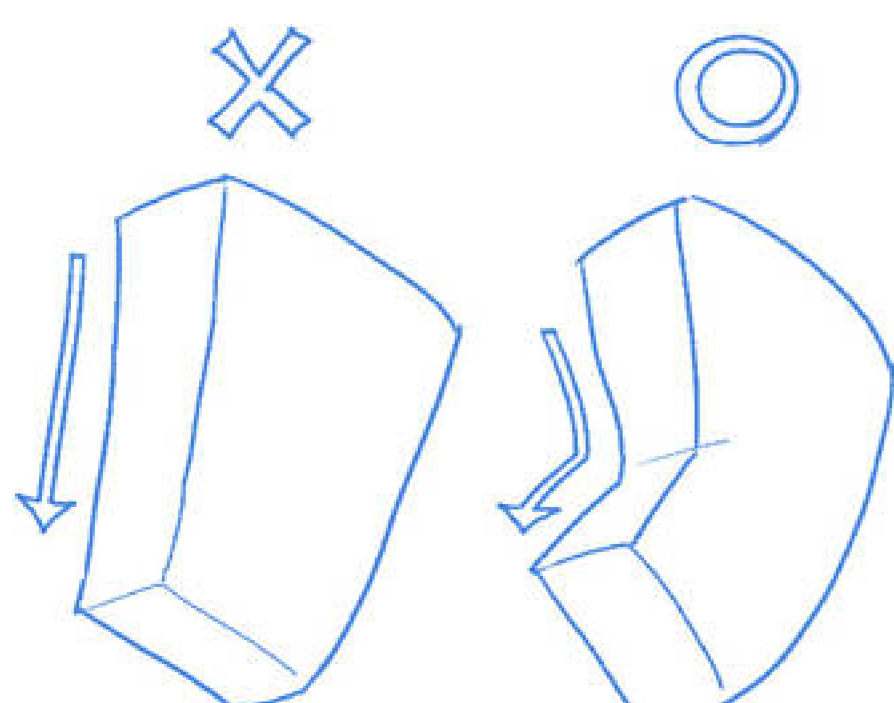
타코작가의 알아두면 좋다!!

연출 및 포즈에 따라
화면과 가까이 있는 인체의
특정 부위를 크게 강조하고
멀리 있는 부위를 작게 그려주면
다이내믹한 연출이 가능합니다

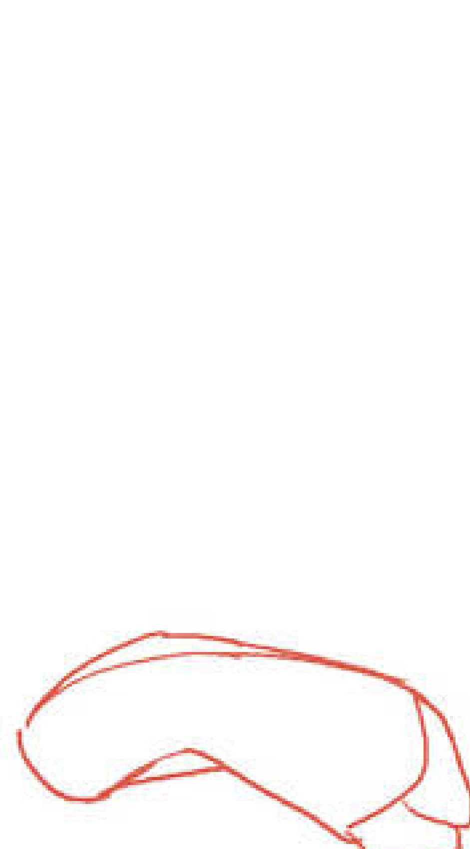
key point

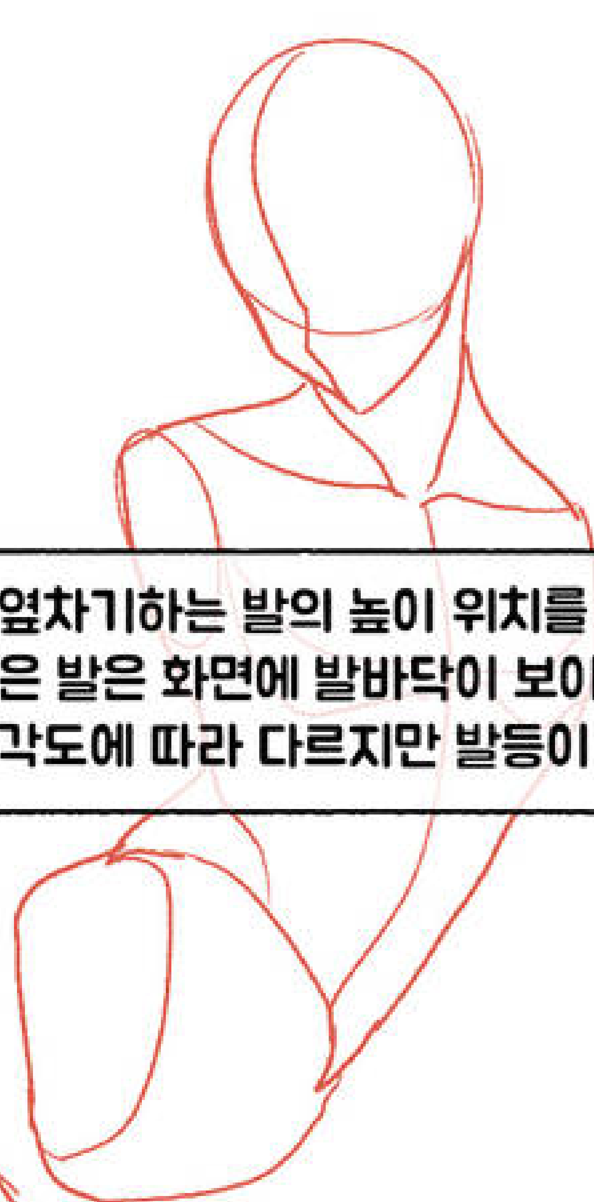
Q : 이단 옆차기하는 모습을 알려주세요



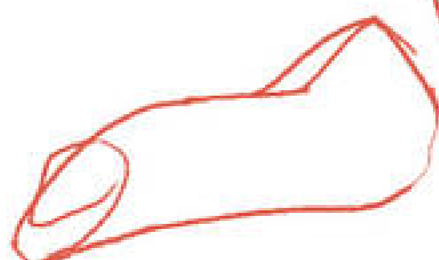


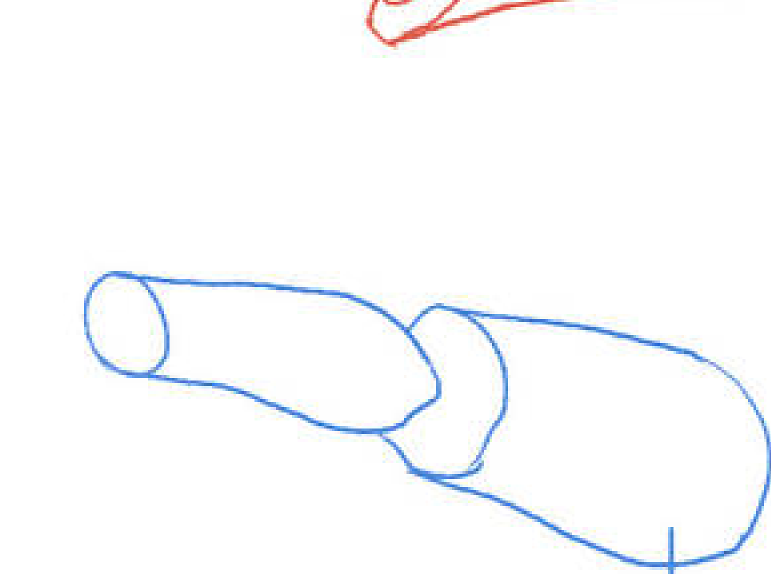
상체의 경우 곧게 뻗은 형태가 아닌 앞으로 뻗은
다리로 인해 옆구리가 접힌 형태로 그려져야 합니다

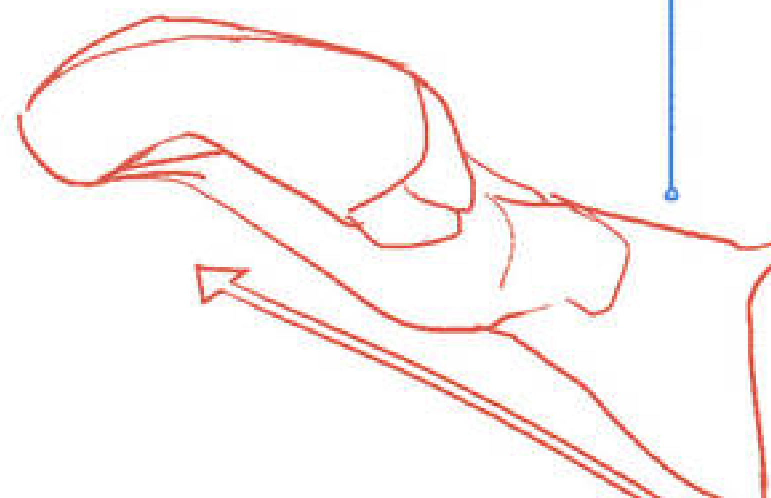


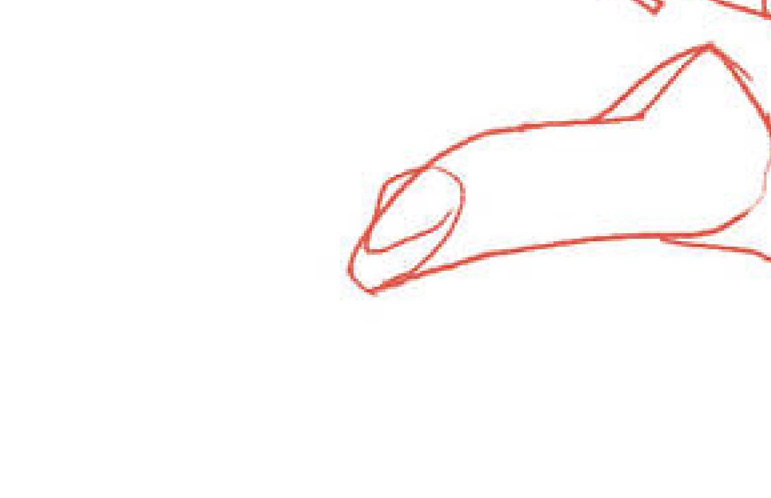


이단 옆차기하는 발의 높이 위치를 정해 그립니다
쭉 뻗은 발은 화면에 발바닥이 보이고 접힌 쪽의
발은 각도에 따라 다르지만 발등이 아래로 향합니다

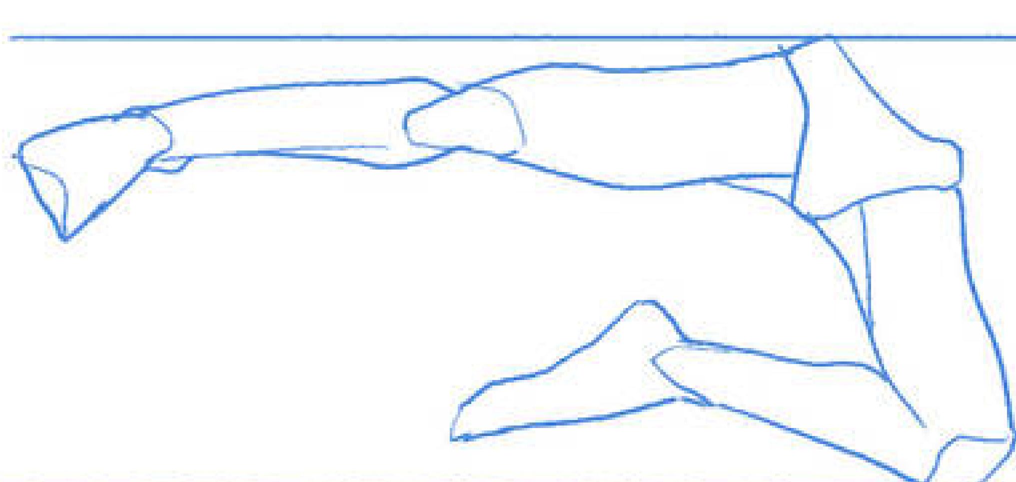


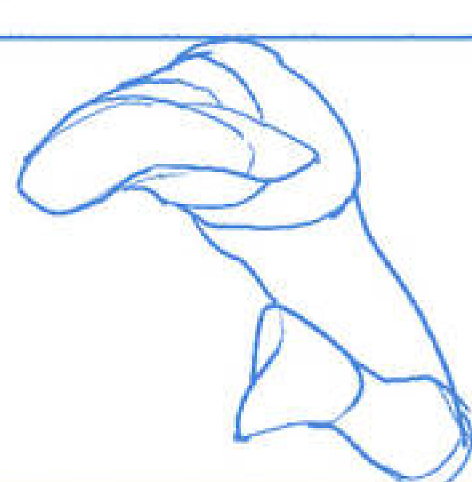




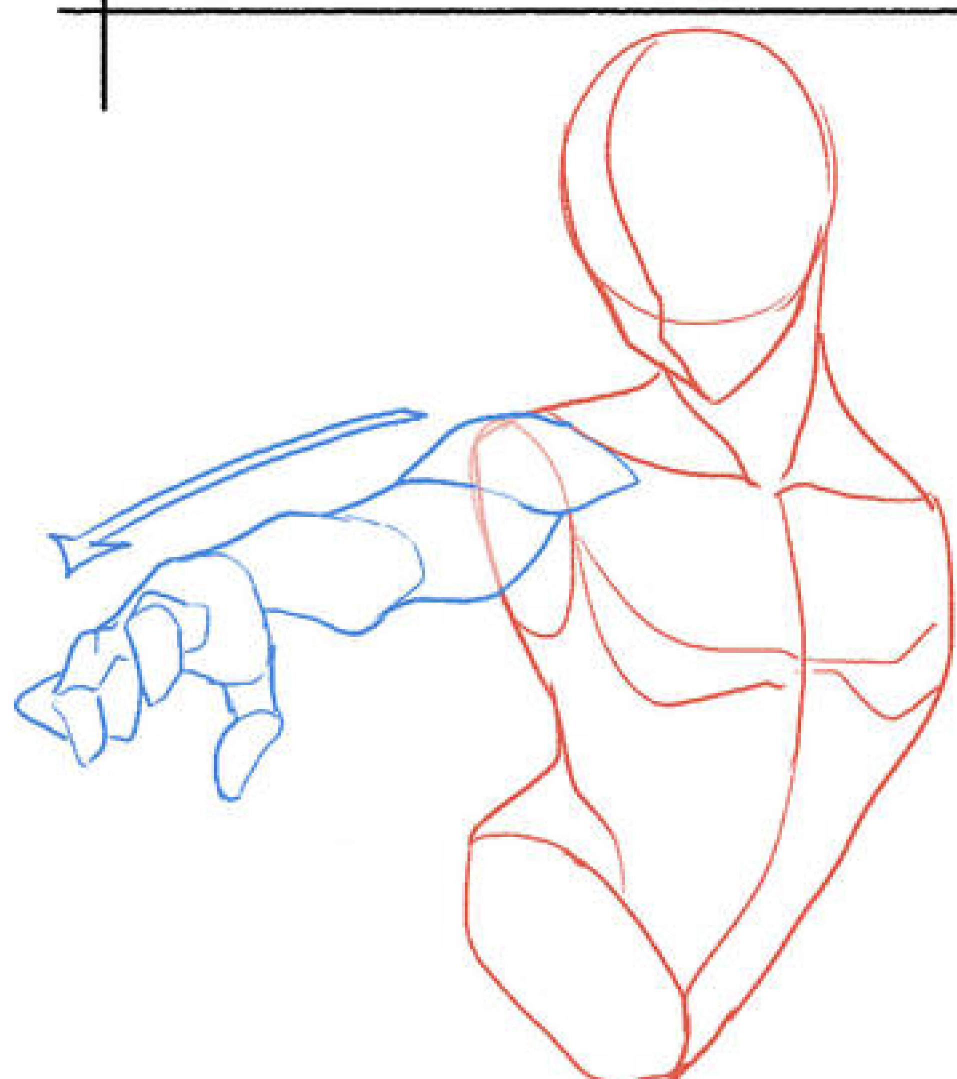


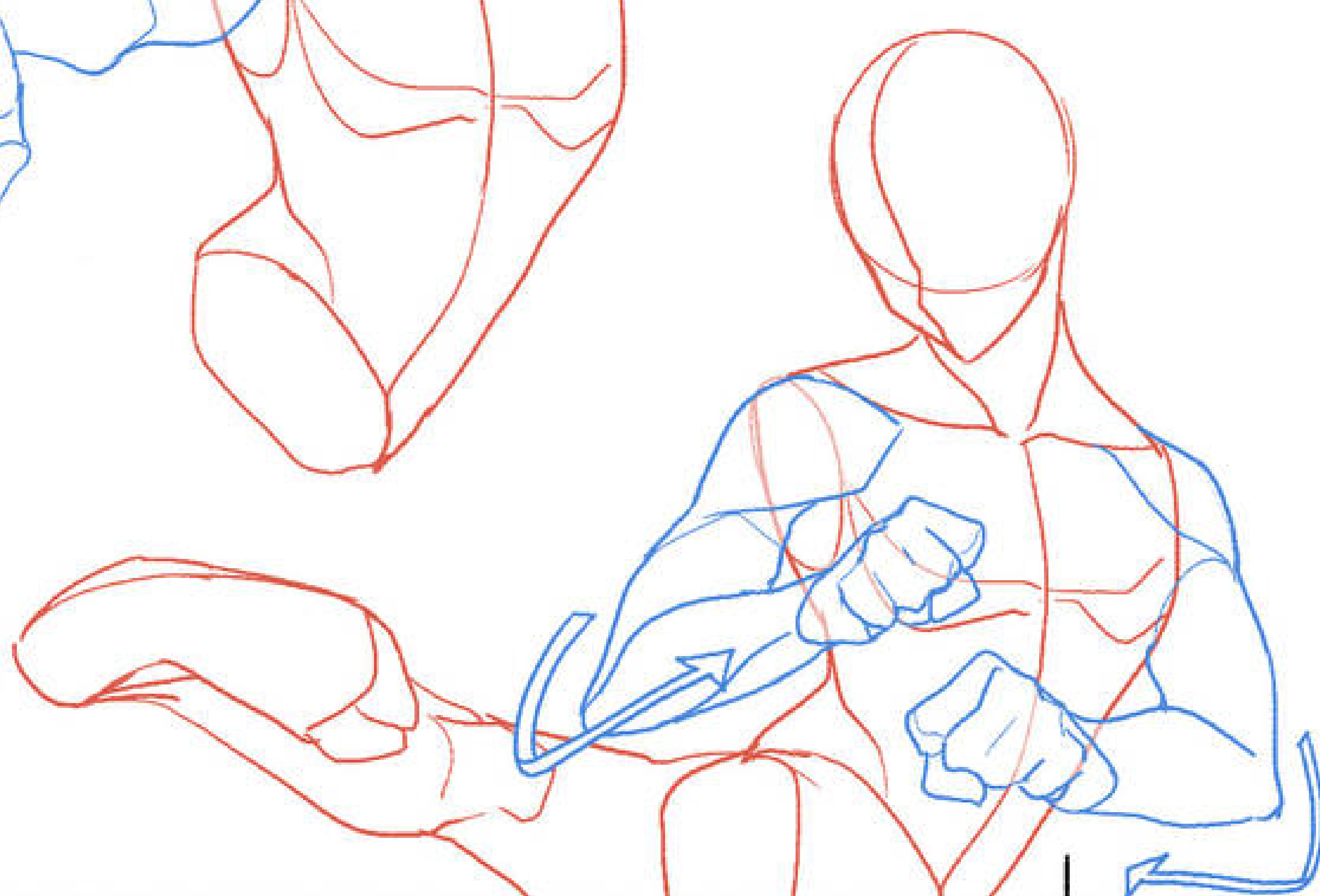
위쪽의 발은 골반과 발을 이어주는 뻗은 다리를 그려주고
아래쪽은 접힌 형태의 다리 모양을 만들어 그립니다



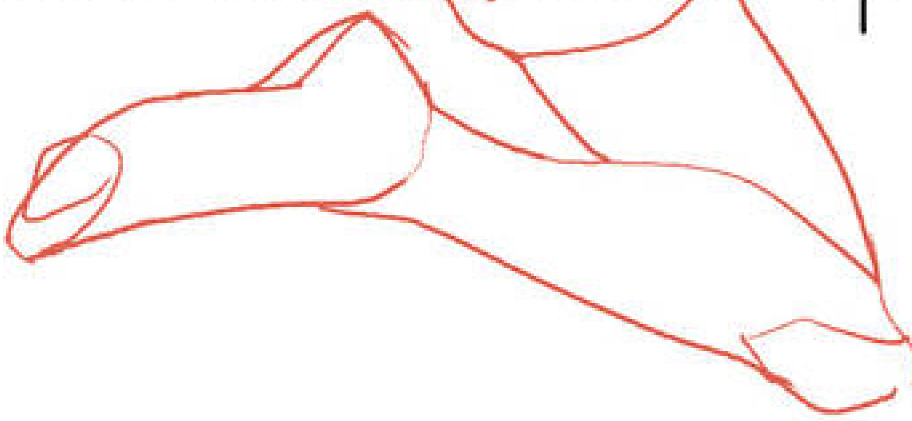


카메라 각도에 의해 보이는 발과 다리의 형태가 다르게 표현돼야 합니다



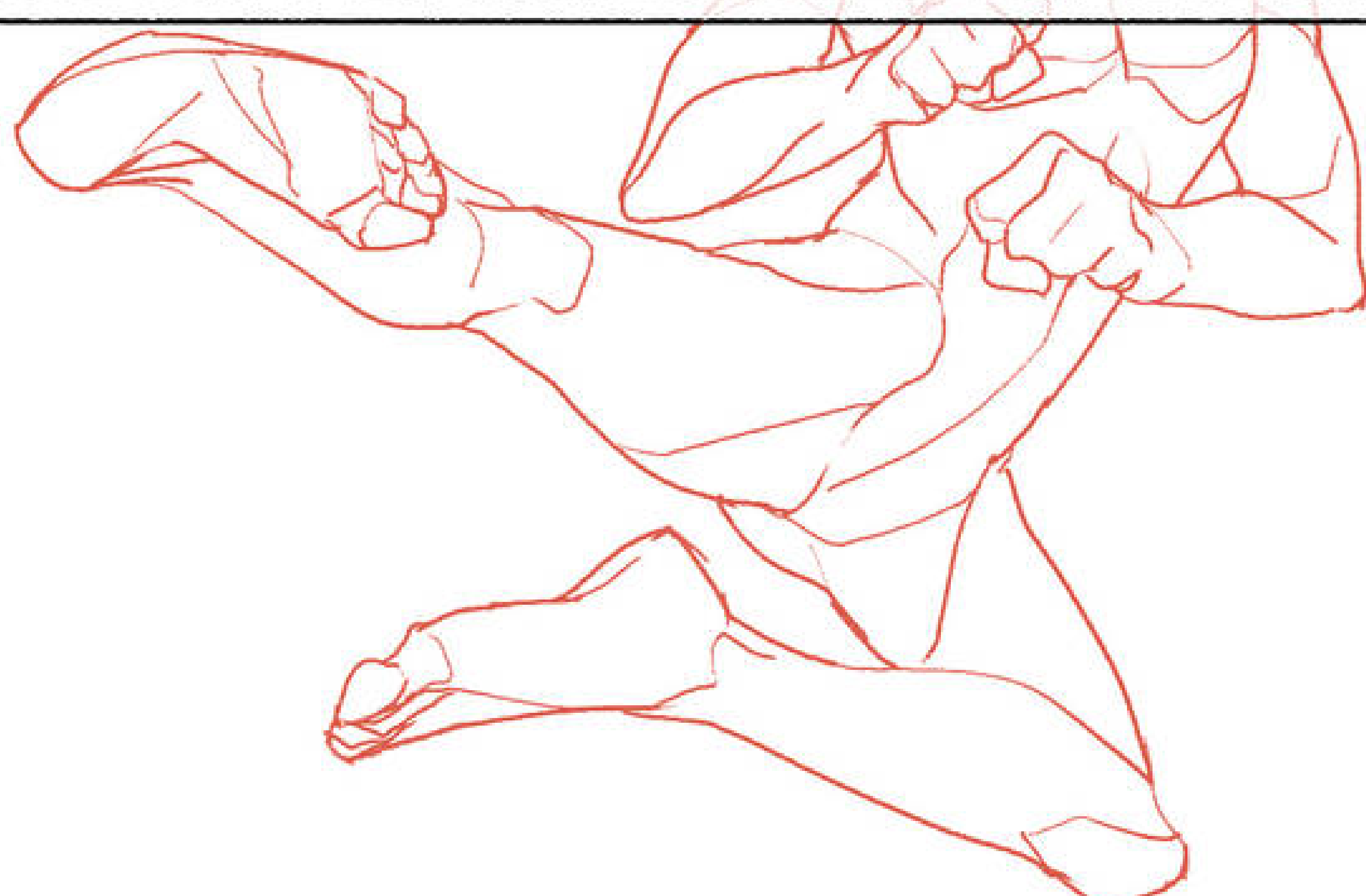


팔의 경우 몸 안쪽으로 접어도 되지만 발과 함께 뻗어도 상관없습니다





묘사를 진행하고 머리카락의 경우 공중에 뜬 상태라 흩날리는 형태로 그리면 됩니다



인체에 맞춰 생각한 옷을 표현하고 헐렁한 옷일수록
몸이 공중에 뜬 상태이기 때문에 펄럭이게 됩니다



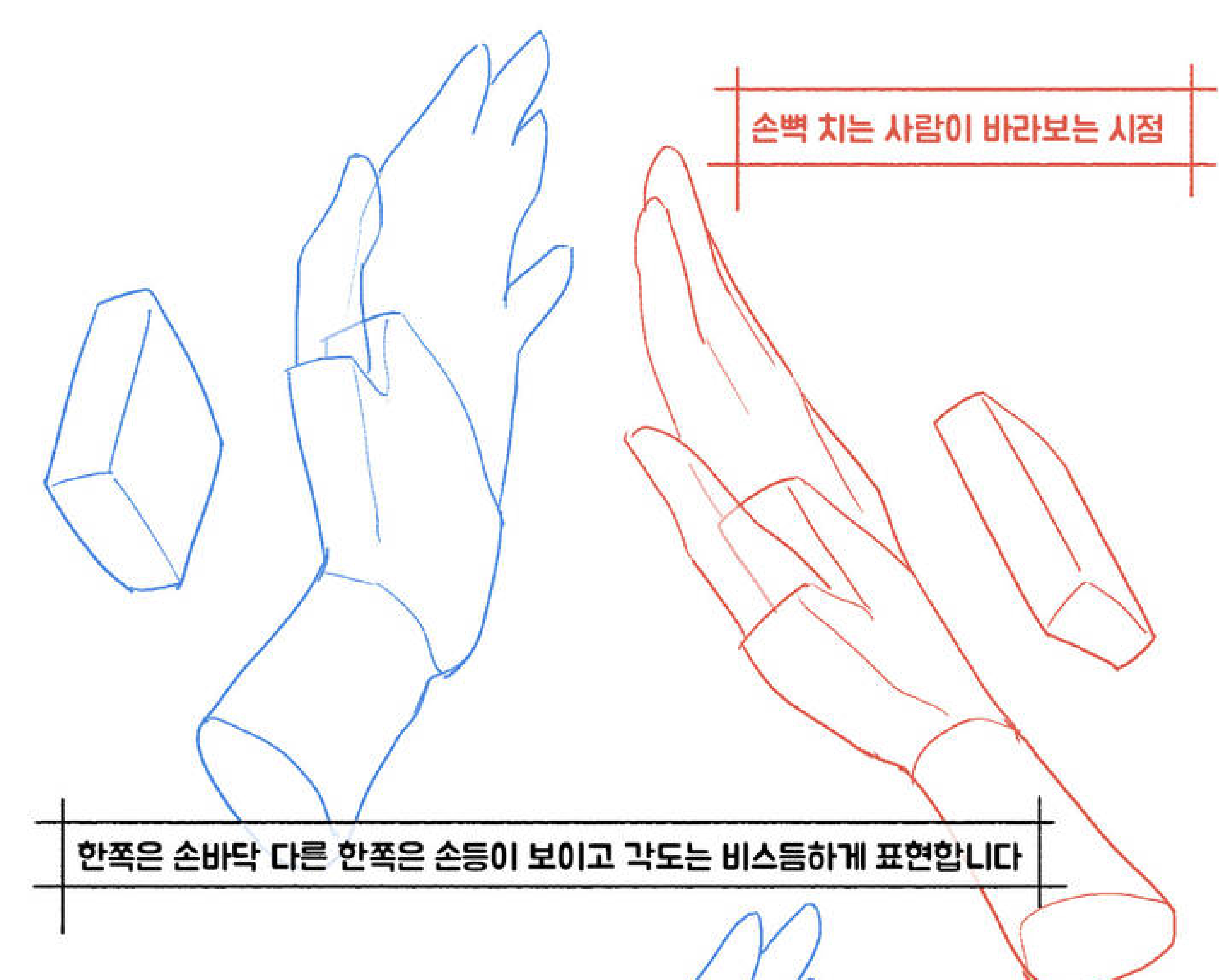


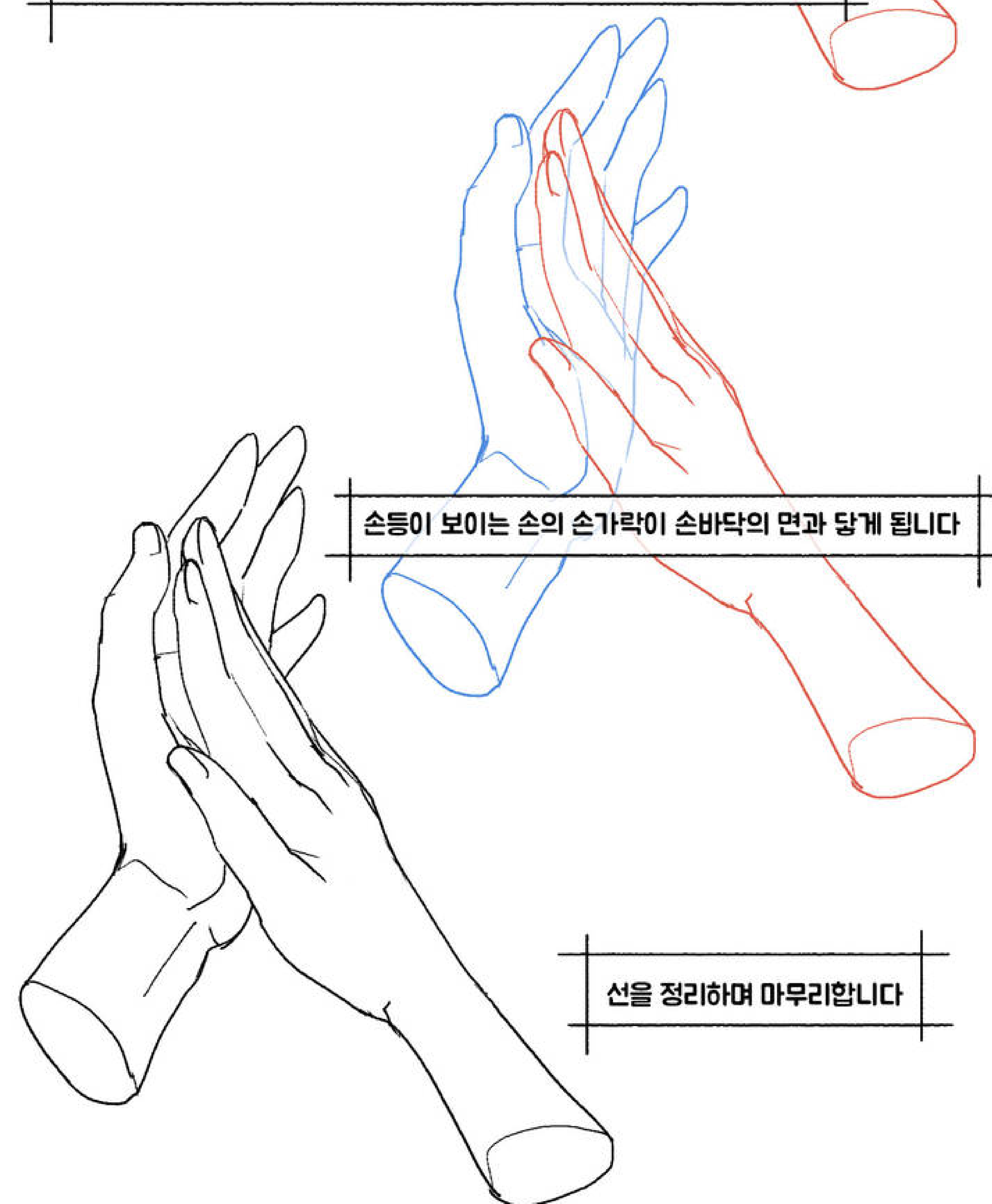
타코작가의 알아두면 좋다!!

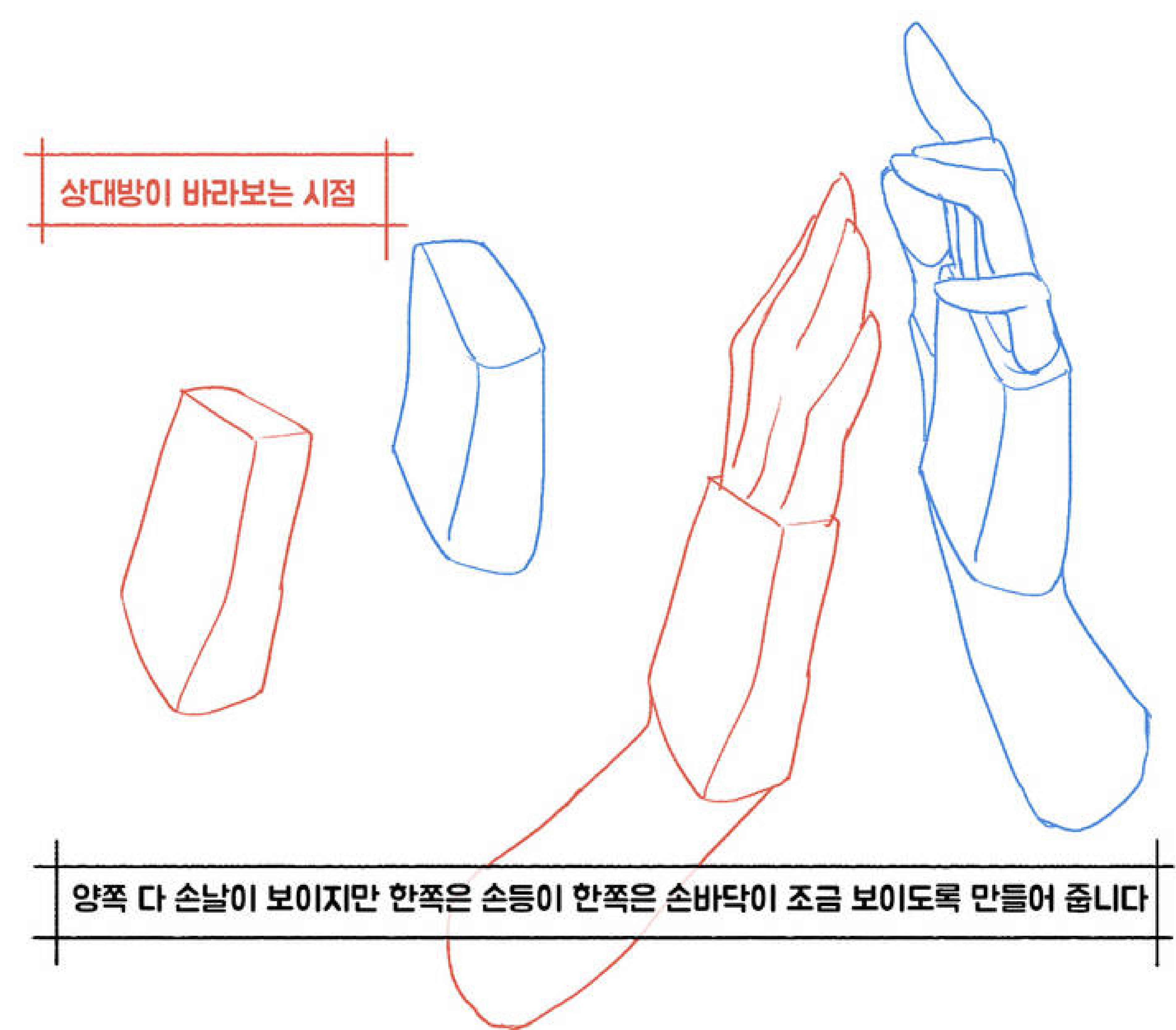


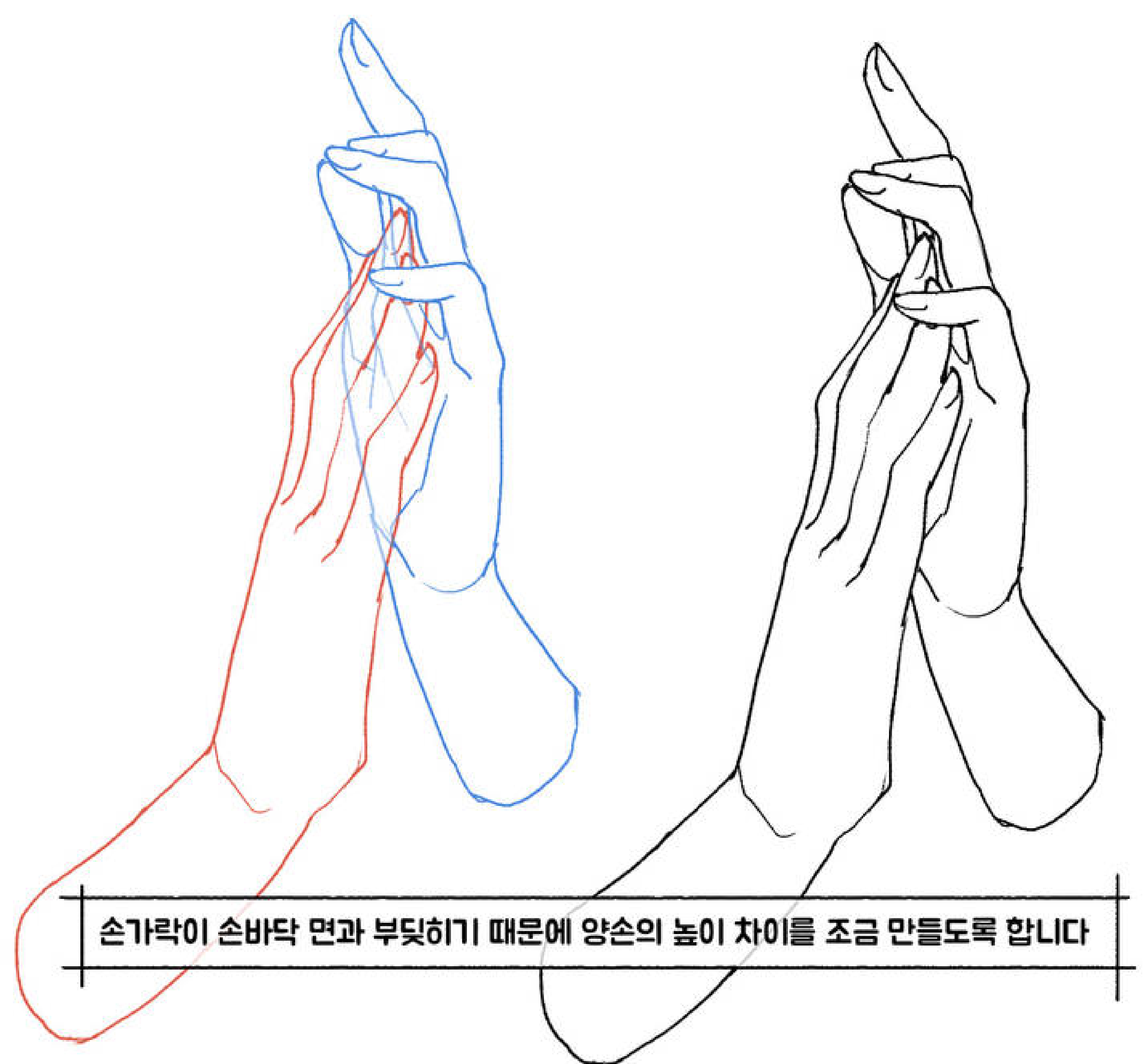


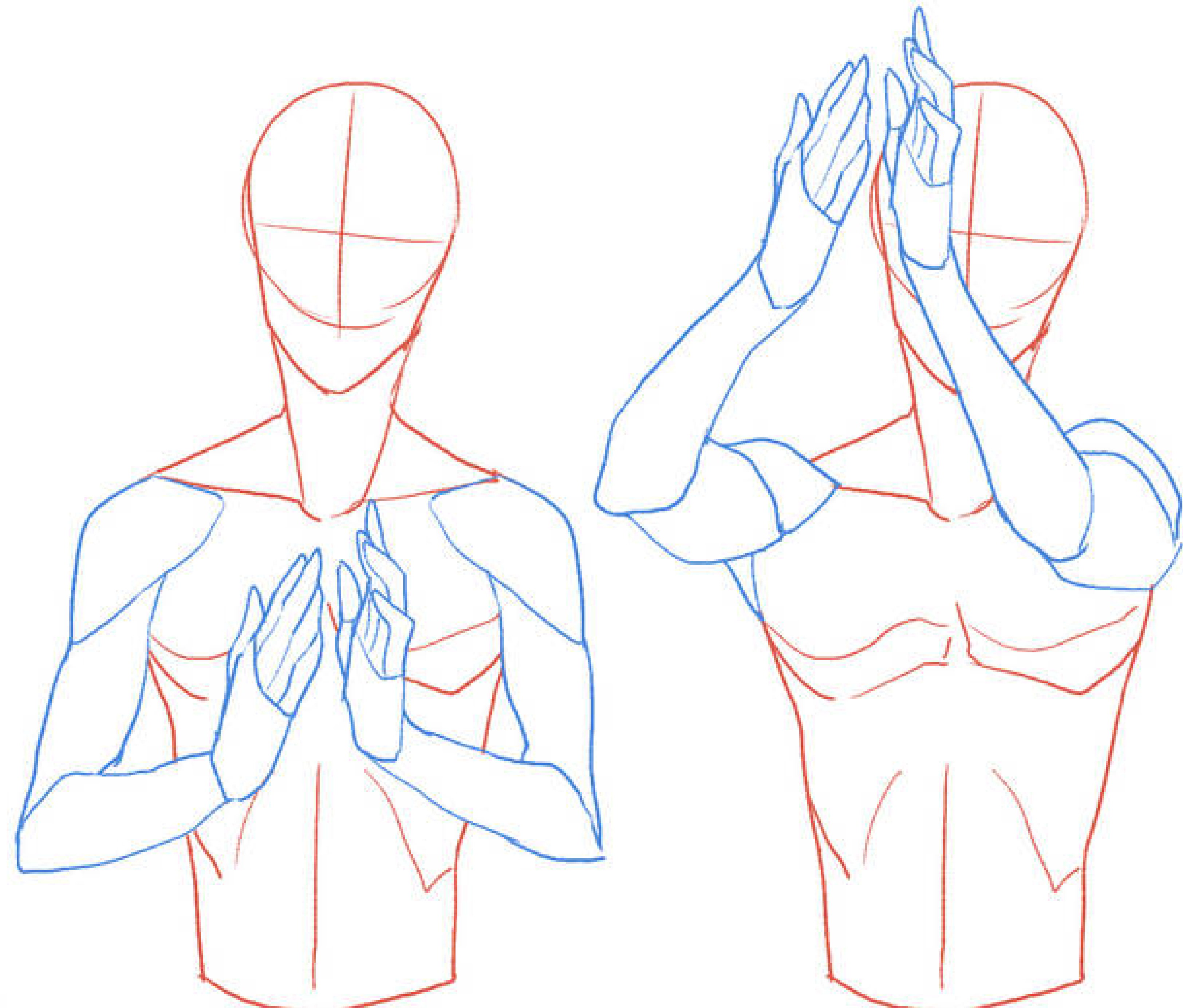
Q : 손뼉 치는(박수) 손을 알려주세요



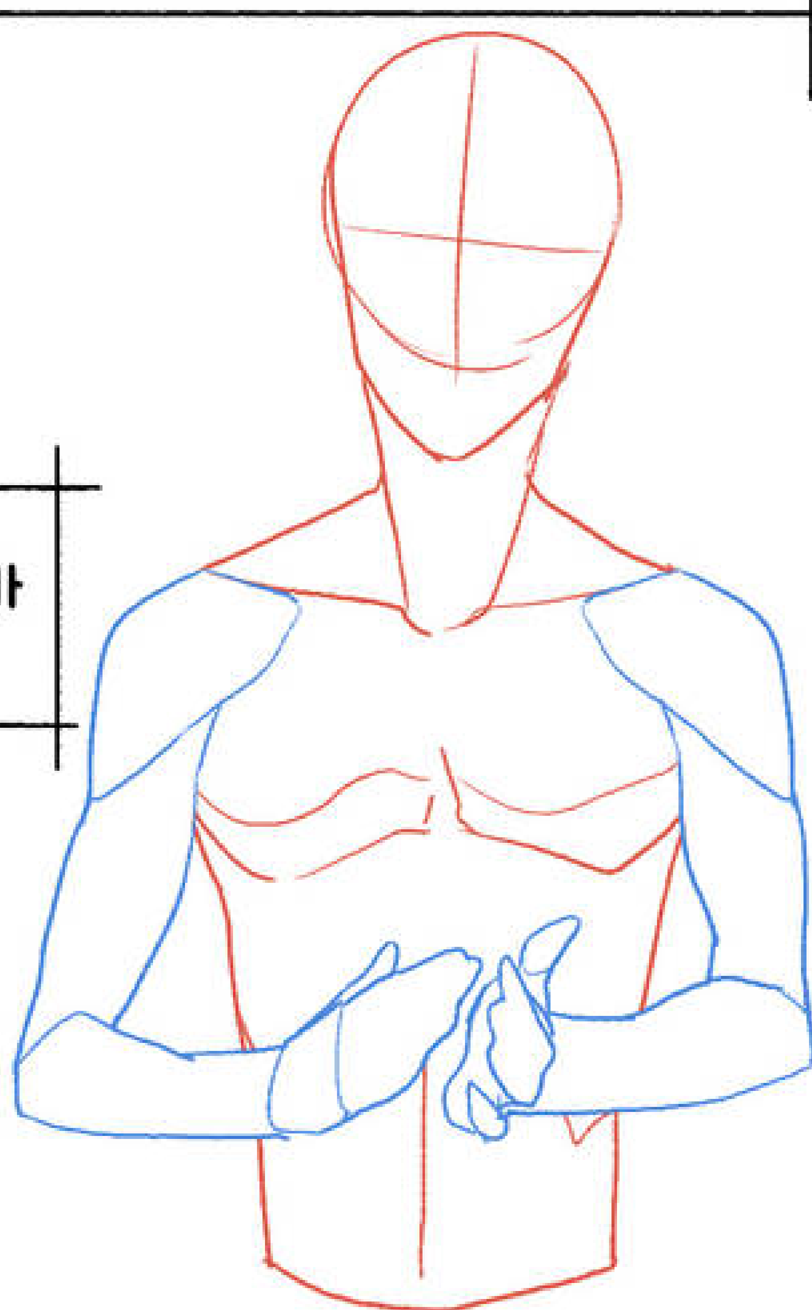








손뼉 치는 손의 위치에 따라서 팔의 형태가 달라지고 느낌 또한 다르게 보입니다



손이 가슴보다 밑에 있을 경우 손의 각도가
눕혀지게 되므로 유의하며 그립니다

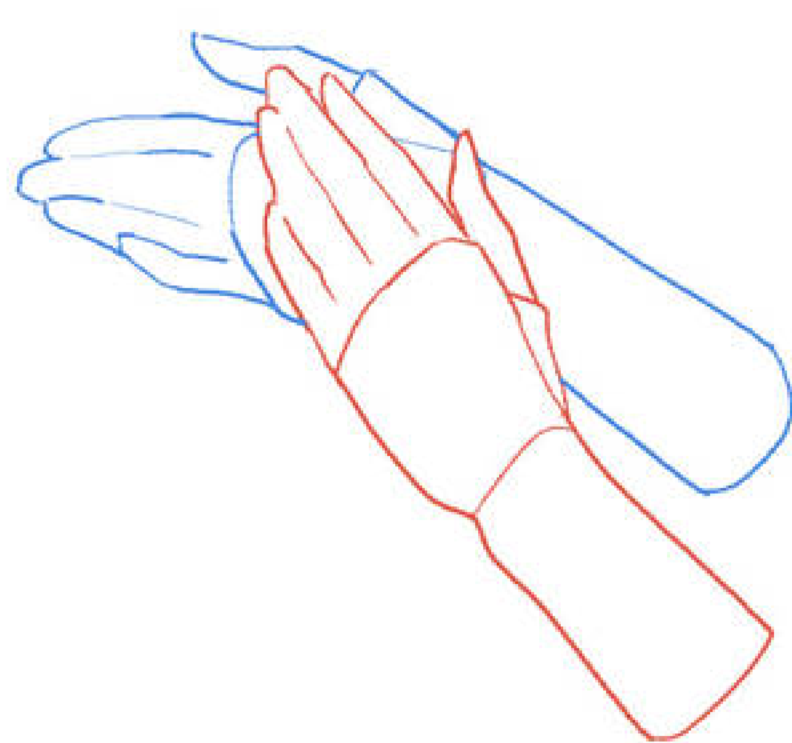


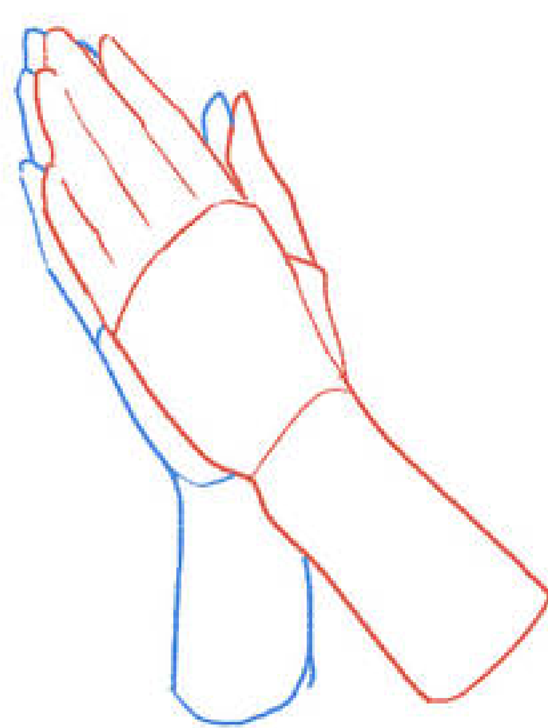
손뼉 치는 각도를 정하고 상황에
맞게 캐릭터를 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



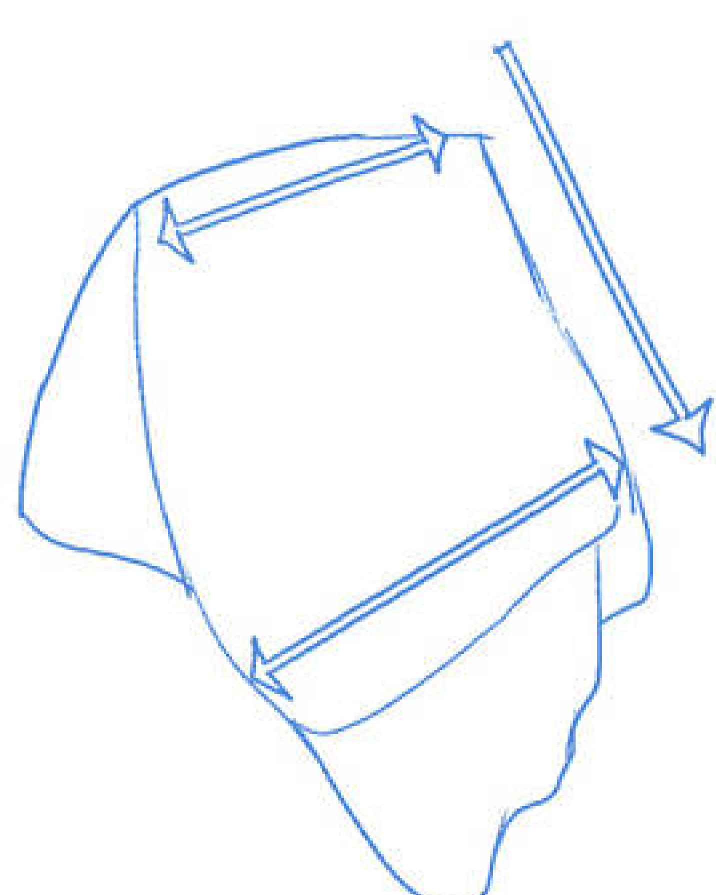


앞에서 볼 때 손등이 보이는 손을 먼저 그려주고
뒤에 있는 손의 각도를 다르게 표현하면 다른
형태의 박수 느낌을 만들 수 있습니다

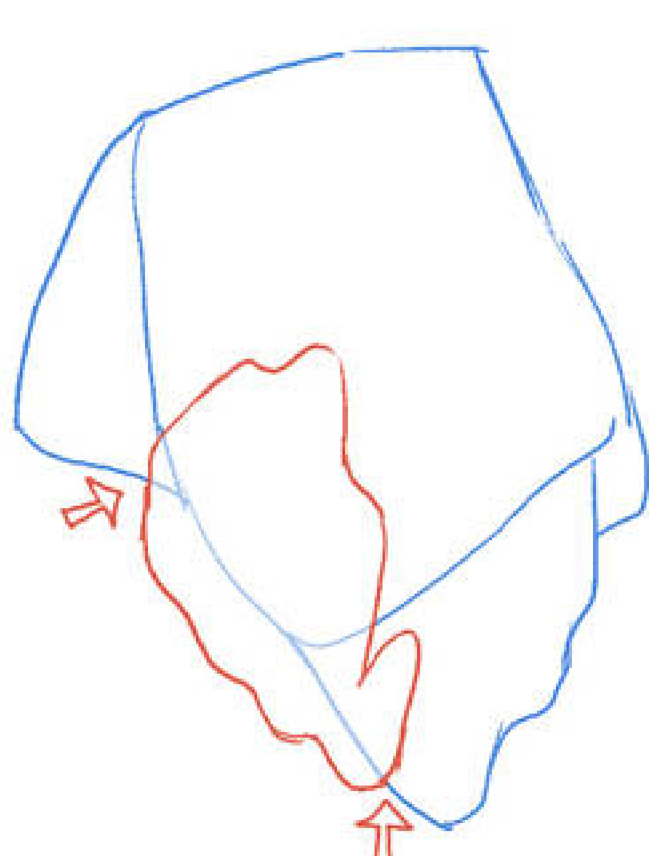


key point

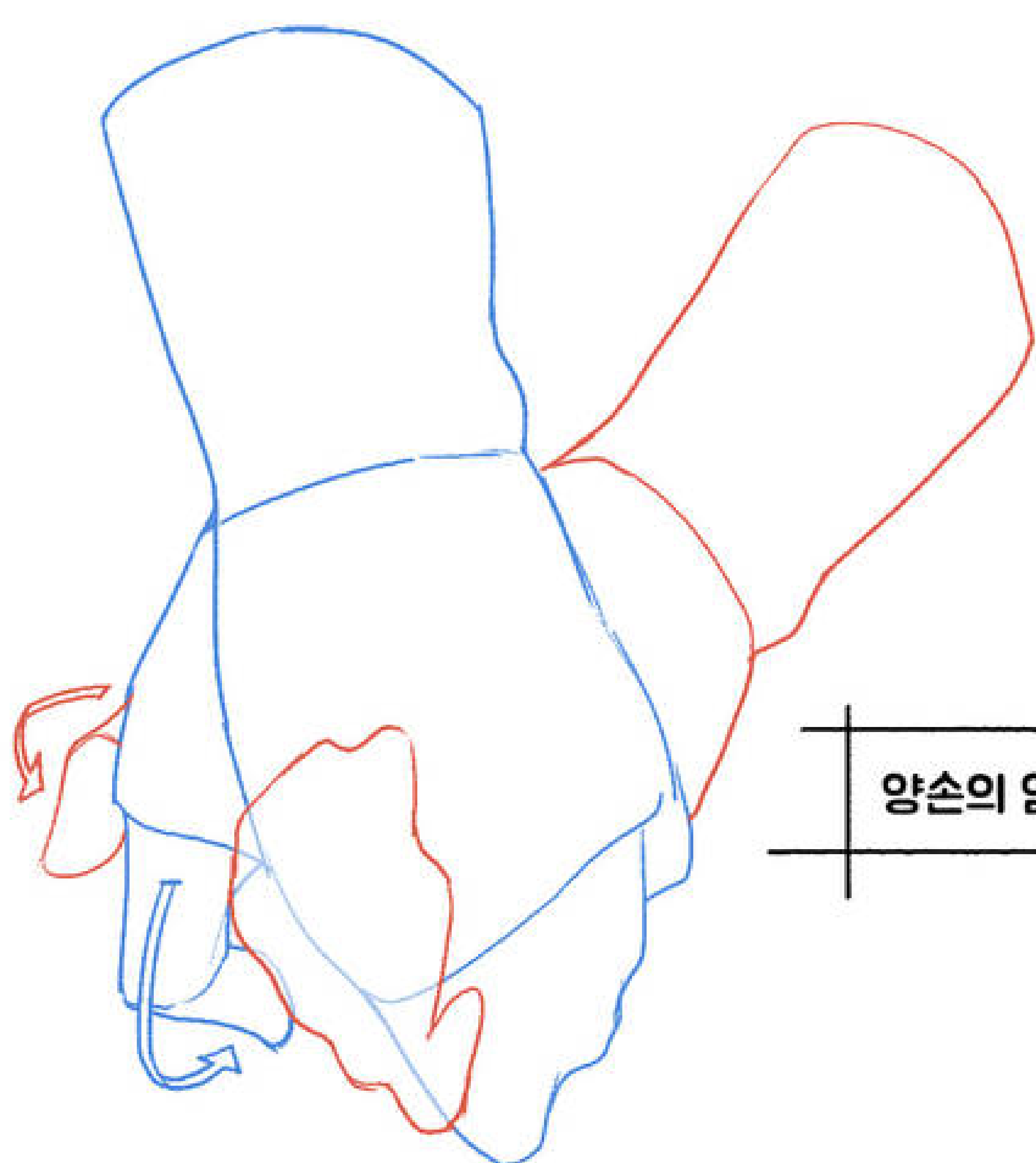
▌Q : 손잡고 걸을 때 손 모양을 알려주세요



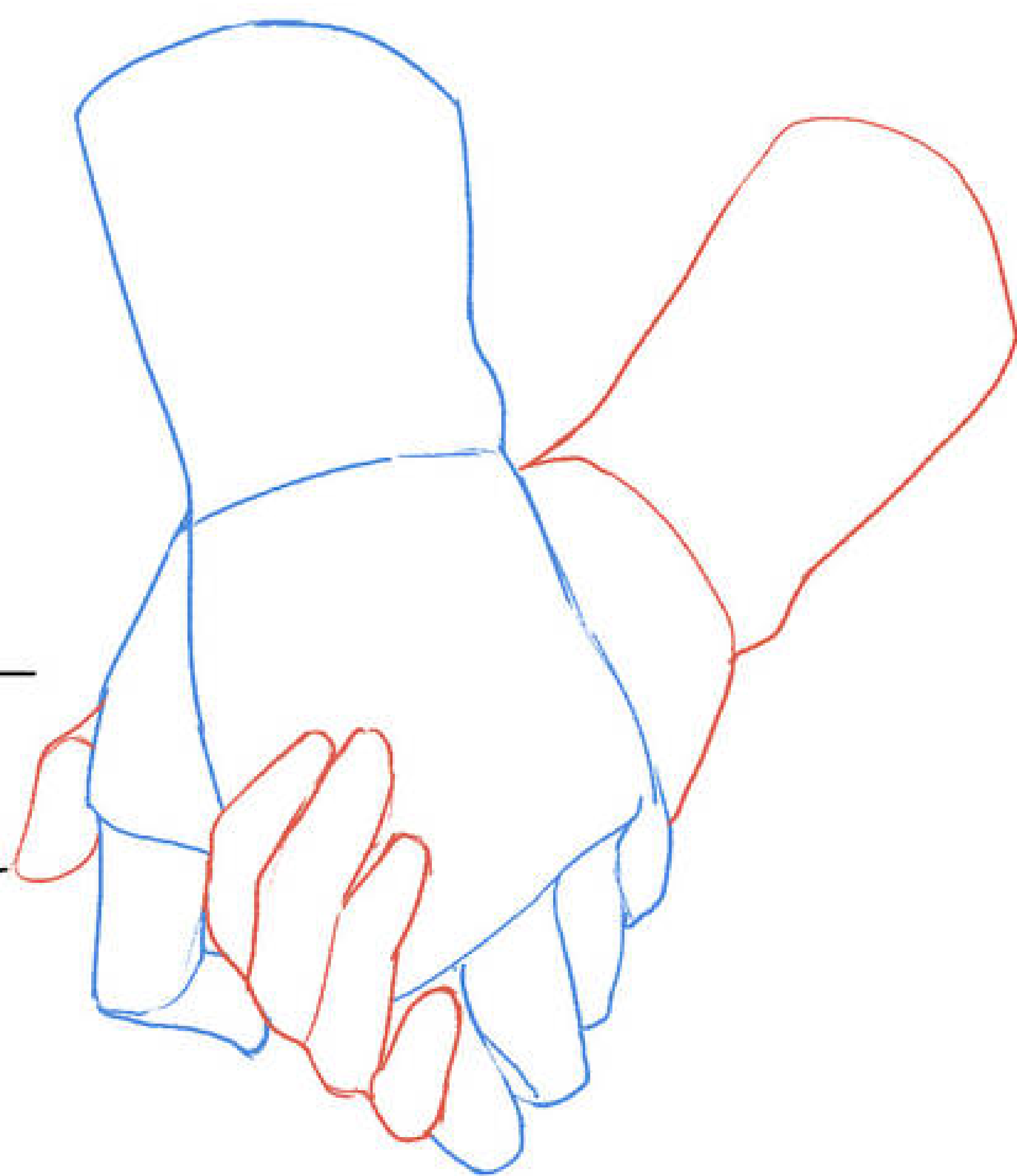
손등의 각도를 수직이 아닌 비스듬히 틀어 그립니다 이때 손가락이 그려지는 면적이 손목의 면적보다 조금 더 넓습니다



감싸고 있는 손가락을 위치에 맞춰 그려주고 묘사보다는 덩어리로 그려줍니다



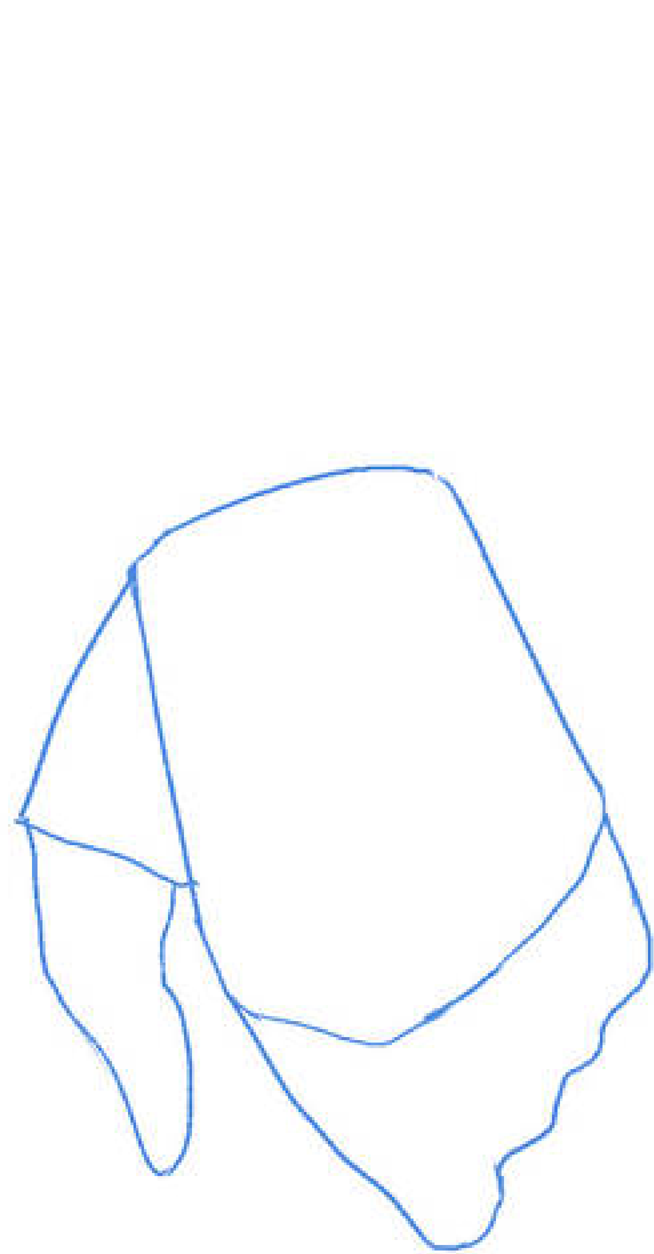
양손의 엄지손가락을 그려줍니다

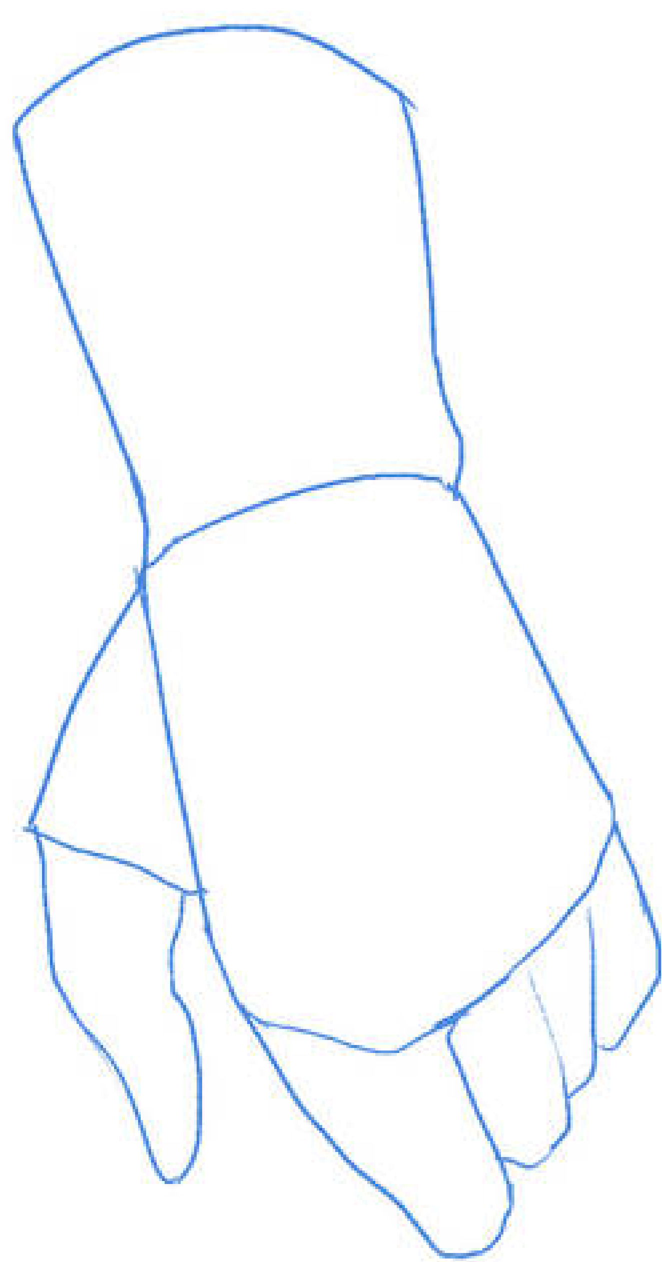


덩어리로 표현된 부분에 선을 그어서 손가락을 나눠줍니다

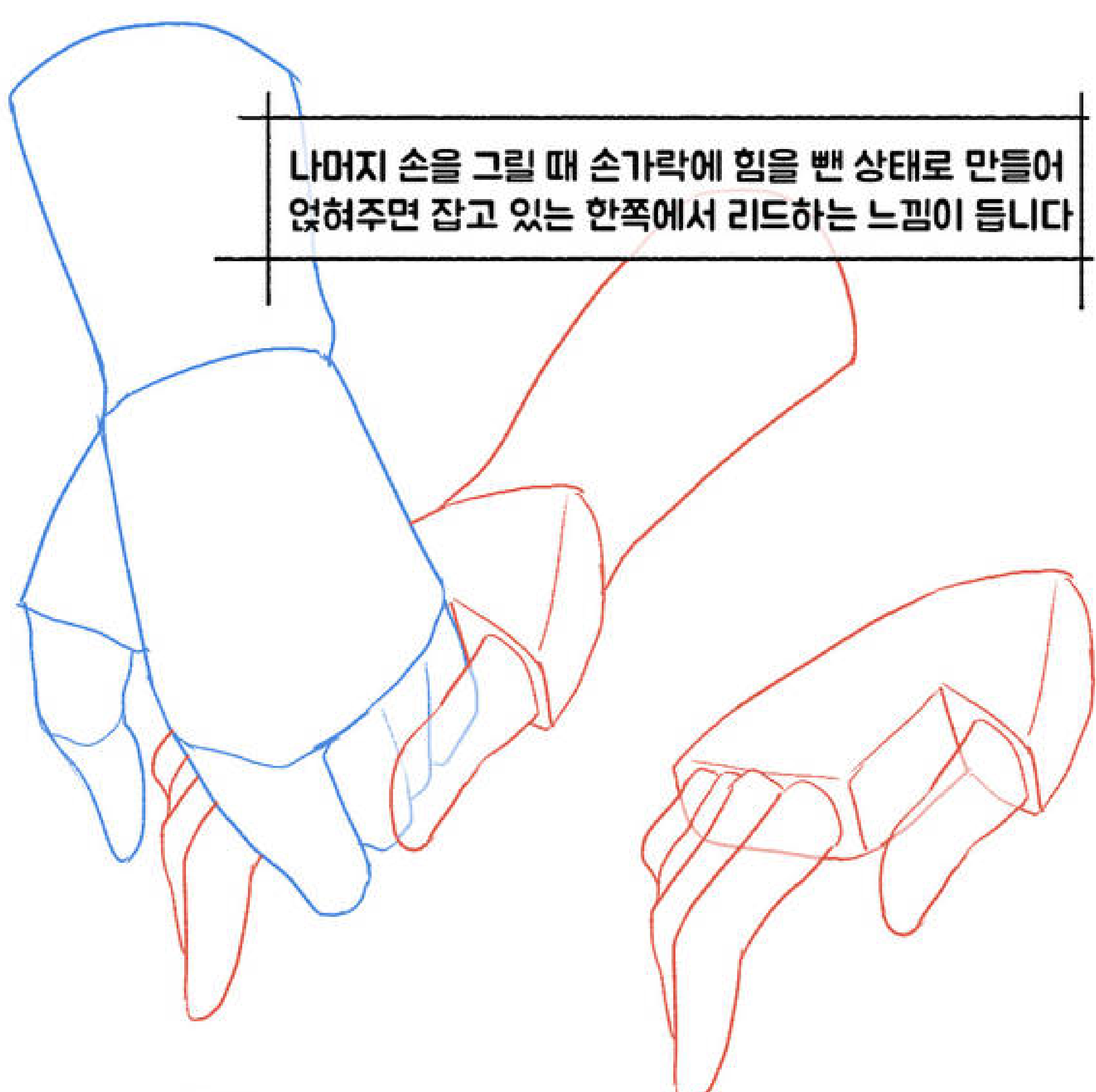


손톱 표현 및 선을 정리하며 마무리합니다





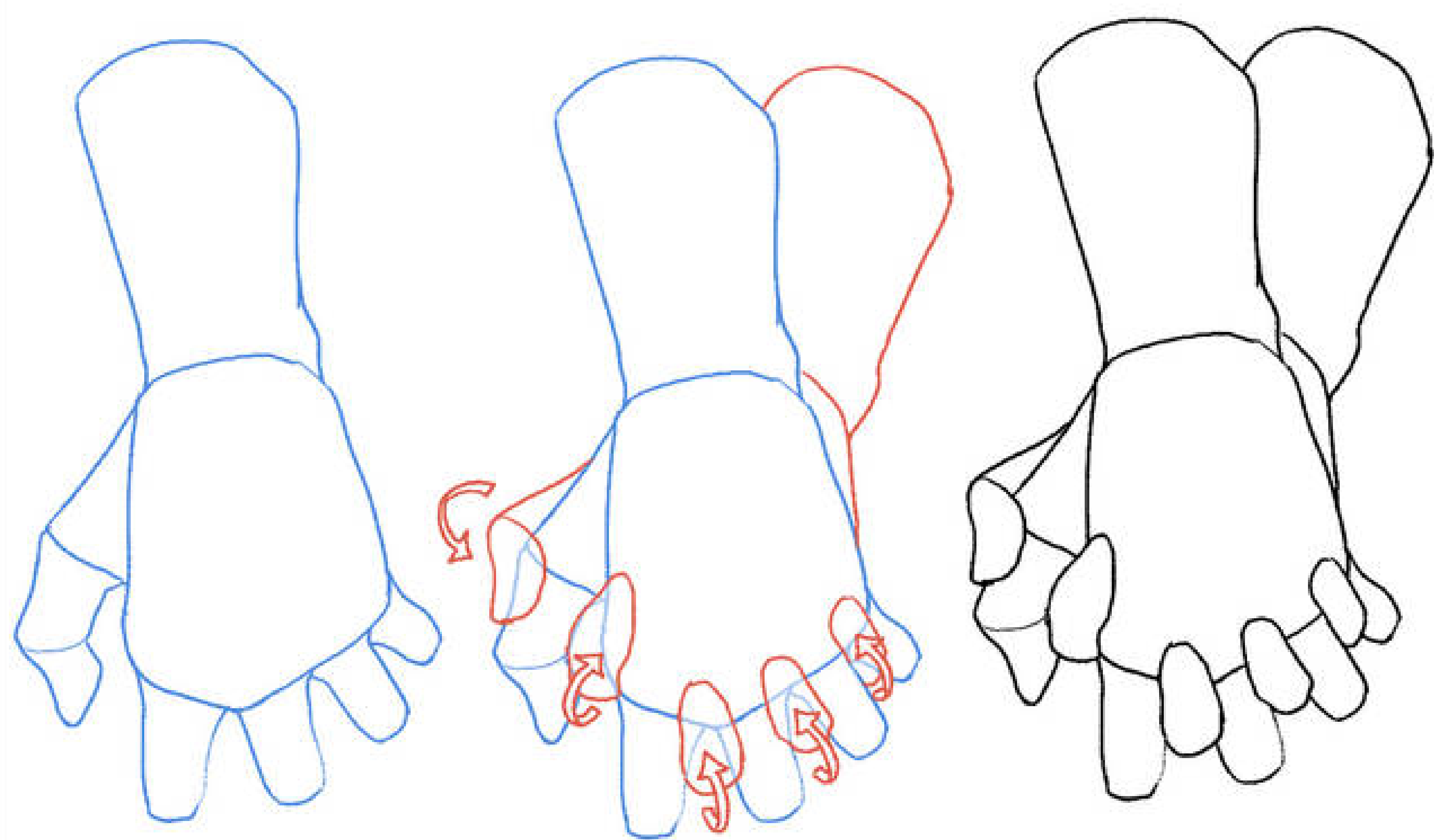
위와 같은 방법으로 손등을 그려주고 엄지손가락을 펴지게 그립니다







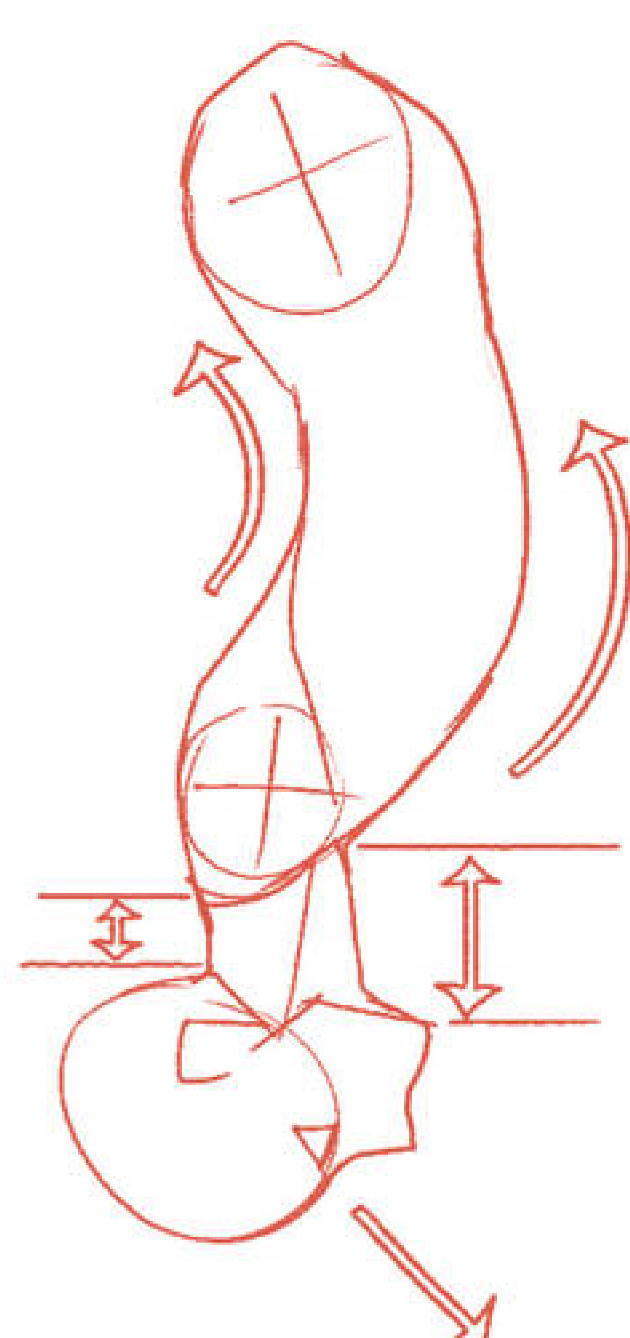
타코작가의 알아두면 좋다!!

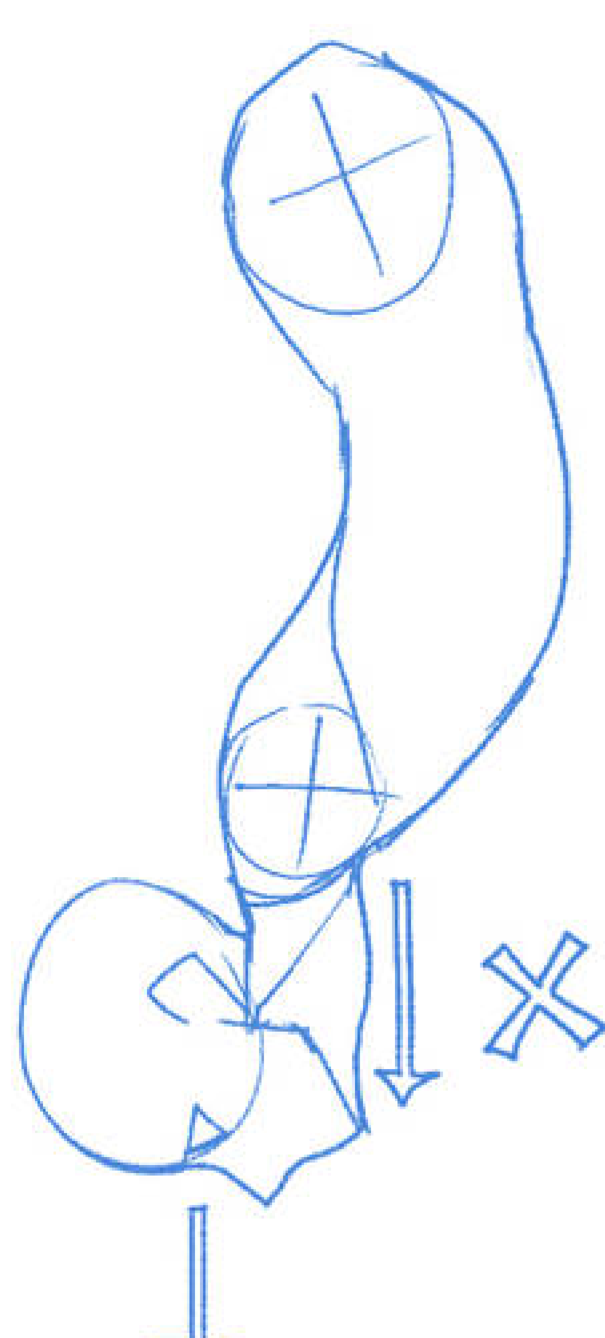




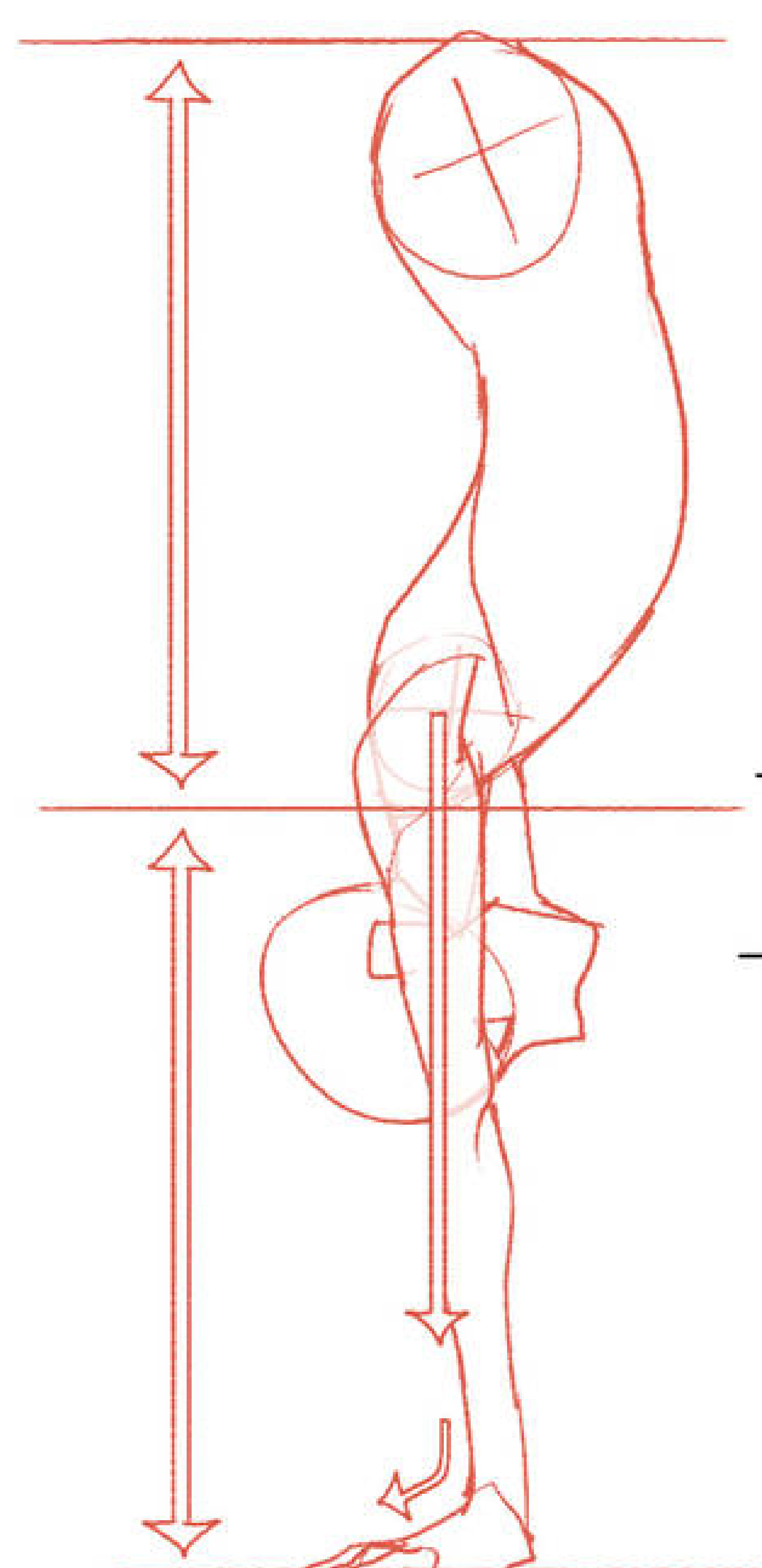
key point

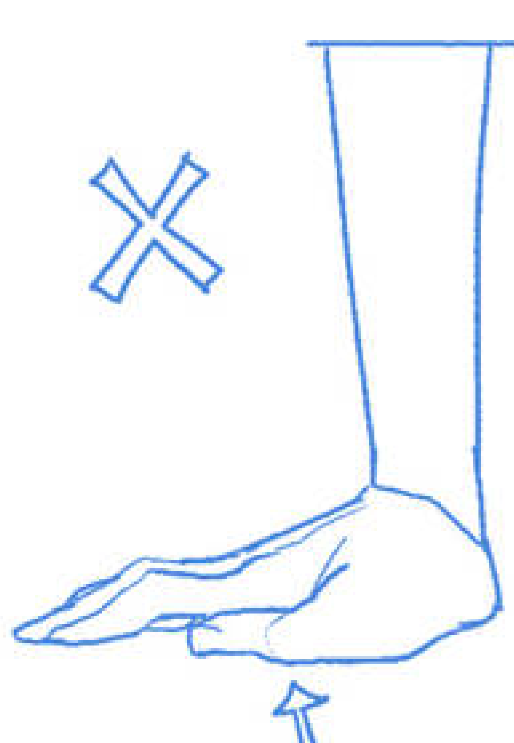
Q : 물구나무 자세를 그리면 넘어질 것 같아요



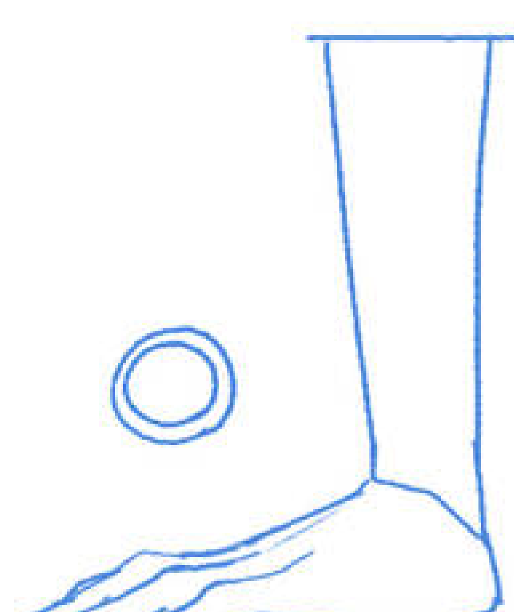


가슴을 최대한 내밀고 시선을 사선 방향으로 해줘야 자연스럽고 좋습니다
고개를 들면서 앞쪽과 뒤쪽의 목 길이에 변화가 생기게 됩니다

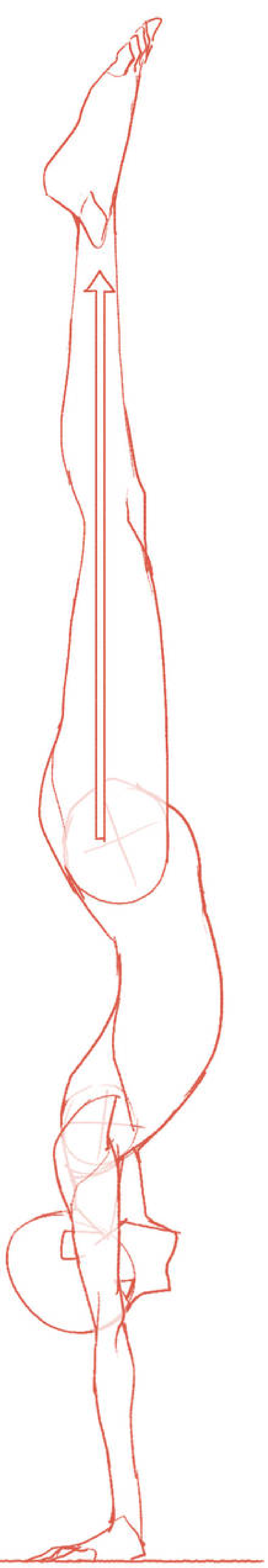


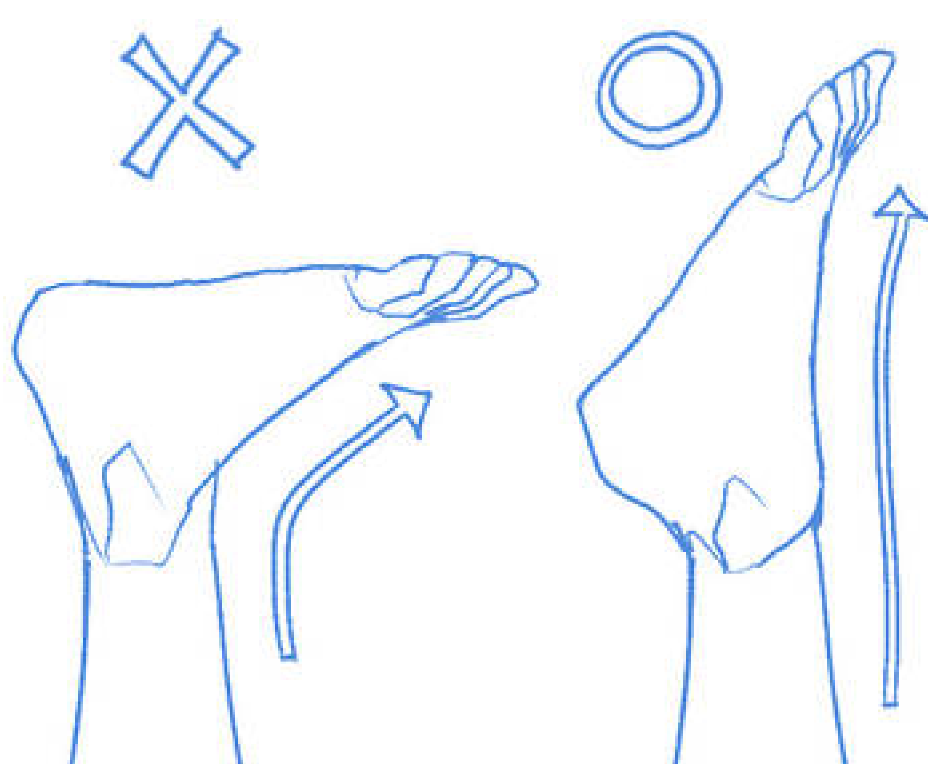


바깥쪽으로 보이는 손의 형태는 엄지손가락이 아닌 새끼손가락이 보이니 유의하며 그립니다

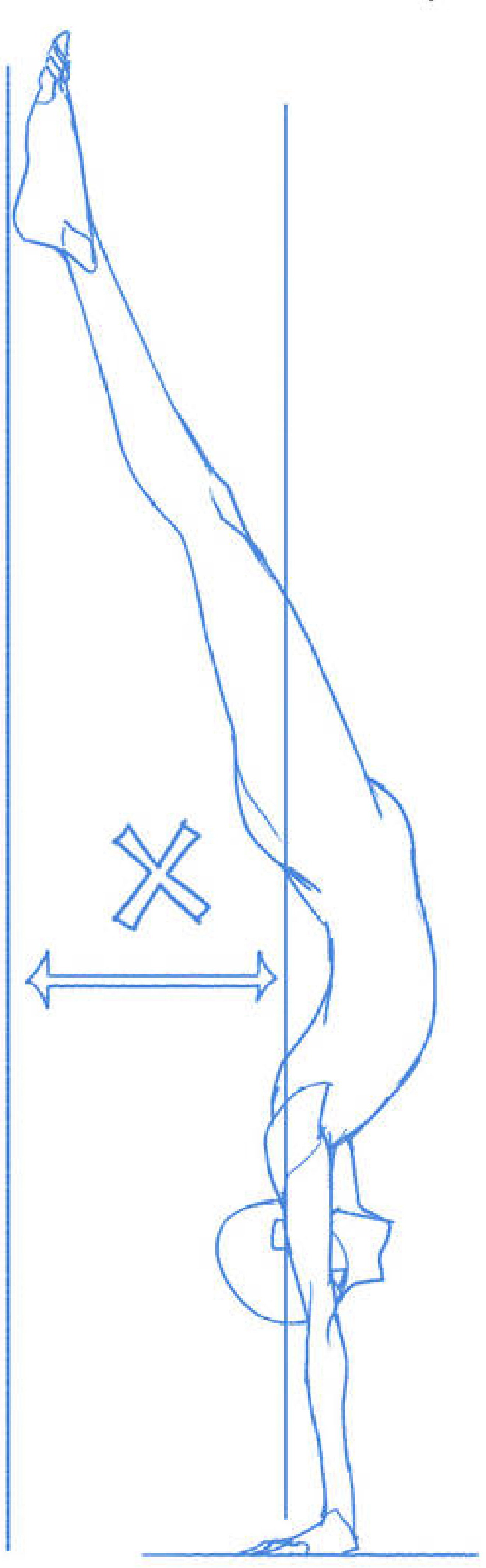


팔의 길이를 상체와 비례해서 지면을 향해 수직으로 뻗고 손목에서 꺾어 줍니다

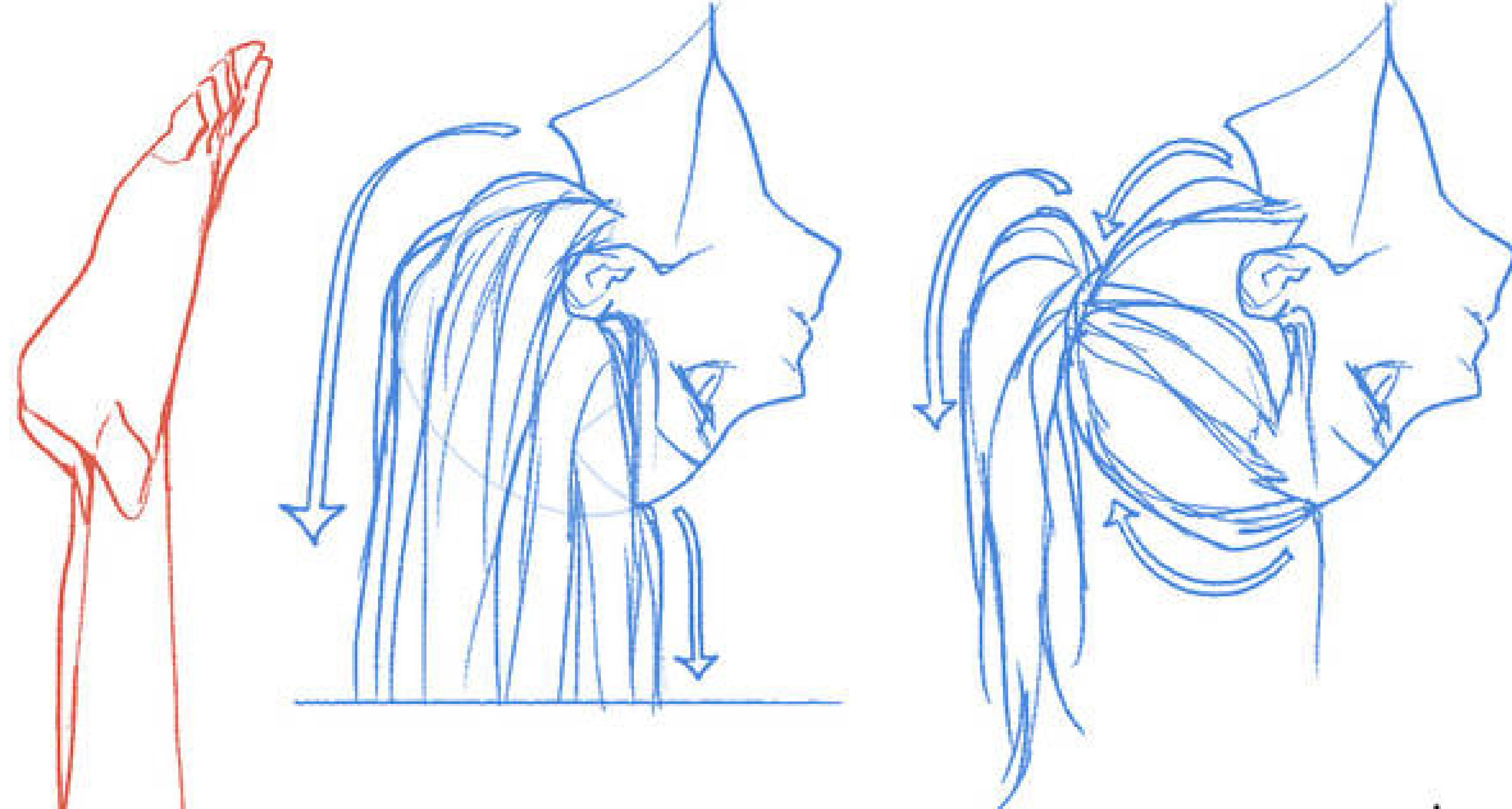




발은 허공에 뜬 상태이기 때문에 발등을 편 상태로 만들어 그립니다



다리의 각도가 지면을 지탱하는 상체보다 뒤로 가지 않도록 그려야 안정적으로 보입니다



머리 스타일에 따라 표현 방식의 차이가 생기지만
중력의 원리로 머리카락은 아래로 향하게 됩니다

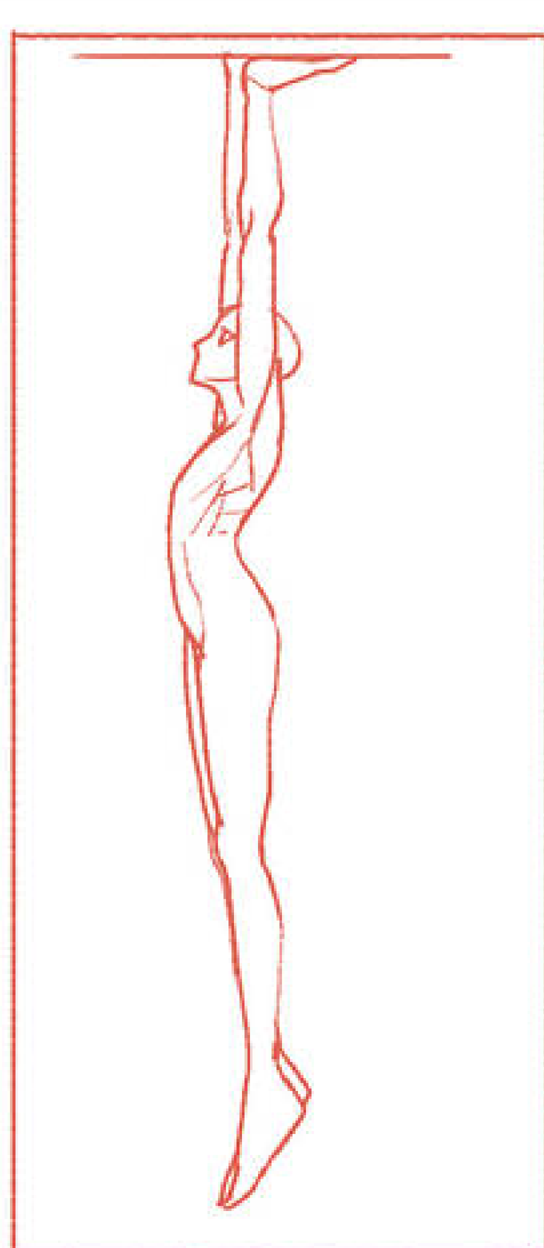


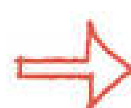


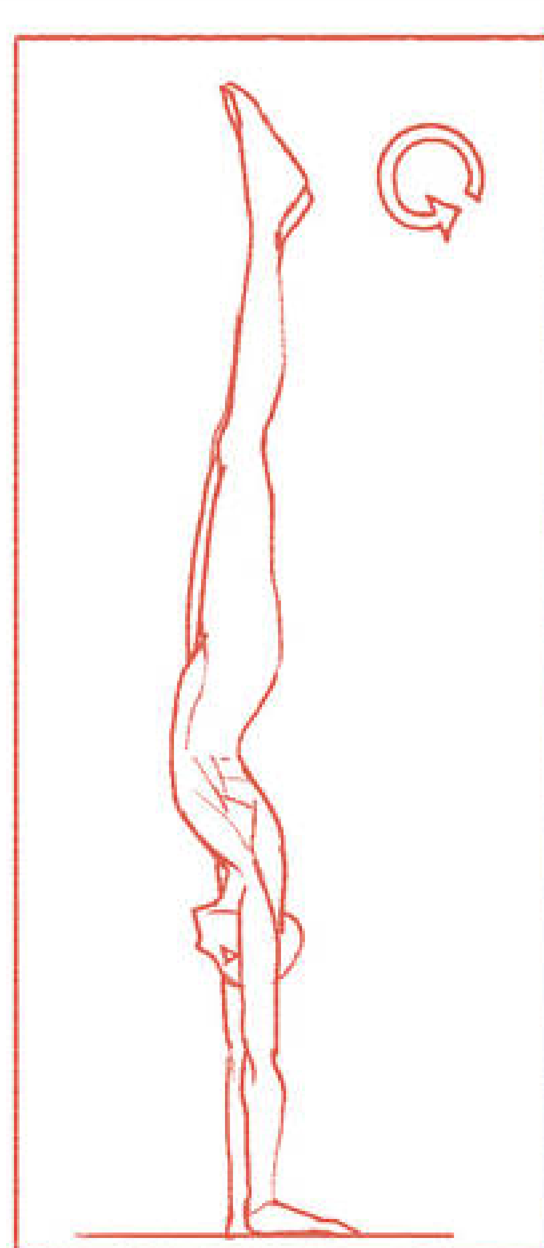
인체를 다듬어 묘사를
해주고 헐렁한 부분의
옷일 경우 아래로 흘러
접히면서 주름이 생깁니다

선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







캐릭터를 거꾸로 그리면서
시작하기 보다 익숙한 각도로
그린 후에 캐릭터를 돌려주는 것이
효율적으로 그리는 방식입니다



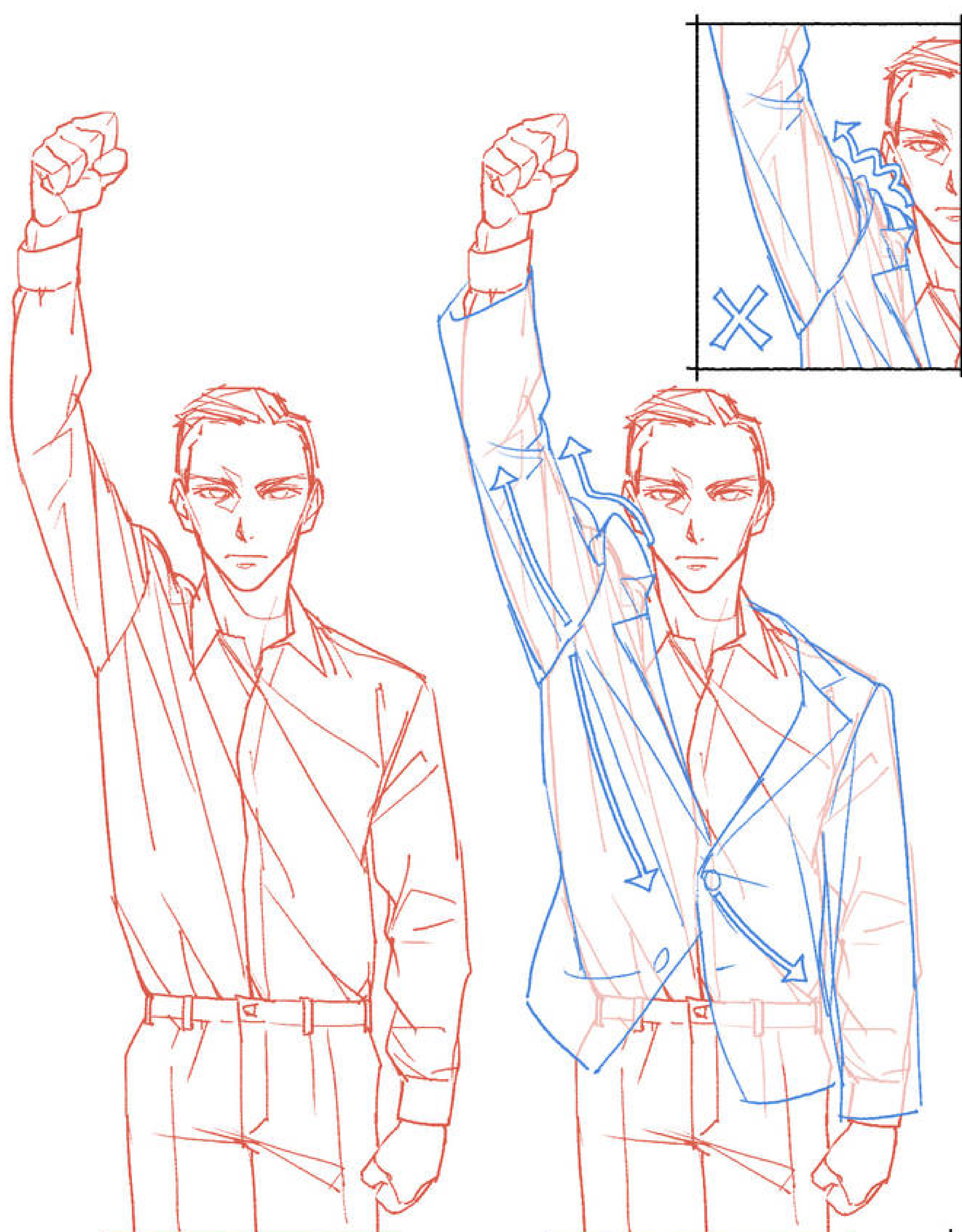
key point

Q : 재킷 입고 팔을 올릴 때 옷 주름이 궁금해요

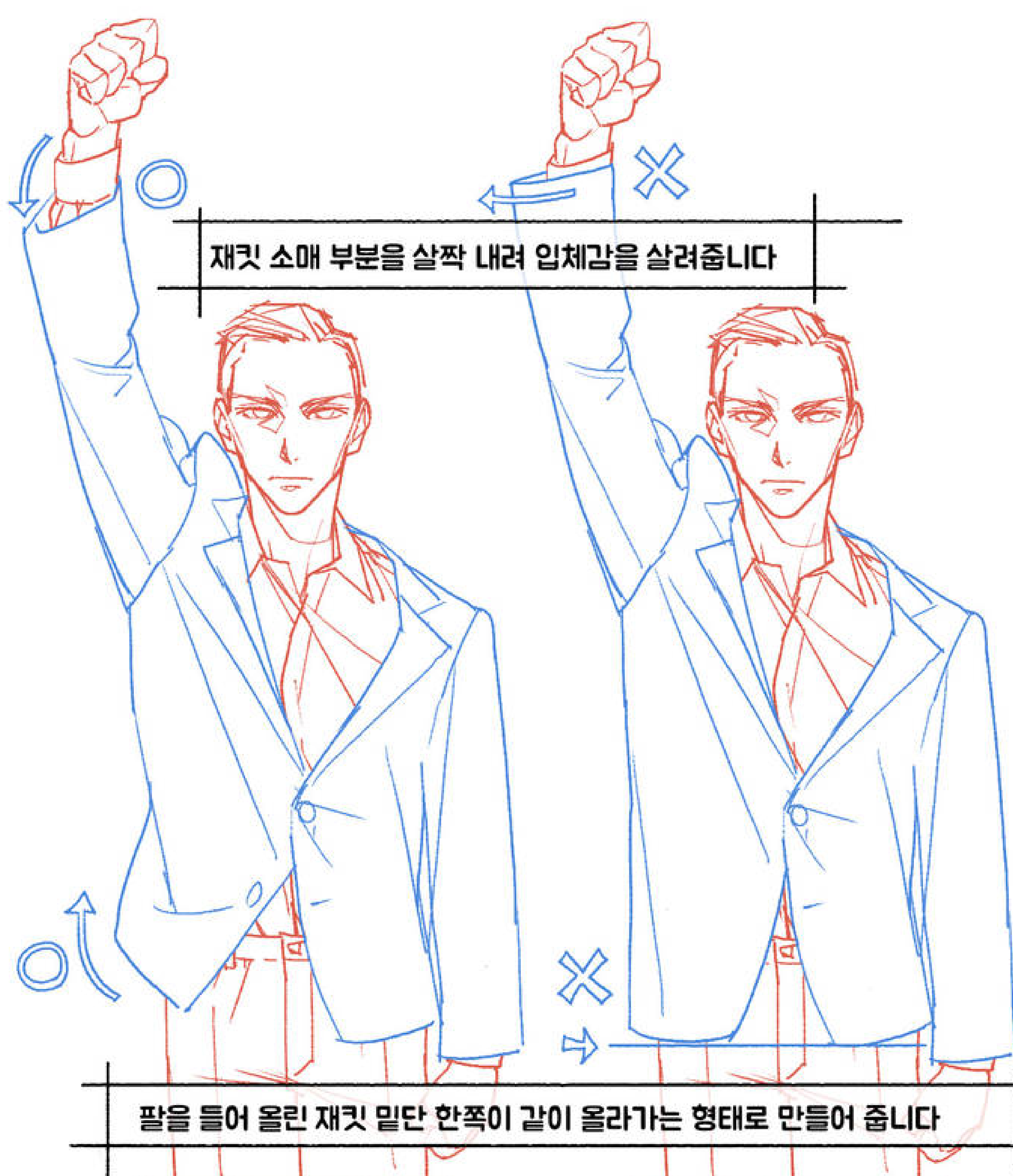
7화 팔 들었을 때 어깨, 11화 팔 들었을 때 옷 주름을 참고하면 좋습니다



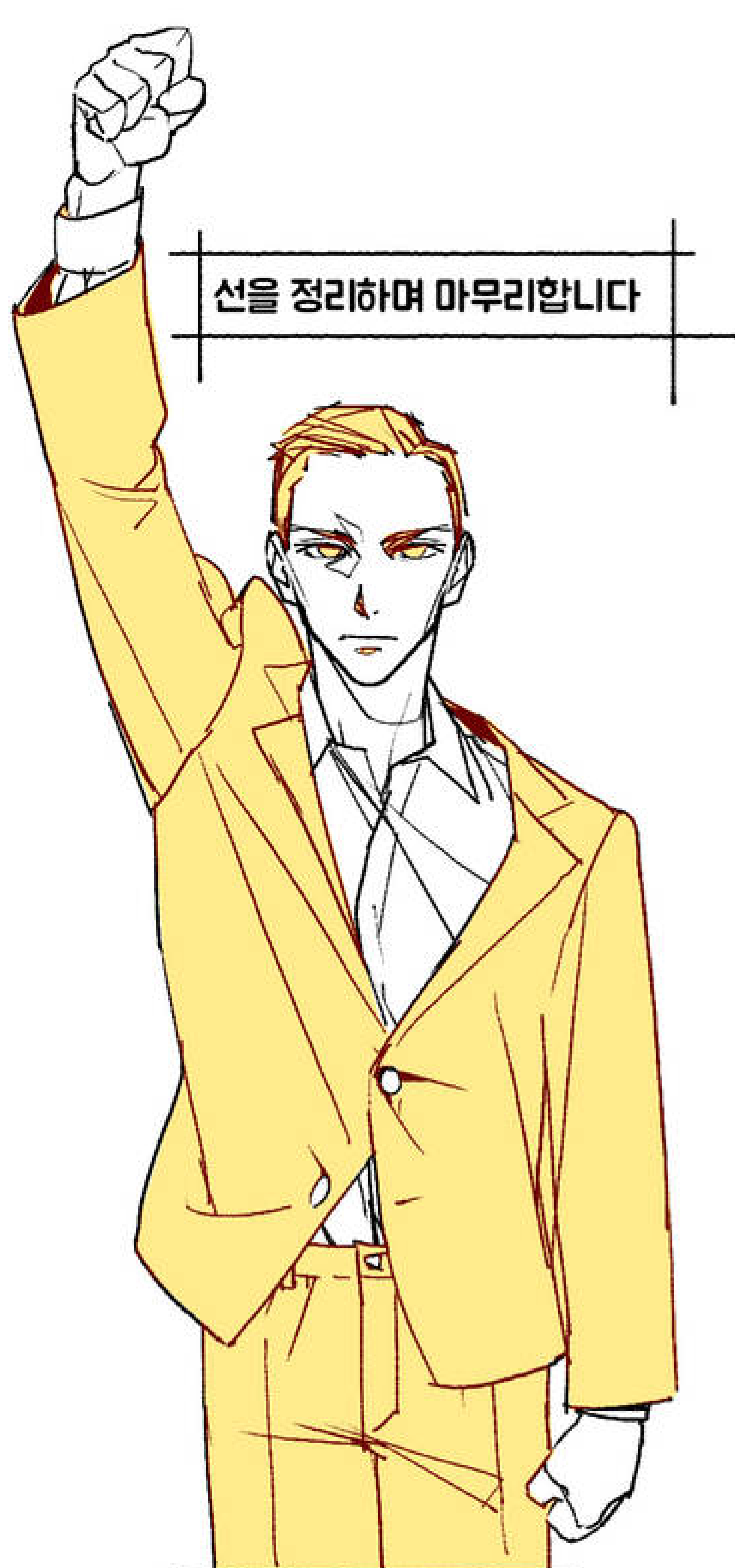
팔을 든 인체를 그린 후 인체에 맞춰 옷을 그립니다 이때 당겨지는
힘 때문에 어깨 재봉선을 기준으로 옷 주름이 생기게 됩니다

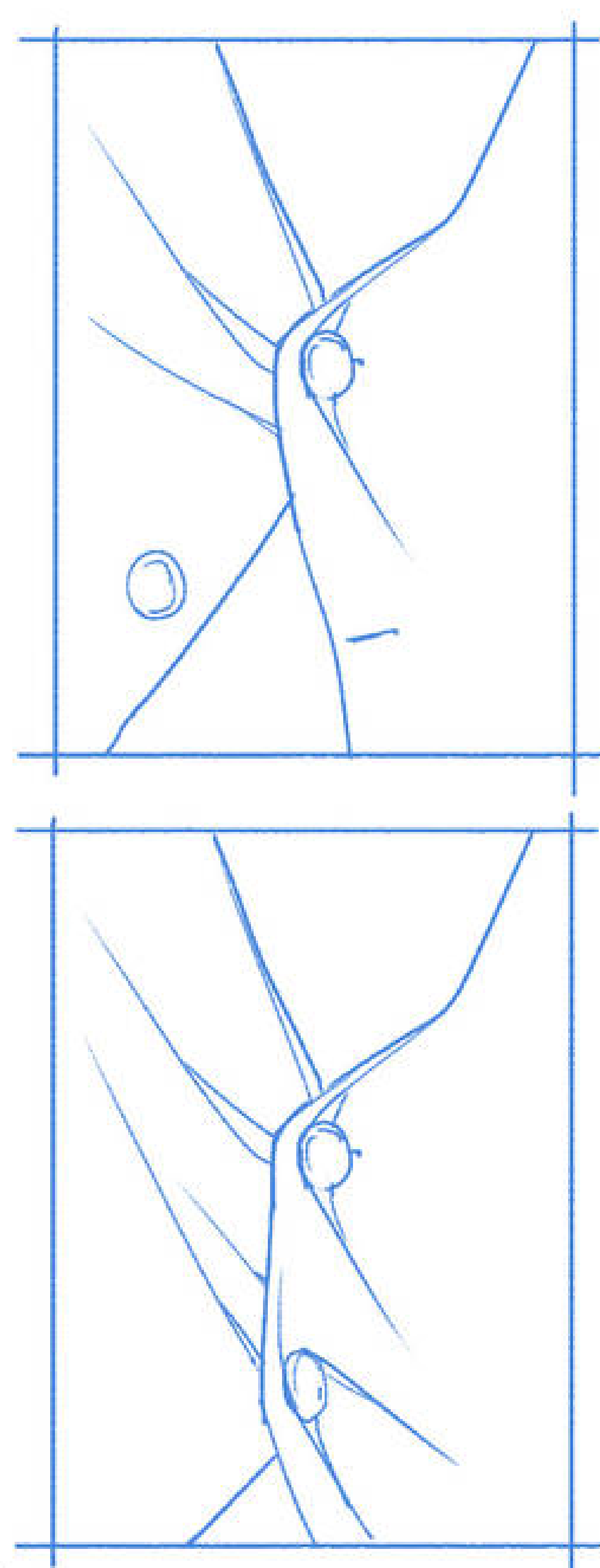


재킷의 재질과 두께감을 고려해 옷 주름 수를 셔츠보다 적게 그려주는 게 좋습니다
어깨 부분에서 자잘한 주름이 생기지 않도록 해주고 단추로 생긴 주름을 고려합니다



팔을 들어 올린 재킷 밑단 한쪽이 같이 올라가는 형태로 만들어 줍니다





잠근 단추 개수로 차이가
생기는 주름을 참고하고 원하는
방향성으로 표현하도록 합니다





단추가 풀린 재킷의 경우 밑단이 올라가면서 안쪽면이 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



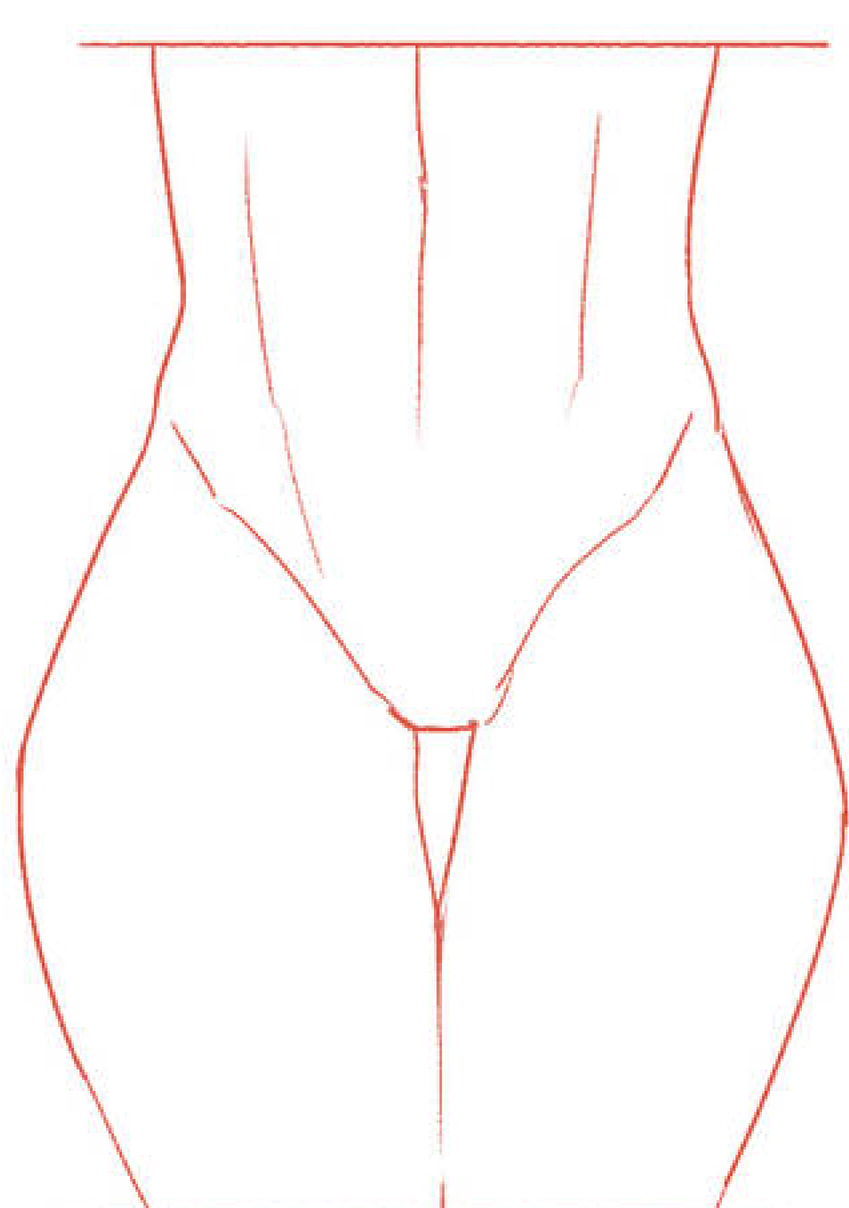


팔이 올라가는 각도에 따라
재킷의 밑단 역시 올라가는
차이를 만들어 줘서 통일성을
유지하도록 그려줍니다

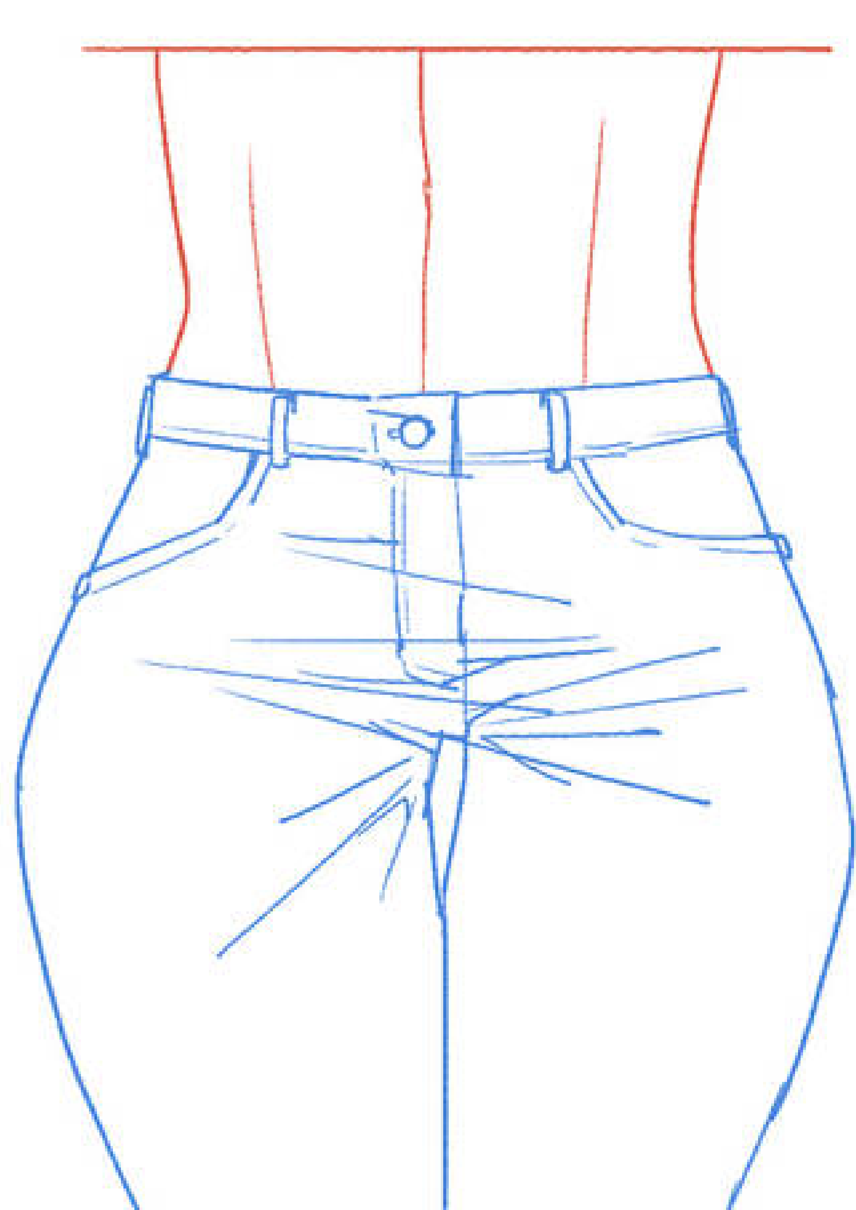


key point

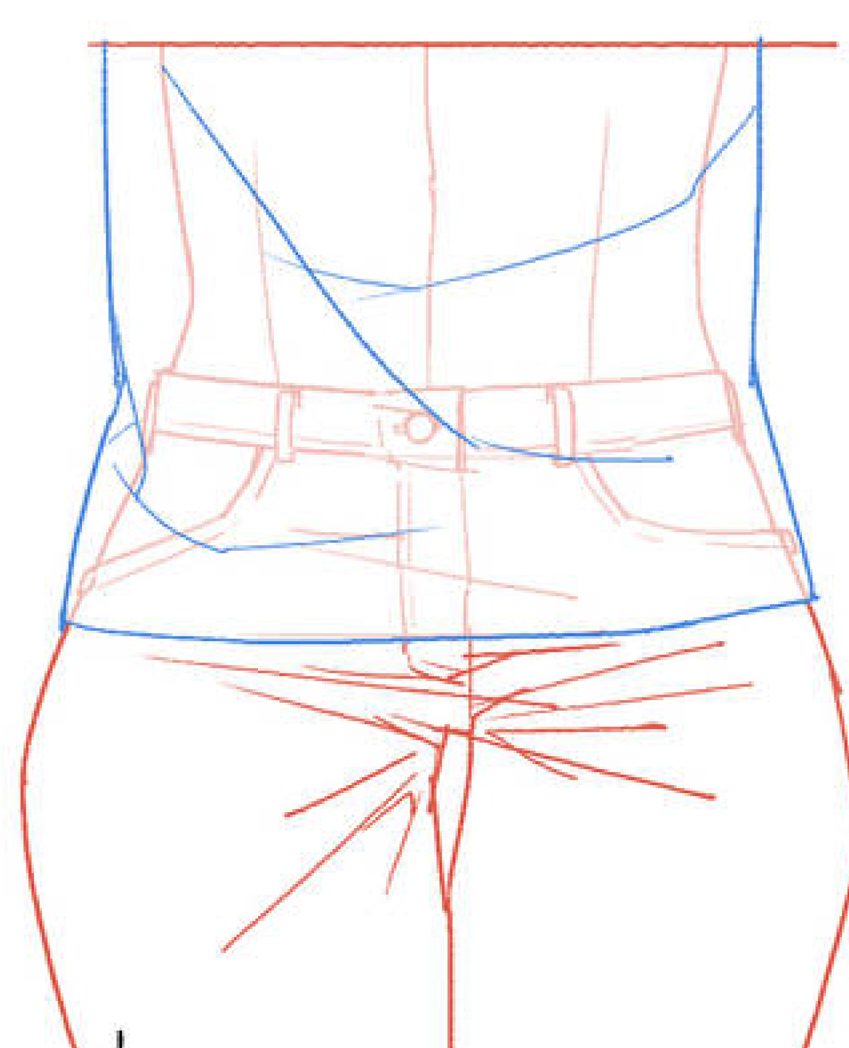
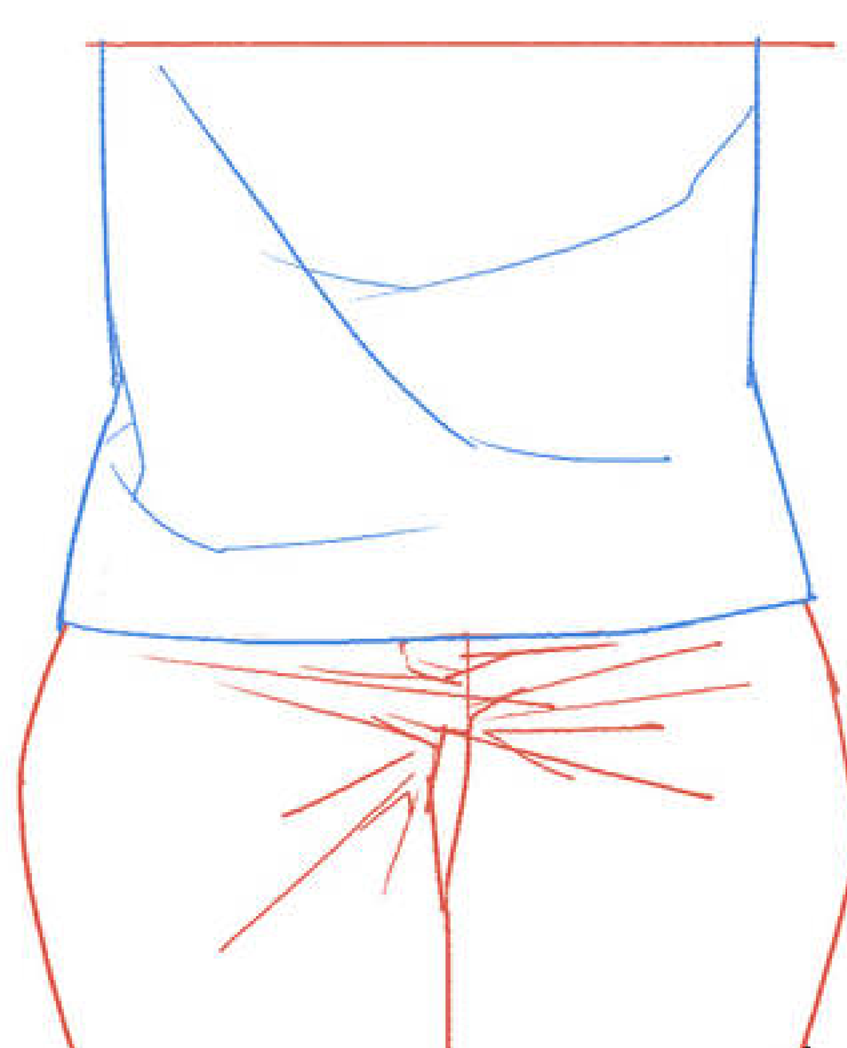
Q : 바지에 옷 넣은 주름 표현을 알려주세요



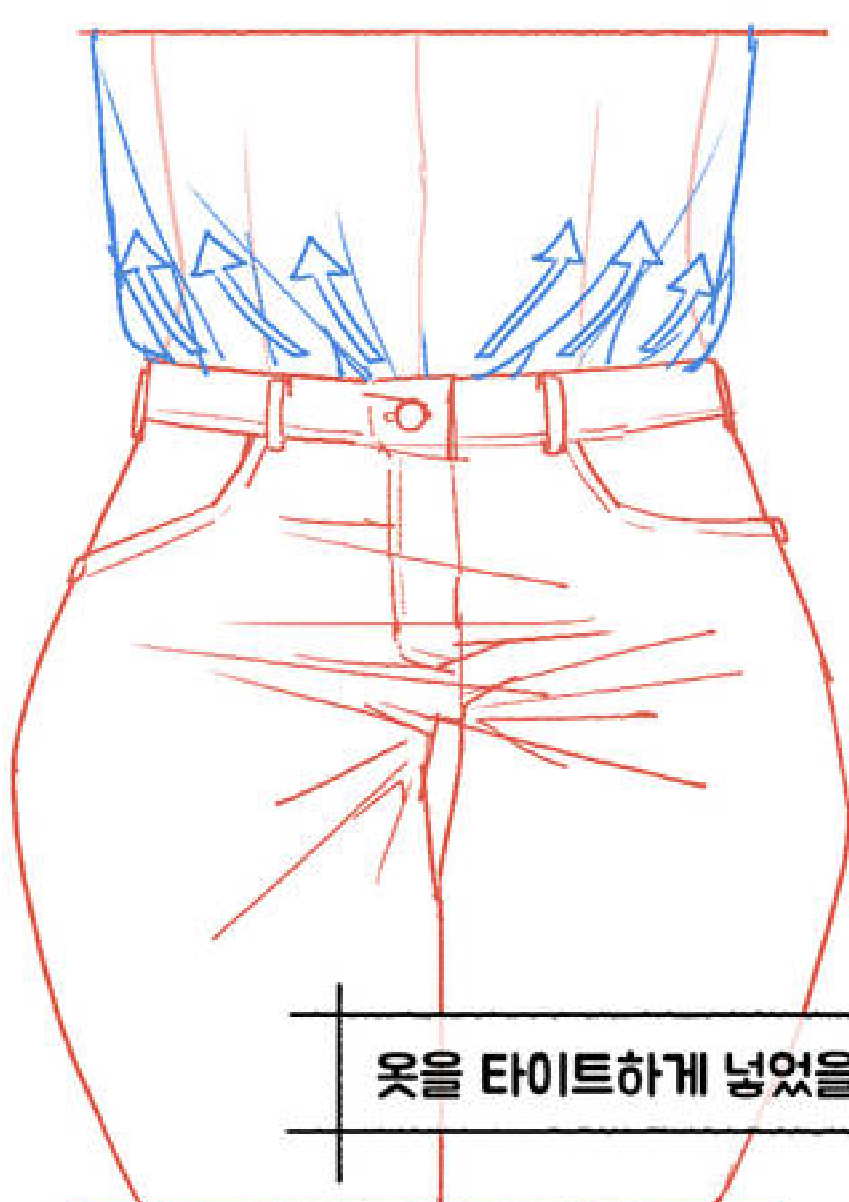
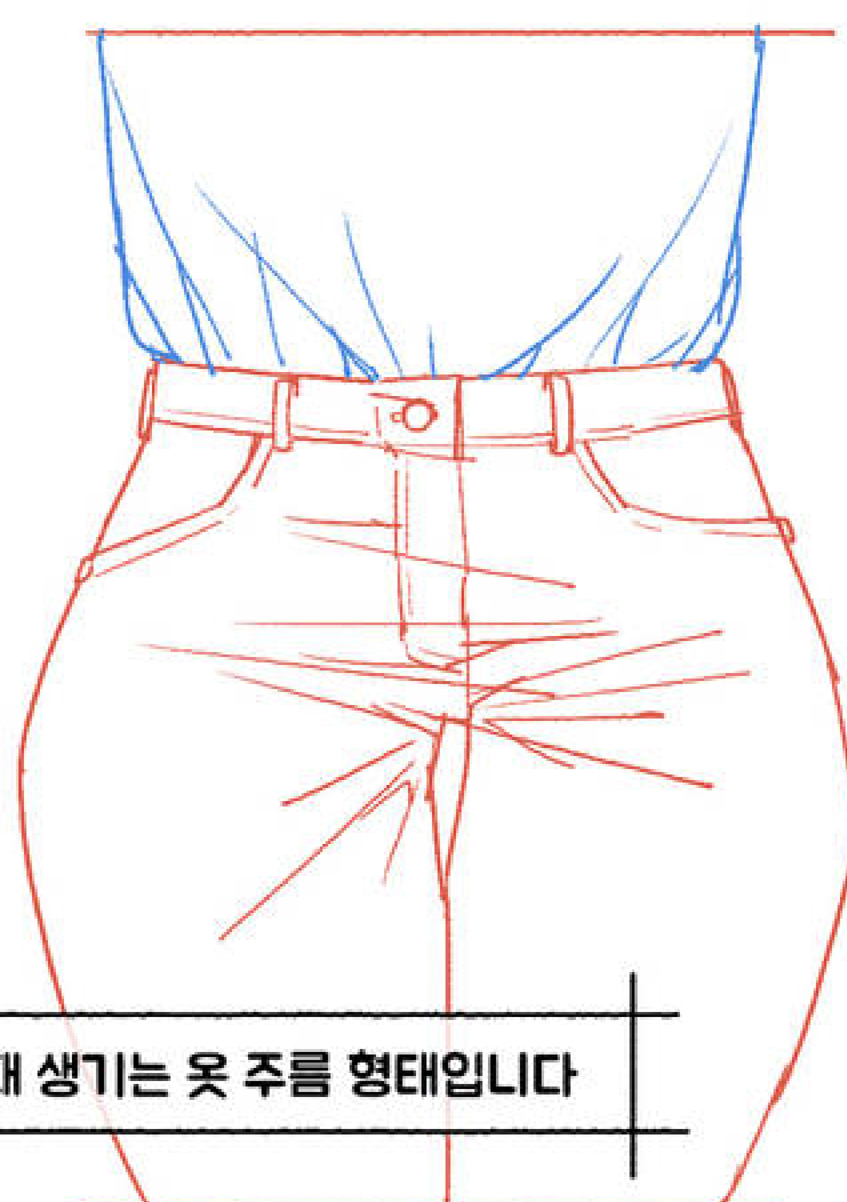
허리와 골반 부분의 인체를 그려줍니다



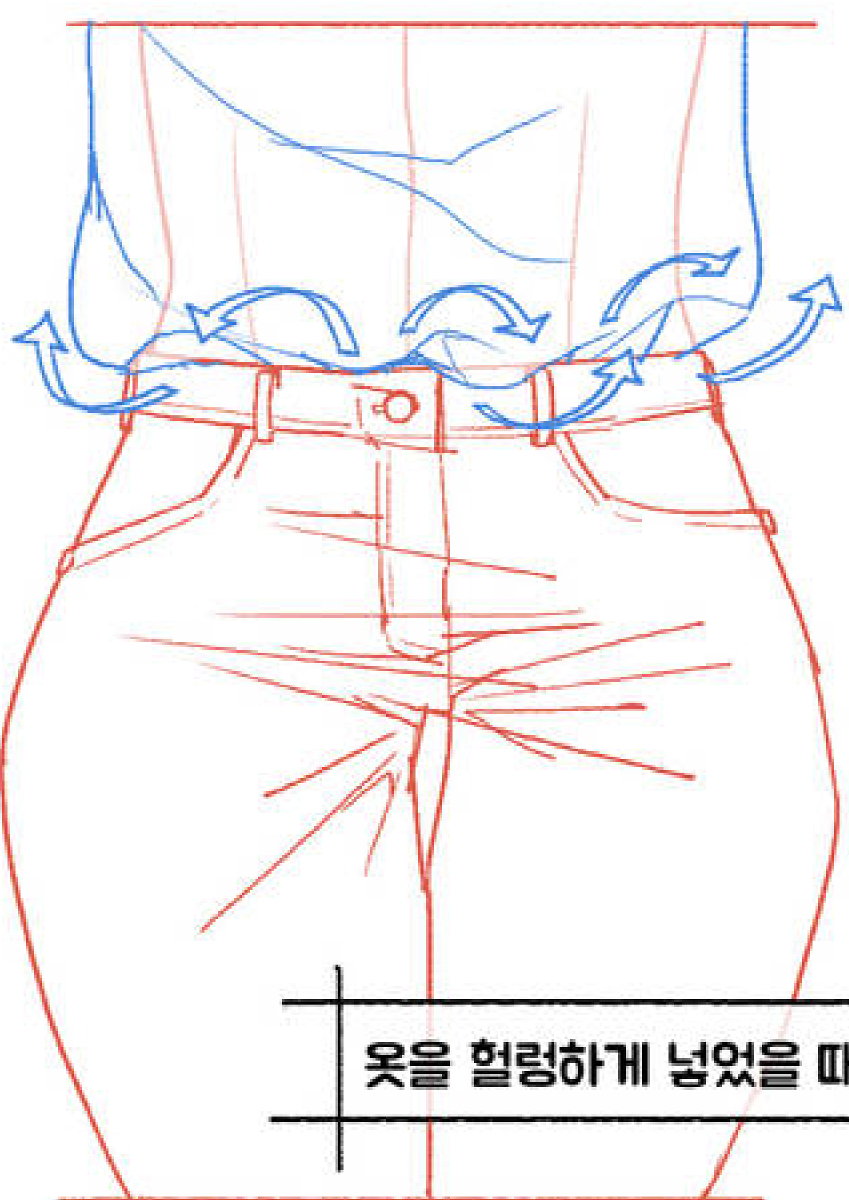
인체에 맞춰 바지를 그려주고
바지의 재질 및 디자인에 따라
핏의 느낌이 달라지게 됩니다

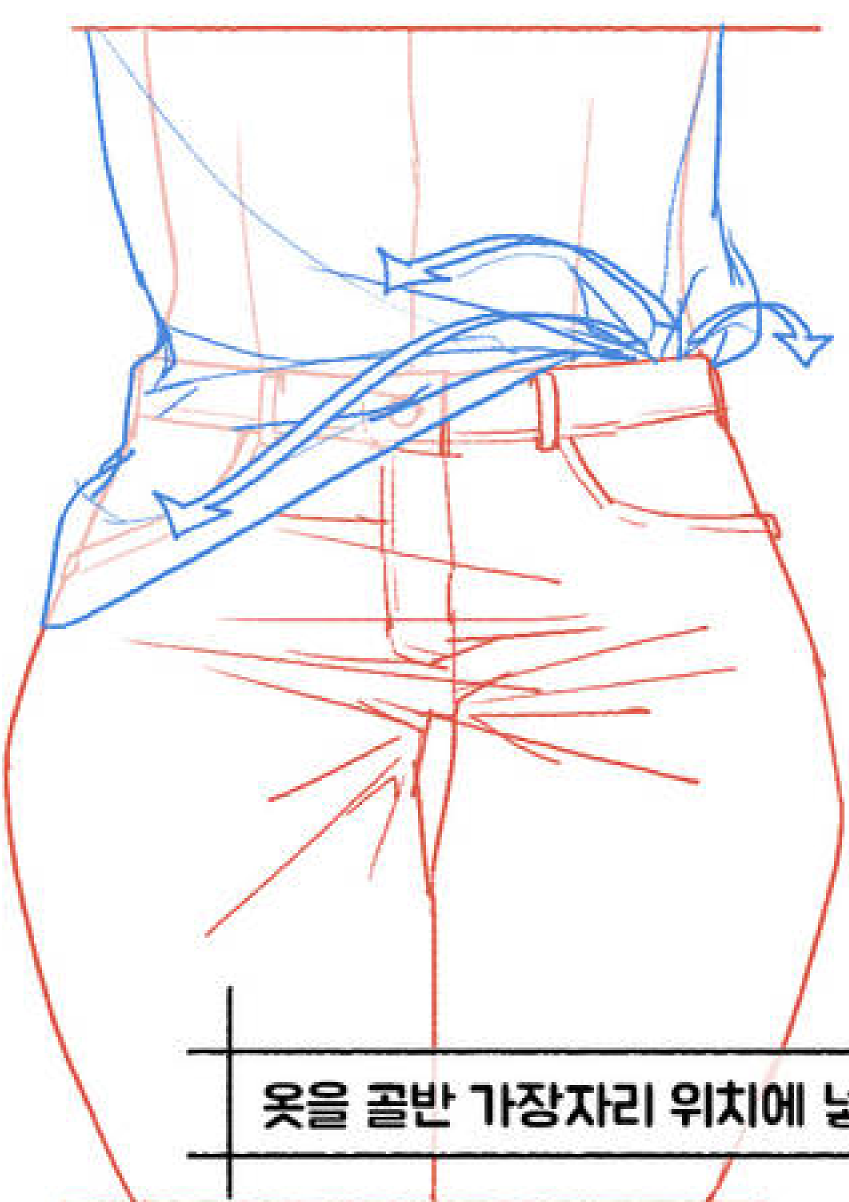
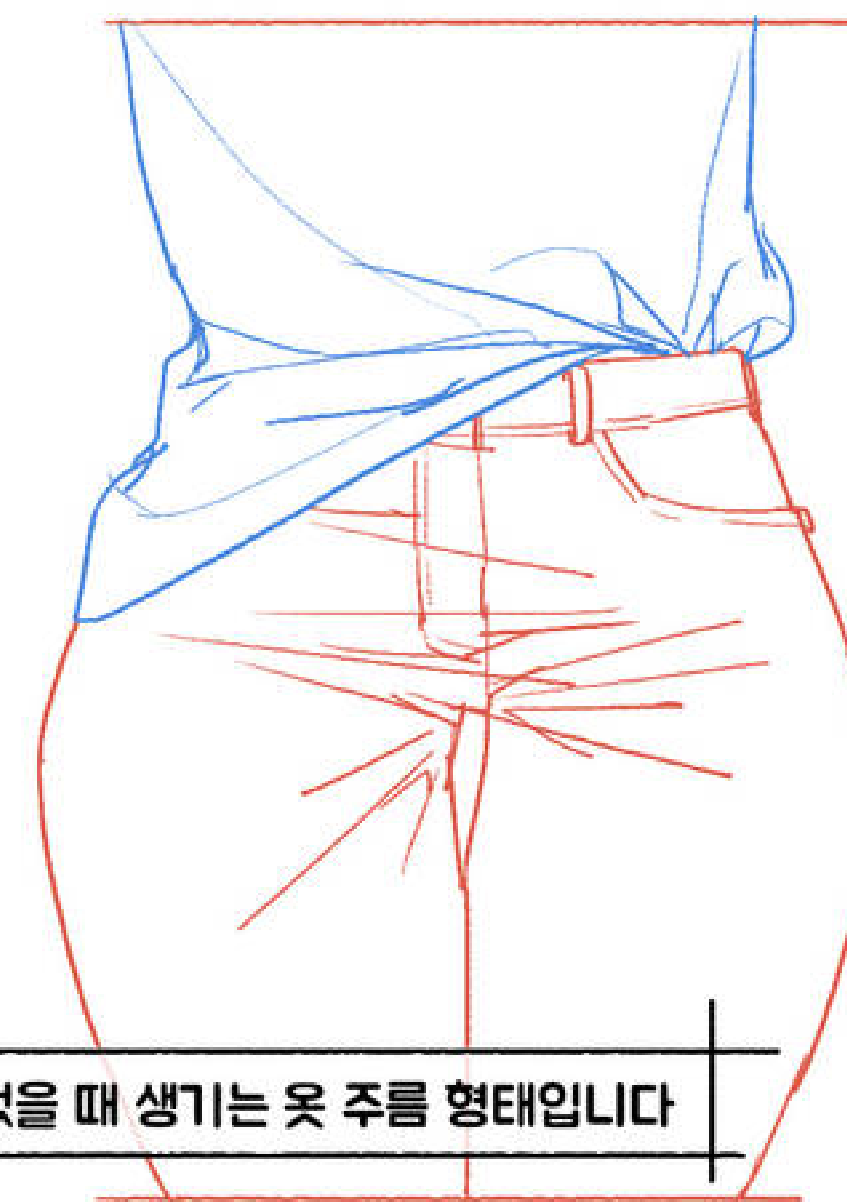
옷을 바지에 넣기 전 티의 길이가 어디까지 오는지 확인하고 그려야 합니다

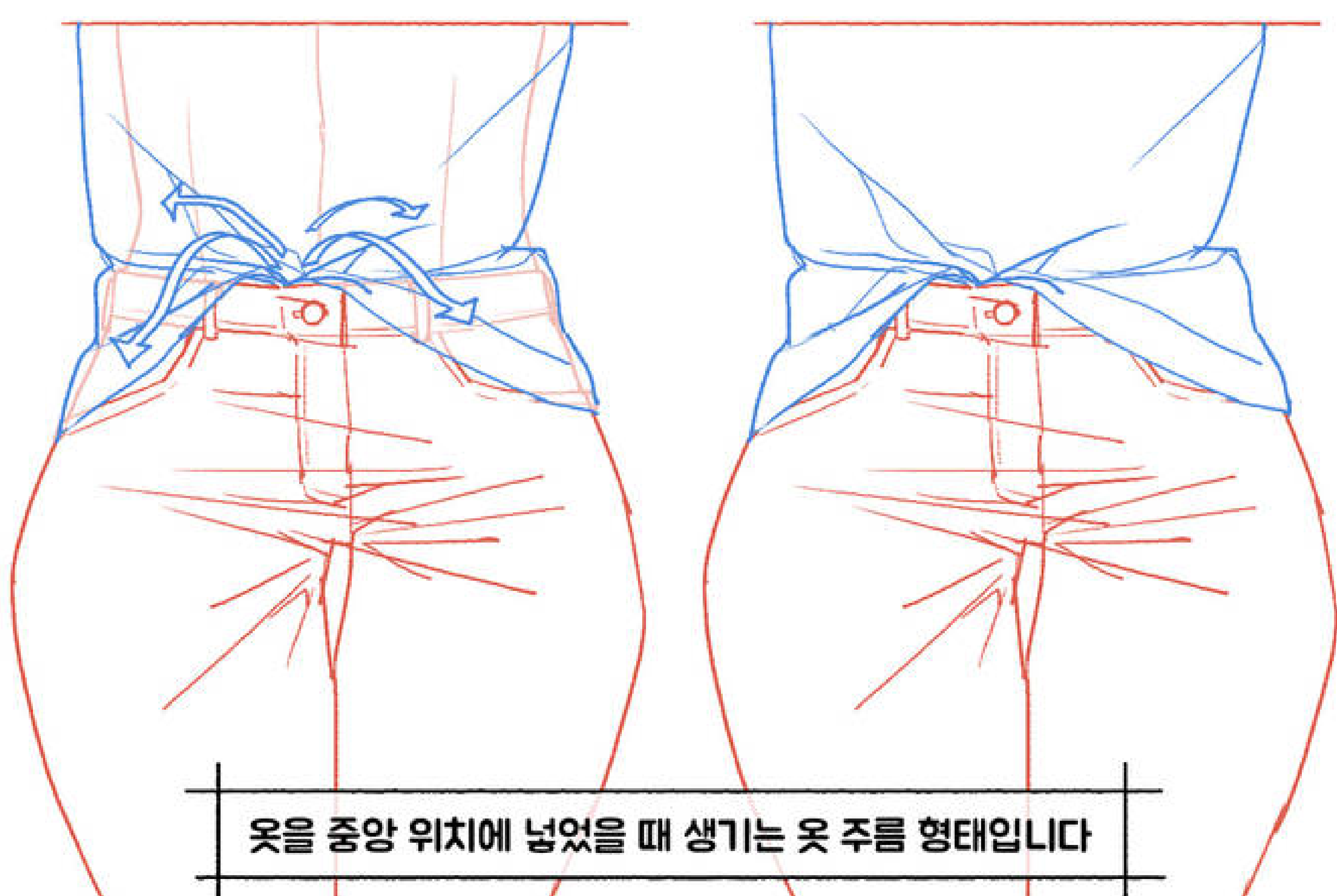
옷을 타이트하게 넣었을 때 생기는 옷 주름 형태입니다

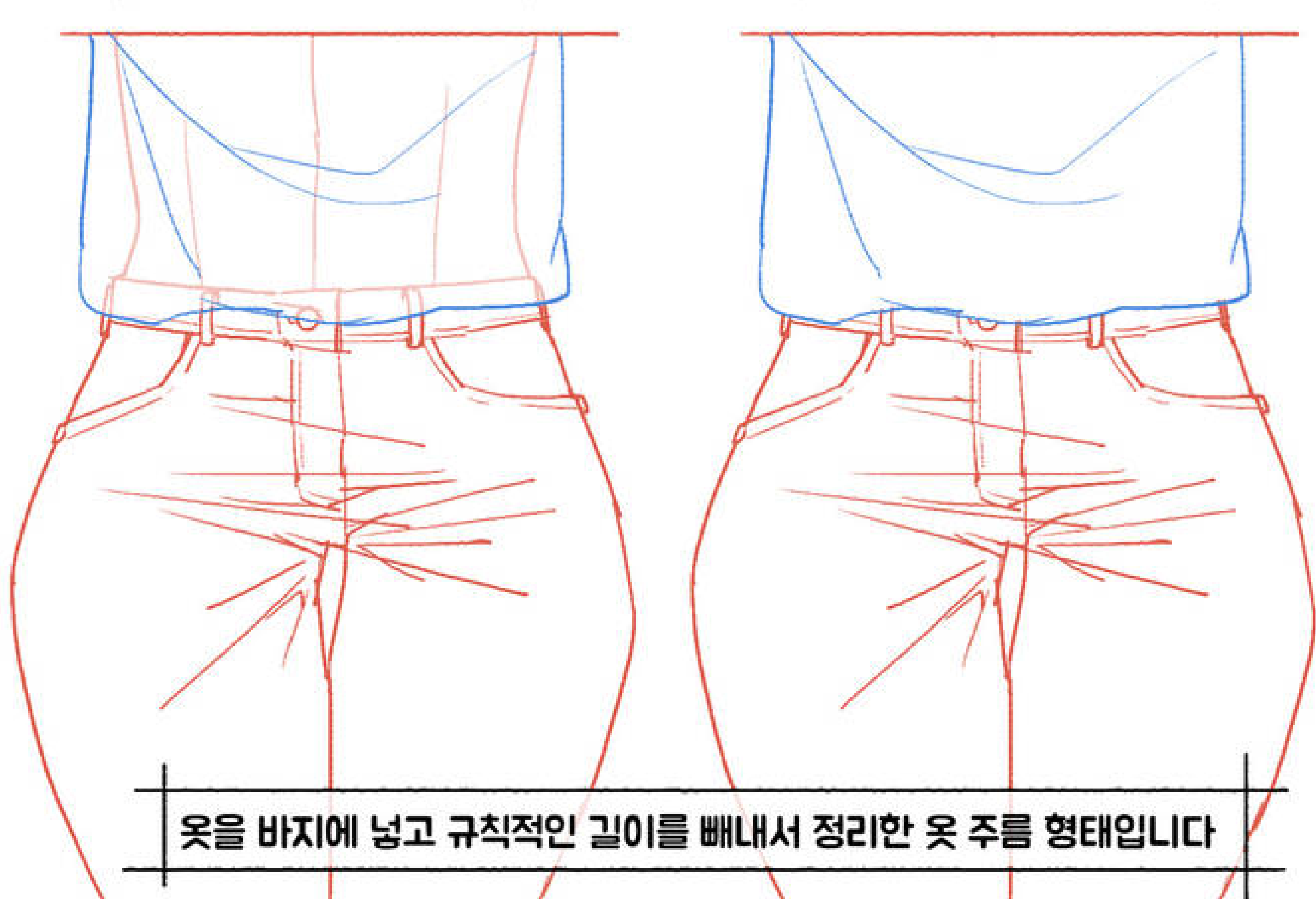


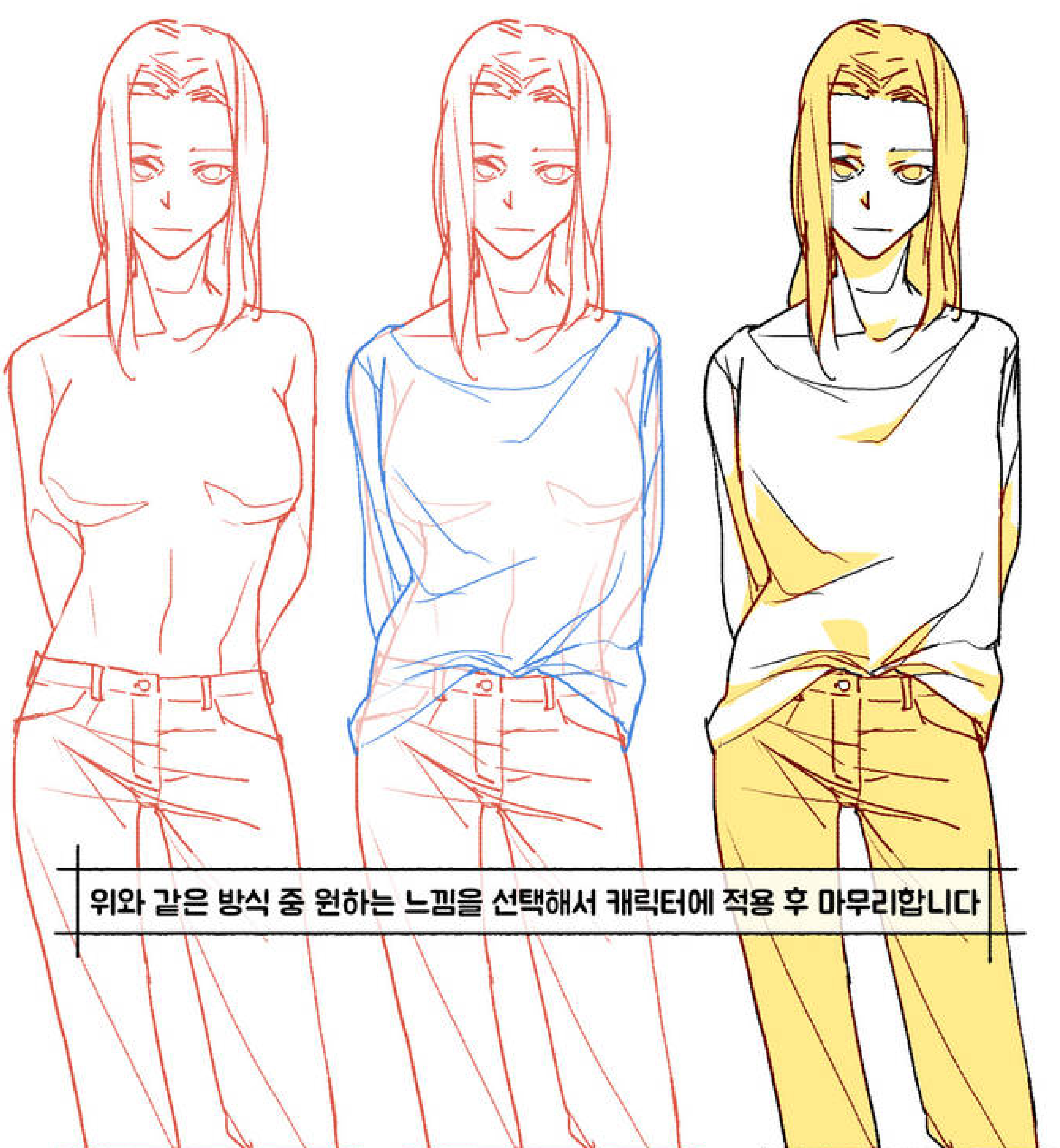

옷을 헐렁하게 넣었을 때 생기는 옷 주름 형태입니다

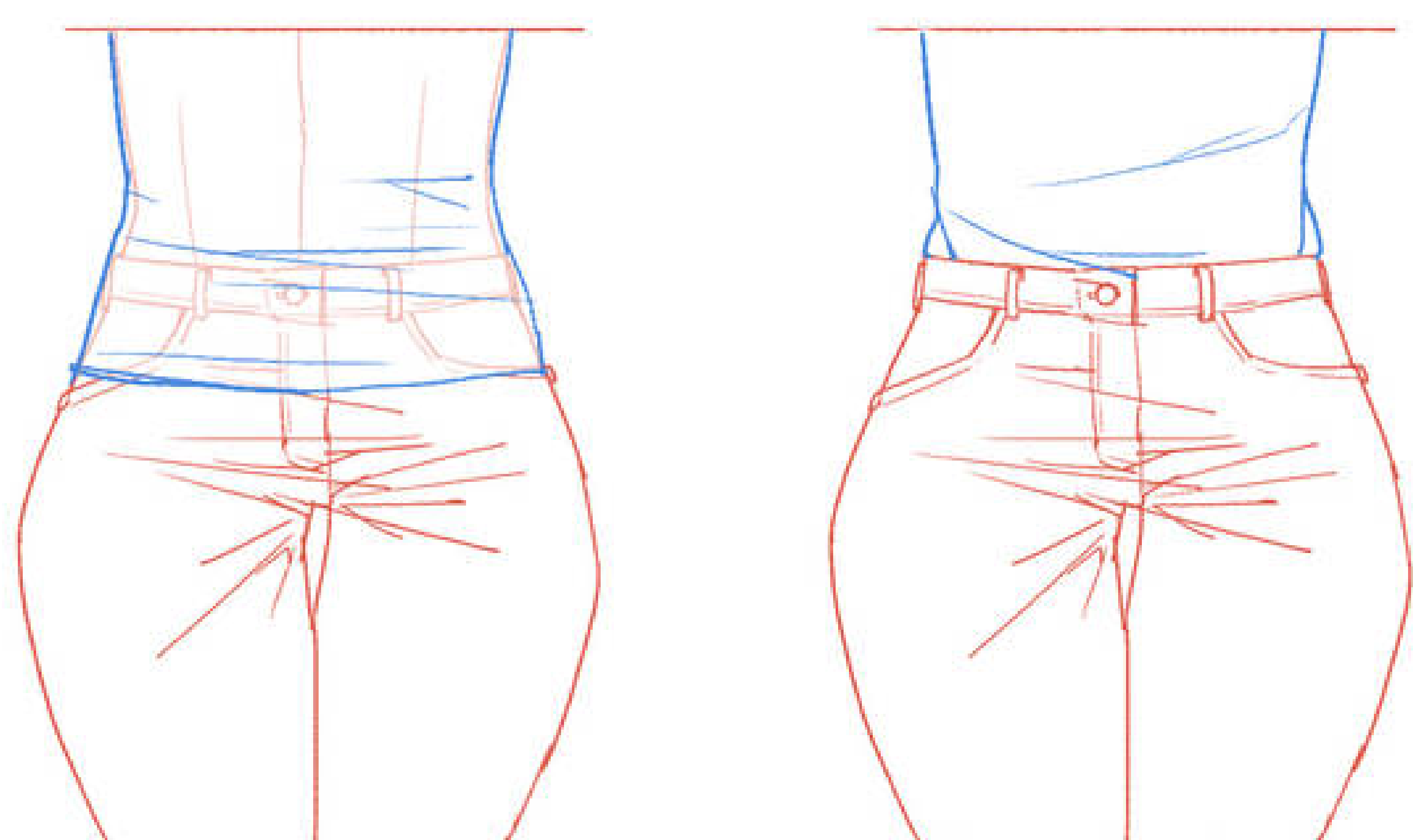
옷을 골반 가장자리 위치에 넣었을 때 생기는 옷 주름 형태입니다







타코작가의 알아두면 좋다!!

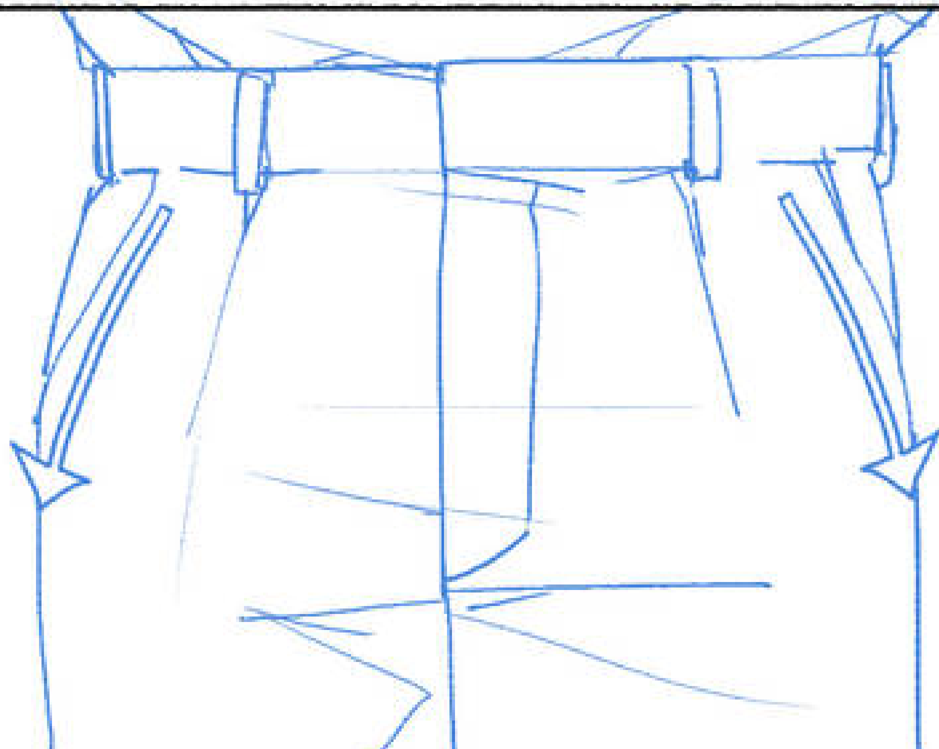




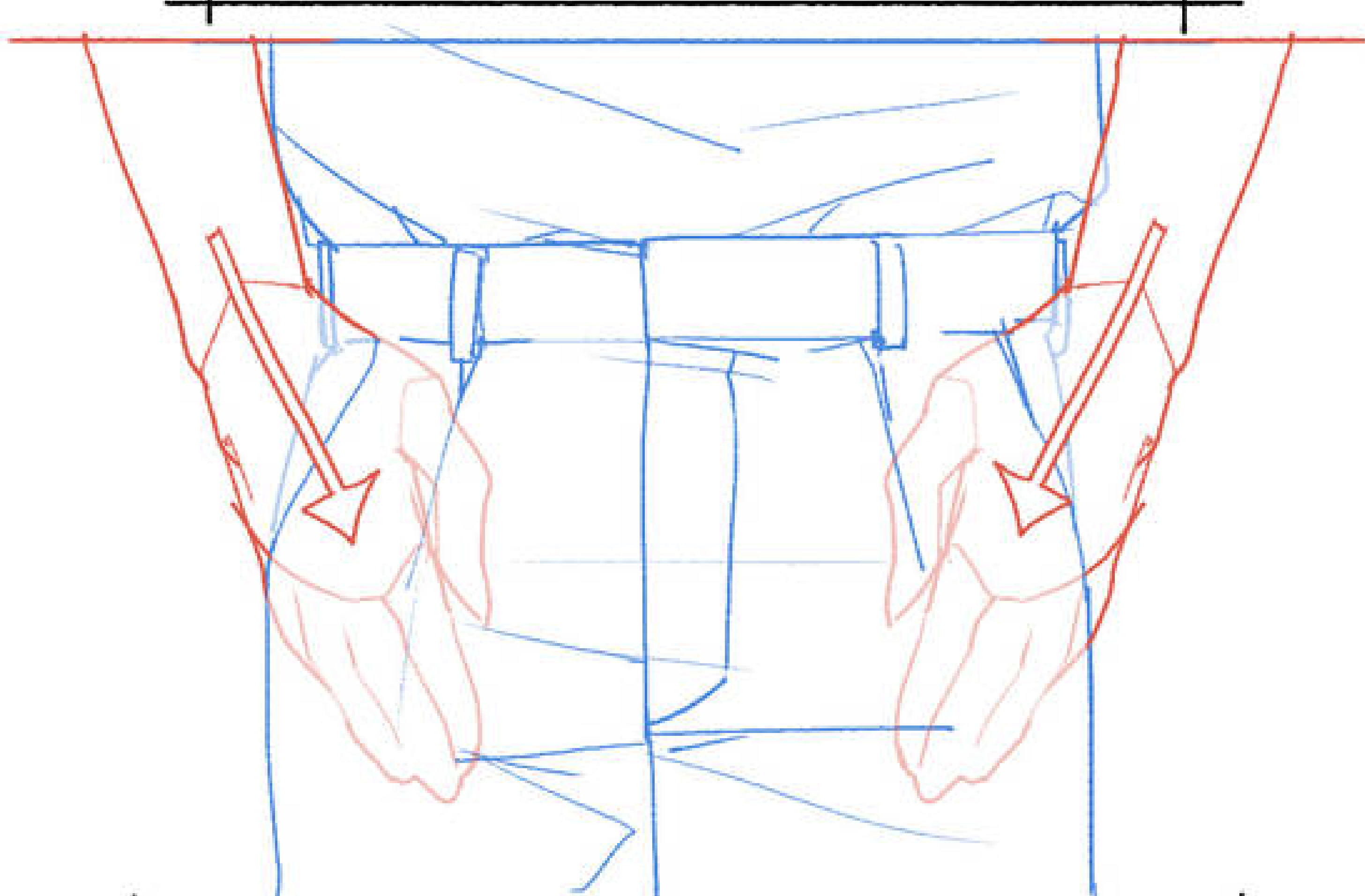
key point

Q : 주머니에 손 넣었을 때 주름은 어떻게 되나요

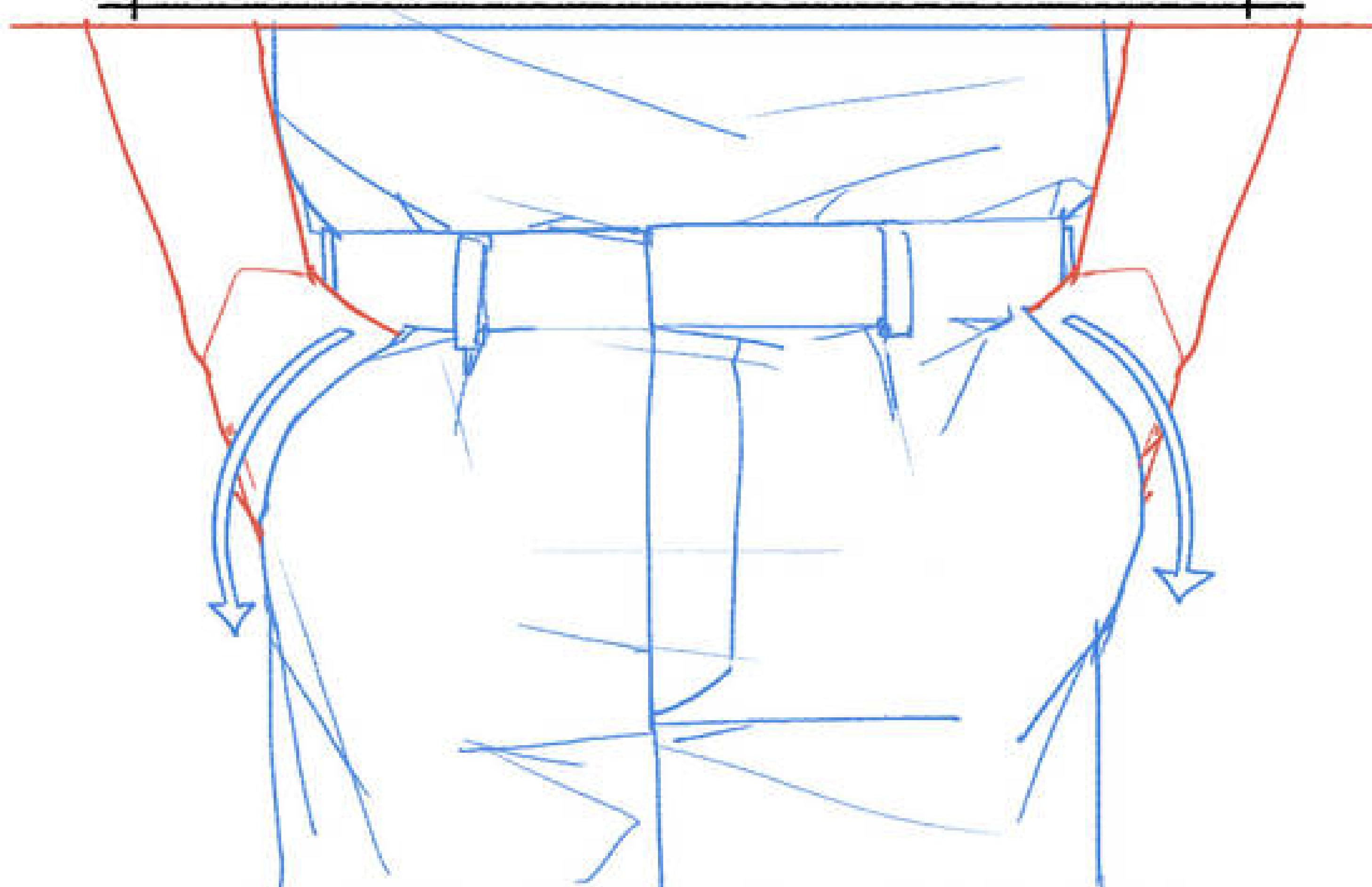
바지 구조 및 디자인에 따라 주머니의 위치 및 흐름 차이가 생길 수 있습니다



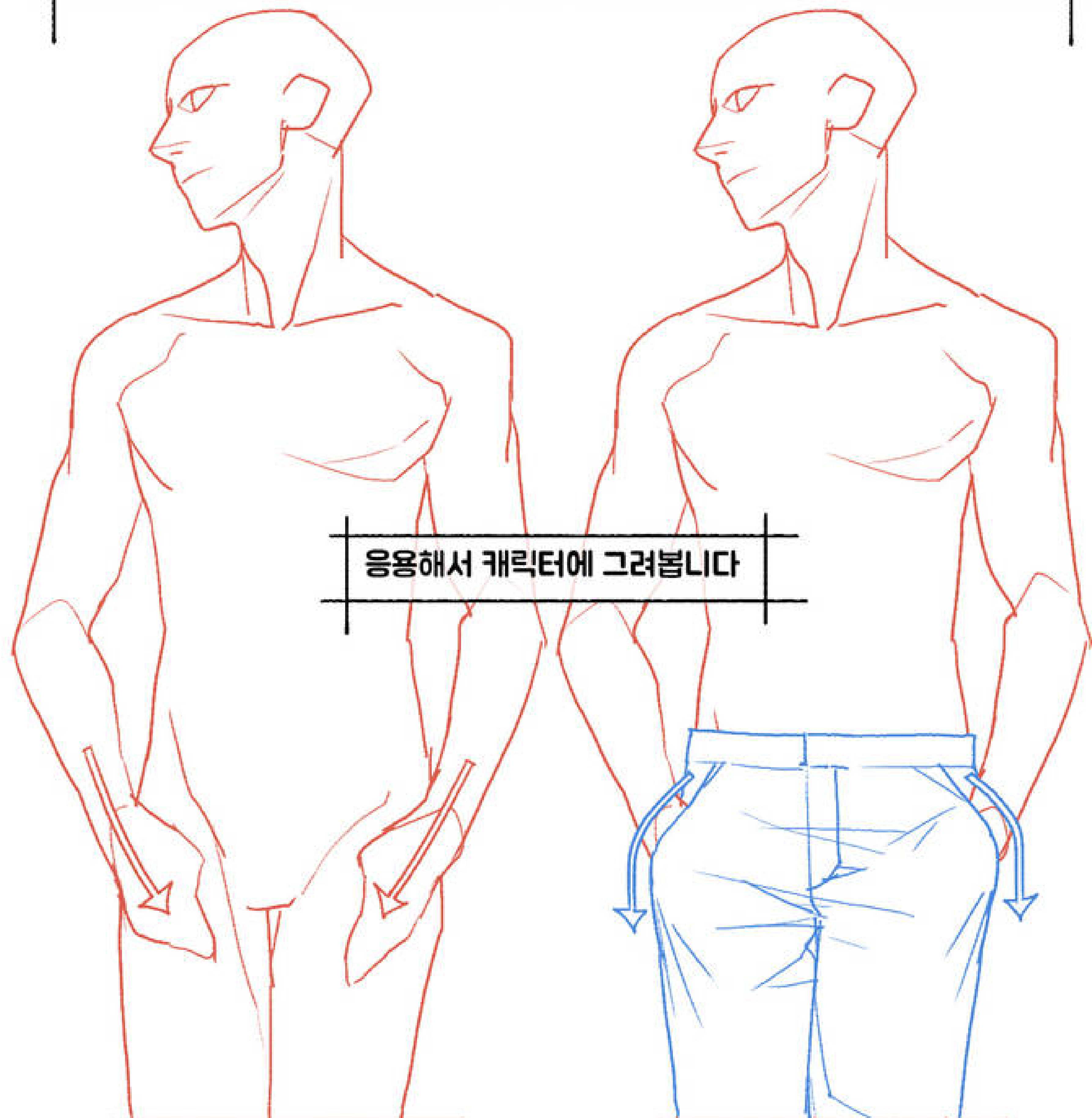
정면에서 본 형태의 주머니 라인을 확인합니다



팔의 각도를 비스듬히 만들어 주머니에 손을 넣어줍니다

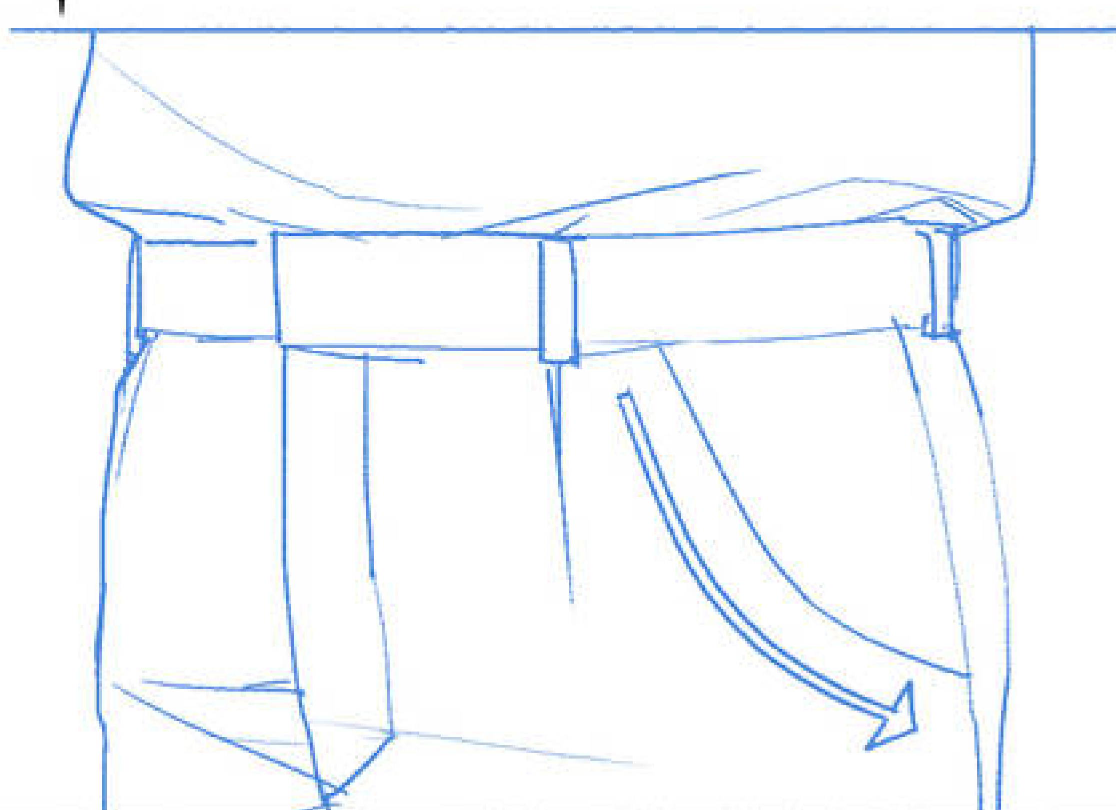


손의 부피감이 주머니에 들어가면서 주머니는 볼록하게 곡선을 그리며 나옵니다

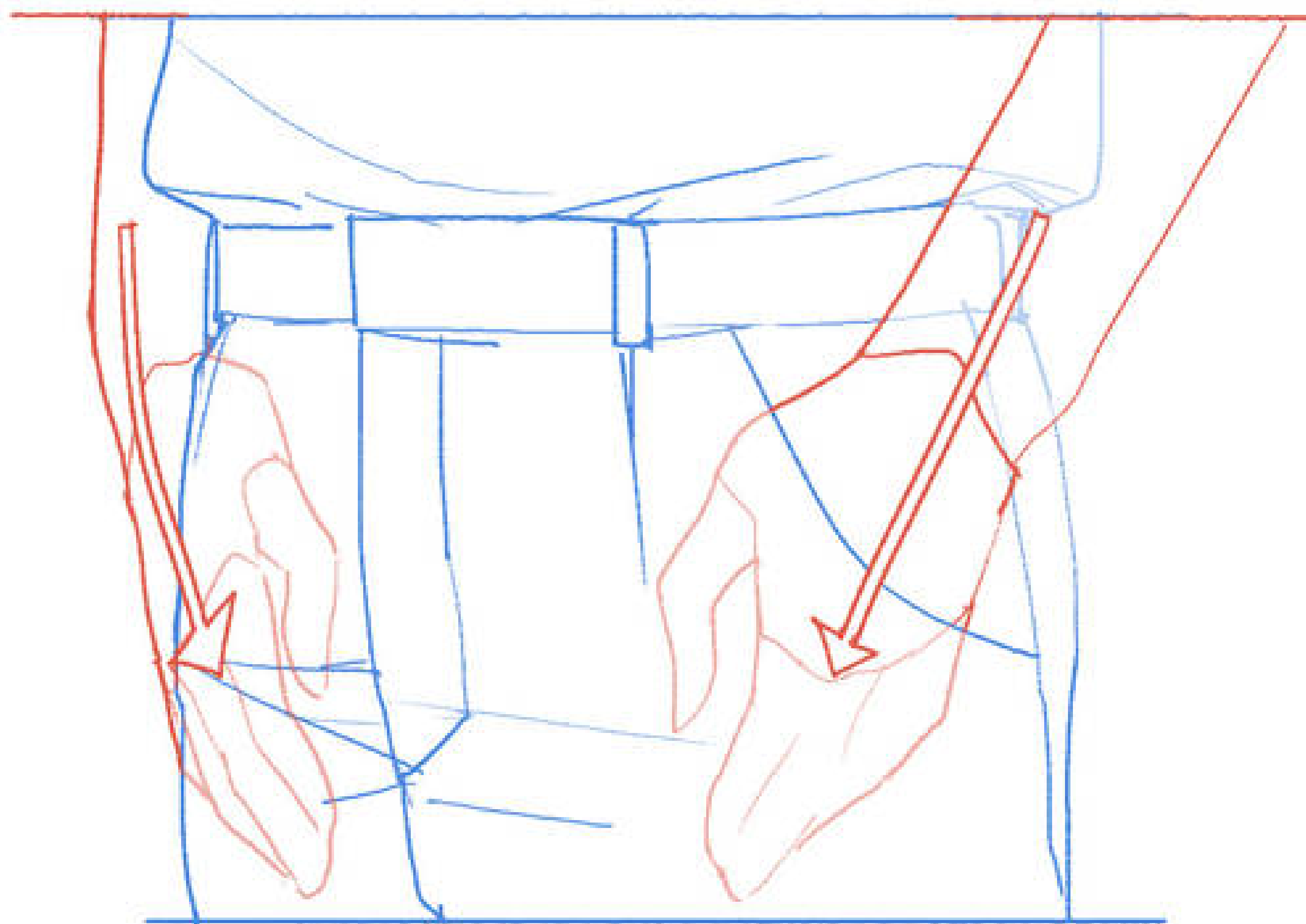


응용해서 캐릭터에 그려봅니다

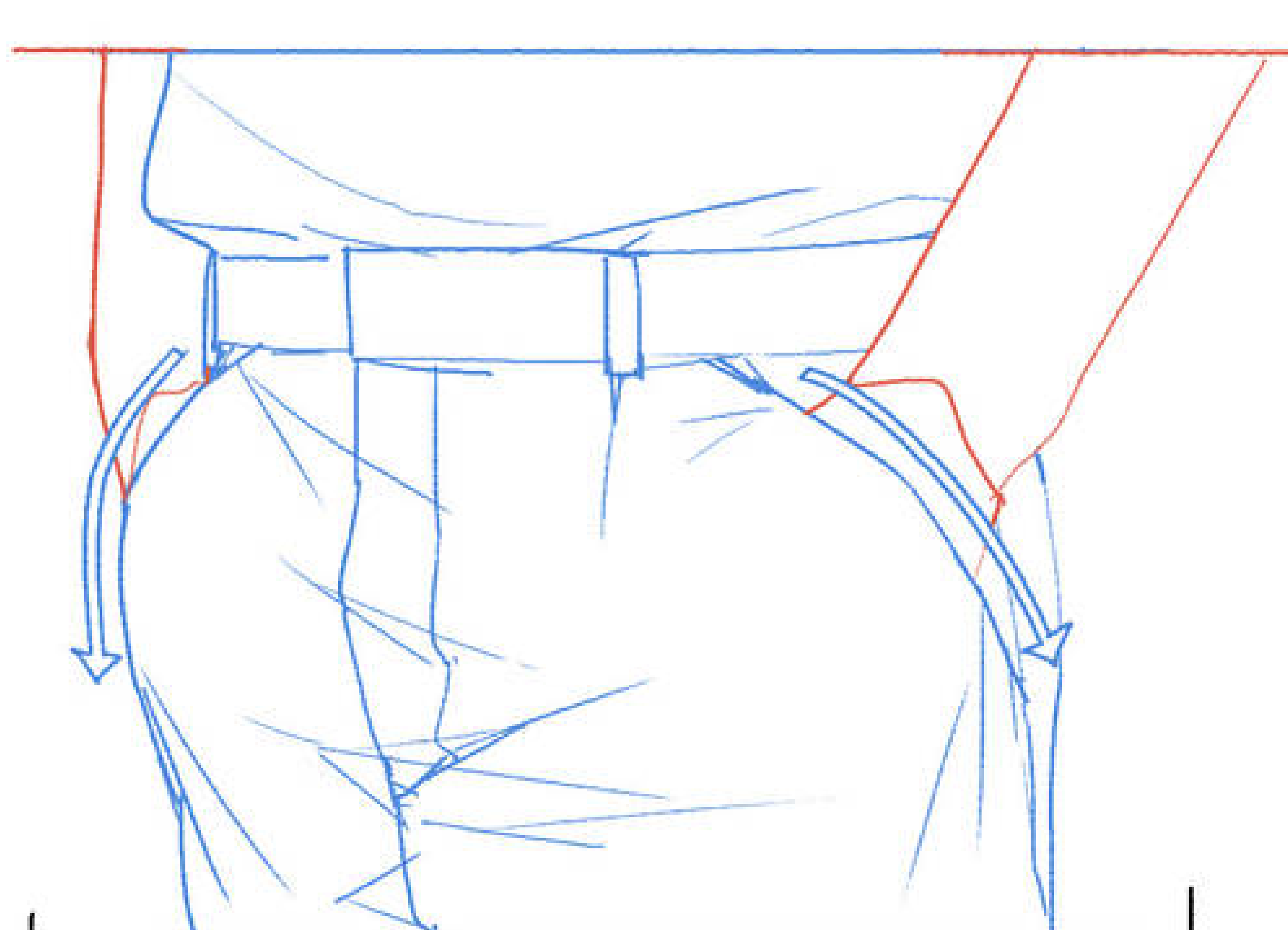
주머니에 들어갈 손은 대략적인 형태와 위치만
잡아주고 주머니 라인을 볼록하게 만들어 줍니다



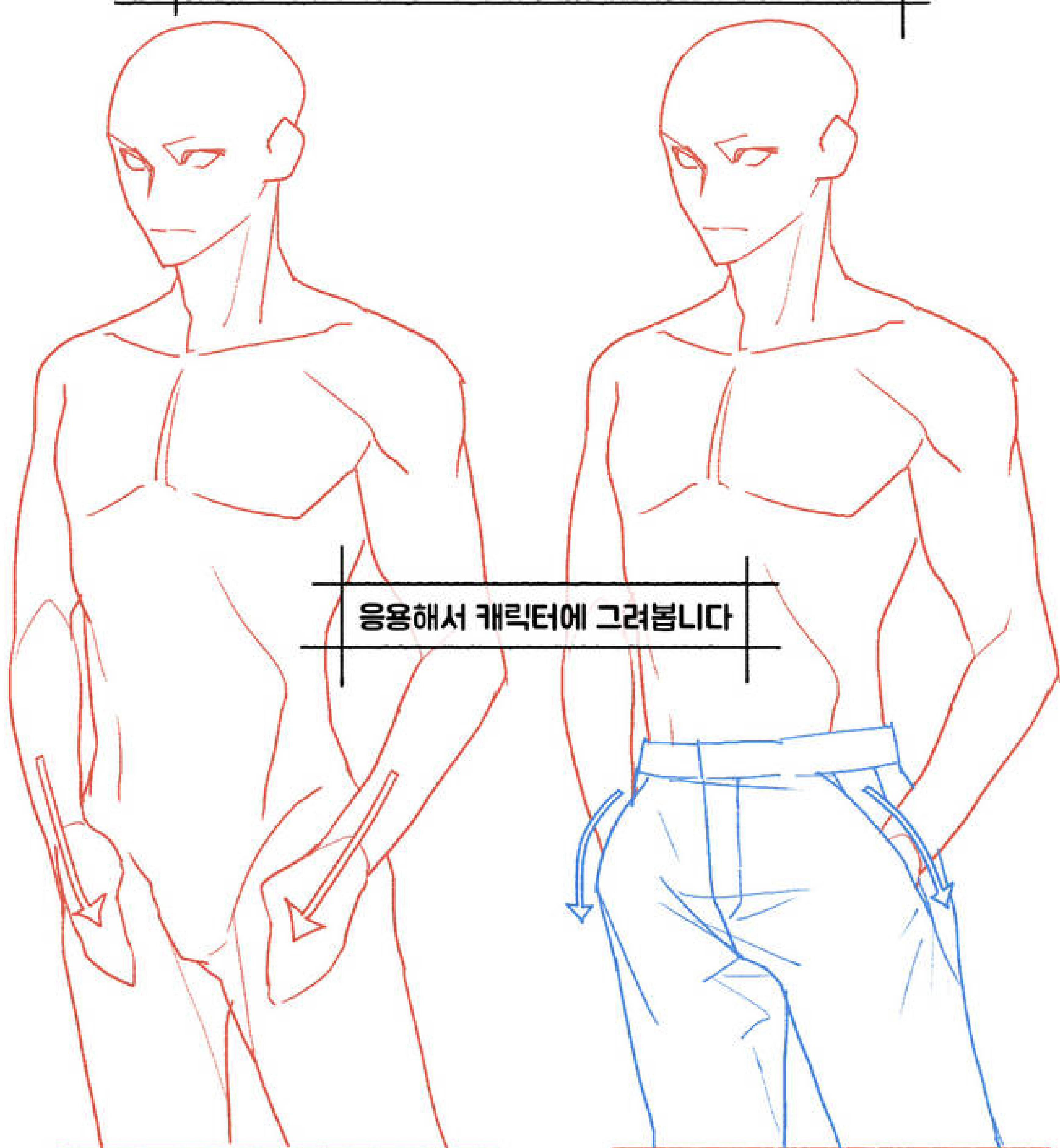
반 측면에서 본 형태의 주머니 라인을 확인하며 각도로 인해 한쪽만 보이게 됩니다



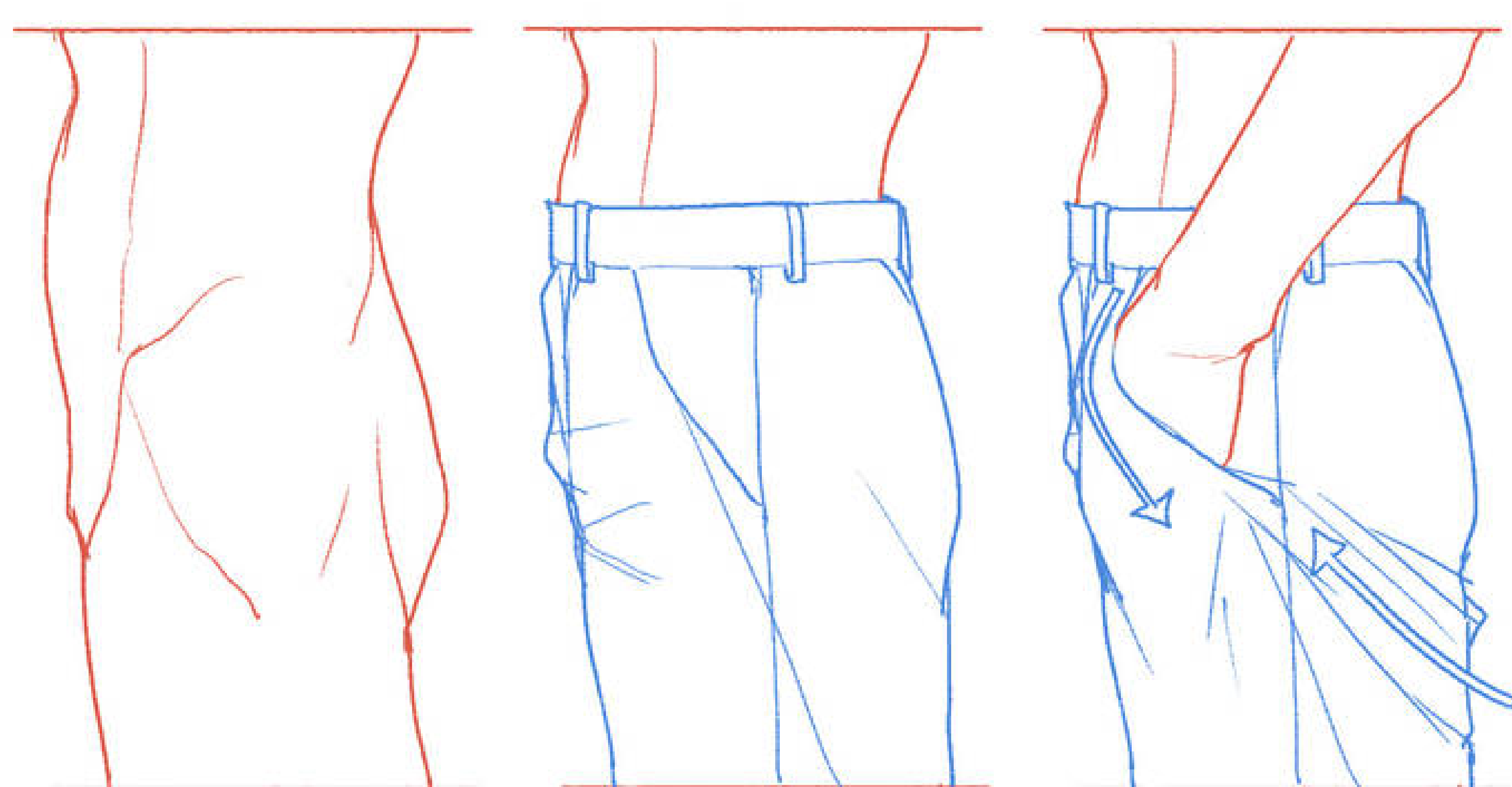
반 측면이기 때문에 양팔의 각도 차이가 있음을 유의하며 주머니에 손을 넣어줍니다



정면과 마찬가지로 주머니를 볼록하게 만들어 줍니다

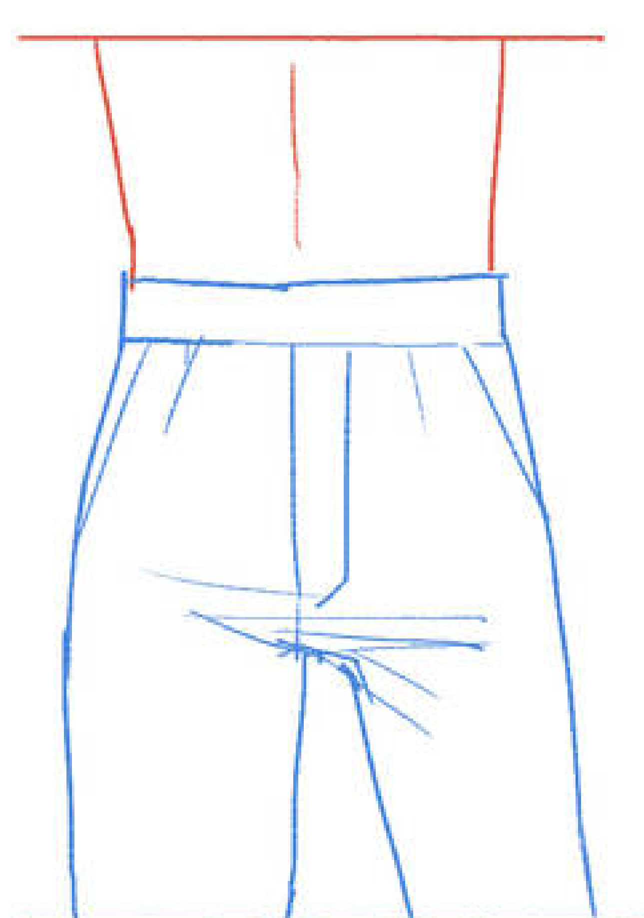


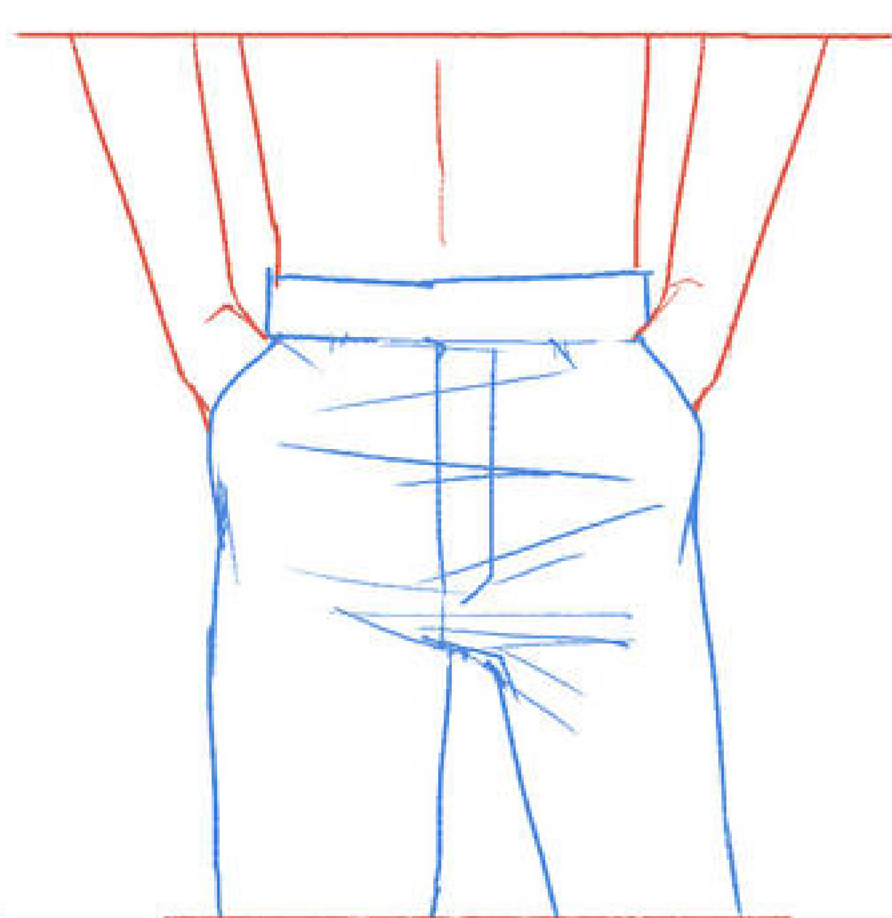
반 측면이므로 주머니 보이는 양쪽 볼록함의 차이가 생기게 됩니다



옆면에서 볼 경우 손이 주머니에 들어가면서 뒤쪽에서 당겨지는 주름이 만들어집니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



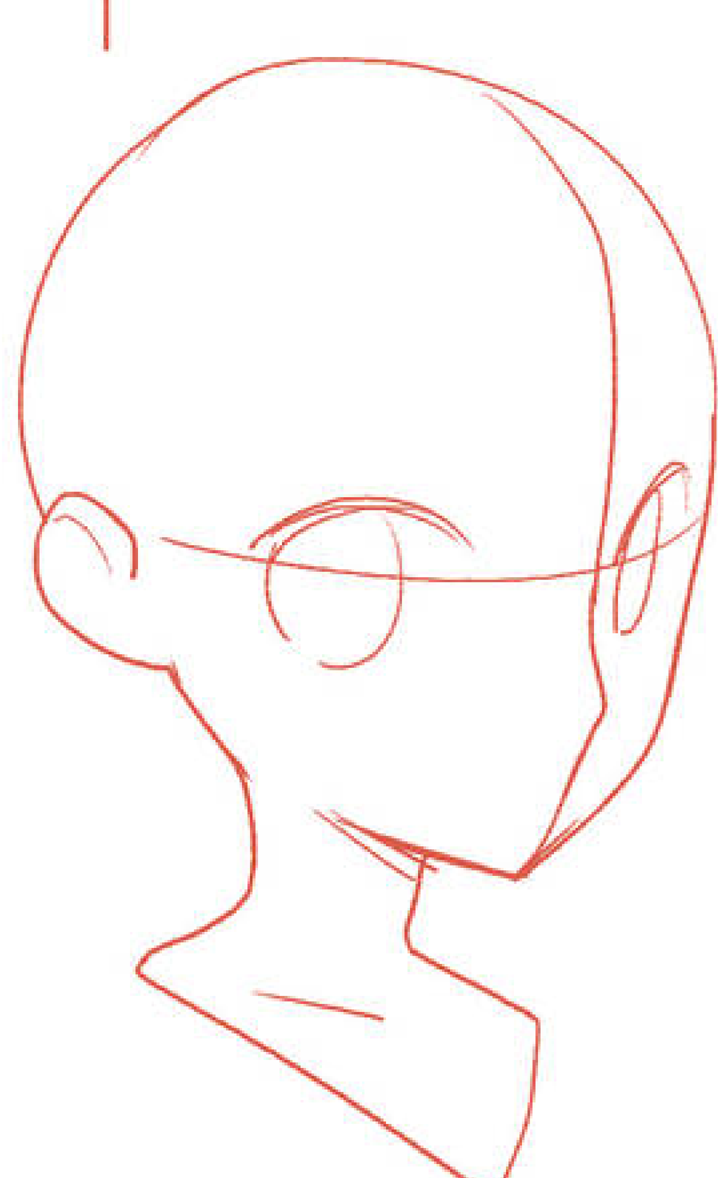




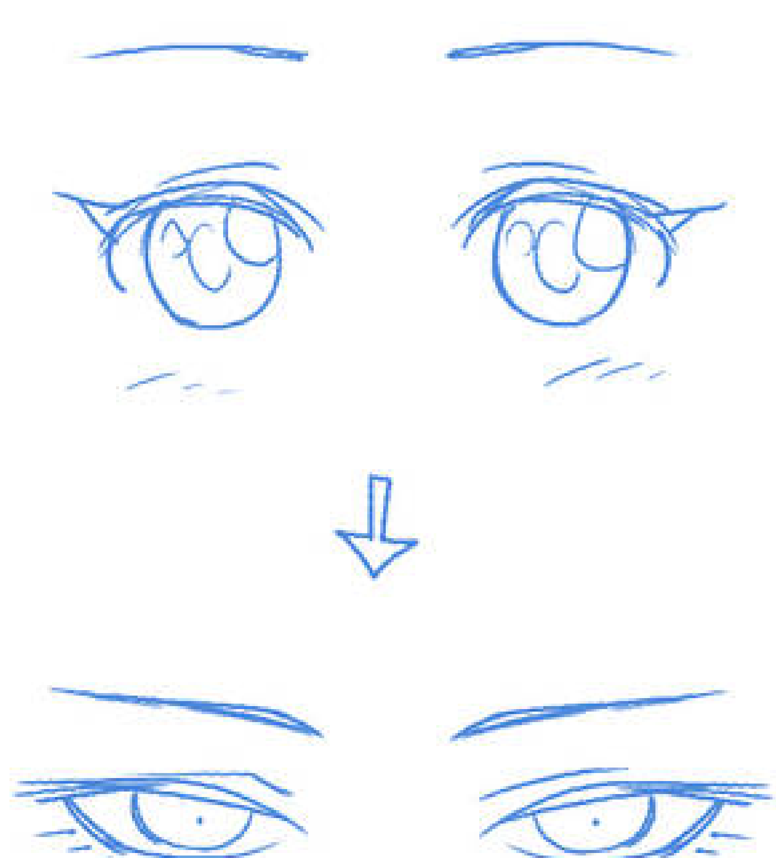
key point

Q : 그림체를 바꾸려면 어떻게 해야 하나요

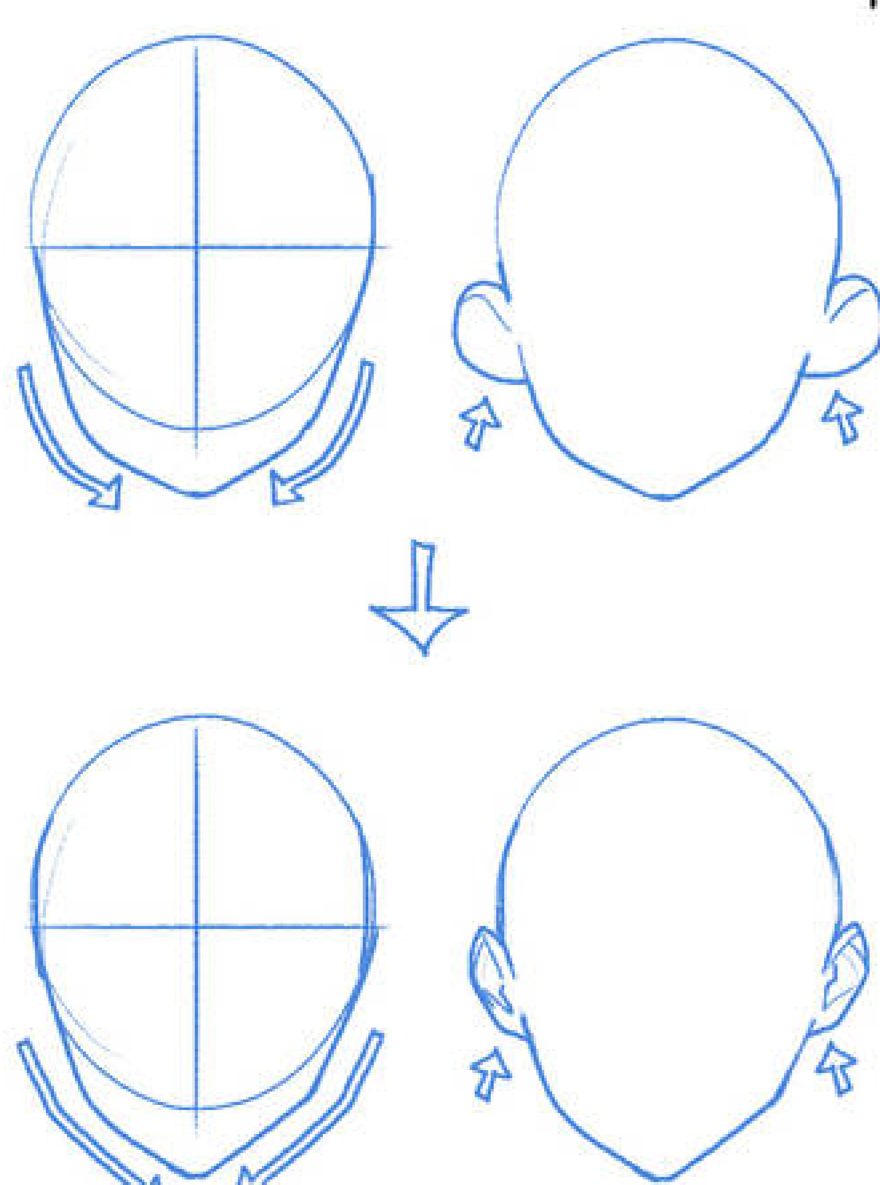
20화 개성 살리는 법, 45화 보고 그리는 연습을 참고하시면 좋습니다



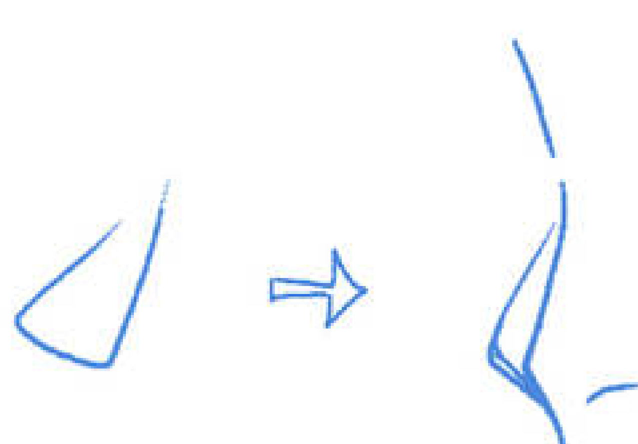

평소에 그리던 방식으로 그림체를 그려서 진행해봅니다

그림체를 바꾸려면 바꾸고자 하는 그림체를 디테일하게
하나씩 관찰하고 변경된 스타일을 적용해봅니다

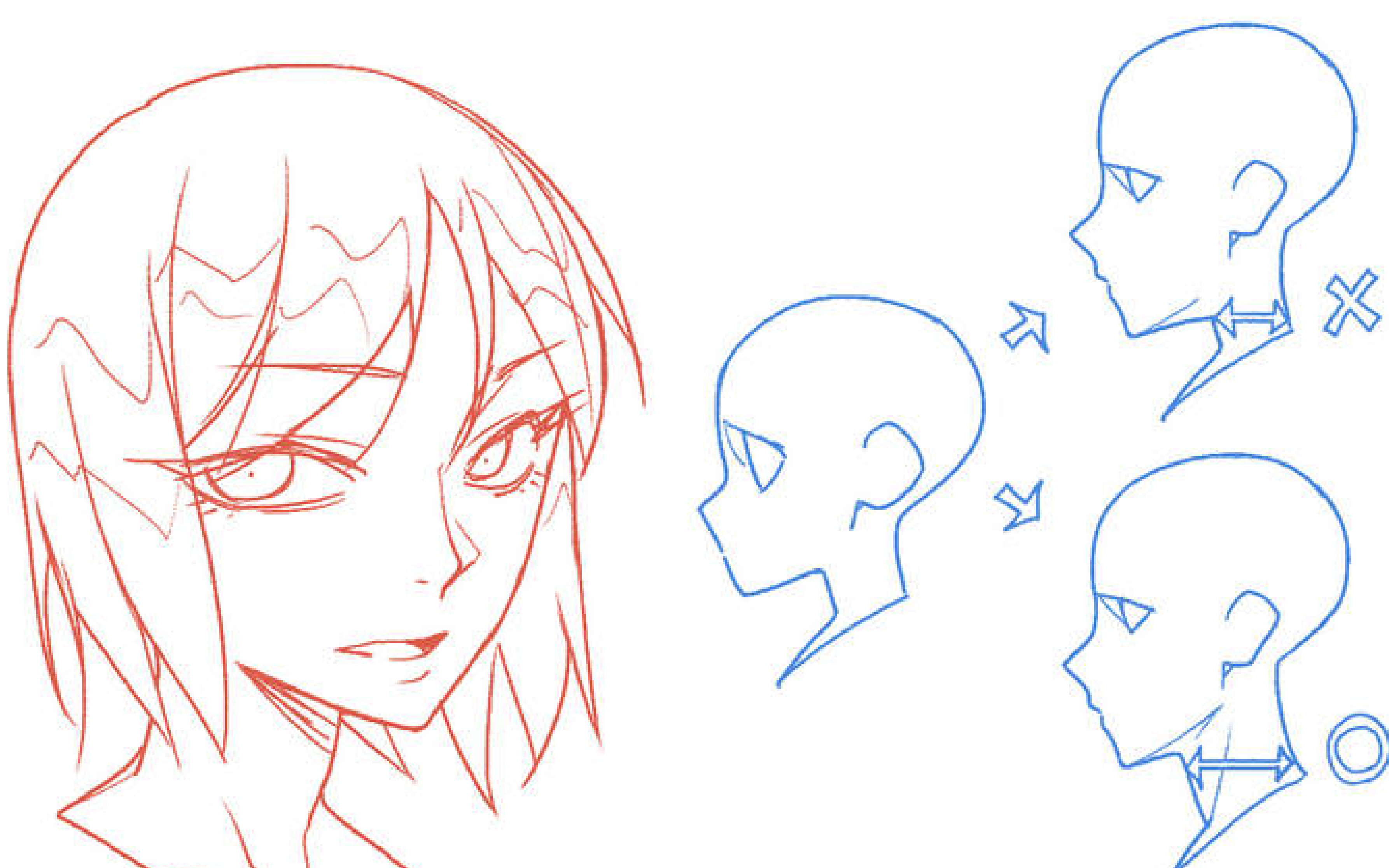
특정 부위 하나만 변경했을 경우 그림체가 어색하고 불완전한 형태로 보이게 됩니다
바꾸려는 그림체에 맞춰 귀여웠던 얼굴형에서 성숙하고 날카로운 얼굴형으로 바꿔줍니다

코 부분 역시 단순화된 형태보다 콧대 라인이나
묘사를 통해 그림체 균형을 맞춰 주는 게 좋습니다

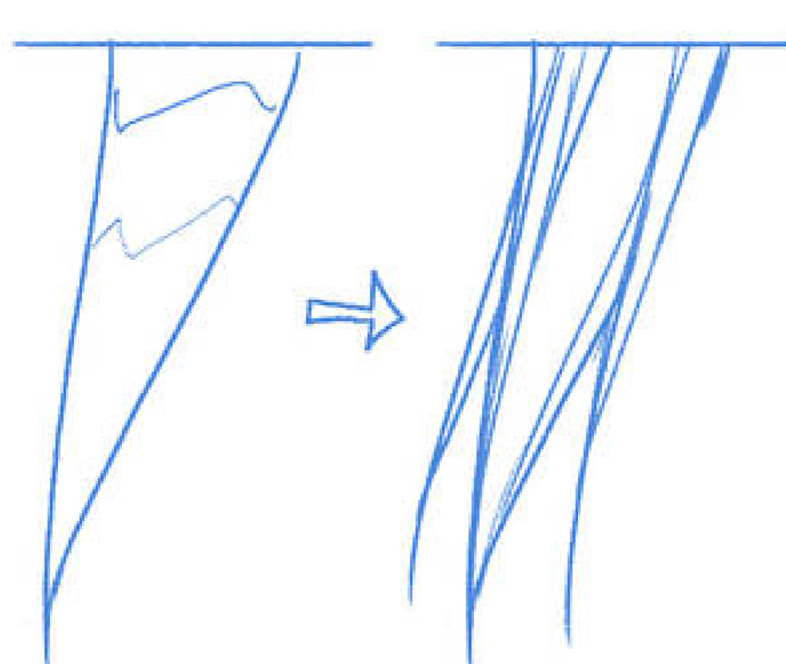



입안에 보이는 묘사라든가 입술 라인 표현을 추가해서
입모양 스타일도 바꿔주는 많은 연습을 해야 합니다

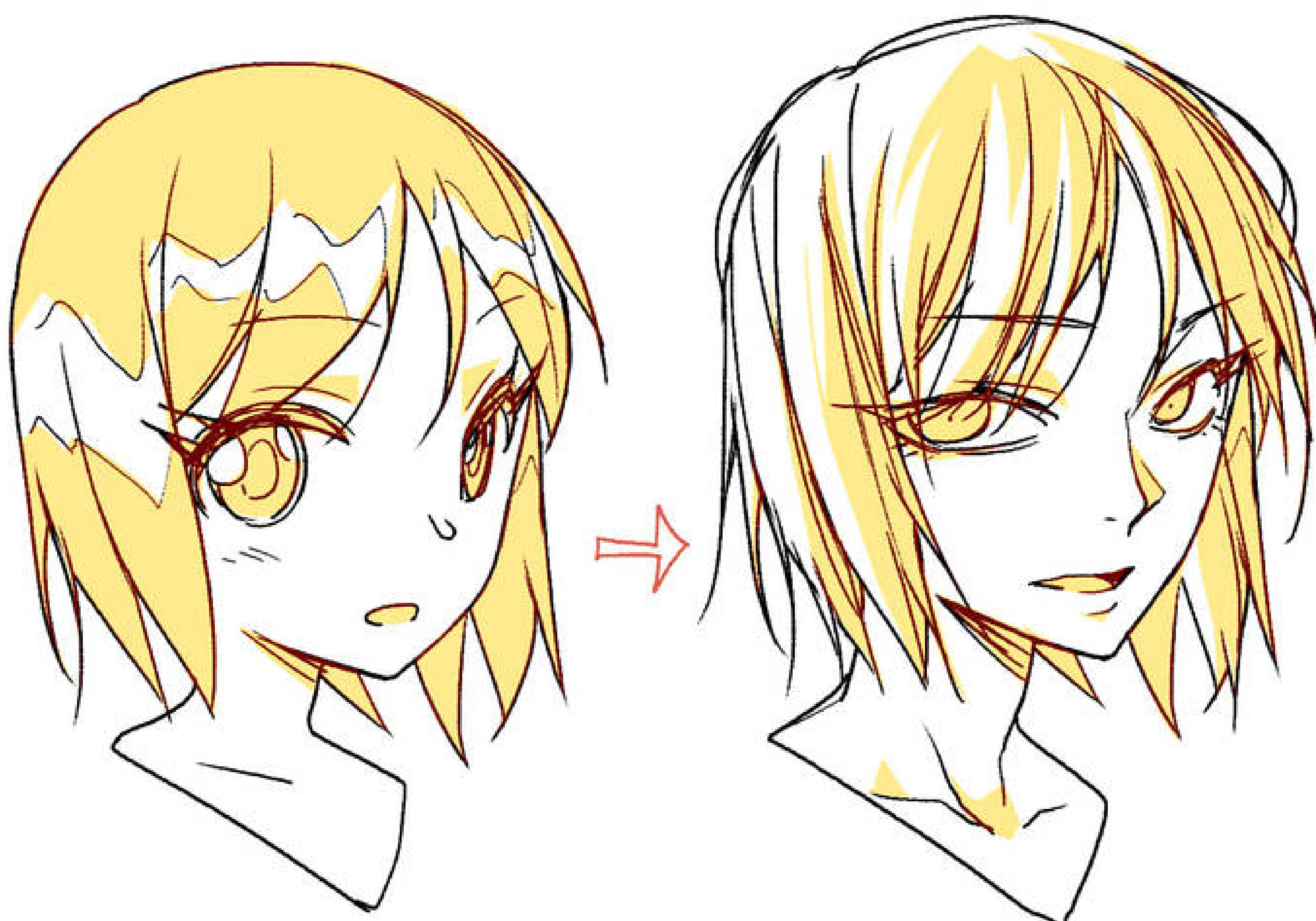


바꾸려는 전체 그림체 완성도를 위해서 표현한
부피감을 고려하고 바꿔주는 표현 또한 중요합니다



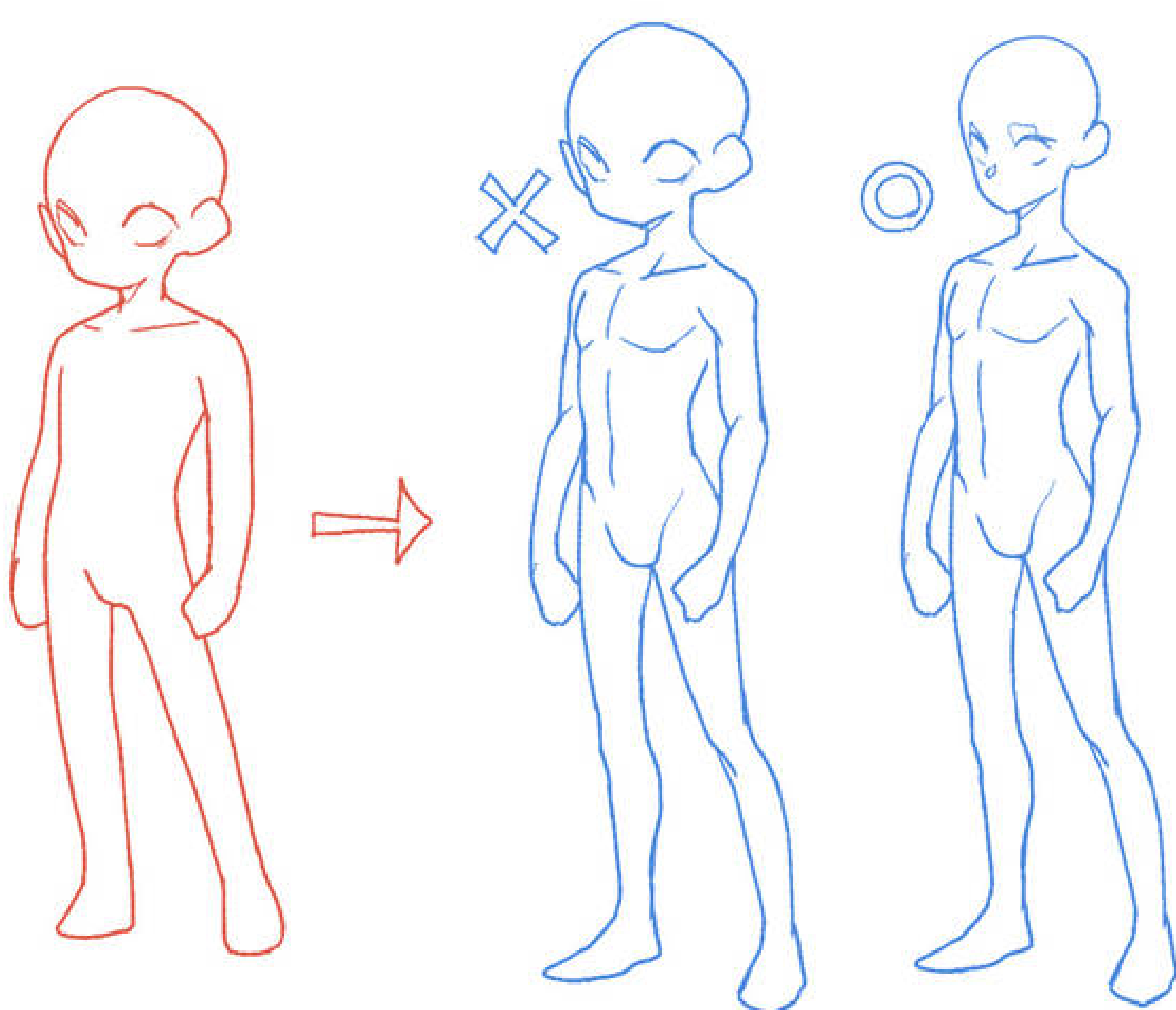


머리카락의 흐름도 머릿결을 만들어 디테일을 올려줍니다



위와 같이 그림체를 바꾸려면 바꾸려는 스타일에 따라 차이는 있지만 하나만
바꾸는 것이 아닌 전체를 바꿔야 그림의 완성도와 균형이 맞춰지게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



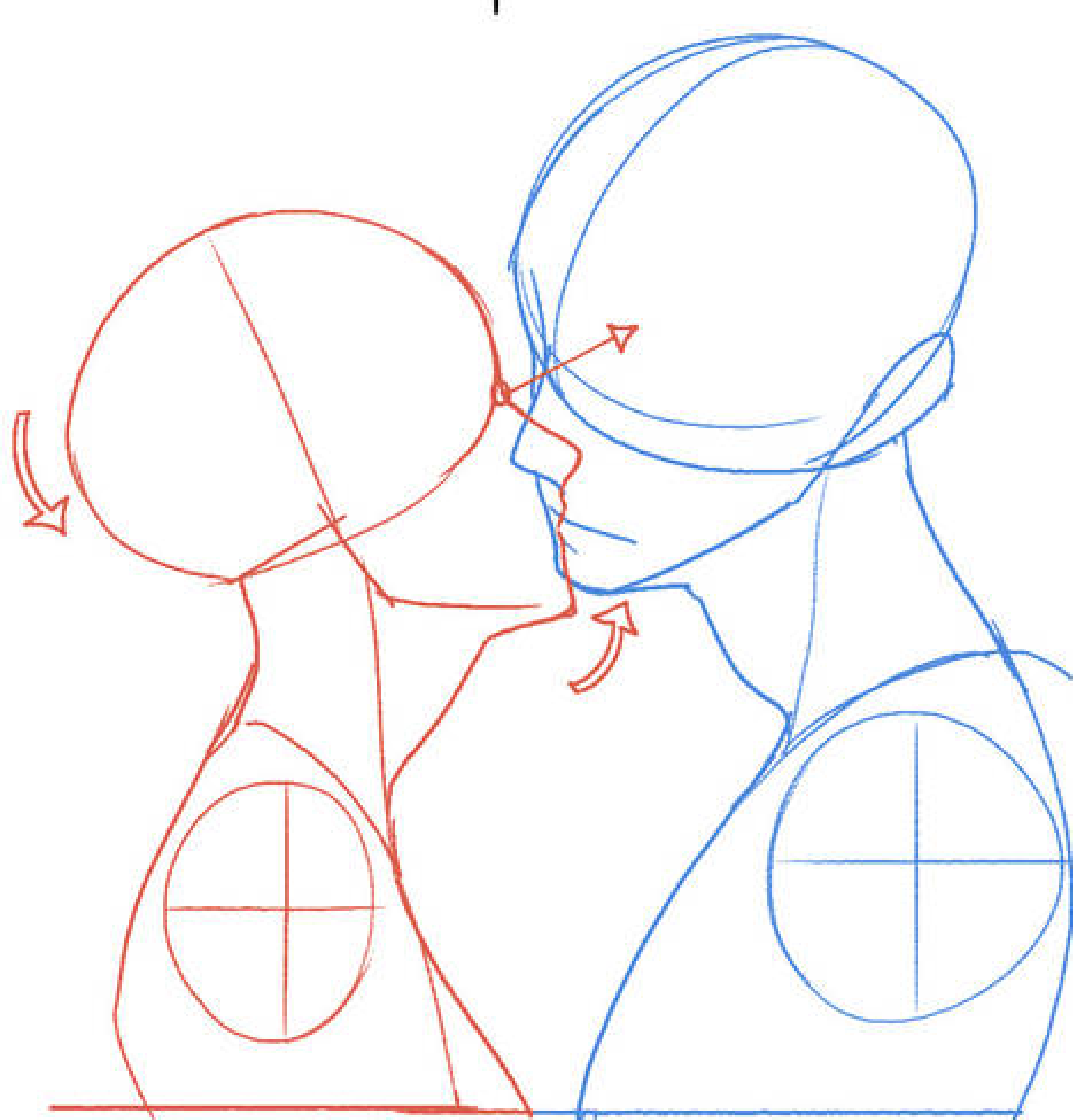


key point

Q : 키스하는 모습을 알려주세요



남자 캐릭터를 그려줍니다
고개를 살짝 내려주고 비스듬히
틀어 시선을 대각선 방향으로
보게 만들어 줍니다



여자를 그려주고 얼굴은 남자를 향해 올려보는 느낌으로 그려줍니다 이때
입술의 위치가 맞도록 해주고 두 얼굴의 크기 차이가 많이 안 나도록 합니다



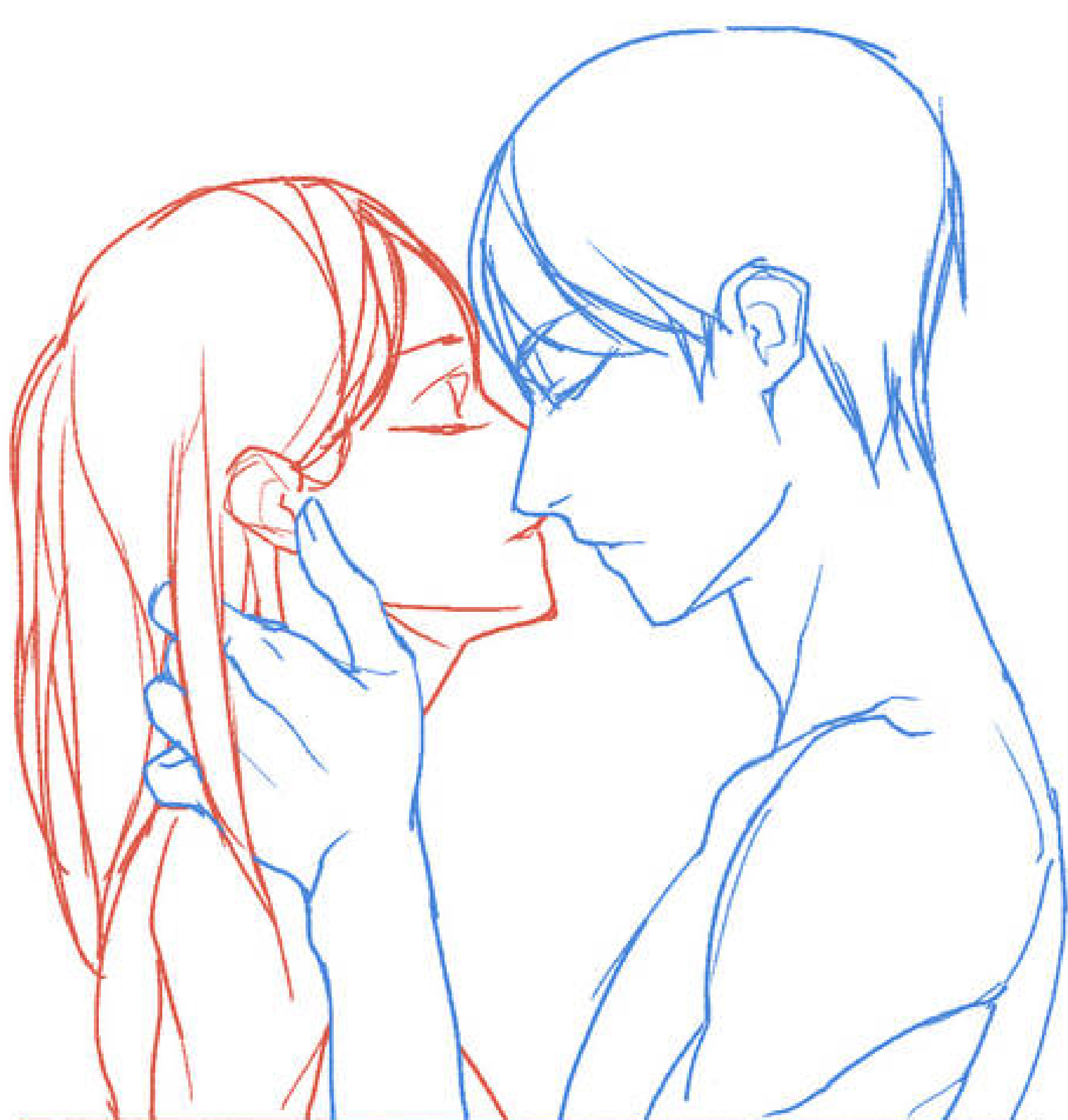
남자 묘사를 진행하고 손을 추가해서 리드하는 느낌을 만들어 줍니다



여자도 묘사를 진행해서 마무리합니다



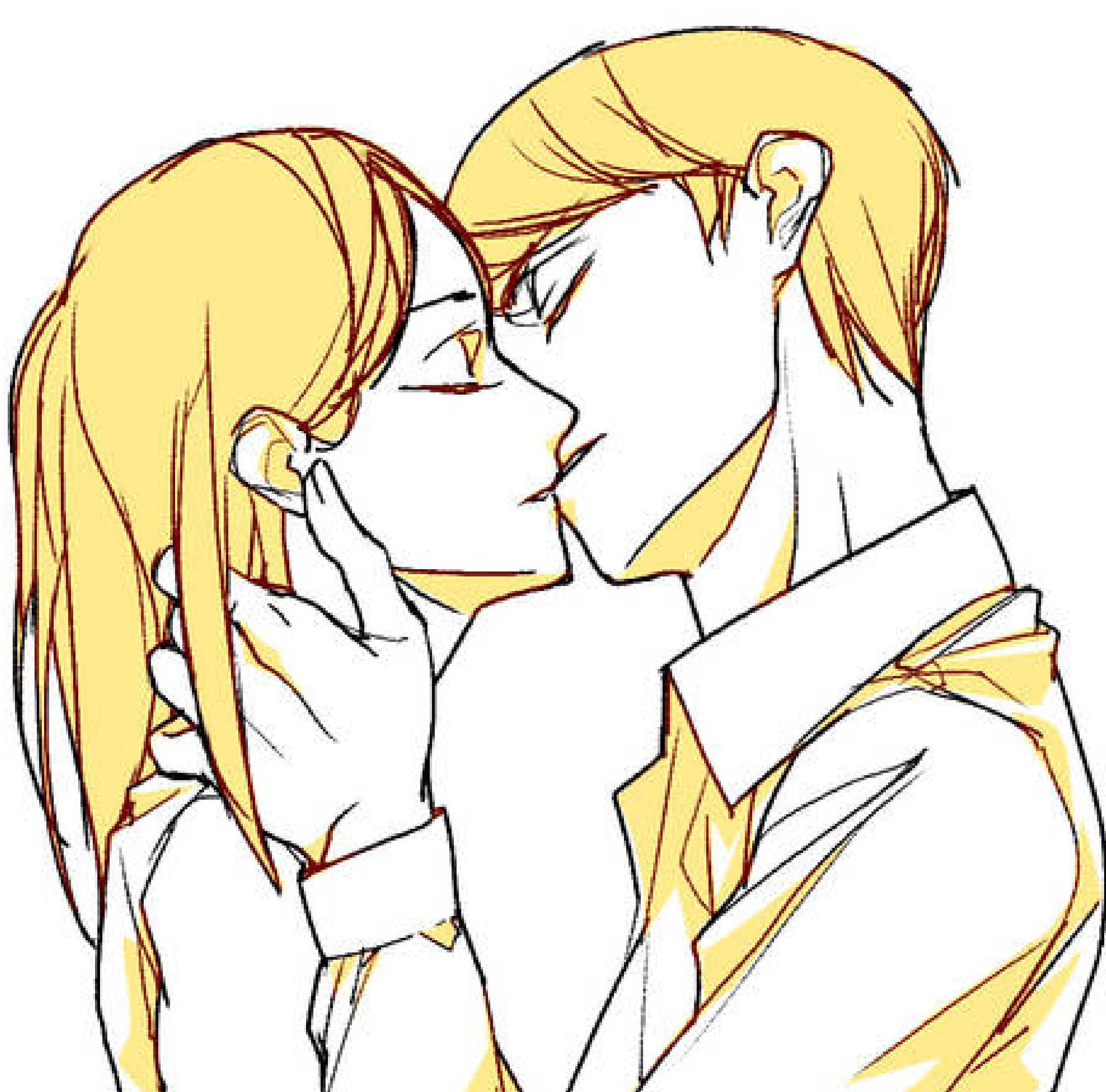
여자의 코가 앞으로 나오고 남자가 고개를 반대편으로
틀어 턱을 보이도록 해주는 형태로 표현해도 됩니다



서로 얼굴을 맞대고 입술을 가까이하는 표현입니다

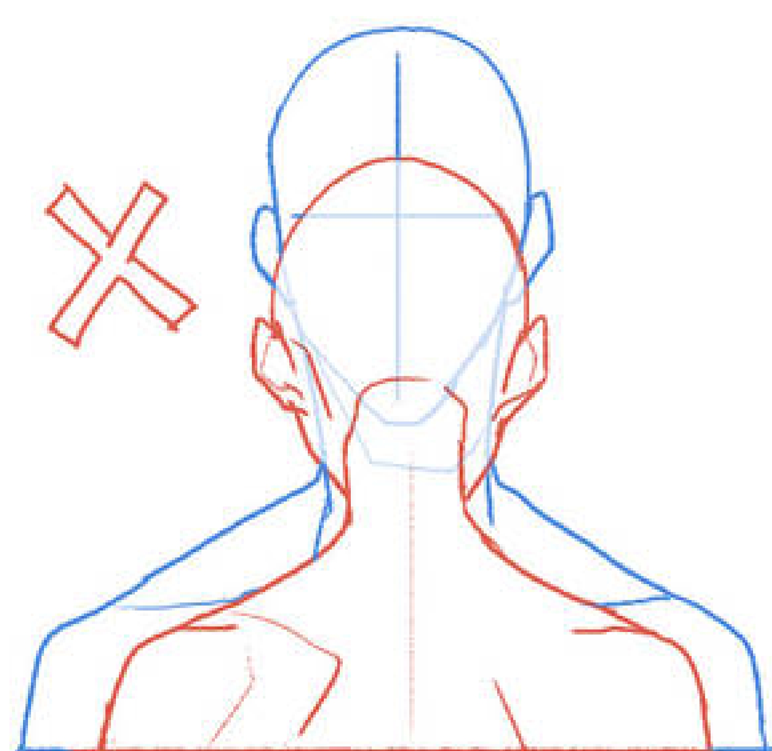


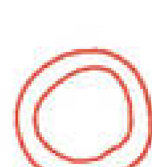
여자가 손을 올려주면 반대의 느낌으로 여자가 리드하는 느낌으로 표현됩니다

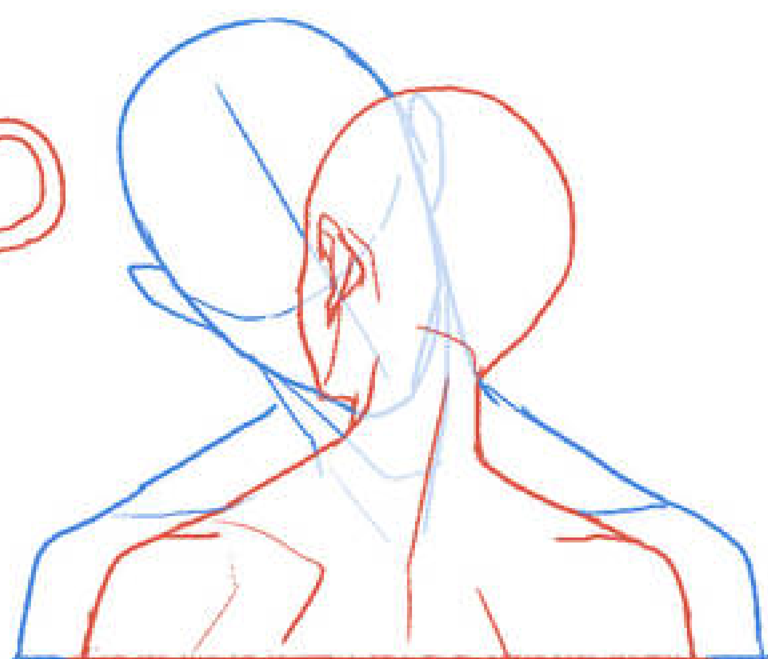


여러 표현 방식 중 상황에 맞는 키스 느낌을 선택해서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!





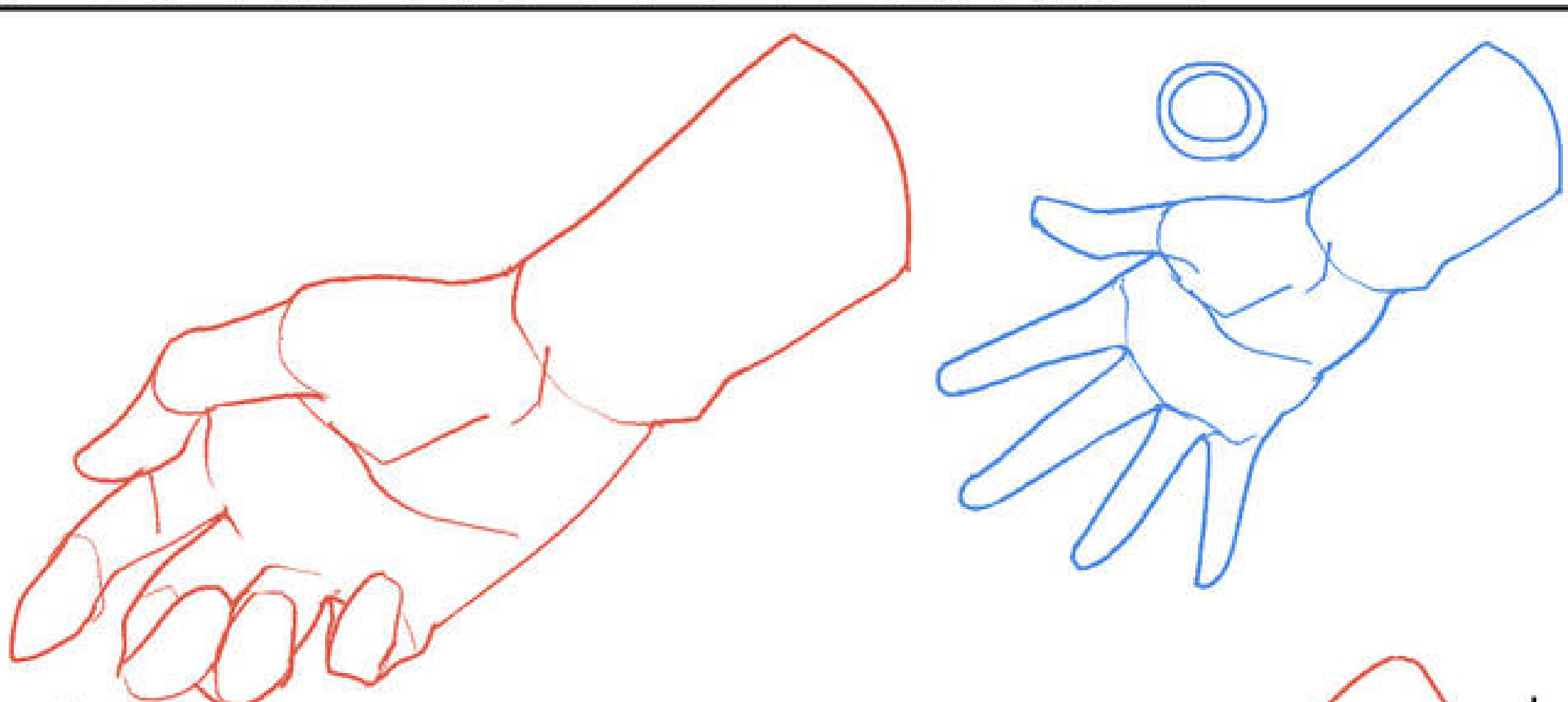


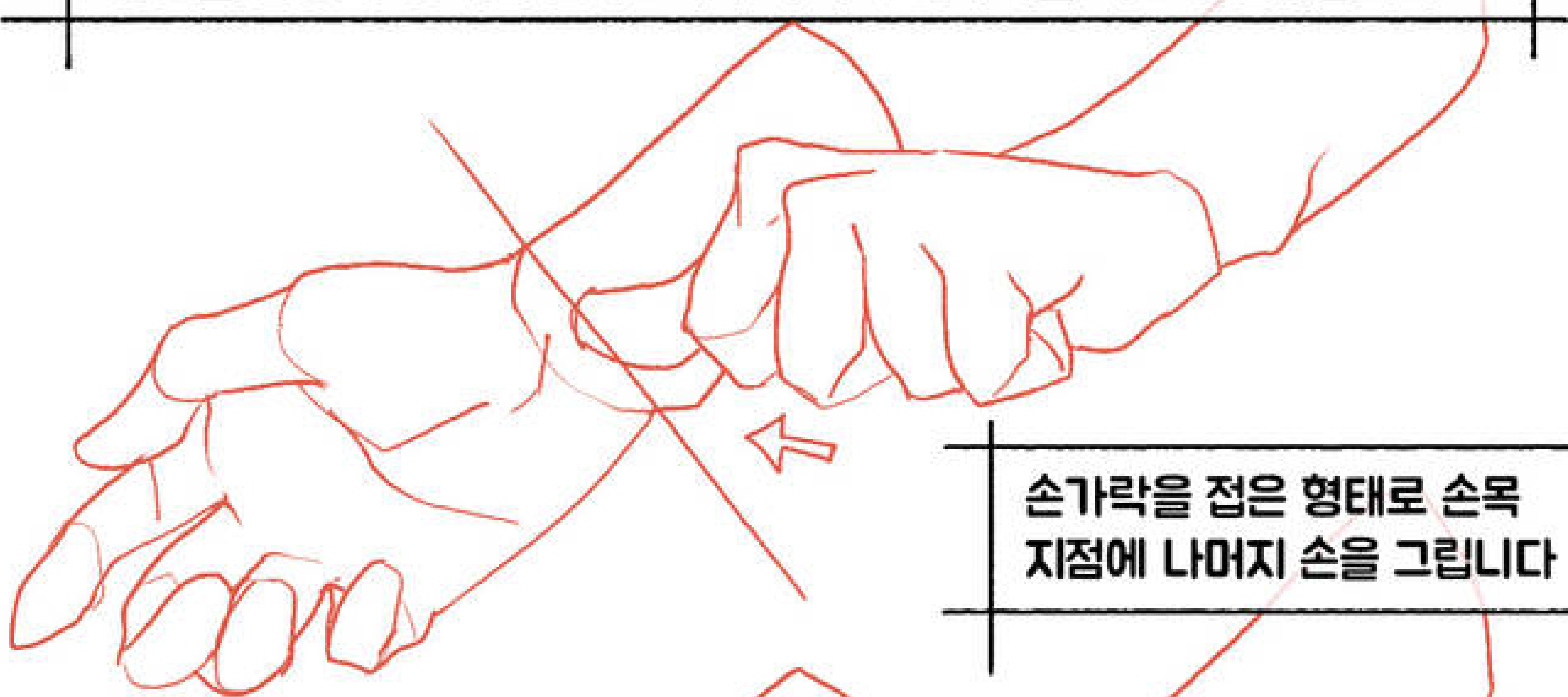
캐릭터가 카메라를 등지는
연출일 경우 서로 얼굴의
방향을 틀어 그려주는 게
키스하는 연출로 좋습니다



key point

Q : 장갑 끼고 벗는 손을 그려주세요



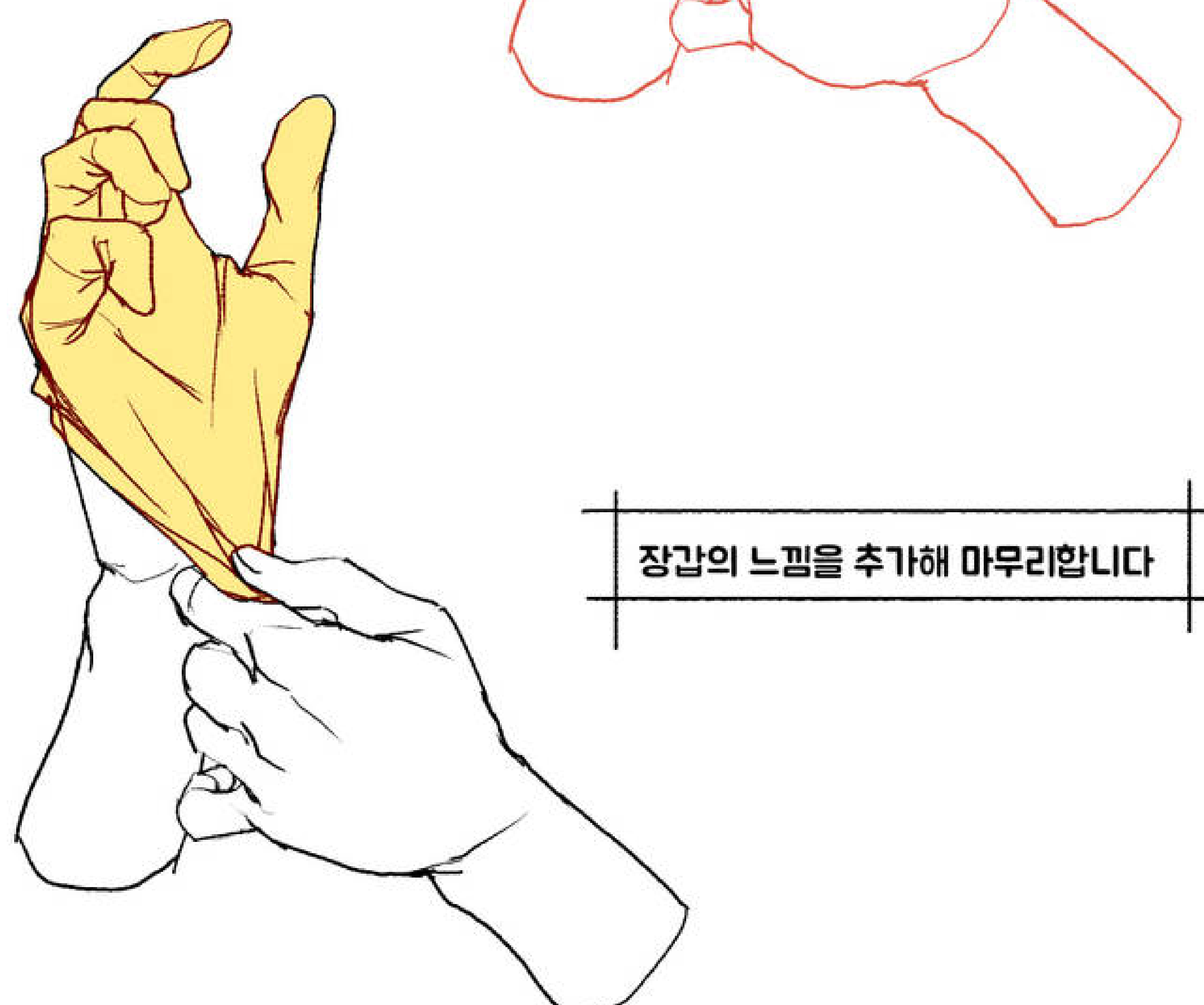


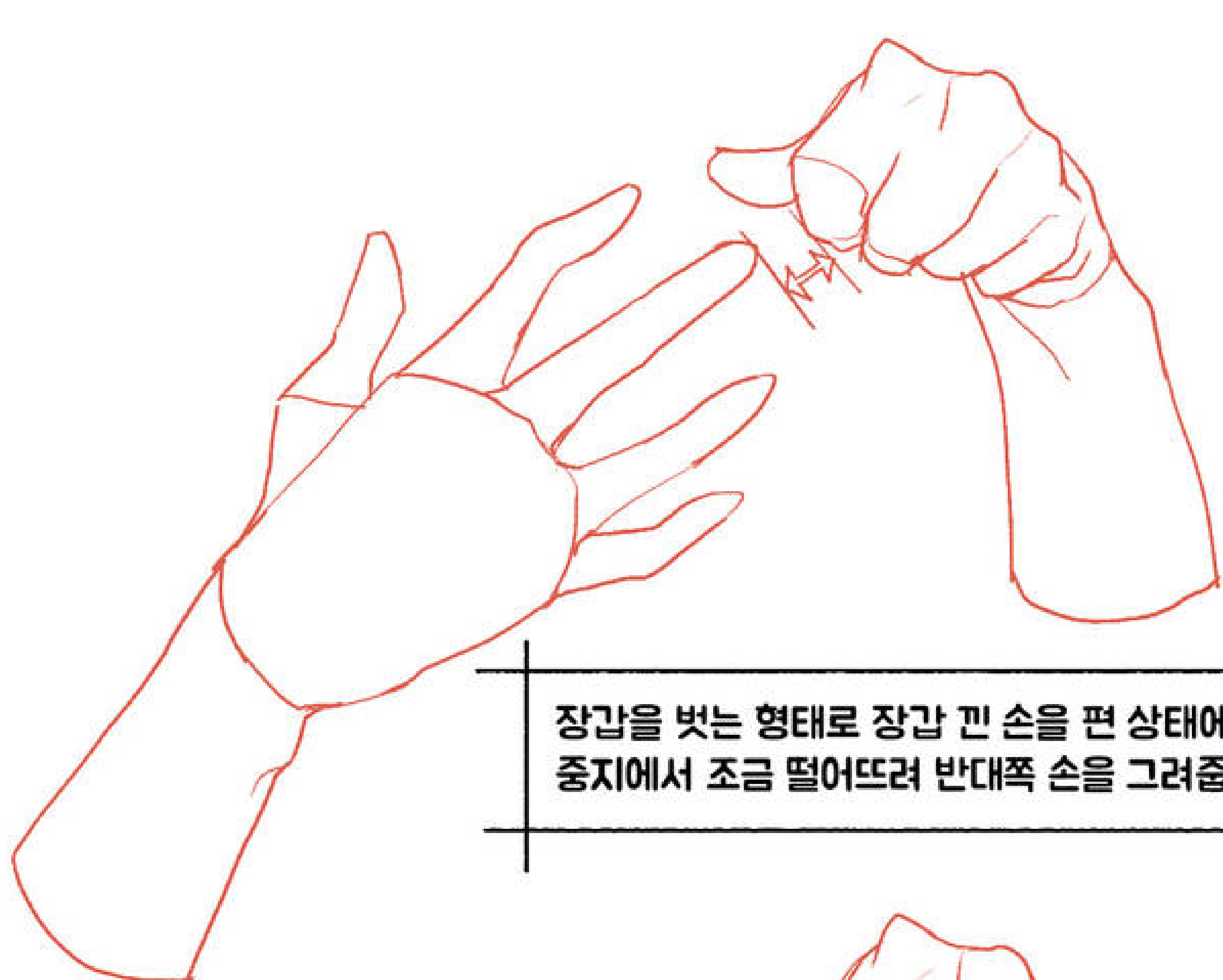






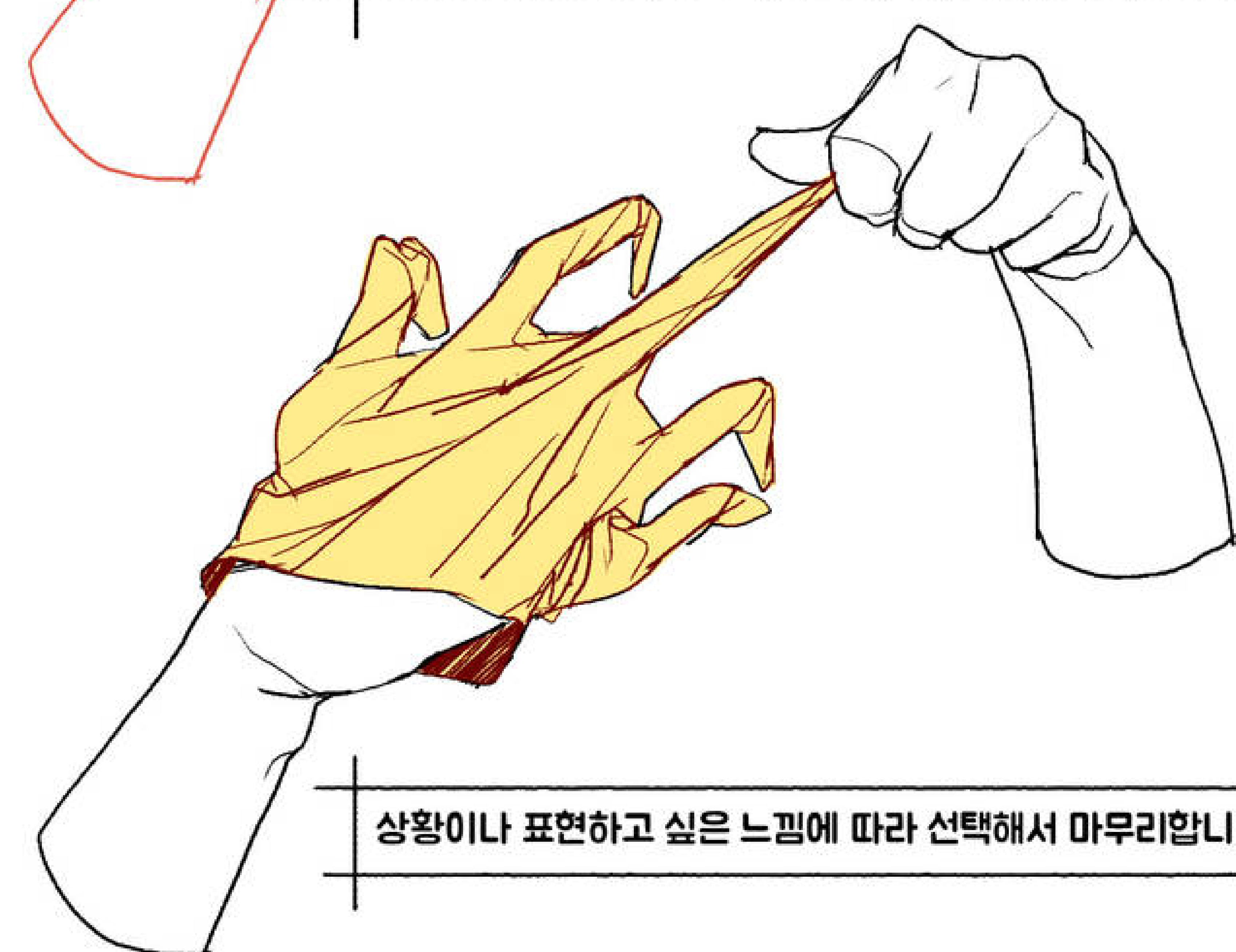




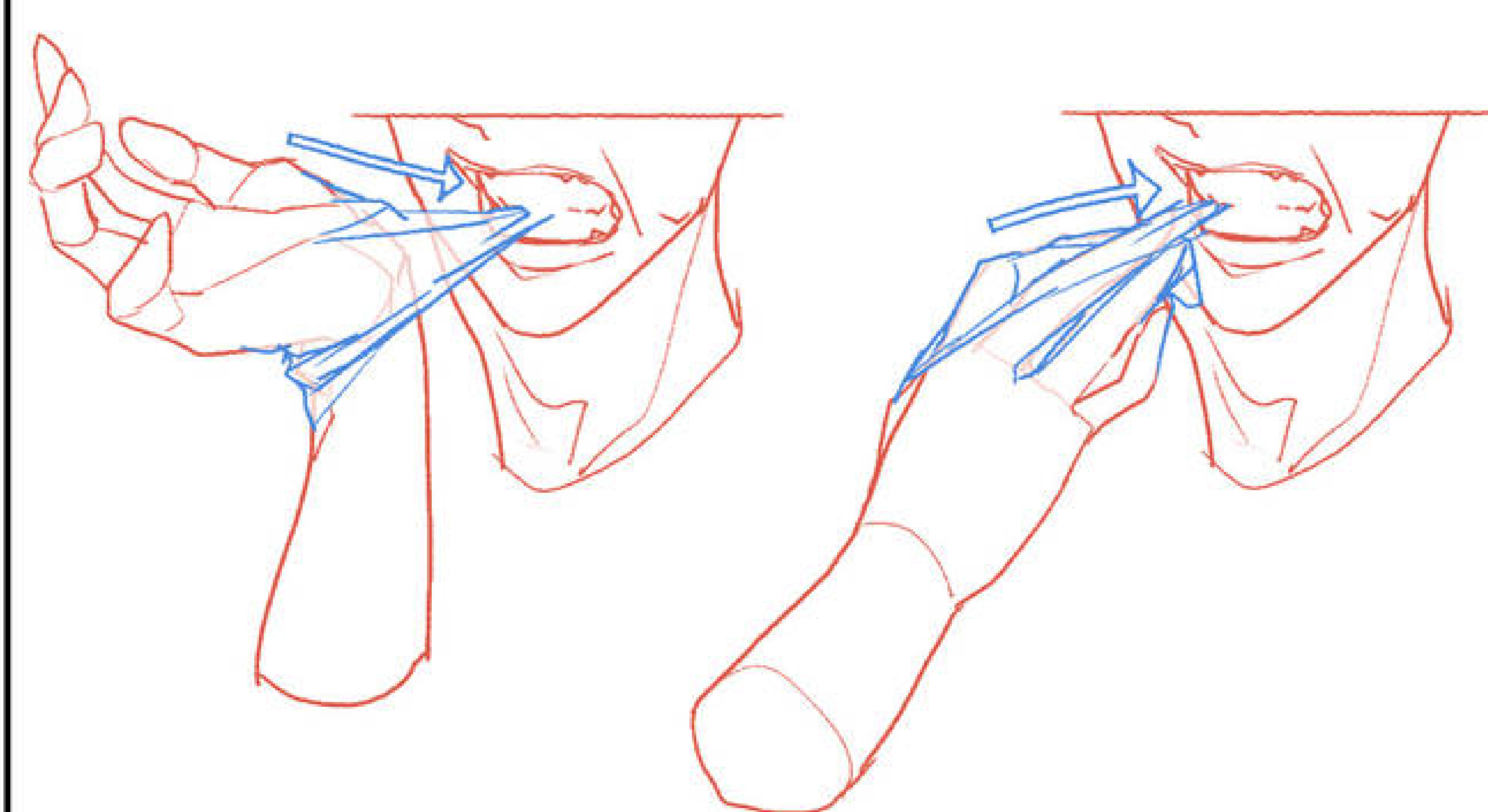








타코작가의 알아두면 좋다!!

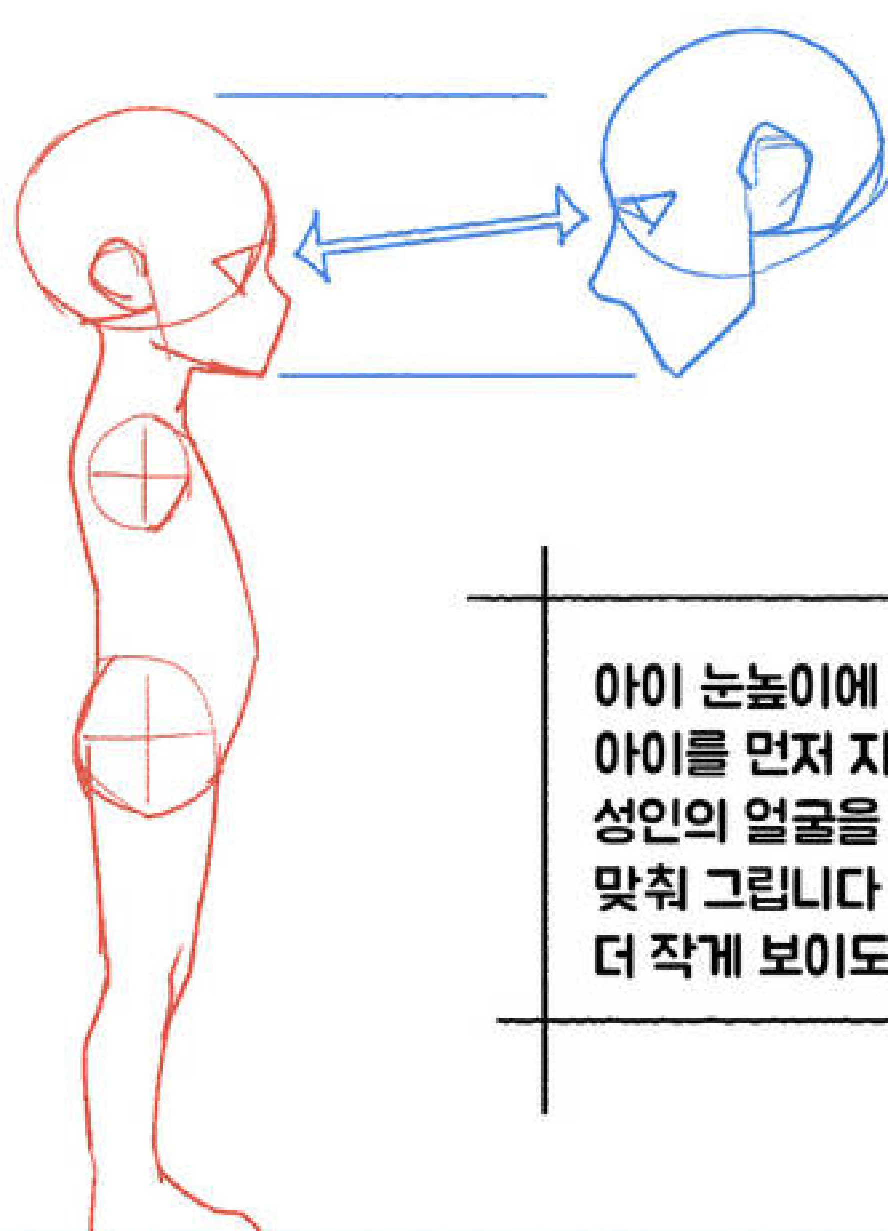


손으로 장갑을 끼고 벗기는 게 아닌
신체 다른 부위를 이용해 설명된
운동성을 만들어 주름을 표현하면
다른 느낌의 연출이 가능해집니다

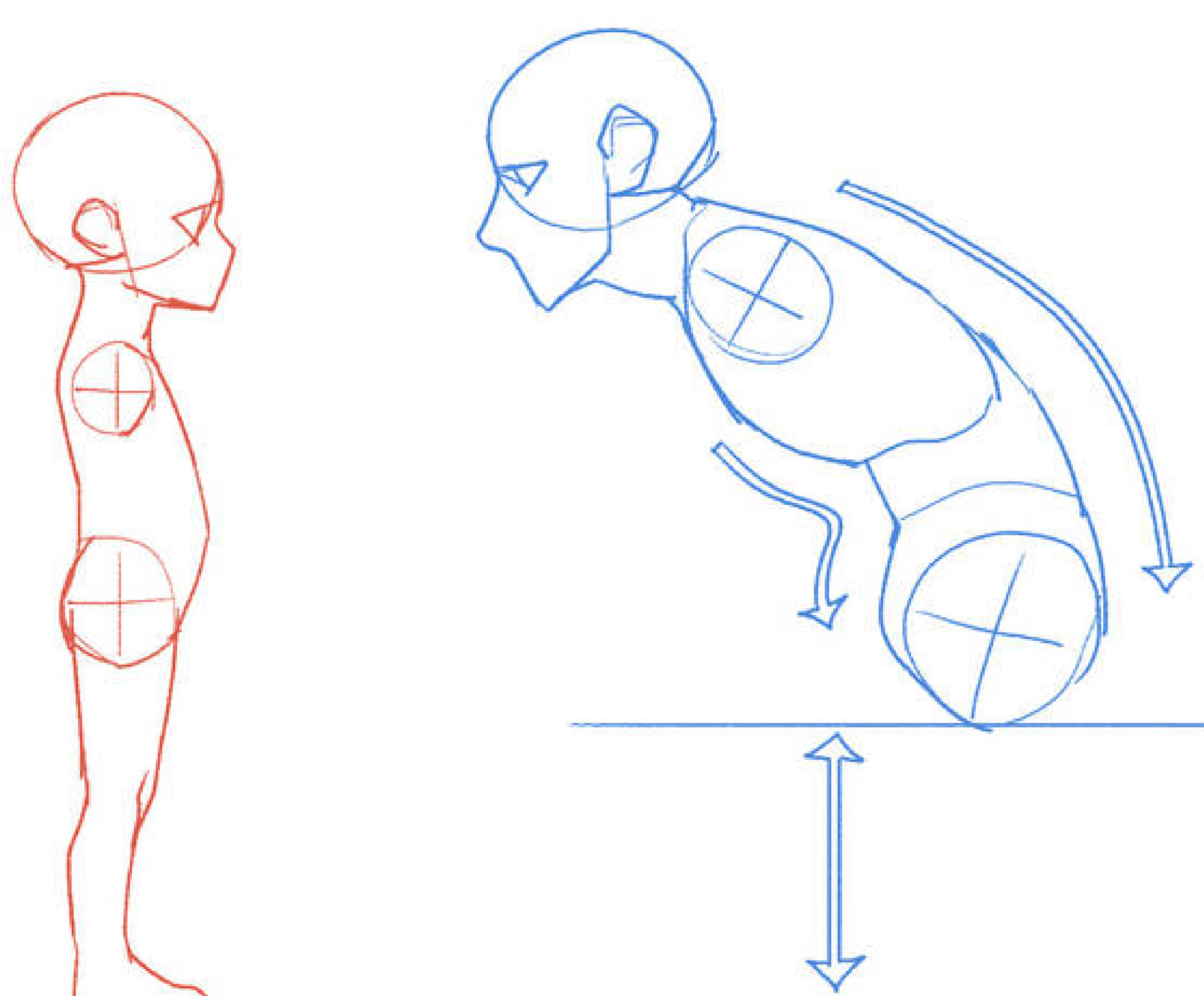


key point

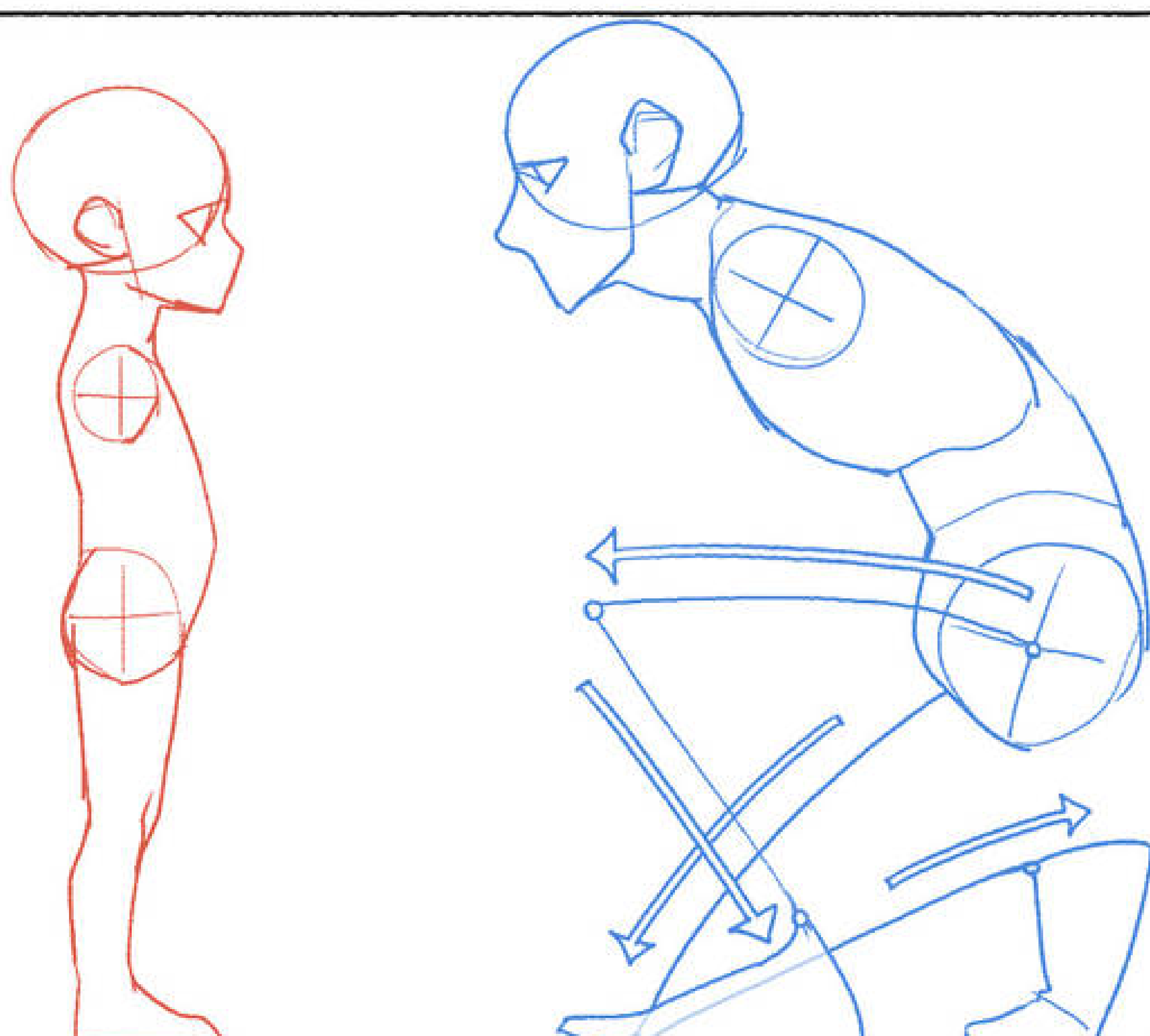
Q : 아이와 눈높이를 맞춰 앉을 때를 그려 주세요



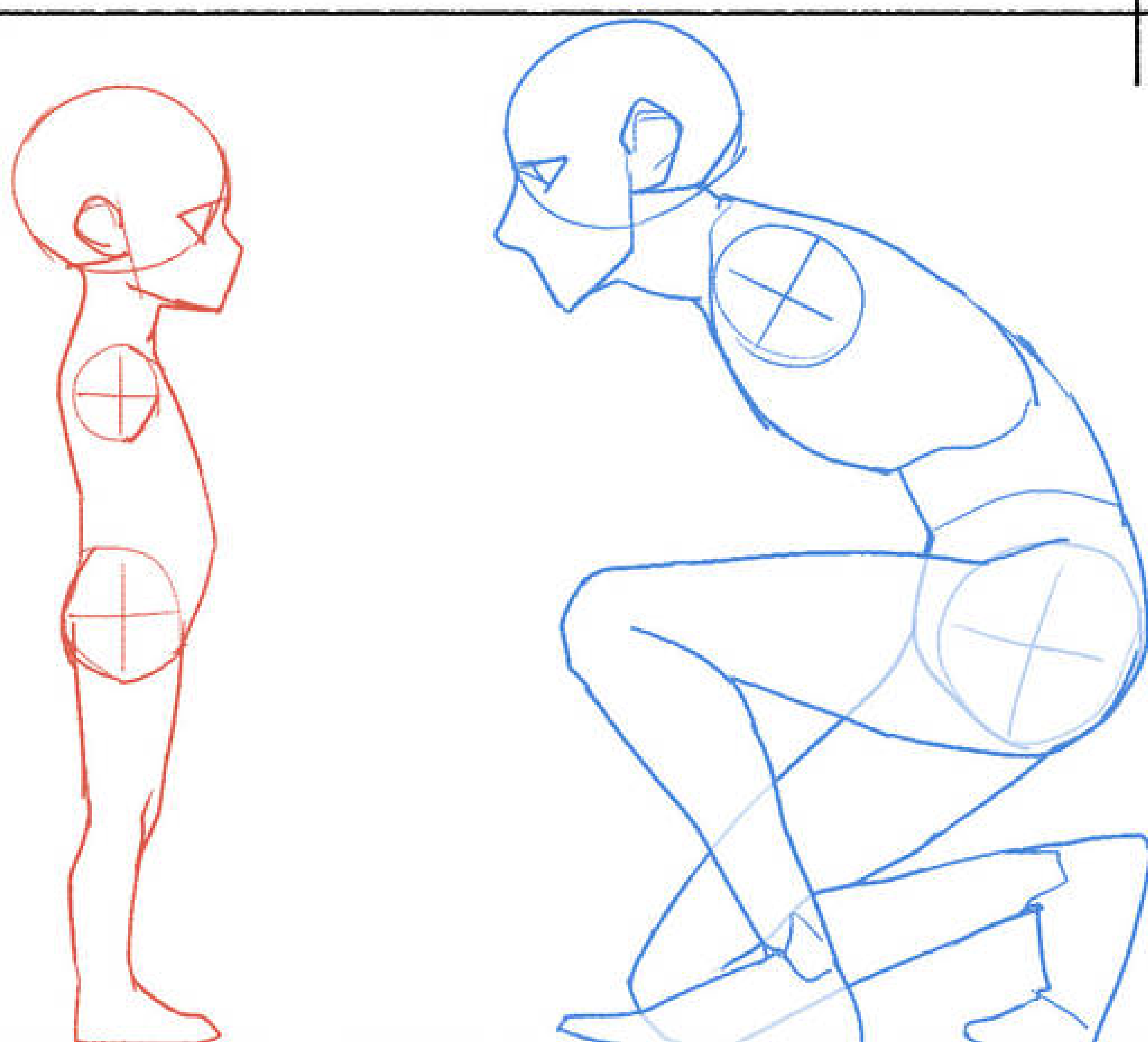
아이 눈높이에 맞춰야 하기 때문에
아이를 먼저 지면에 맞춰 그려주고
성인의 얼굴을 아이의 얼굴 높이에
맞춰 그립니다 이때 얼굴 크기는 아이가
더 작게 보이도록 표현하는 게 좋습니다



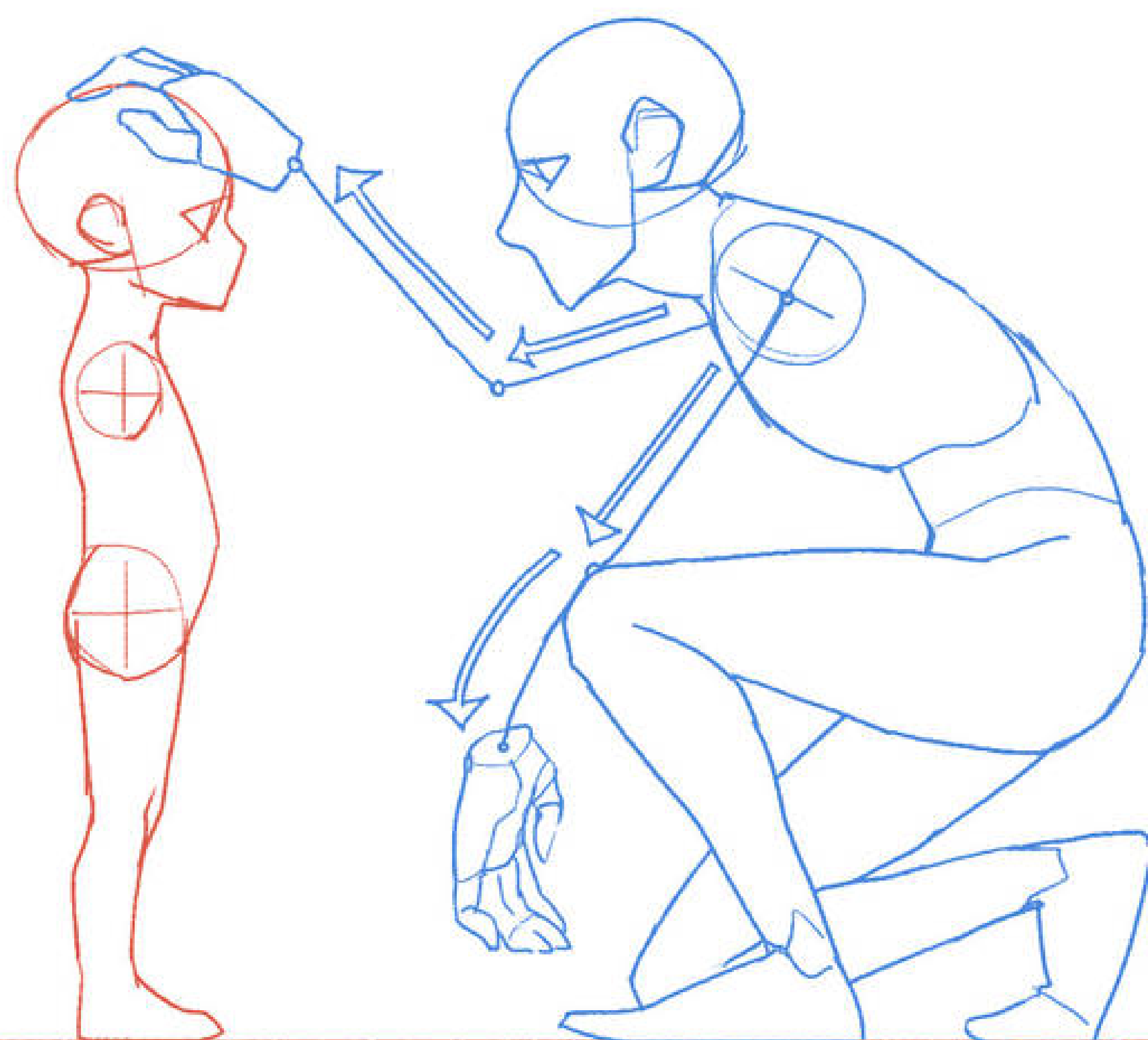
상체의 각도를 비스듬히 구부려서 골반까지 그려주며 골반의 위치는
지면으로부터 성인의 얼굴 크기 정도 떨어뜨린 곳에 있도록 맞춰줍니다



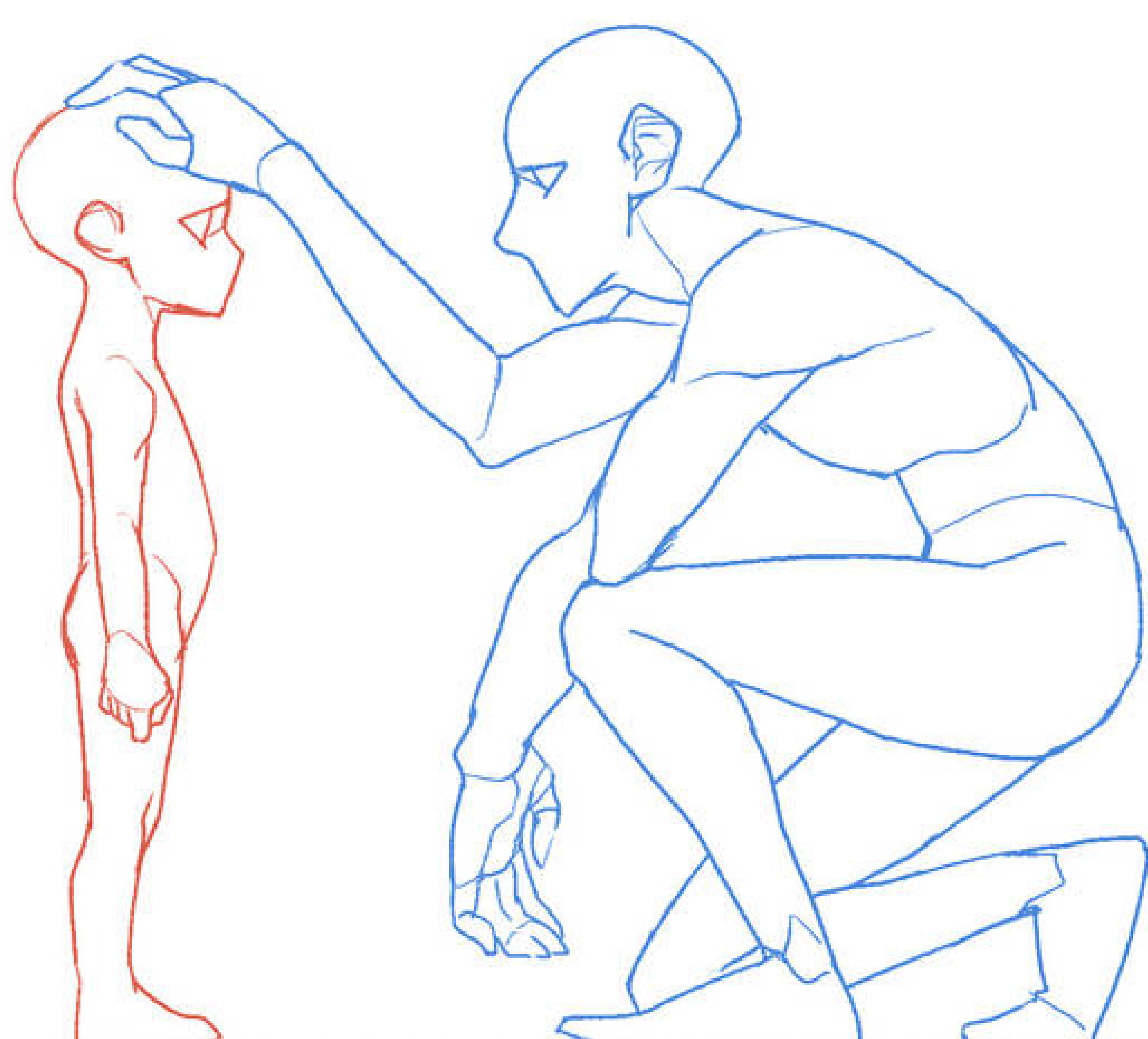
뼈대를 이용해 다리 길이를 먼저 가늠하고 그려줍니다 한쪽은
발바닥으로 한쪽은 무릎과 발끝으로 지면을 닿게 만들어 줍니다



다리 뼈대를 기준으로 살을 붙여 부피감을 만들어 줍니다



팔 역시 뼈대로 길이를 가늠하고 손의 위치와 형태를 표현합니다



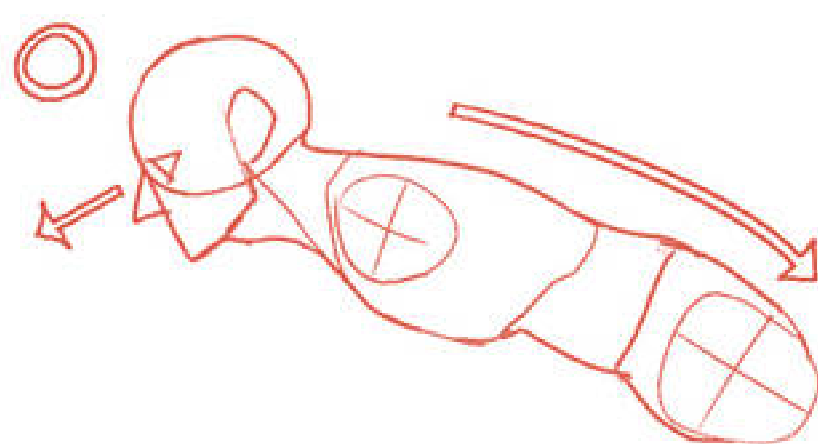
팔에 부피감을 만들어 줍니다

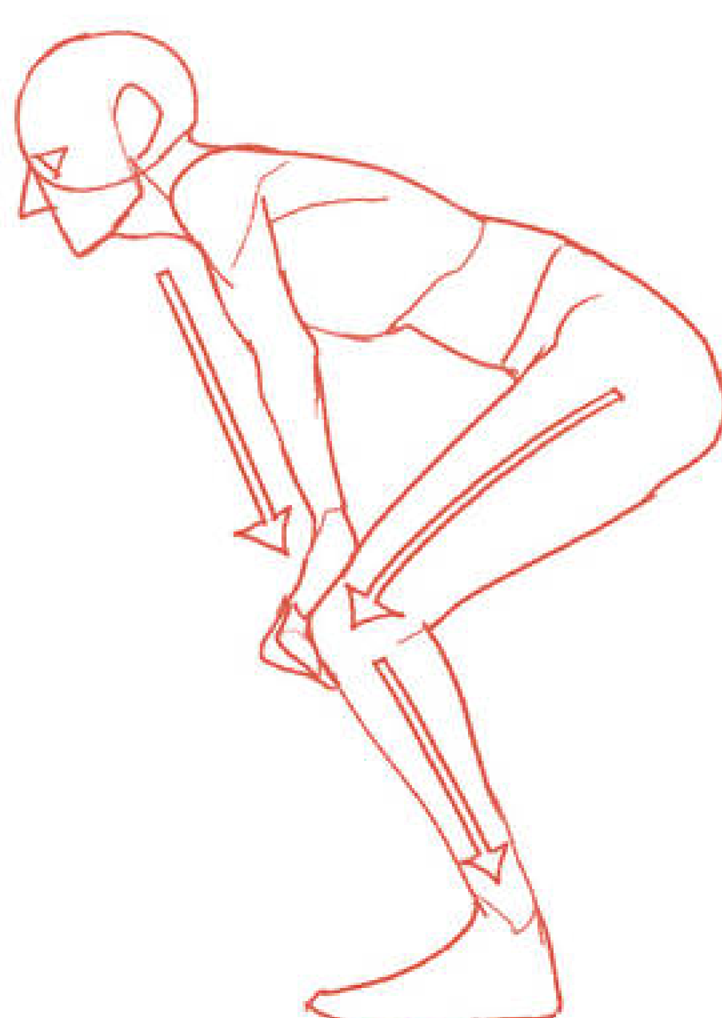


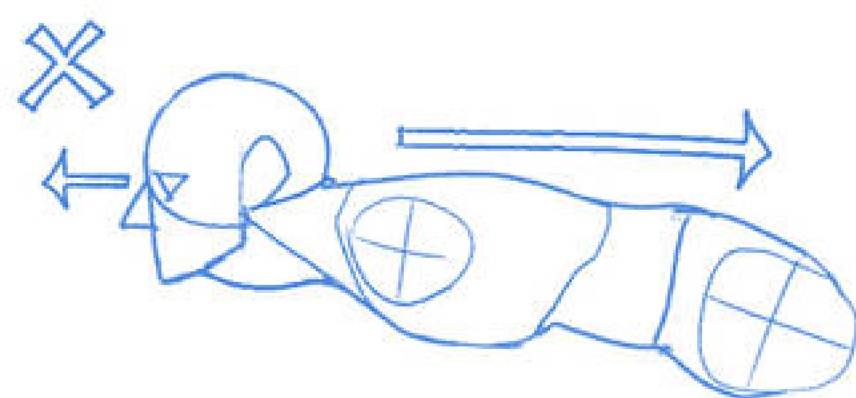
캐릭터 묘사 및 인체에 맞춰 옷을
디자인하고 입혀 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





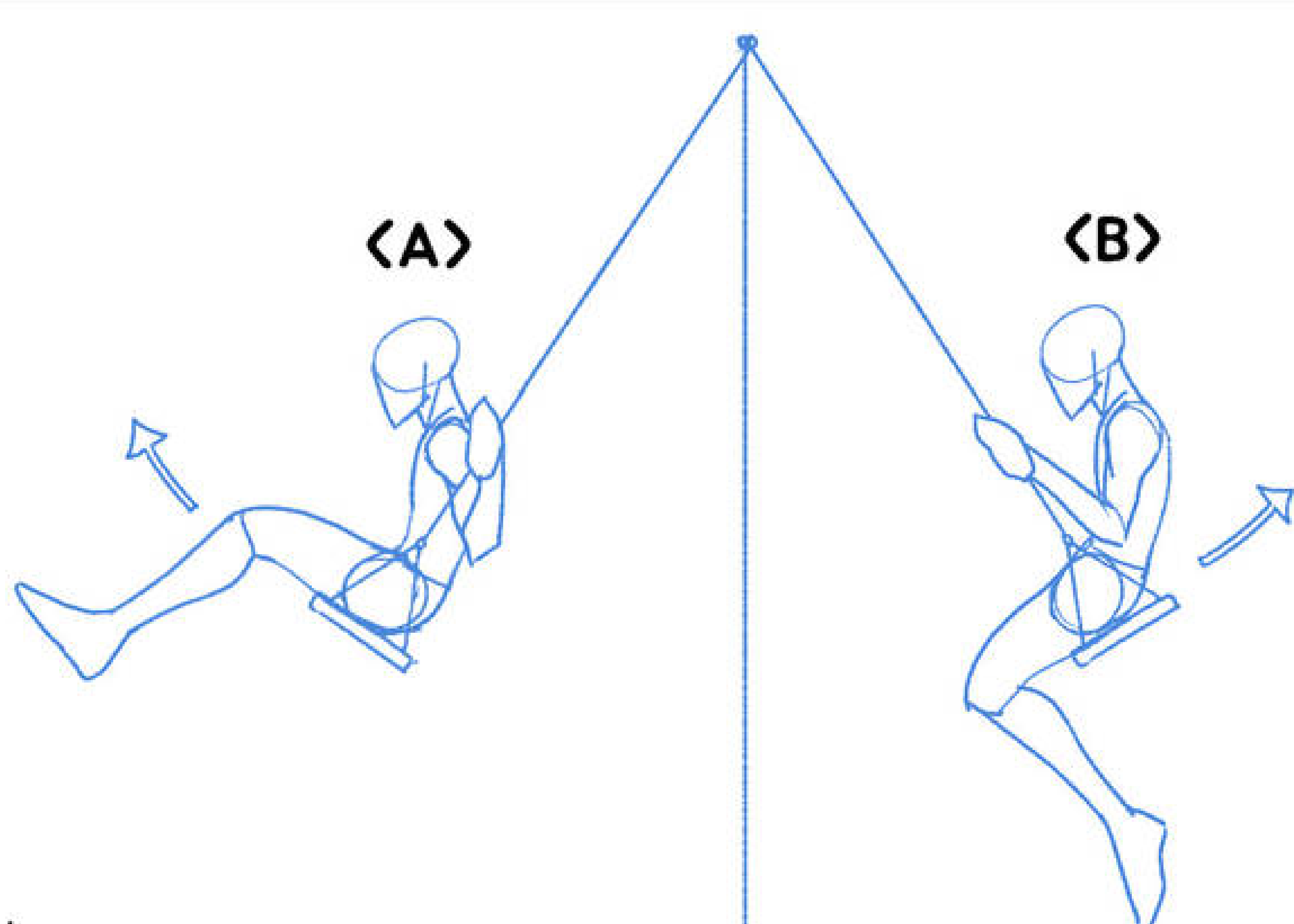


상체를 조금 더 숙여주고 다리를
굽혀 무릎에 손을 기대주면 다른 형태로
아이와 눈높이를 맞출 수 있게 됩니다

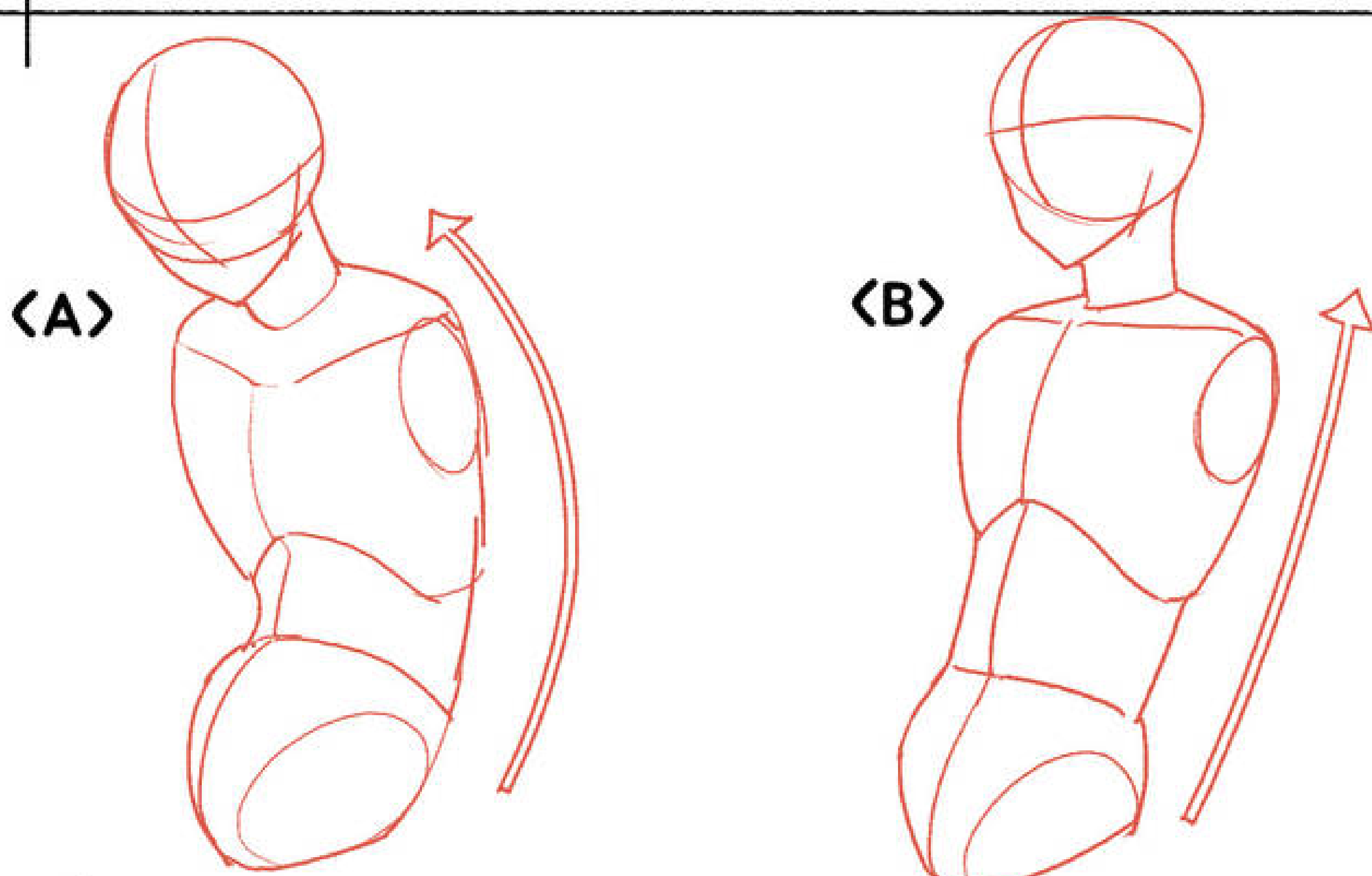


key point

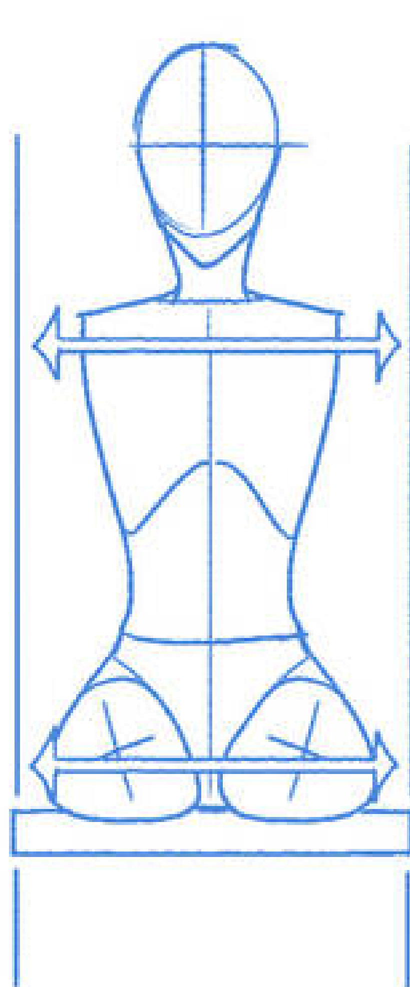
Q : 그네 타는 모습을 알려주세요

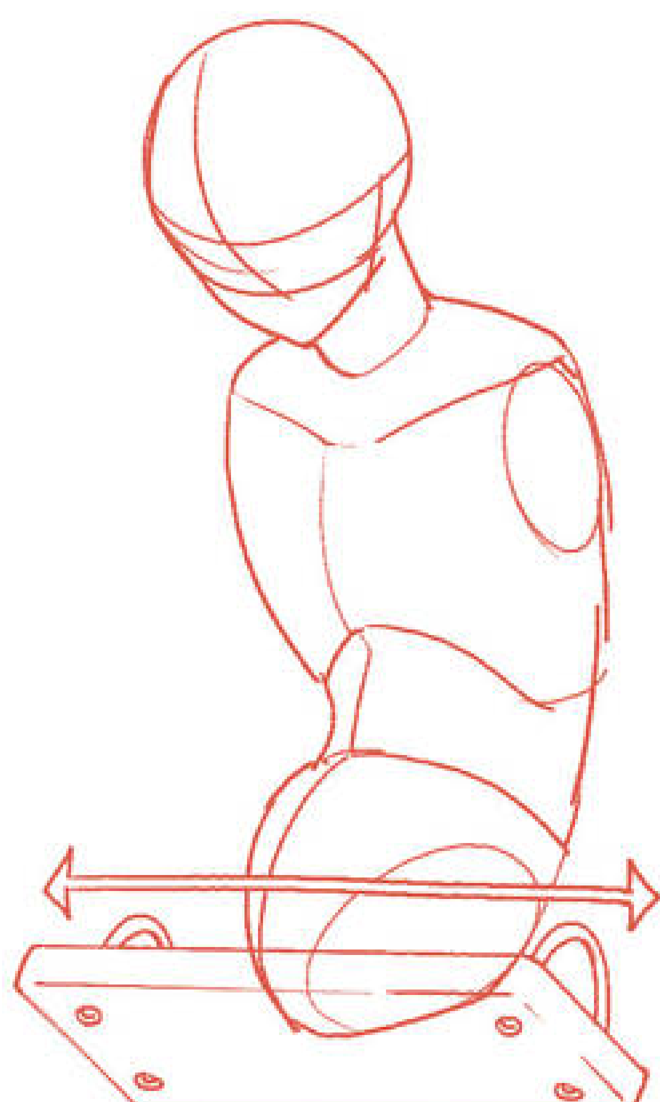


그네를 앞, 뒤로 움직일 때 생기는 운동성으로 상체와 다리의 변화를 파악합니다

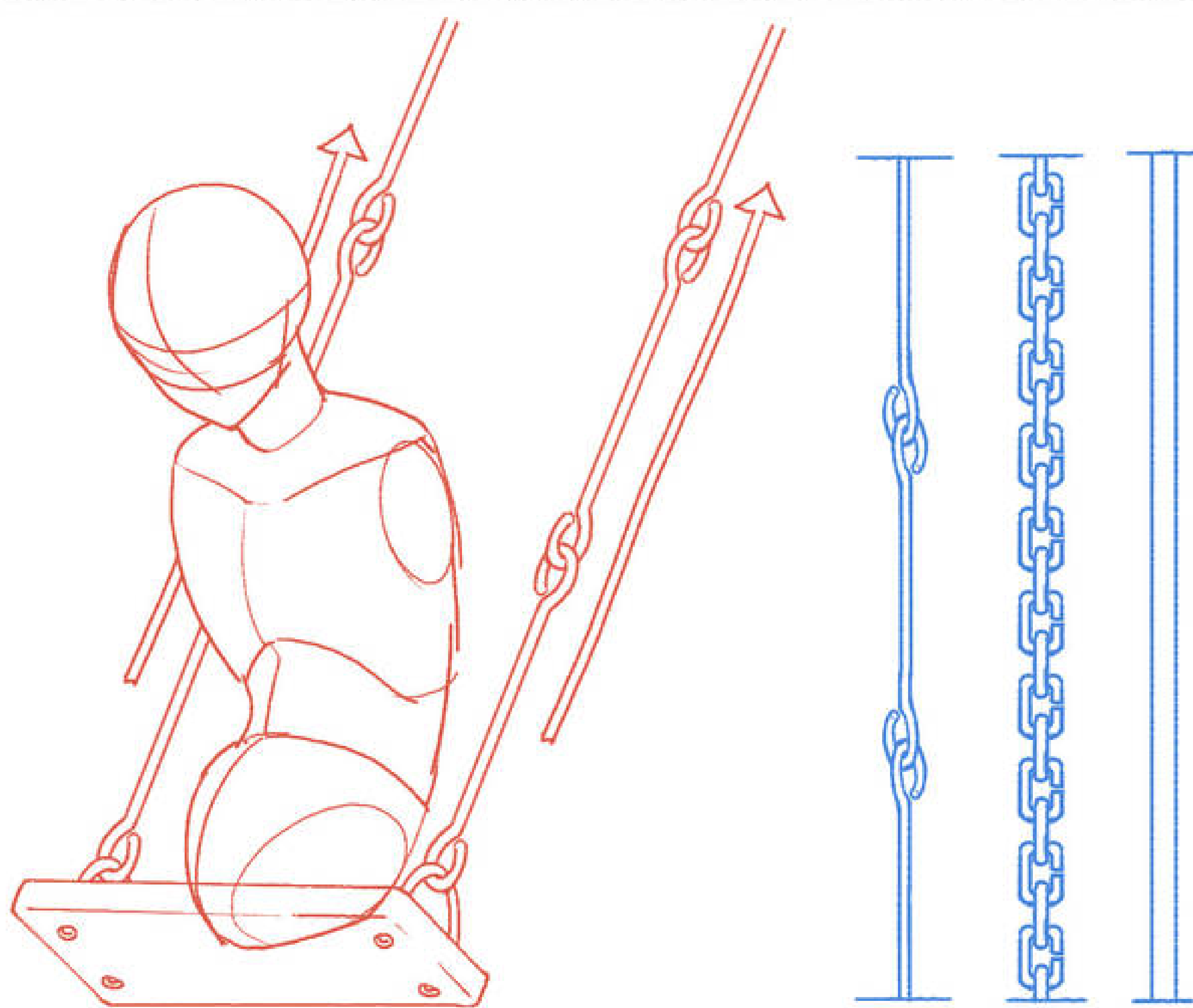


A의 경우 그네가 앞으로 향하면서 상체가 앞으로 같이 쏠리는 형태이며
B의 경우 그네가 뒤로 향하면서 상체가 곧게 뻗어 뒤로 젖혀지는 형태입니다

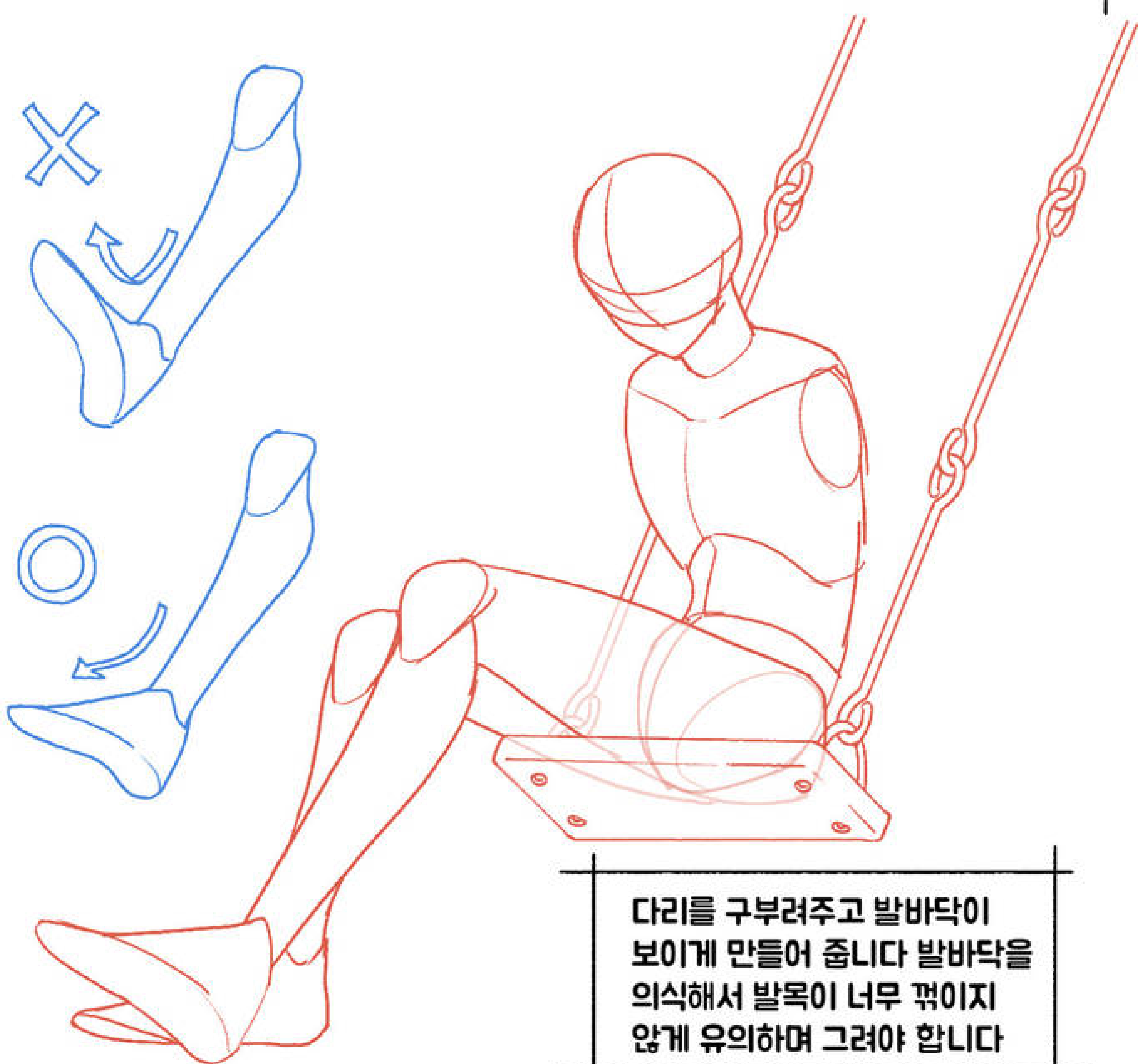


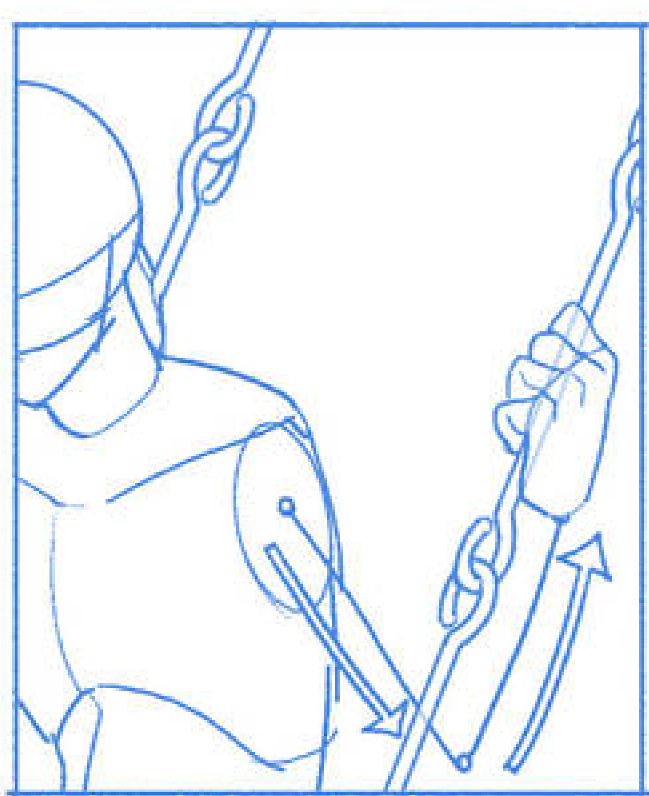


표현하고자 하는 동세를 선택하고 골반에 맞춰 그네의 의자 부분을 그려줍니다
의자의 넓이는 골반에 딱 맞추기 보다 조금 더 크게 그려주는 게 좋습니다

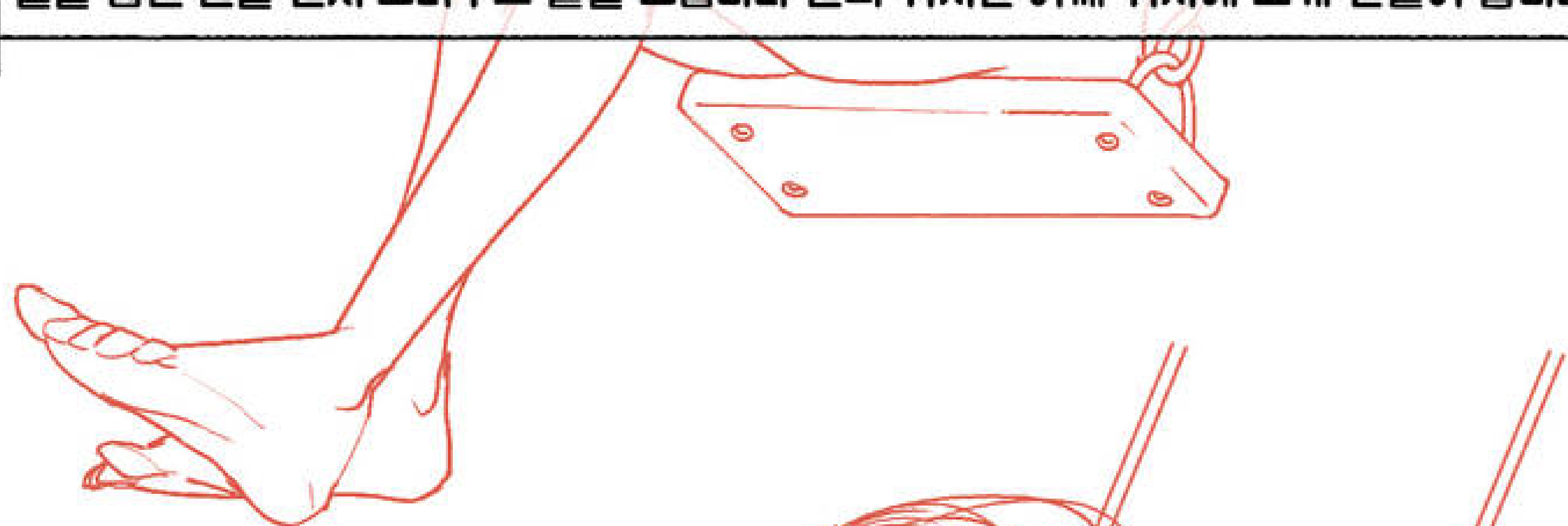


A의 유형이기 때문에 의자에 줄을 대각선 방향으로 뒤로 향하게 그립니다 줄의
디자인이나 의자 디자인은 다양하기 때문에 자료 참고로 선택해서 그리면 됩니다

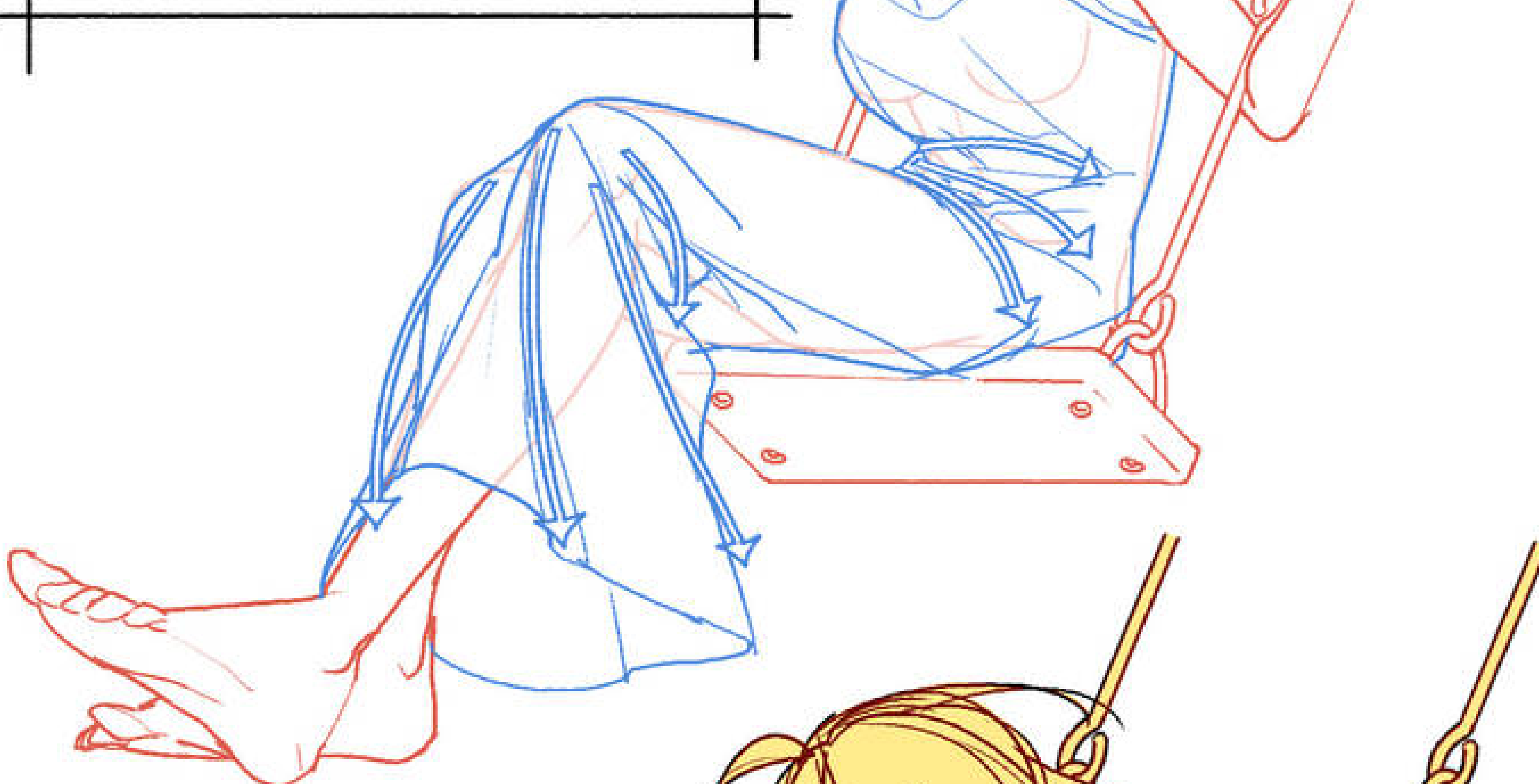




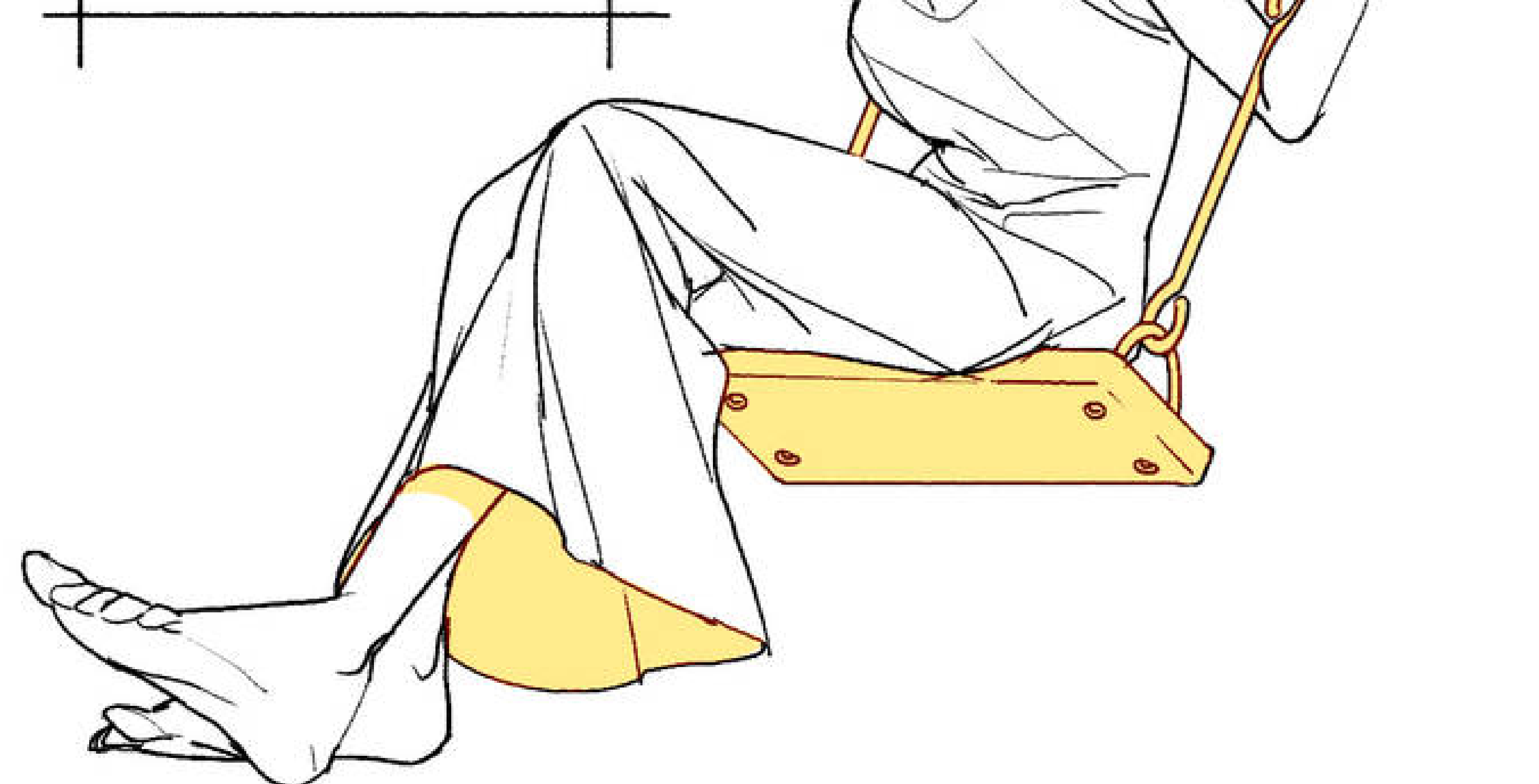
줄을 잡은 손을 먼저 그려주고 팔을 그립니다 손의 위치는 어깨 위치에 오게 만들어 줍니다



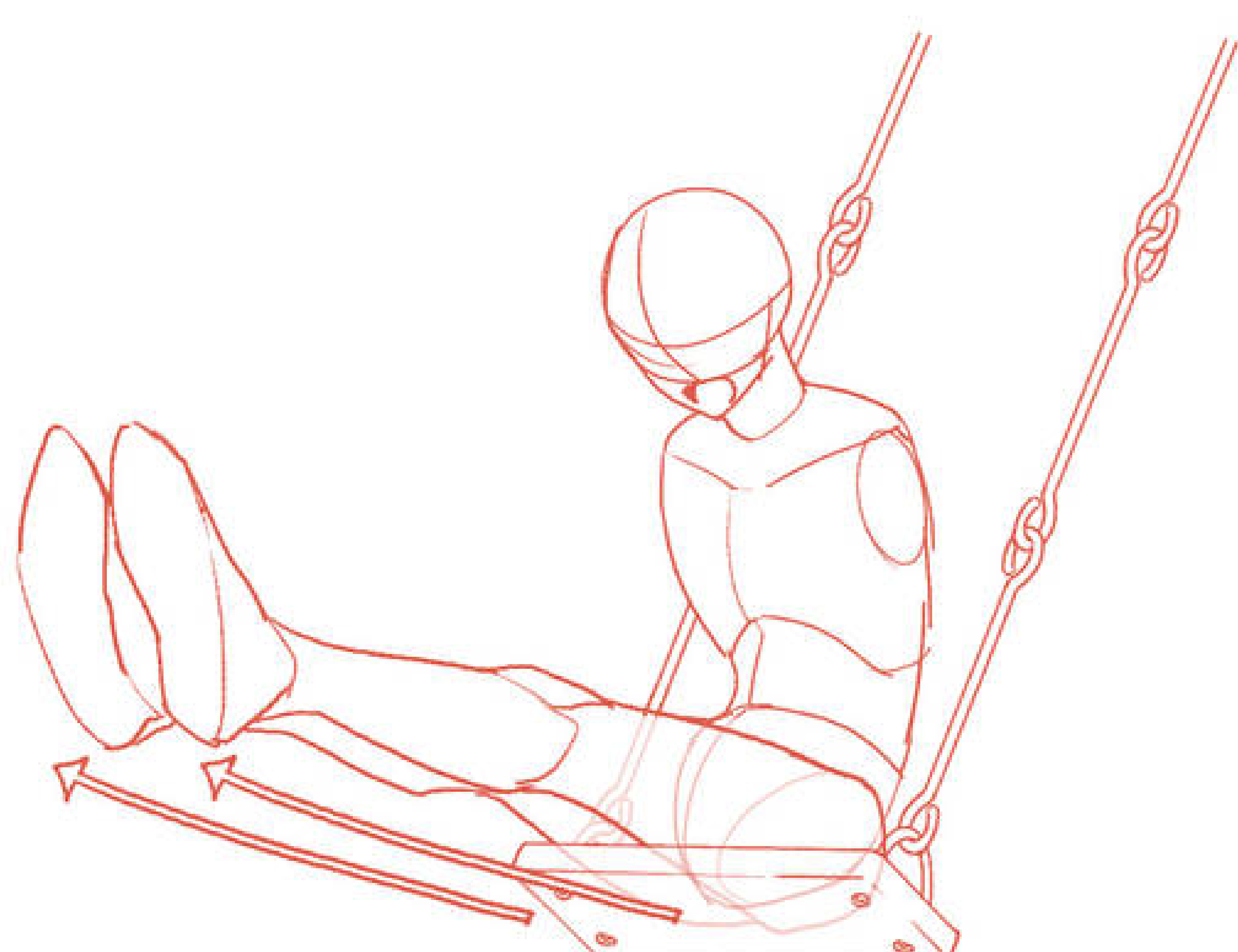
그네 움직임에 맞춰 운동성을 고려한
머리카락과 옷 주름을 추가 표현합니다



선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



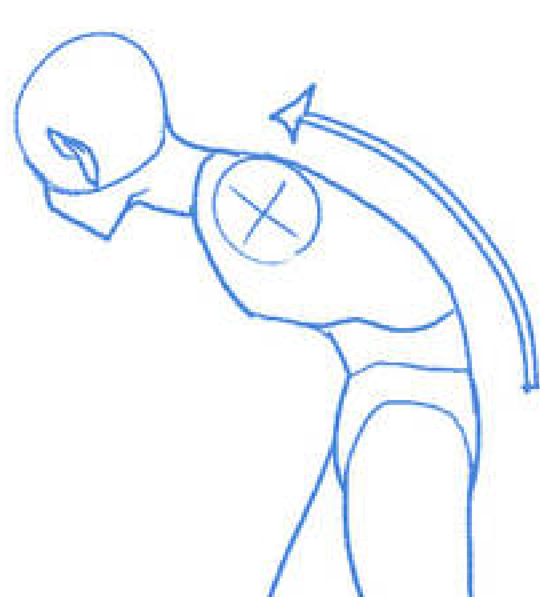
그네를 탈 때 다리의 경우
뻗게 해줘도 상관은 없으며
뻗었을 때 조금 더 발랄한
느낌으로 보이게 됩니다



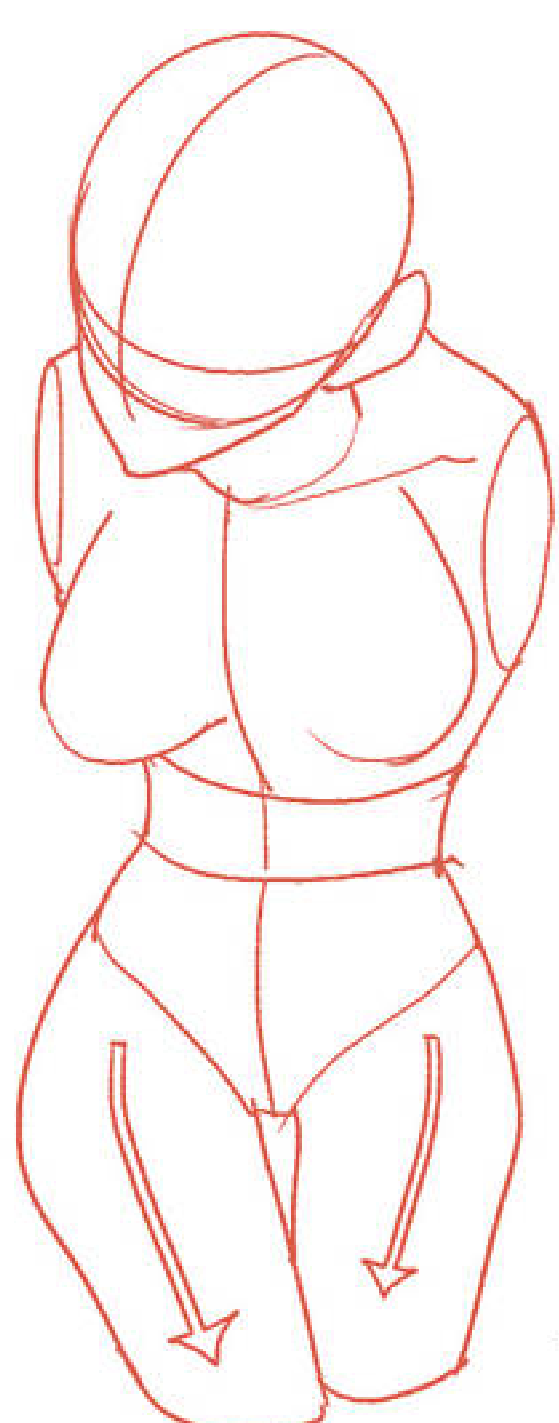
key point

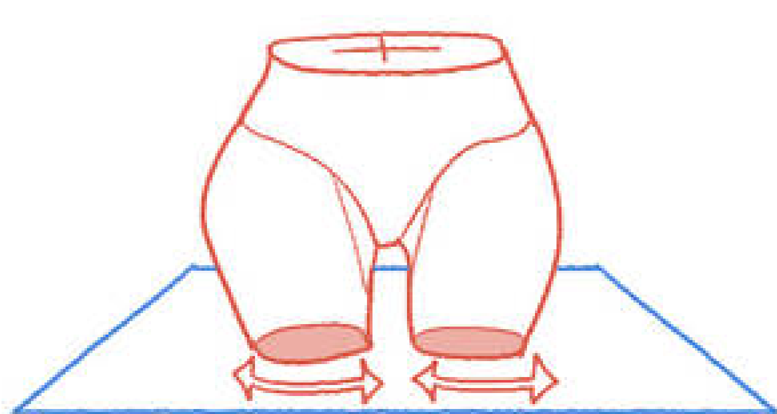
▌Q : 물 튀기며 노는 모습을 그려주세요

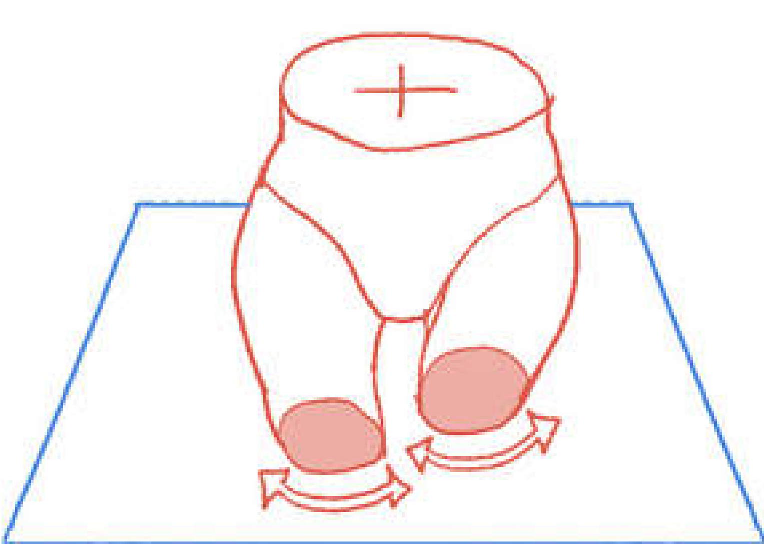




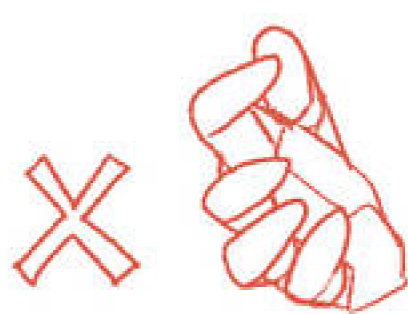
물이 튀기면서 얼굴을 숙이거나 살짝 고개를 비틀어 주면 자연스럽게 보입니다

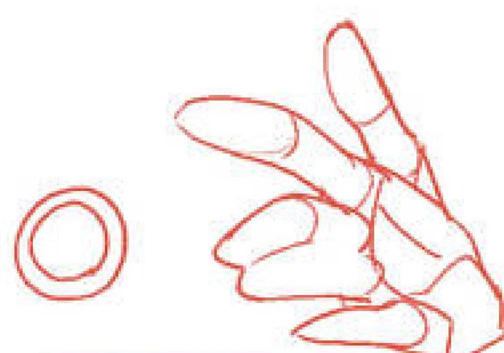


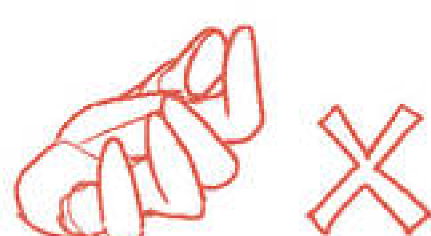


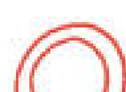


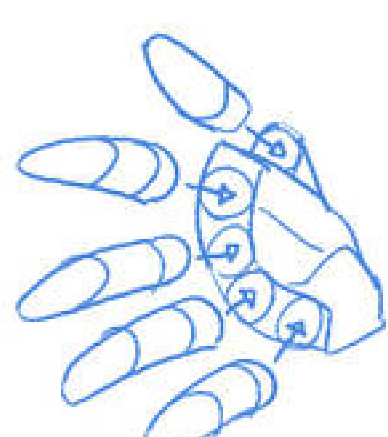
수면 각도에 따라 다리의 곡선이 달라집니다





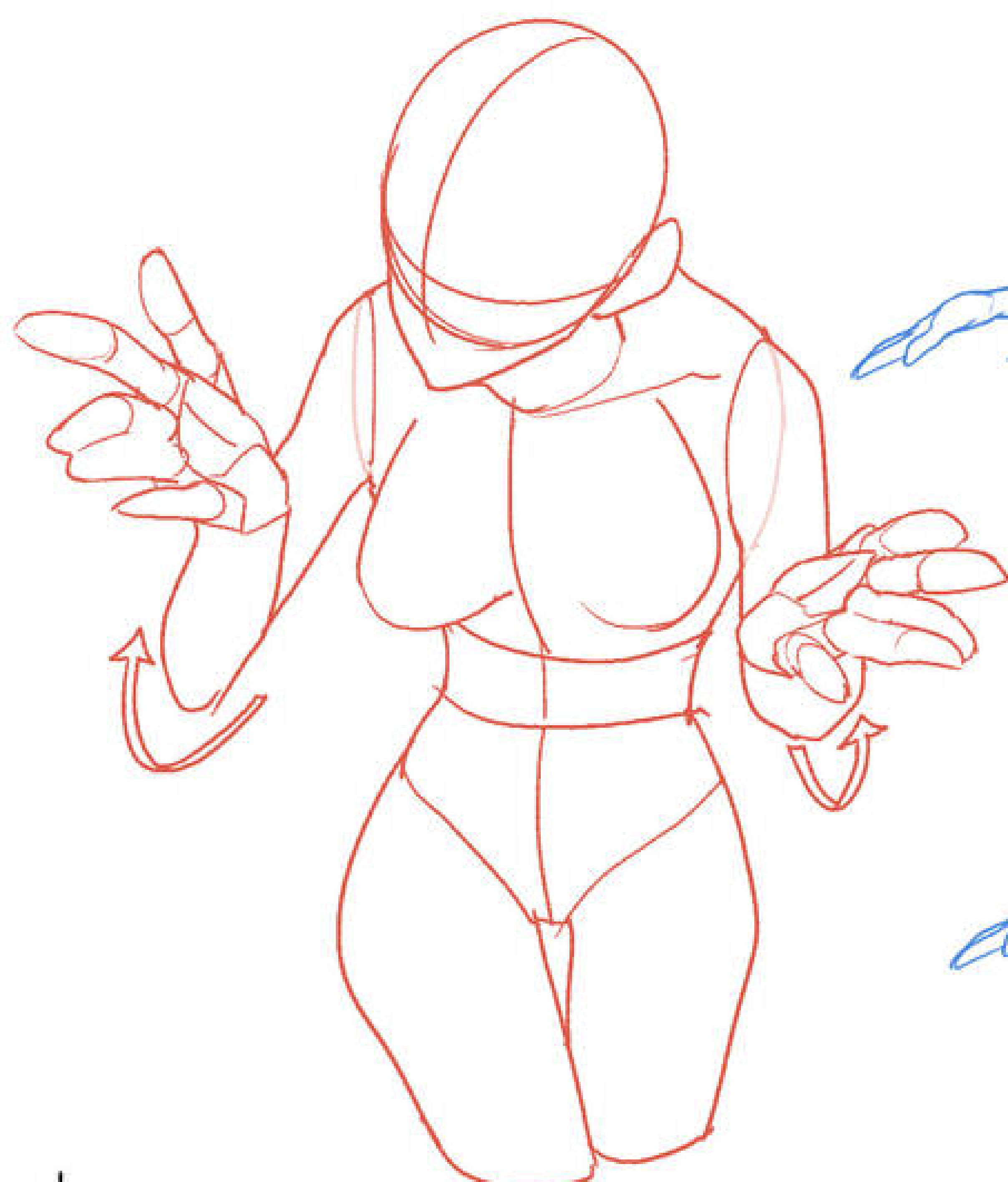


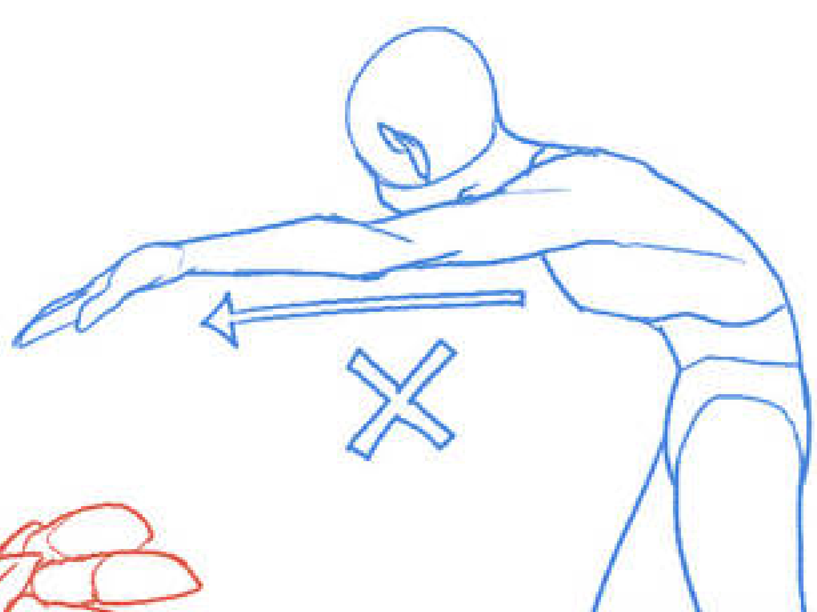






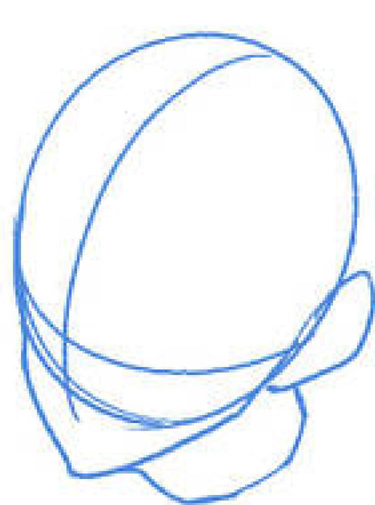
손 위치를 가슴 부위쯤 오게 그려주고 손의 동작은 손가락을 편 상태로 그려줍니다







수평으로 뻗는 팔의 느낌보다 자연스러움을 위해 살짝 굽혀 손바닥을 보이게 합니다









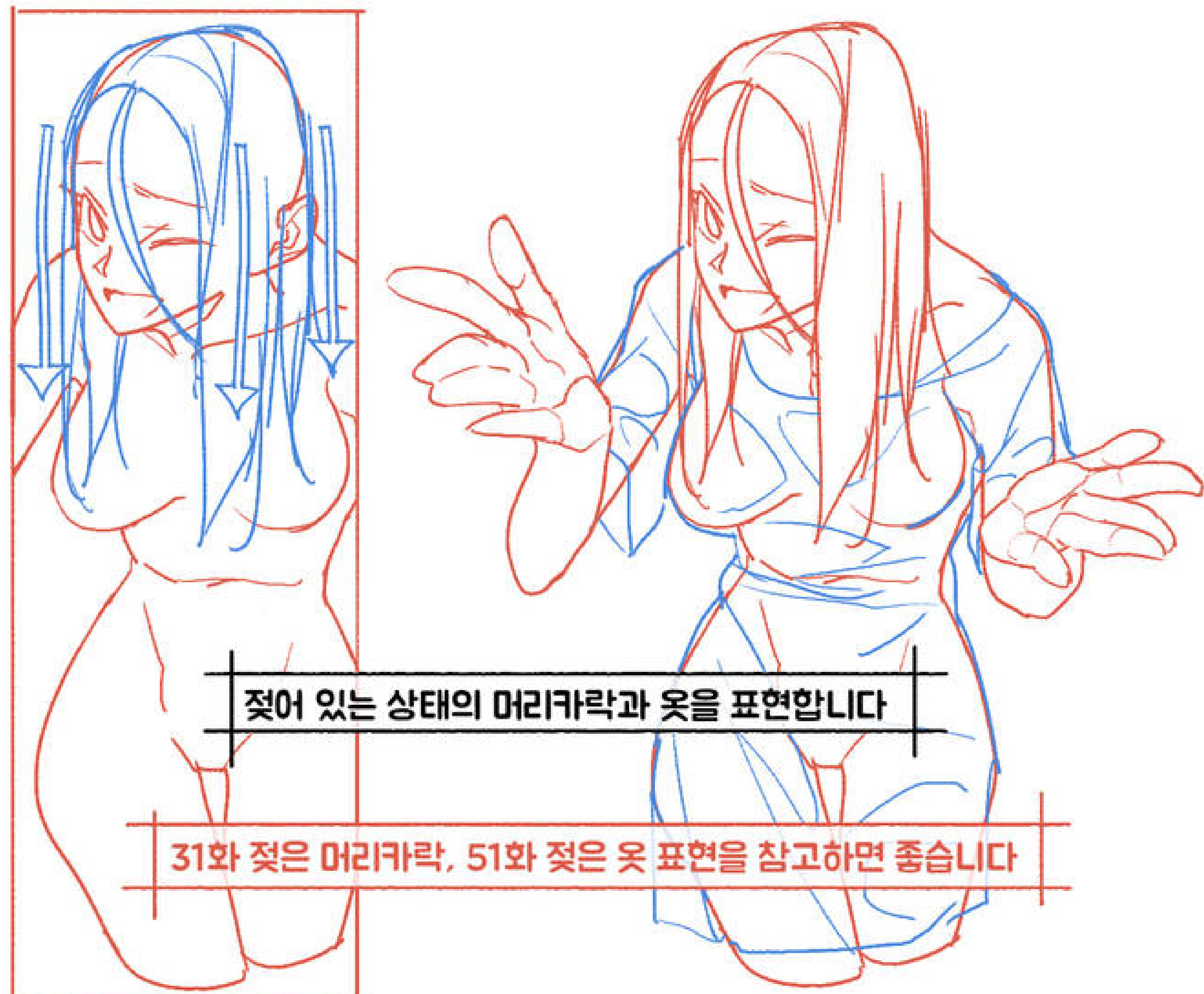




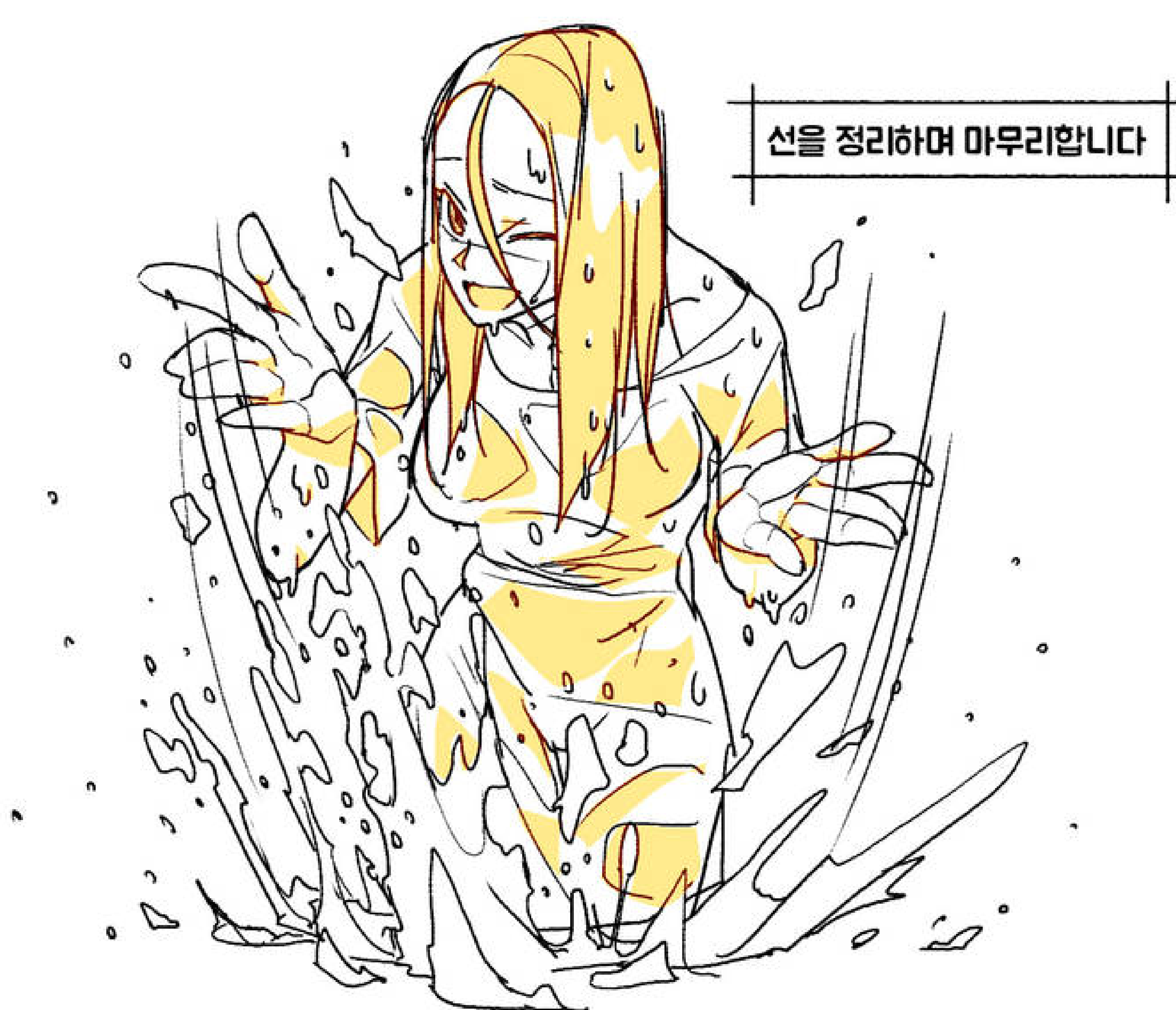




무표정한 얼굴보다는 눈을 감거나 웃고 있는 입으로 만들어 그립니다







타코작가의 알아두면 좋다!!

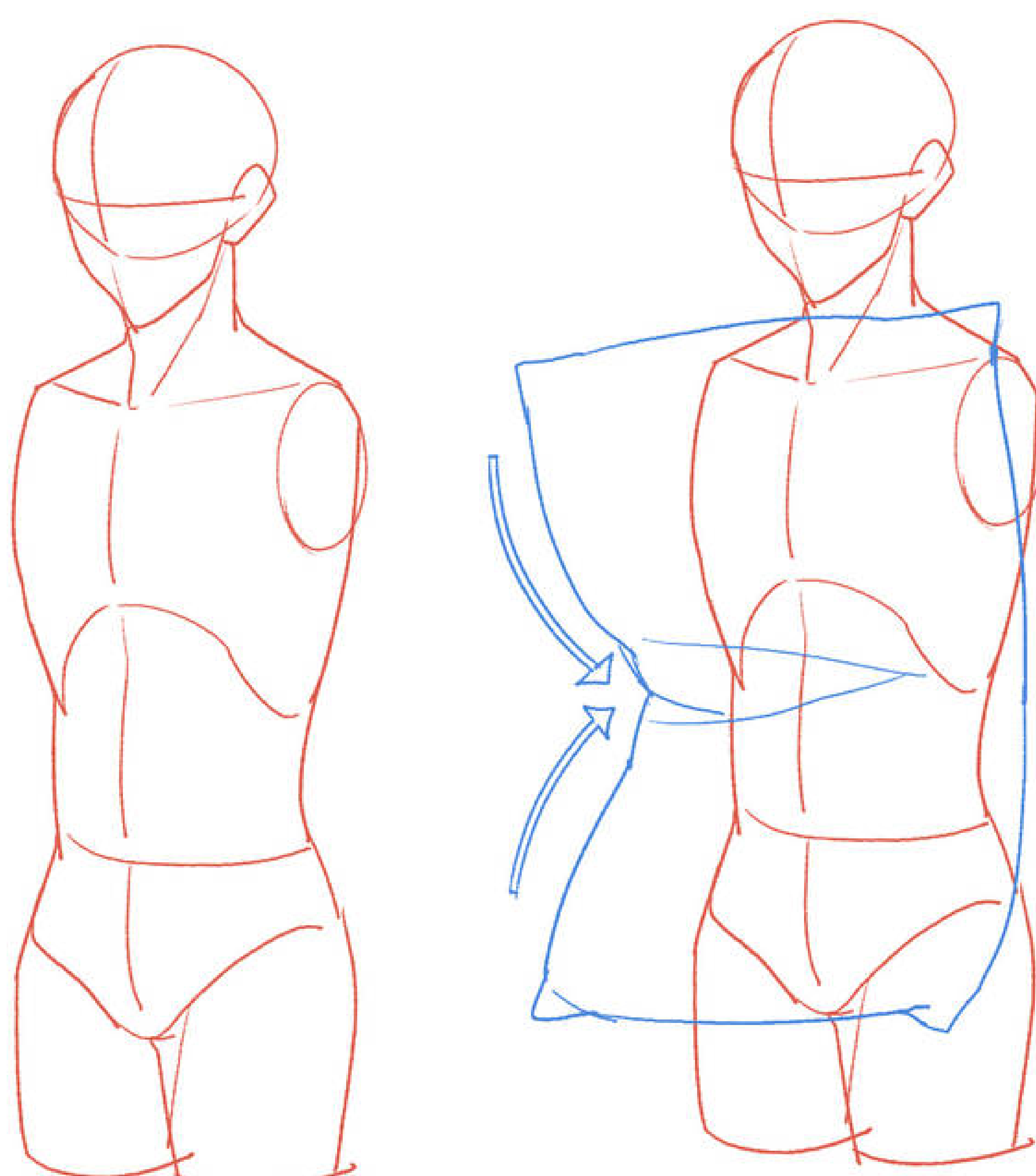




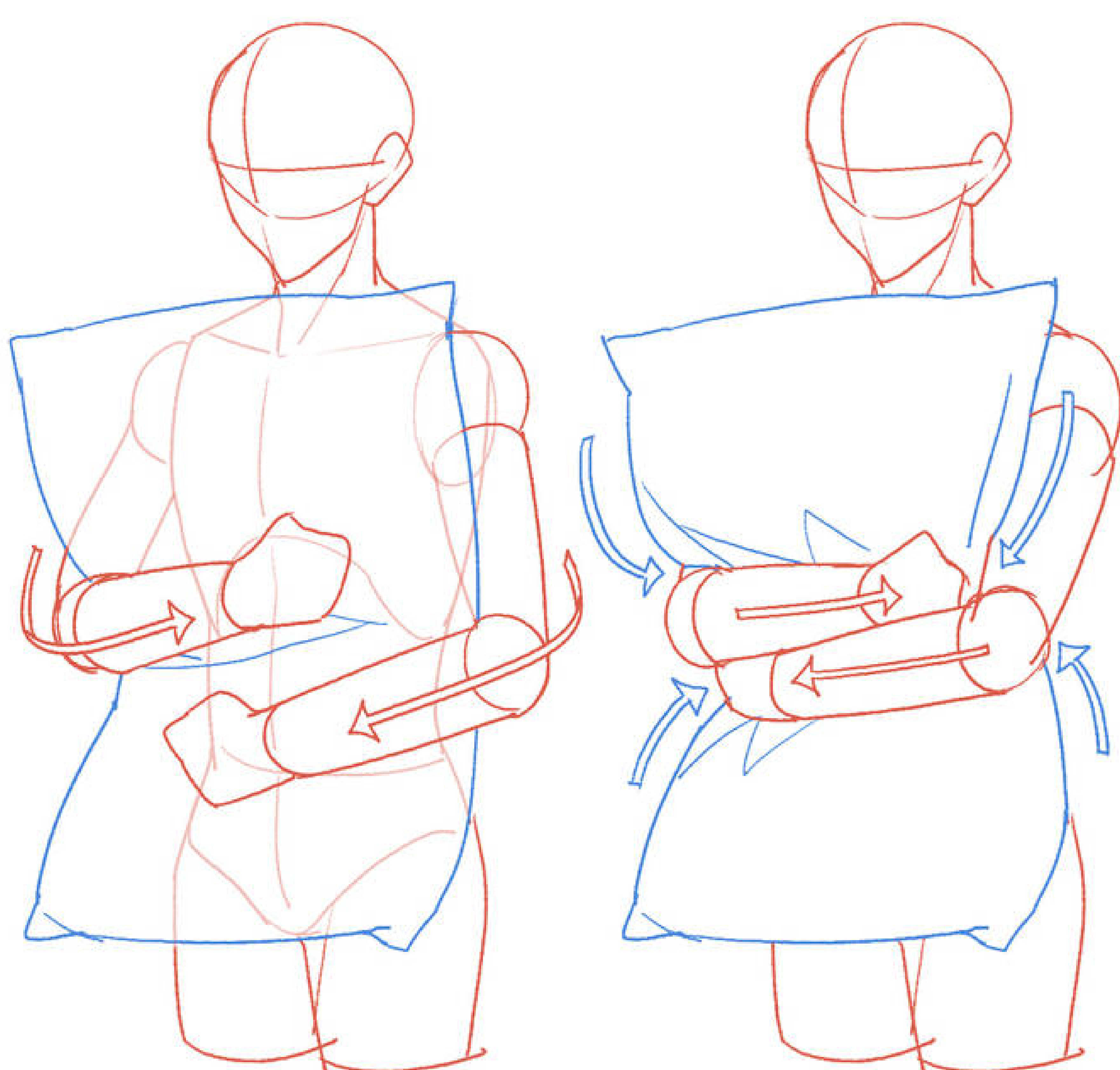
옆에서 볼 때 수면에서
물이 튀는 운동성 흐름은
수직이 아닌 대각선 방향
앞으로 향하도록
만들어 줘야 합니다

key point

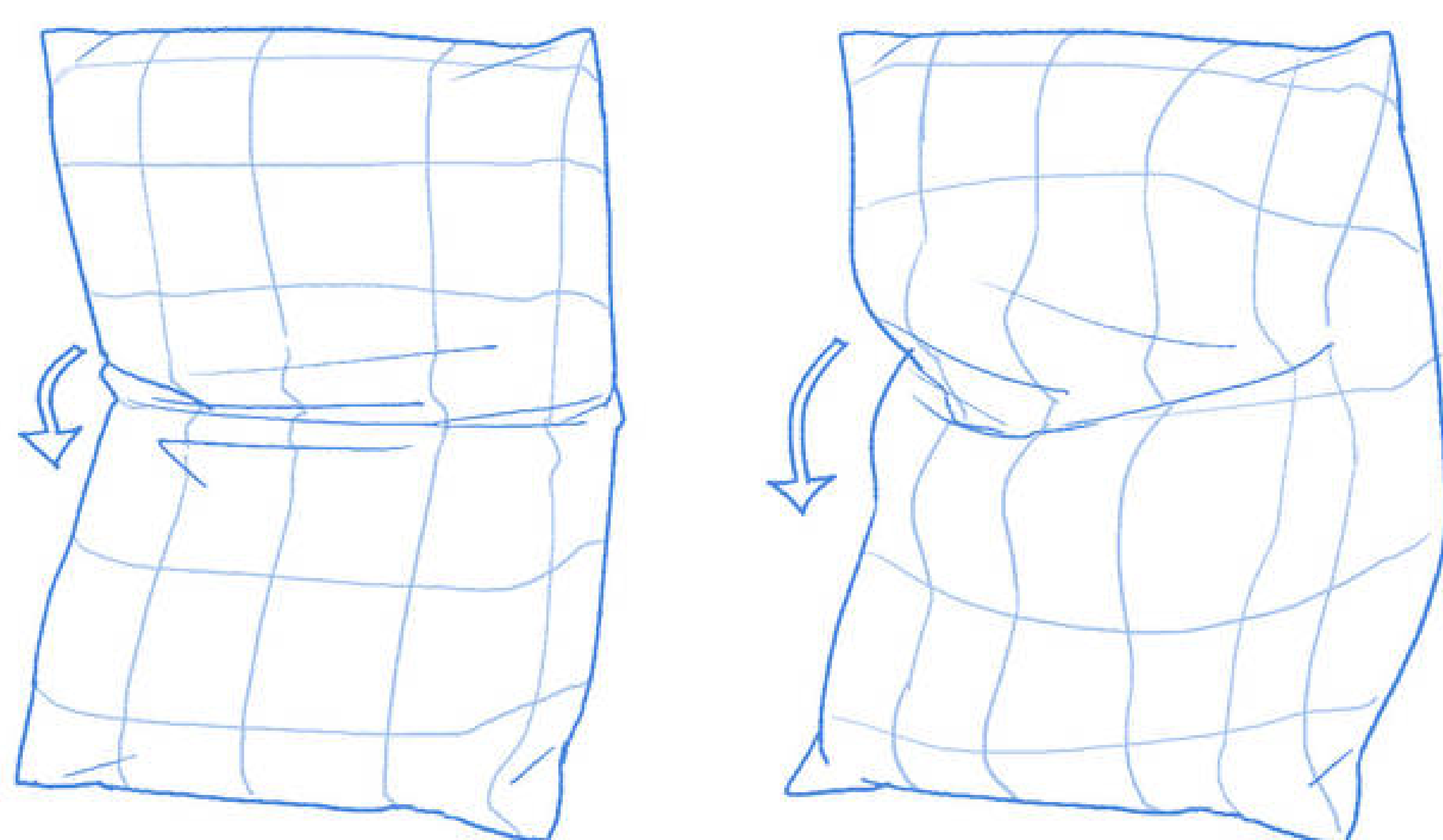
Q : 베개 끌어안은 모습을 알려주세요



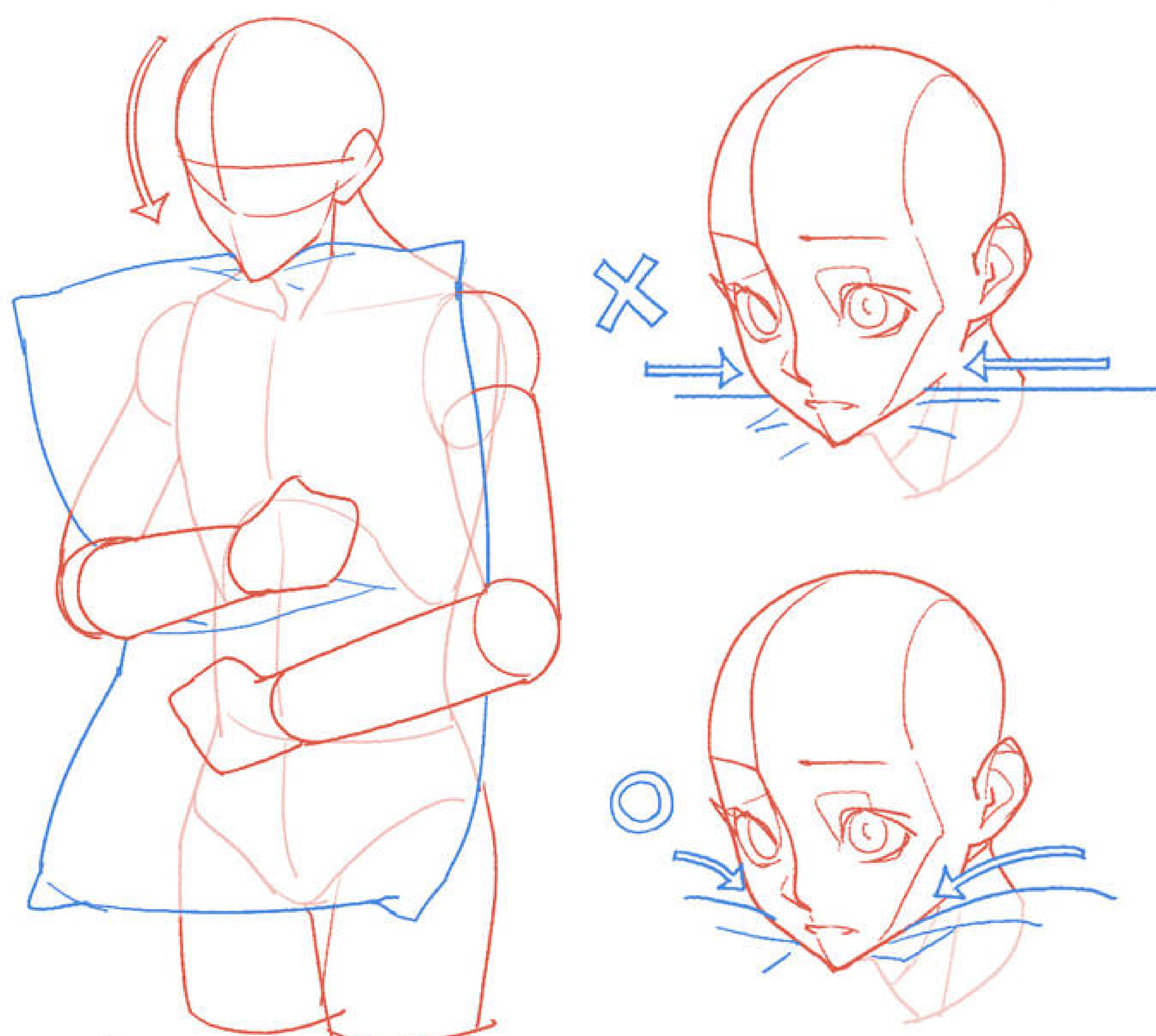
캐릭터 인체를 그린 후 베개는 상체를 덮는 크기로
그려주고 중간 부분을 들어가게 만들어 줍니다



베개의 들어간 위치에 감싸는 양쪽 팔을 그려줍니다
끌어안은 팔의 힘에 따라서 베개의 형태는 변합니다



베개 곡선의 볼륨감을 살려주면 더 푹신하게 보이며 부피감이 삽니다



얼굴을 앞으로 조금 내밀어 턱을 베개에 걸쳐주면 베개를 껴안는
느낌이 잘 전달되며 얼굴 무게로 인해 주름이 만들어집니다





상황에 맞춰 표정을 그려주고 도형의 인체 정리를 해줍니다

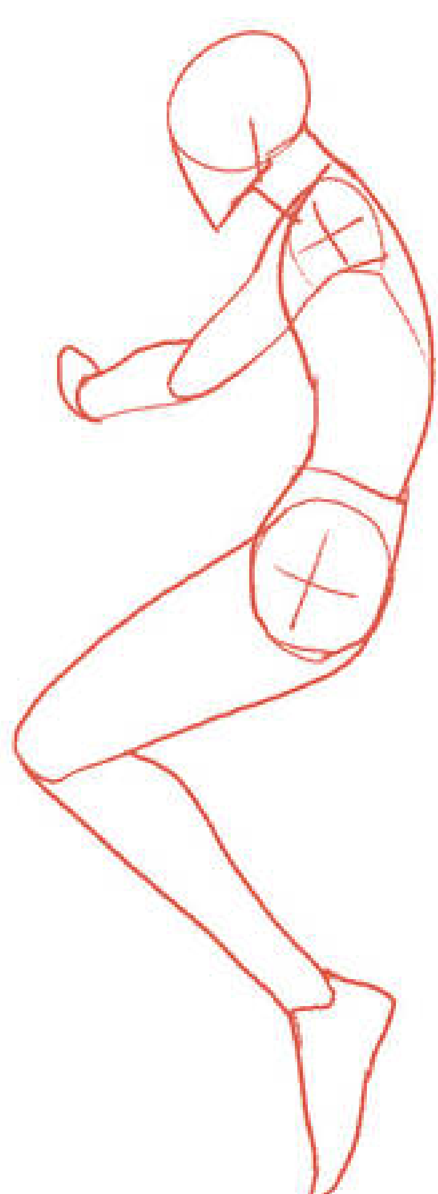


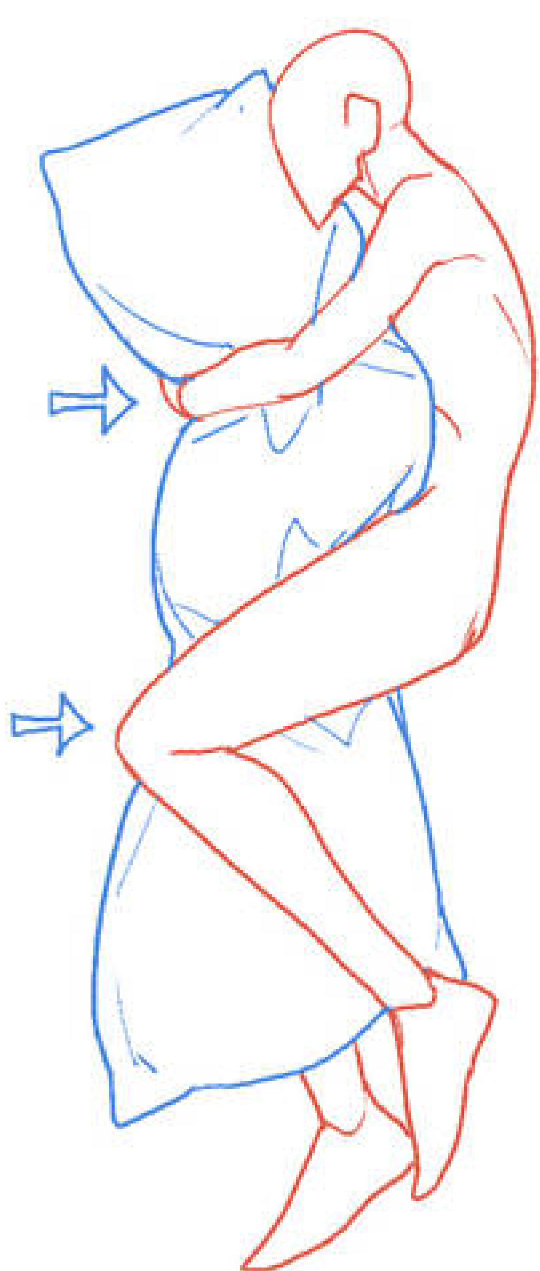
옷을 추가로 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

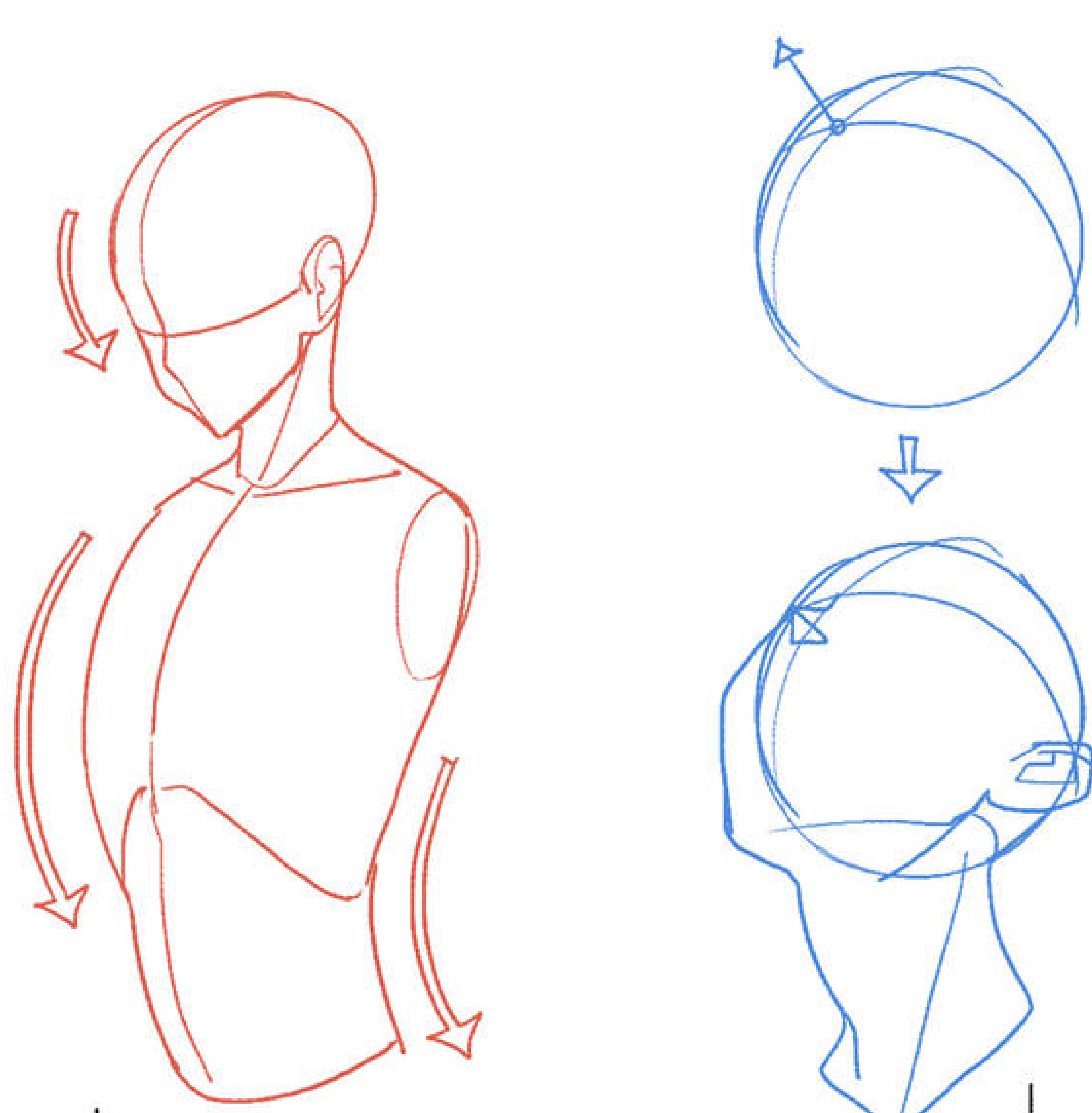




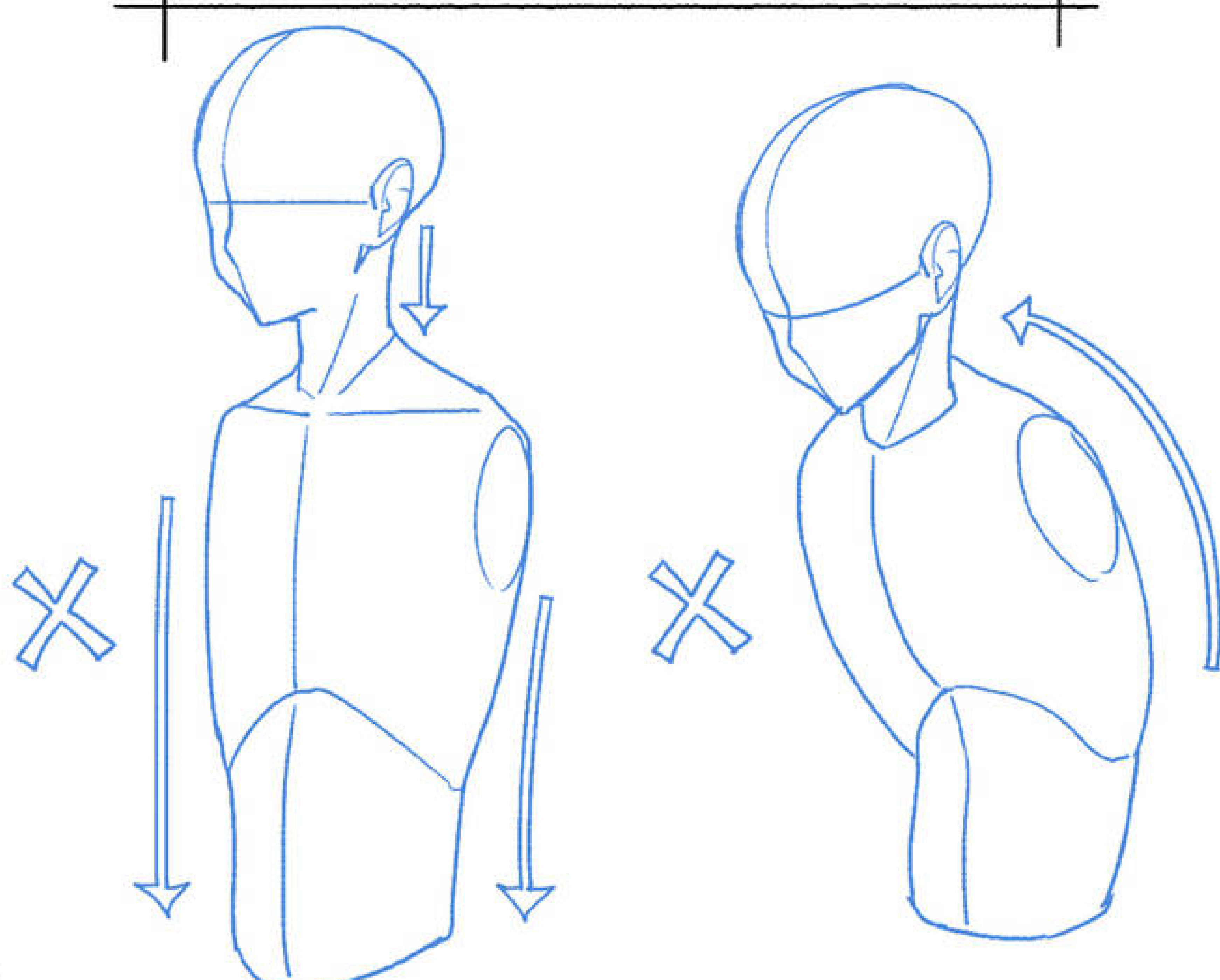


key point

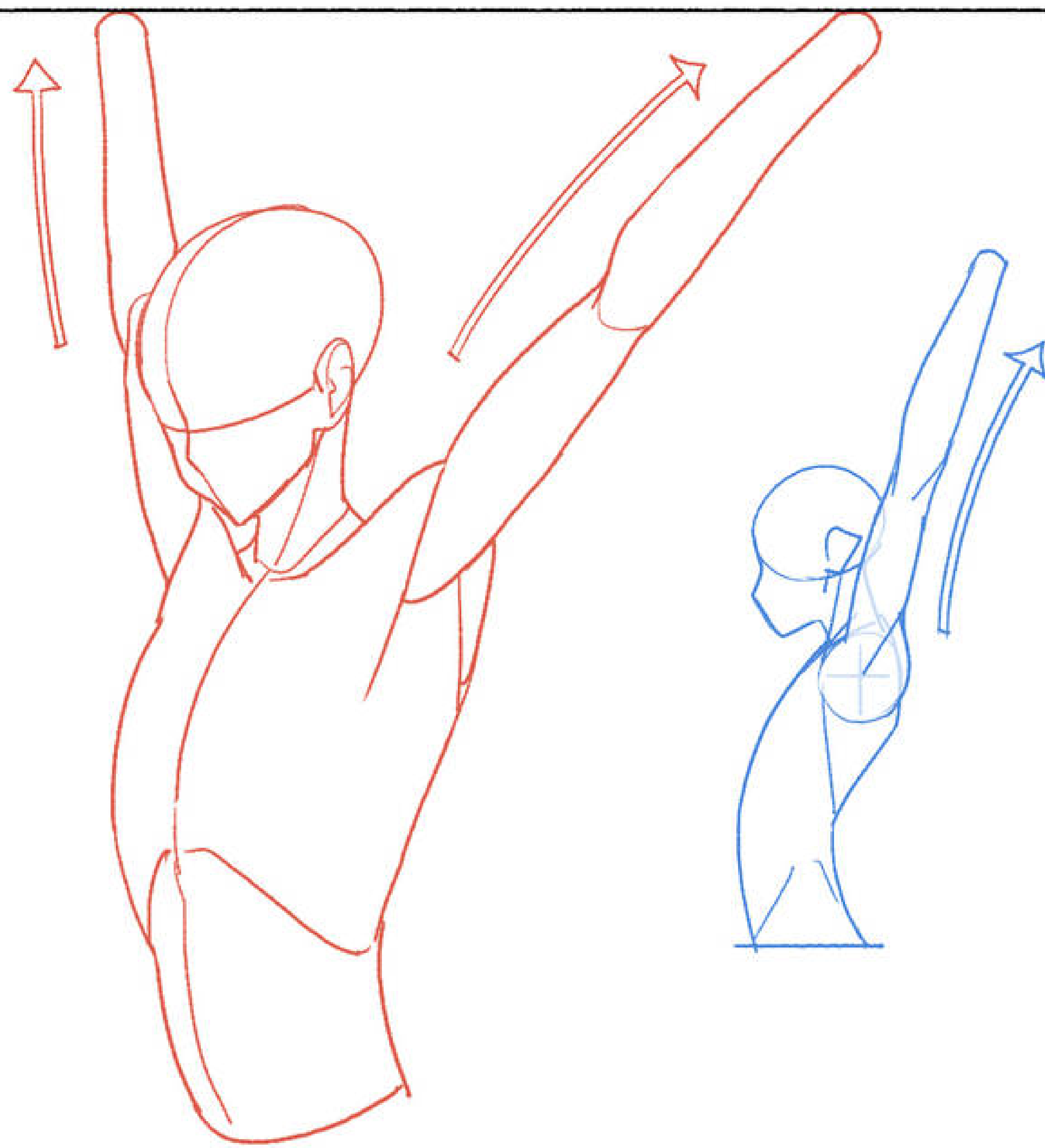
Q : 기지개 켜는 인체를 그려주세요



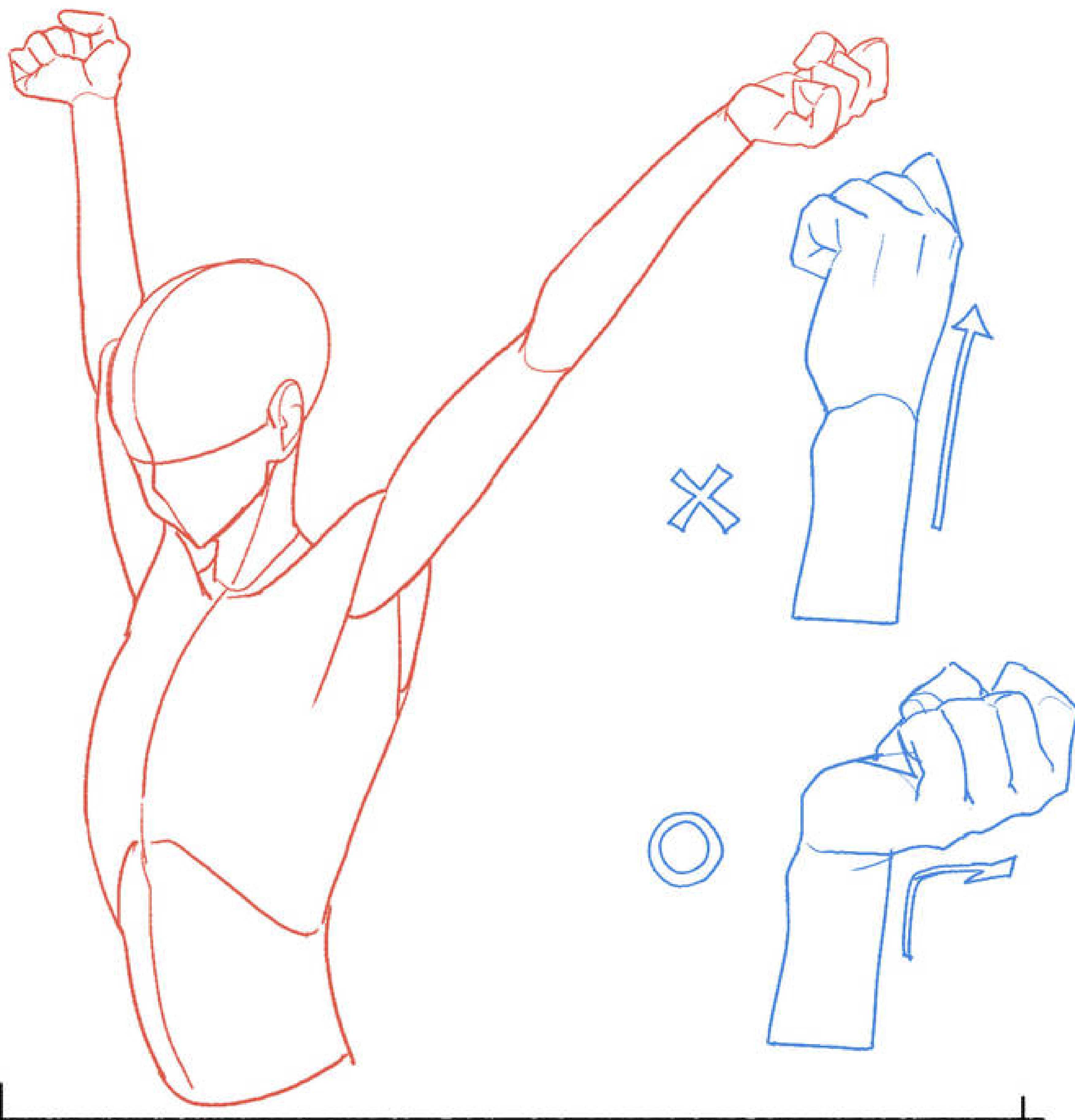
기지개를 켤 때 가슴을 앞으로 내밀고 턱을 아래로 당겨
그려 줍니다 얼굴의 경우 턱을 들어줘도 상관없습니다



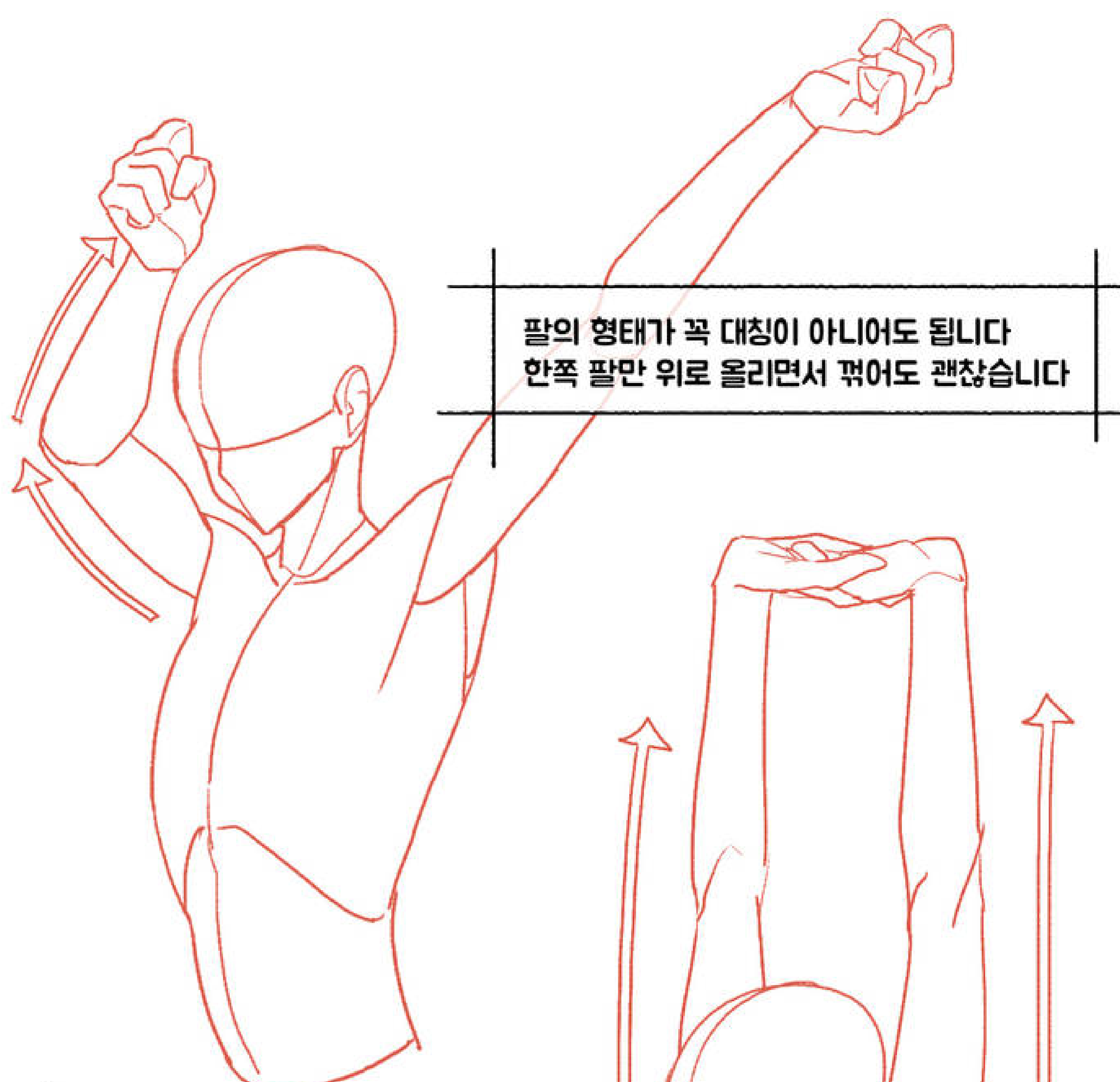
상체가 곧거나 등이 굽어 있으면 기지개 켜는 느낌이 줄어들기 때문에 유의하며 그립니다



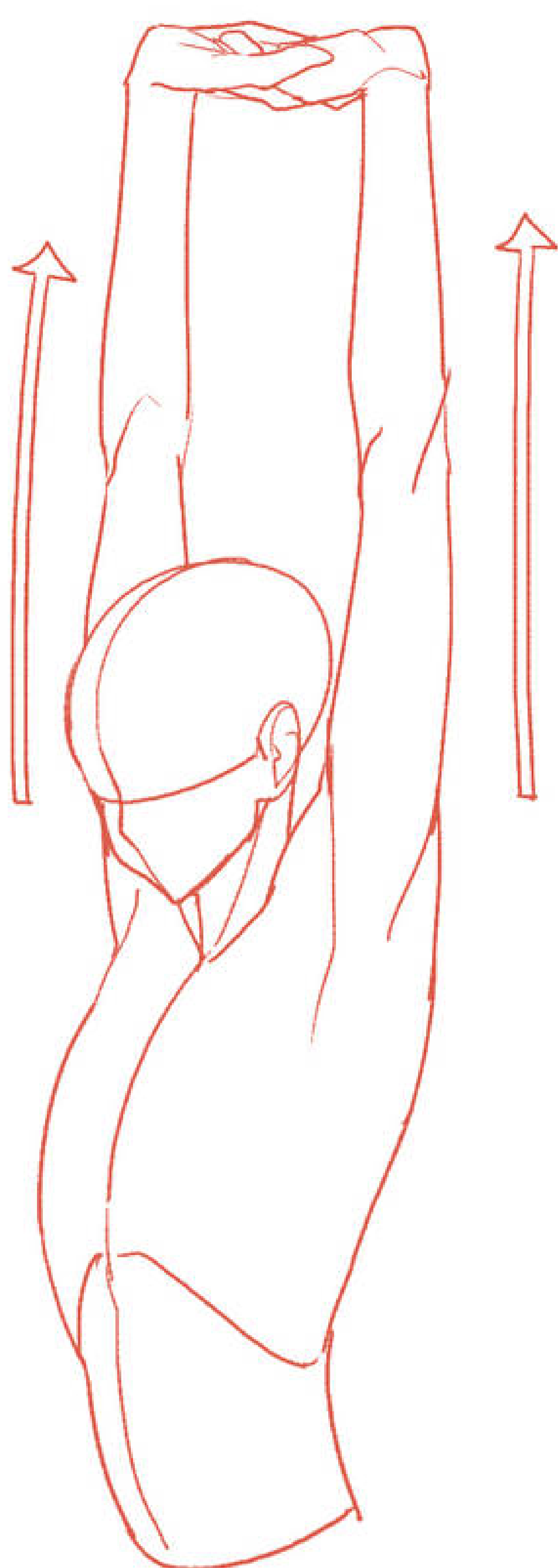
양팔을 대각선 방향으로 펴주고 옆에서 봤을 때 몸보다 조금 더 뒤로 가게 그립니다



주먹을 쥔 상태로 손을 그려주고 손목을 꺾어 손바닥이 하늘로 향하도록 합니다



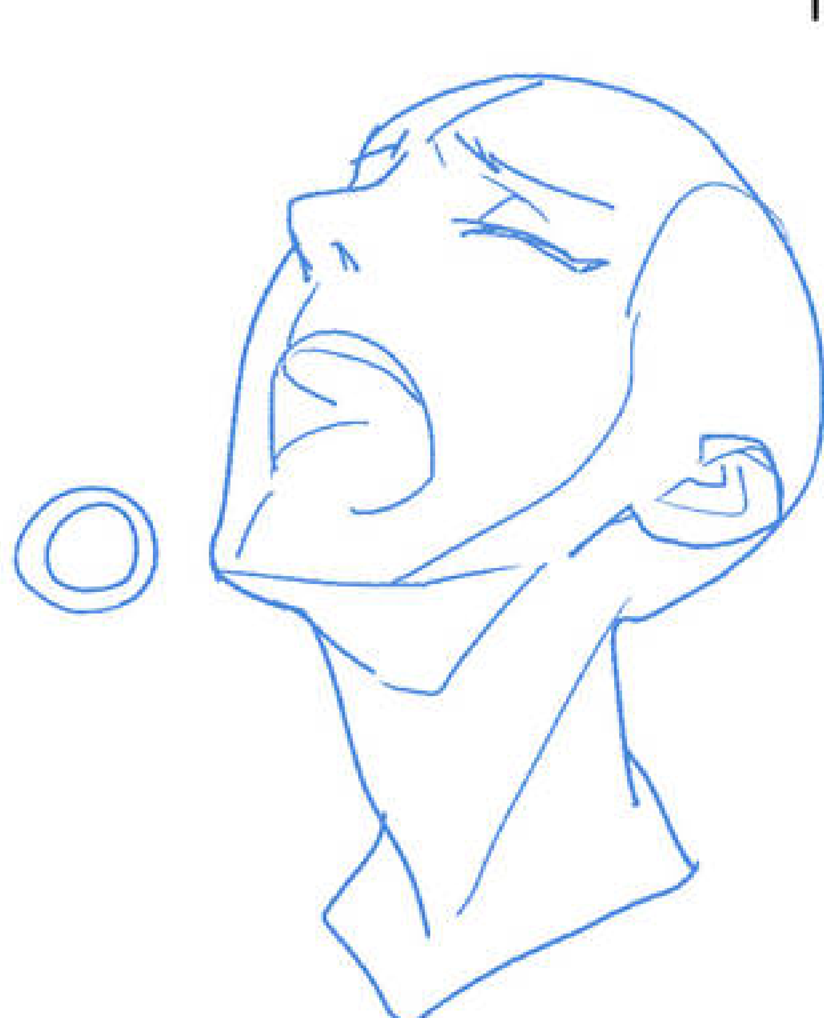
팔의 형태가 꼭 대칭이 아니어도 됩니다
한쪽 팔만 위로 올리면서 꺾어도 괜찮습니다



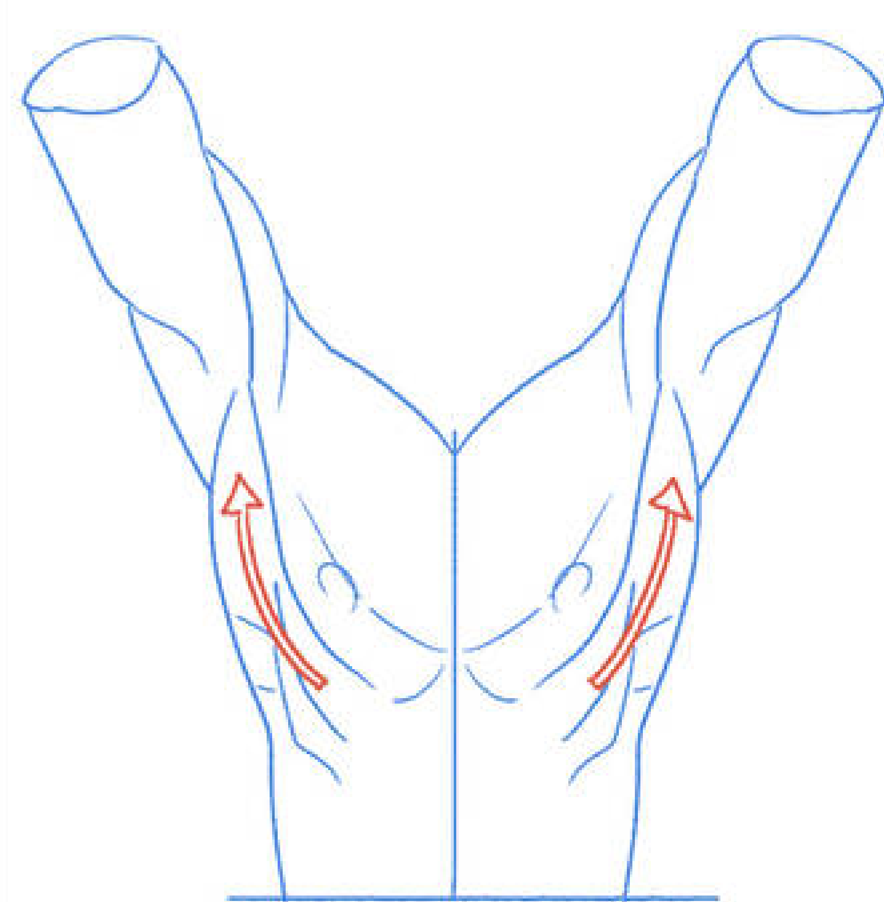
양팔을 수직으로 편 상태에서 손을
깍지 낀 상태로 그려줘도 좋습니다

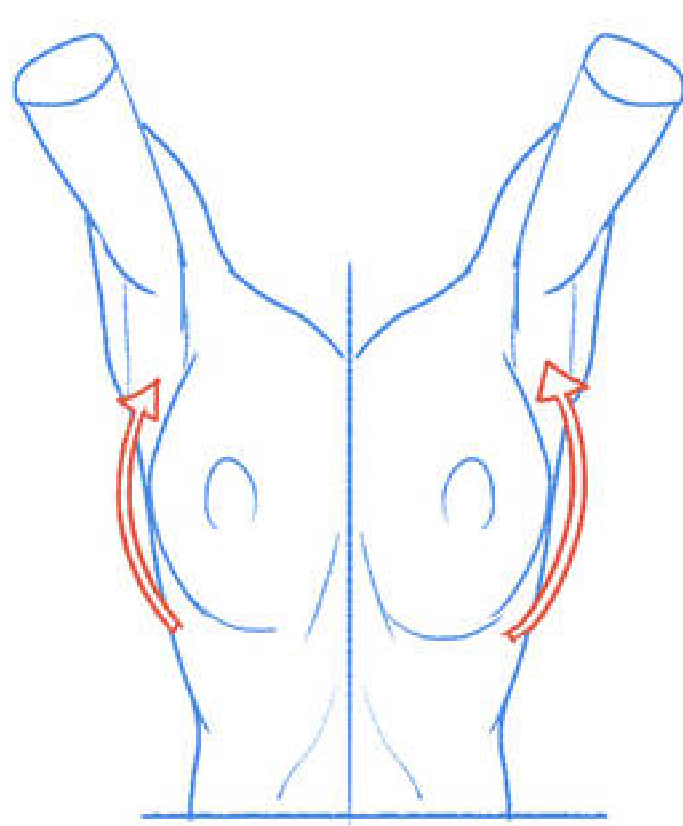






기지개를 켤 때 무표정하고 평범한 얼굴보다는 하품이나 얼굴
각도를 만들어 상황과 동세와 맞는 표정을 그려주는 게 좋습니다





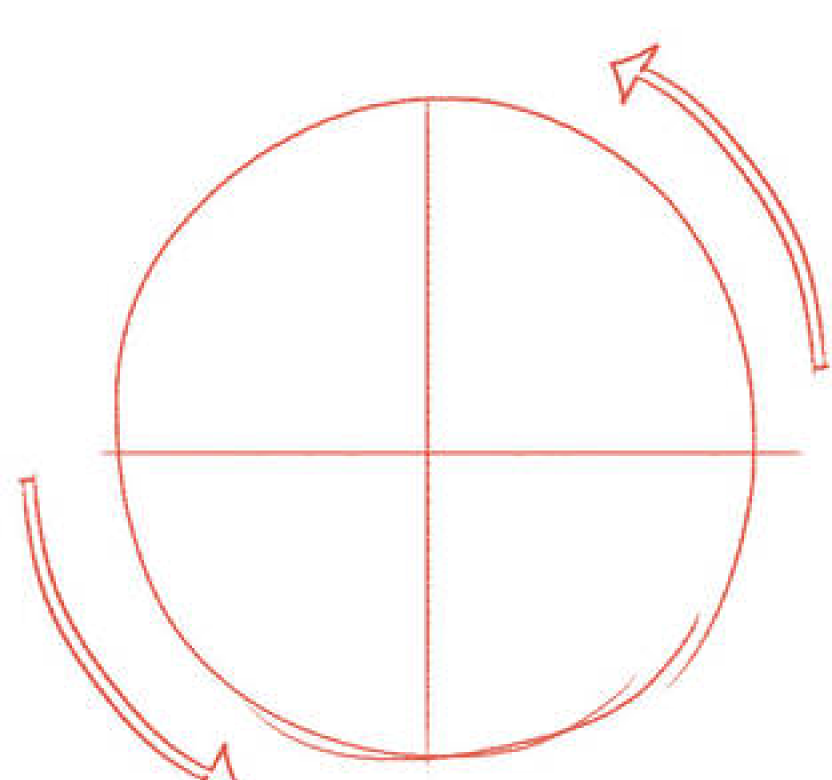
타코작가의 알아두면 좋다!!

기지개를 켜면서 양팔이
위로 올라가기 때문에
남자 여자 모두 가슴 형태
변화가 생기게 됩니다
7화에 연재된 팔 들었을 때
어깨를 참고하면 좋습니다

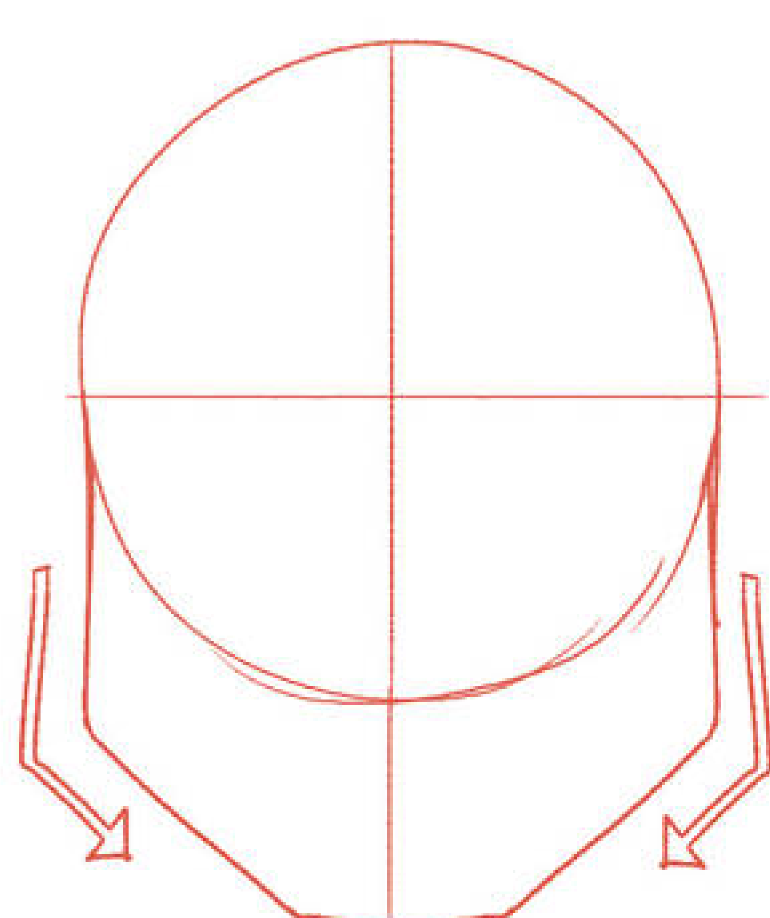


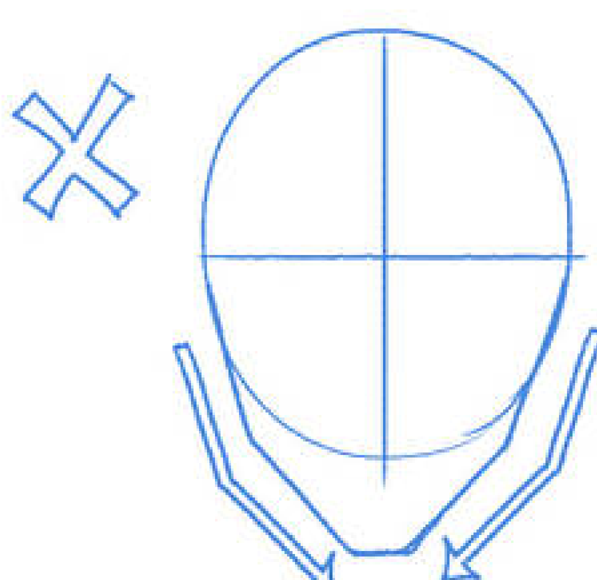
key point

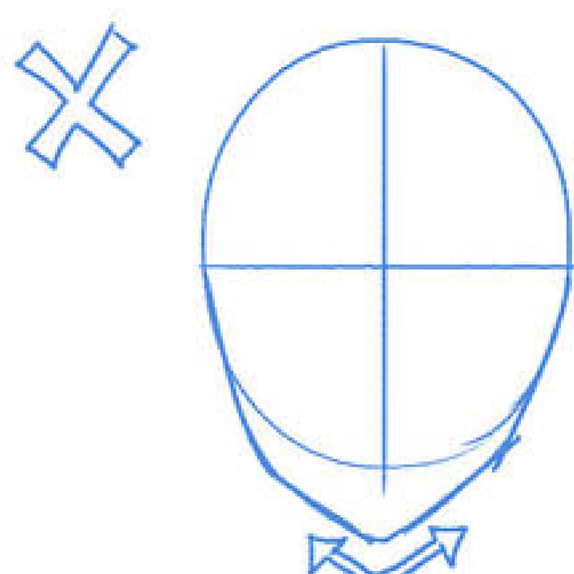
Q : 오크 그리는 법을 알려주세요 (얼굴)



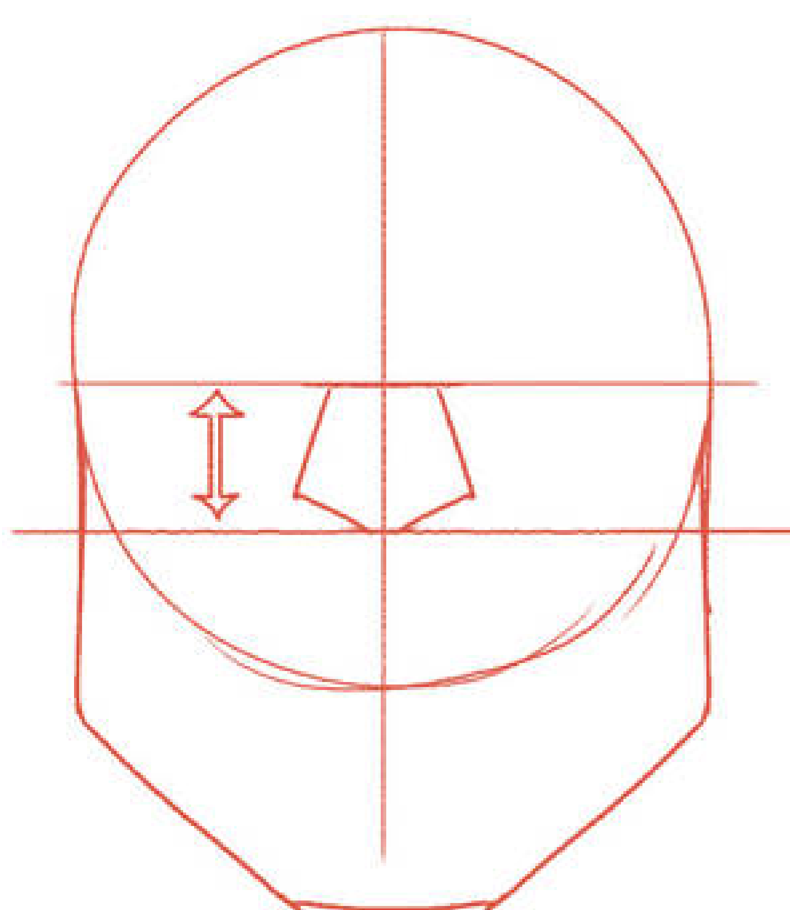
원을 그려줍니다

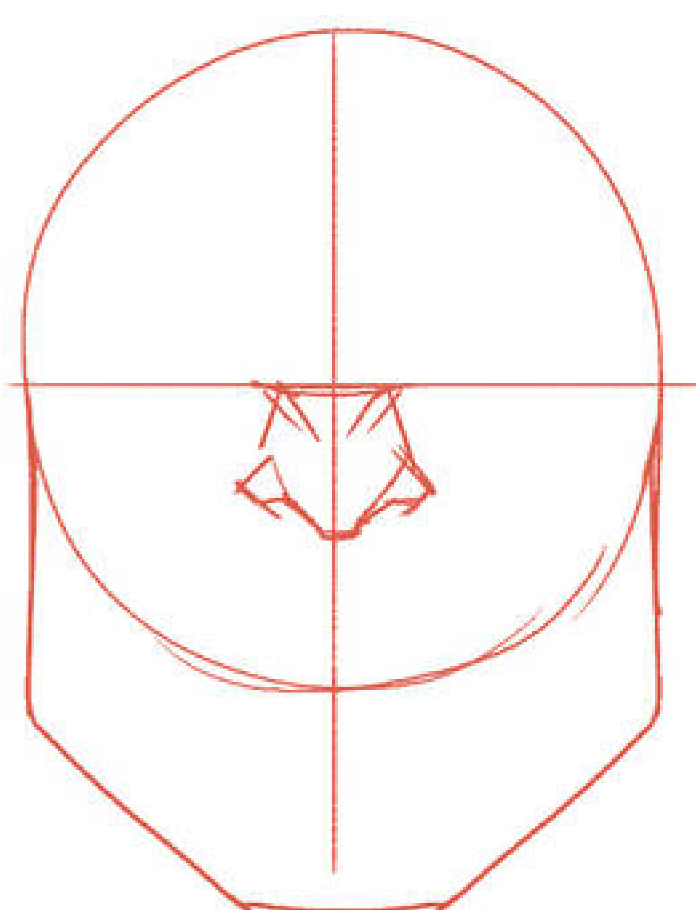




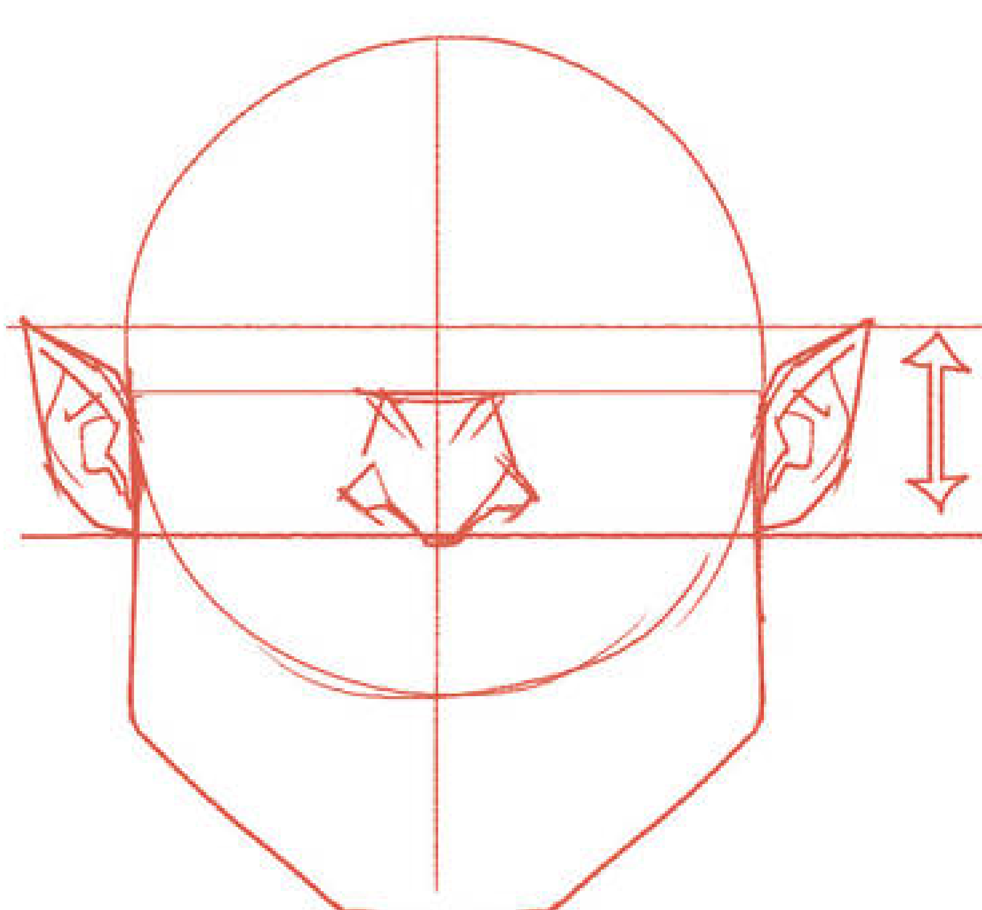


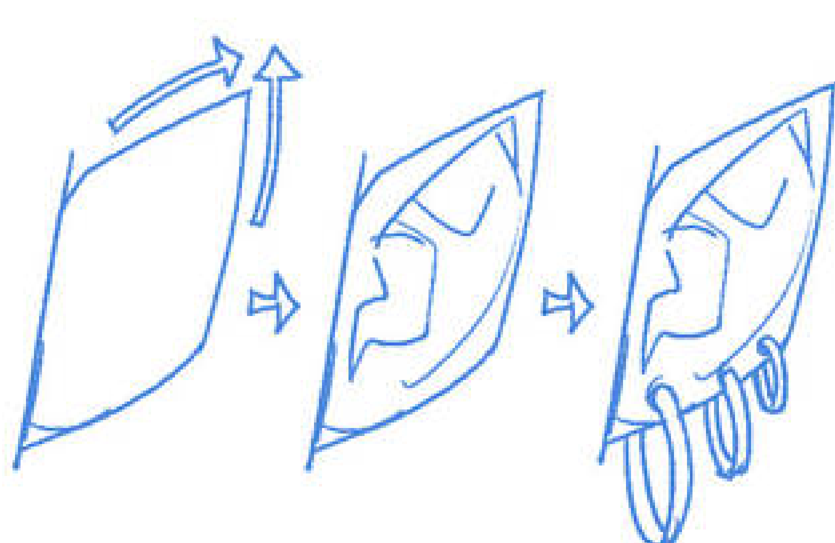
오크 종족 특성상 하관을 원보다 넓고 각지게 만들어줍니다
일반적이거나 갸름한 턱 선의 흐름은 이후에 어색하게 보입니다



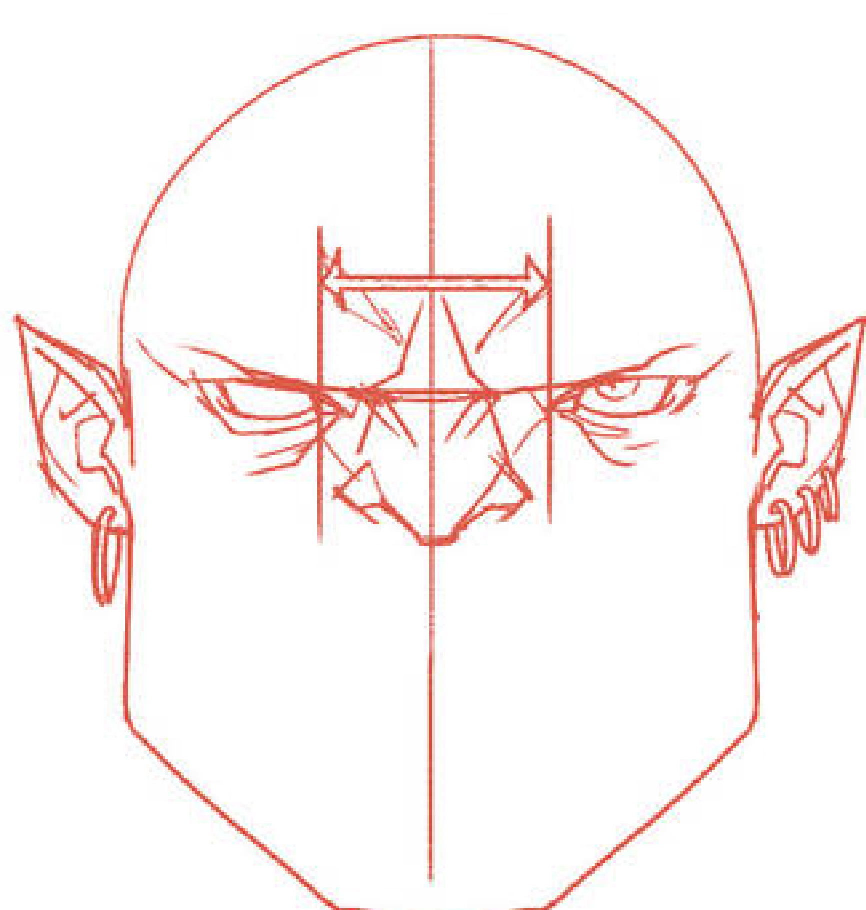


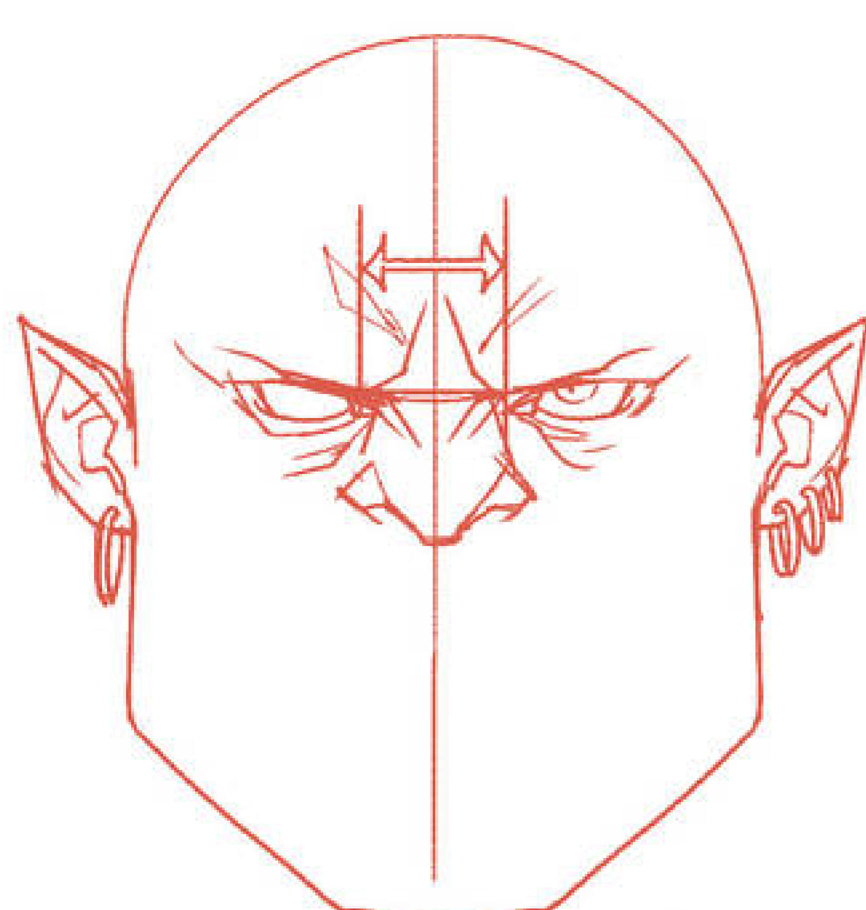
코를 얼굴 면적에 비해 길이를 짧게 그려주고 콧볼을 넓게 표현합니다



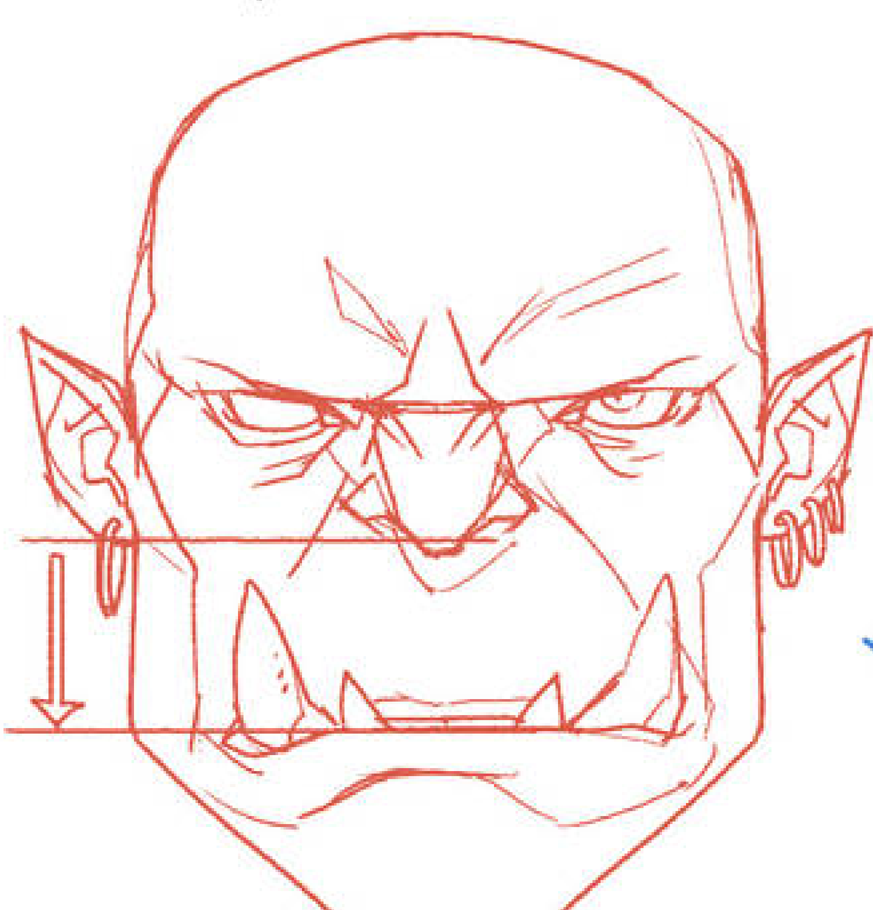


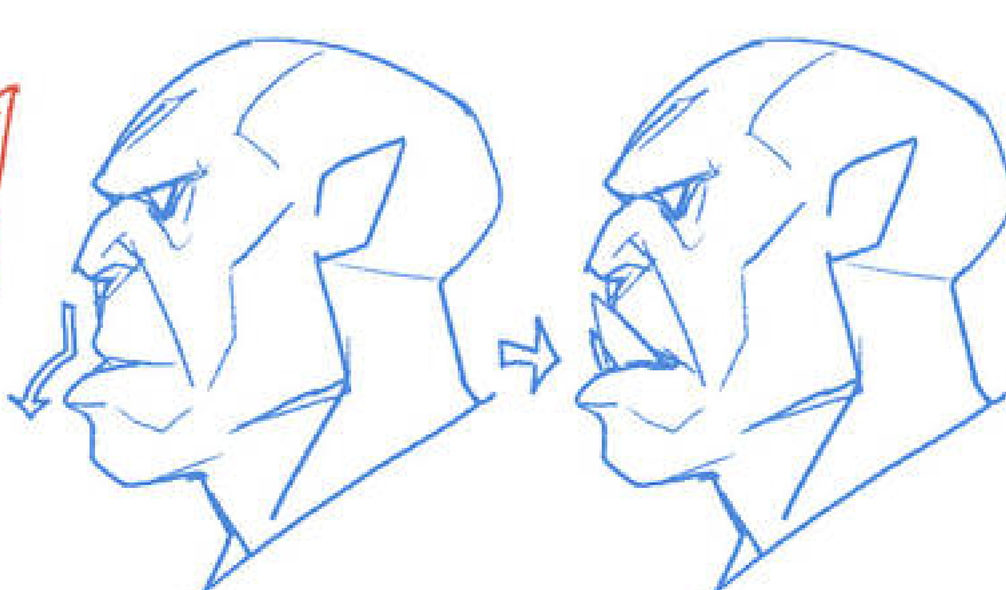
귀의 경우 끝을 뾰족하게 올려주고 코의 길이보다 조금 길게 그려줍니다



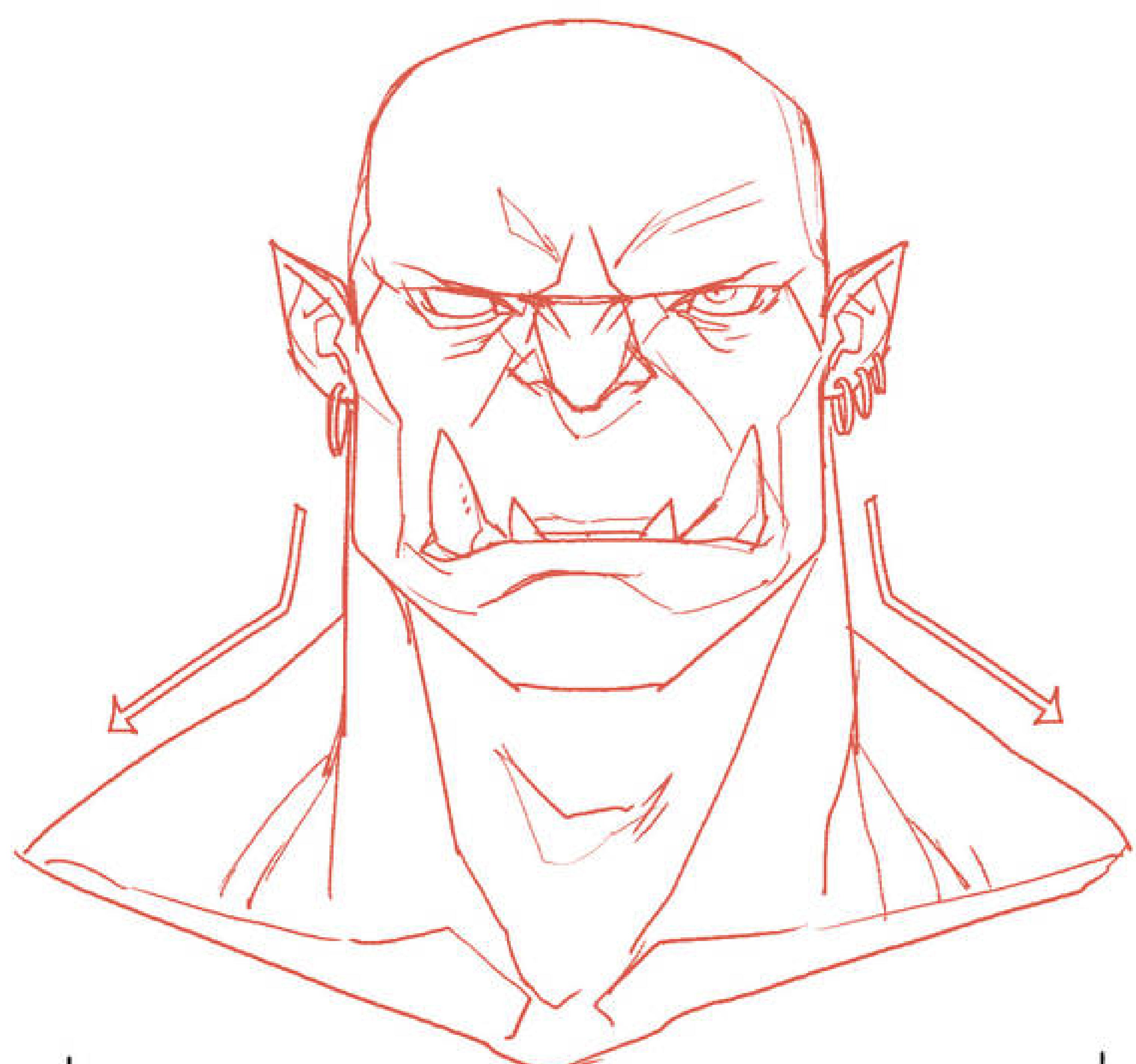


눈을 그릴 때는 미간의 넓이를 조금 넓게 그려주는 편이 좋습니다





인중을 길게 하고 입을 그립니다 아랫입술이 돌출된 이빨로 인해서 나와있는 구조입니다



체형이 크고 근육이 발달된 몸이기 때문에 목을 굵게 표현합니다

일반



수염



얼굴에 드러날 스타일을 디자인해서 적용하도록 합니다

머리카락



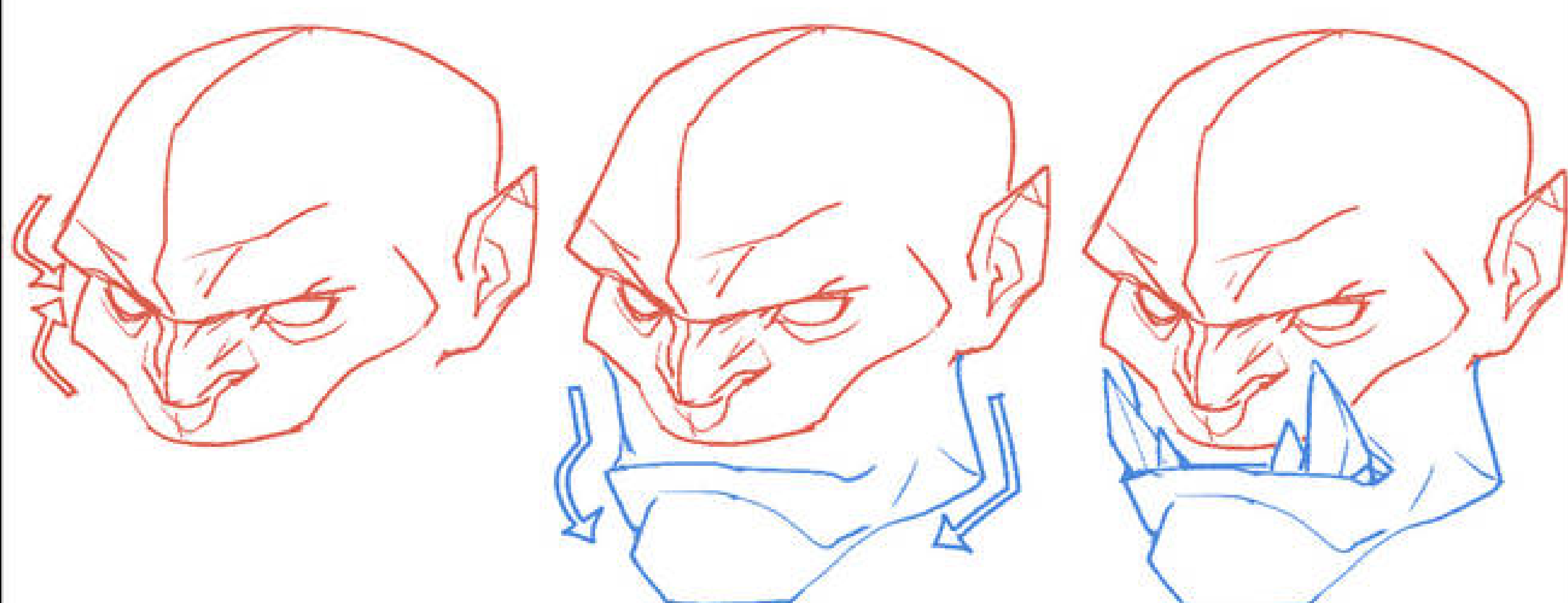
머리카락
+
수염





선을 정리하며
마무리합니다

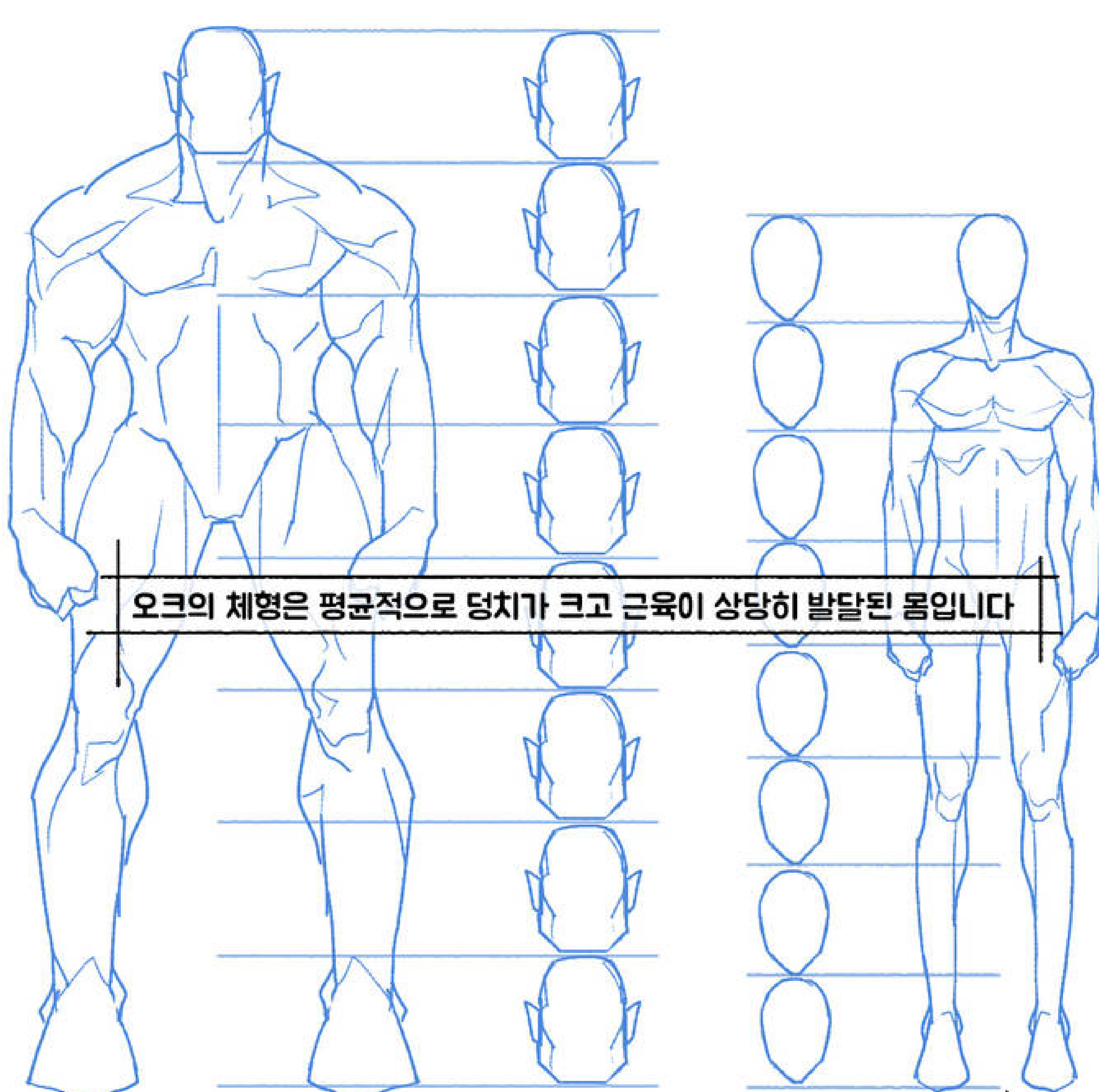
타코작가의 알아두면 좋다!!



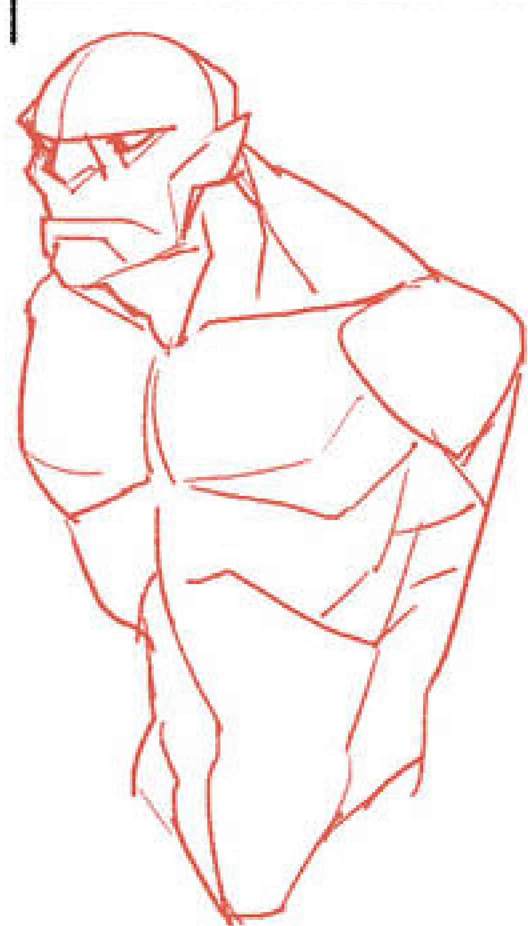


key point

Q : 오크 그리는 법을 알려주세요 2 (인체)

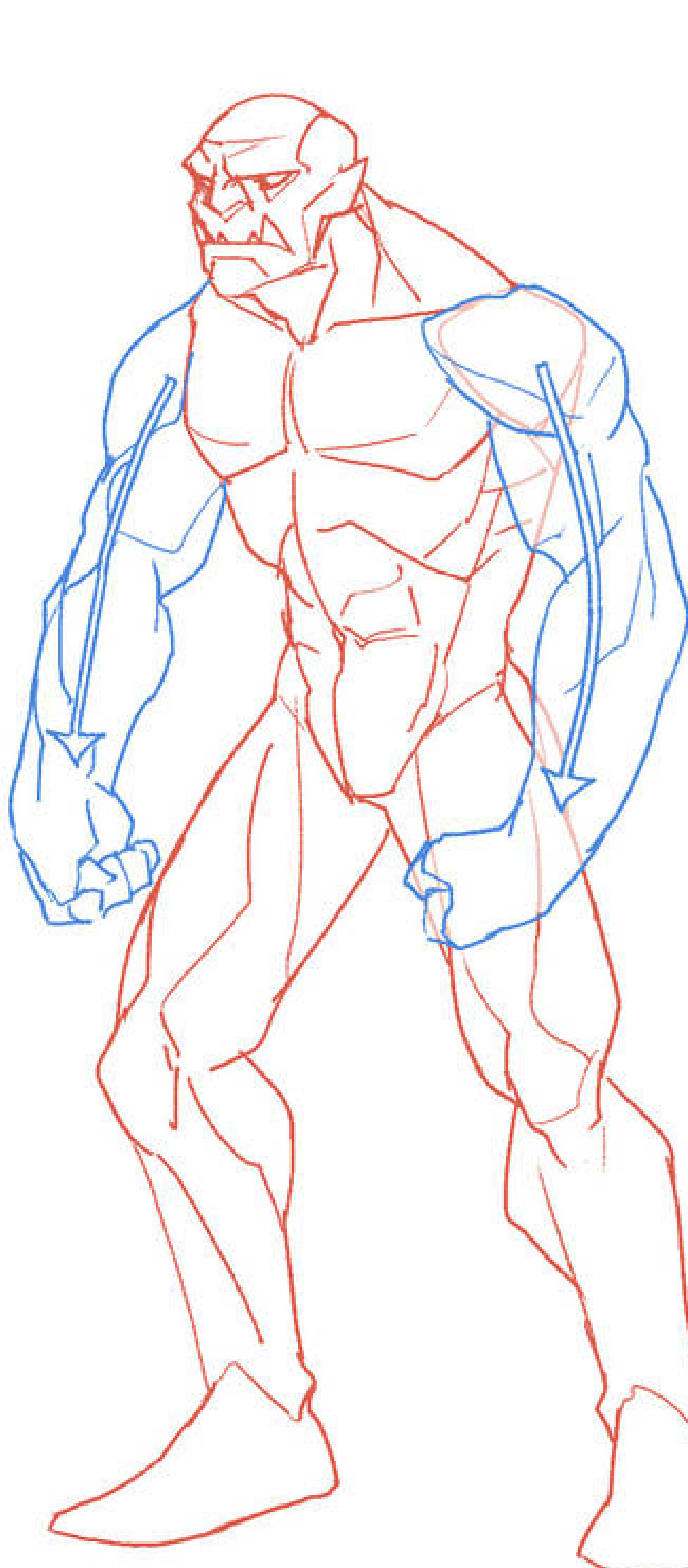


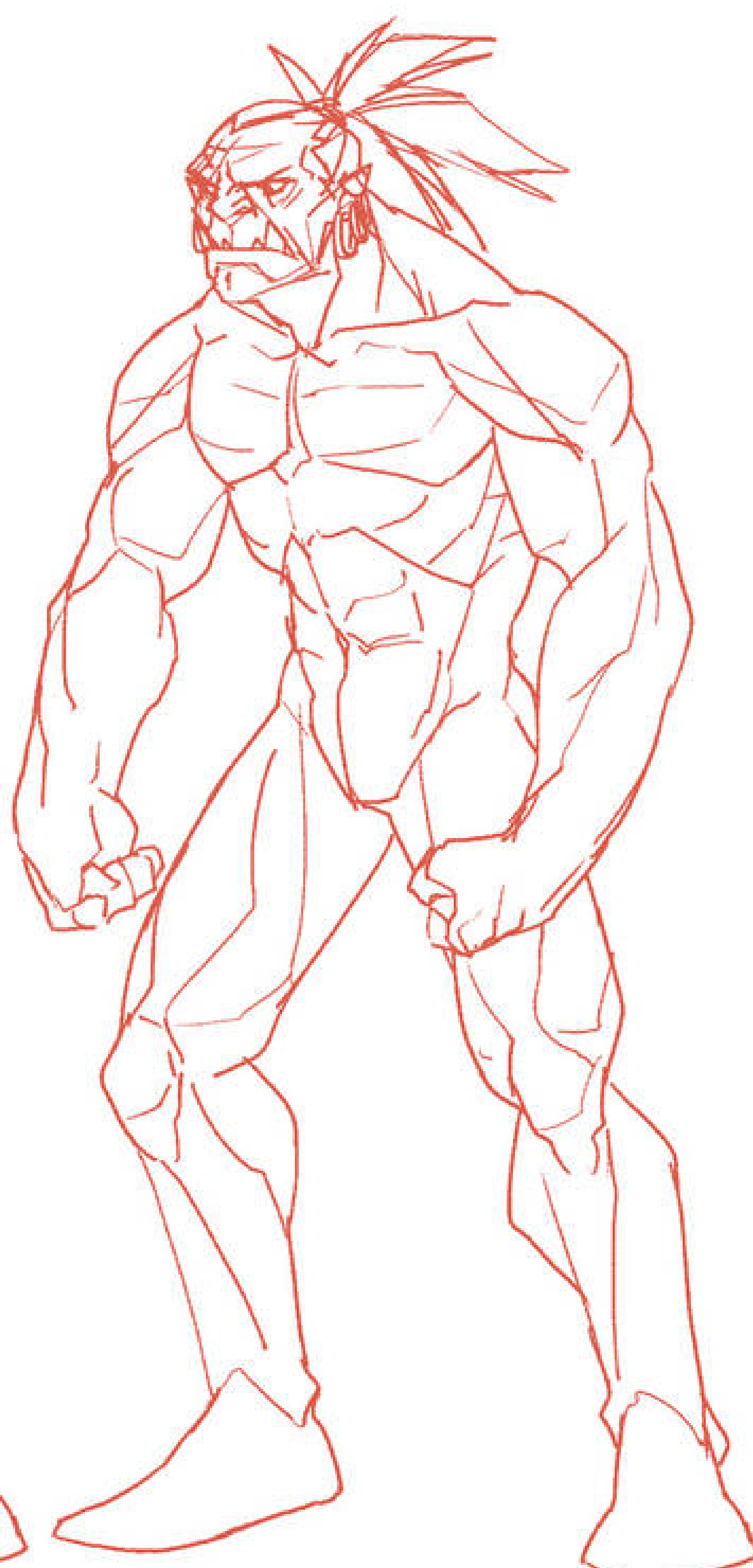
사람과 같은 8등신이라도 근육으로 인해 훨씬 더 크게 보이게 됩니다



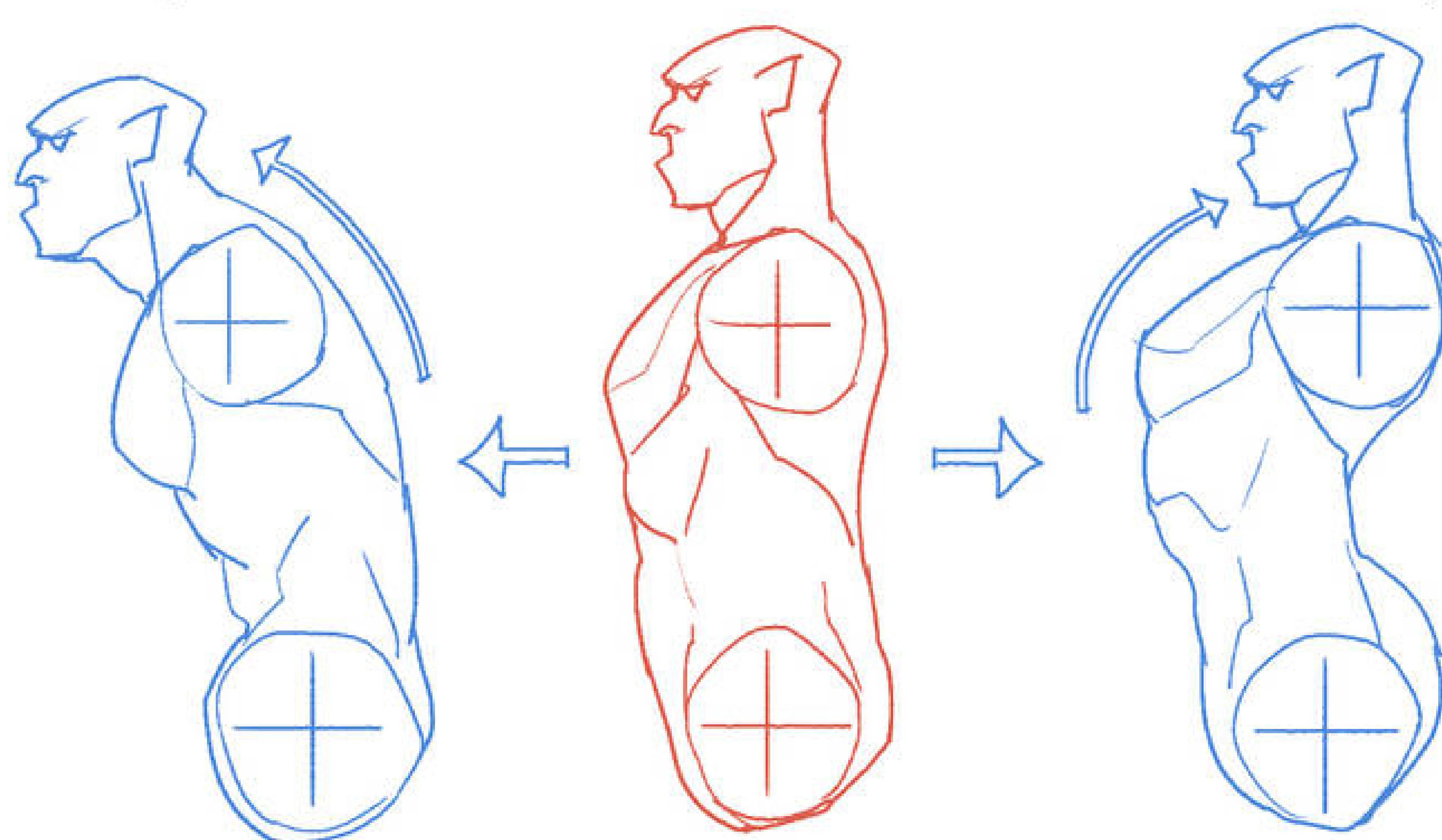


얼굴부터 몸, 다리 순으로
진행을 하며 발의 경우엔
신발을 예상해서 형태만
잡아주고 디테일한 묘사는
안 해도 됩니다 발가락이
보이는 디자인이라면 대략적인
묘사를 표현하시면 됩니다





팔을 추가로 그려주고 전체적인 디테일을 표현하며 정리하도록 합니다



밋밋한 상체의 흐름보다는 등이 굽어지거나 가슴을 펴는 형태가 더 오크스럽게 보입니다

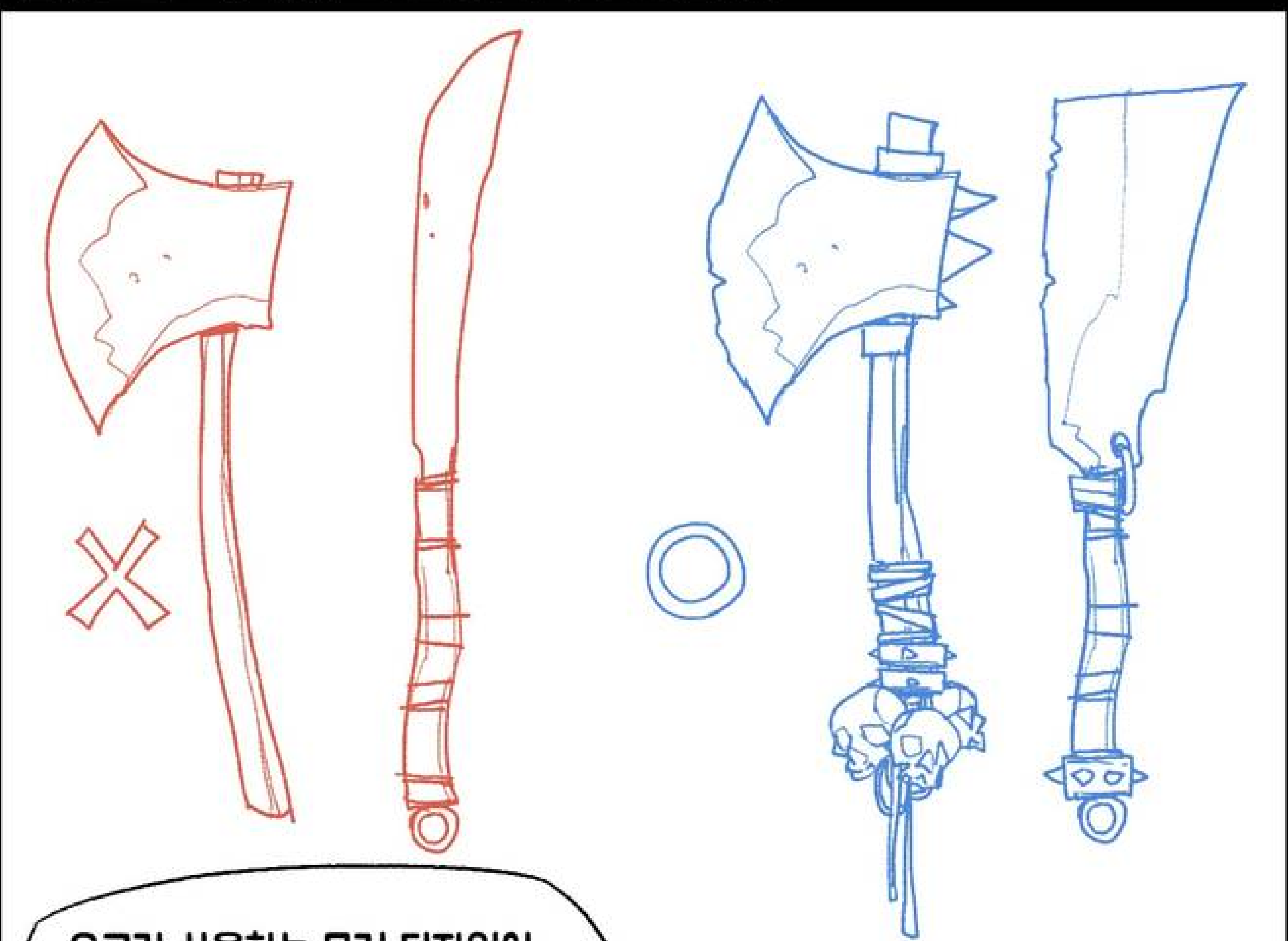


오크에 맞는 의상 디자인을 크게 보이는 부분부터 진행해줍니다
오크의 경우 화려함보다 투박하고 원시적인 디자인이 어울리는 편입니다



장신구를 추가로 표현하고 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

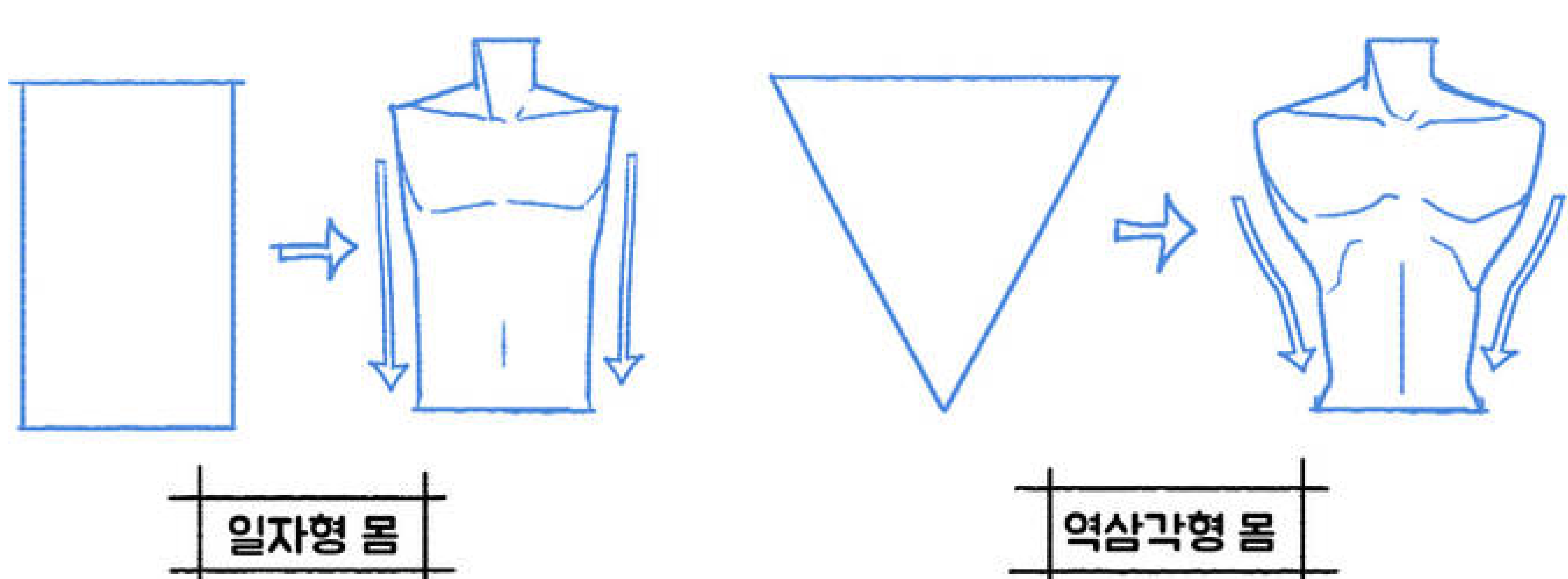


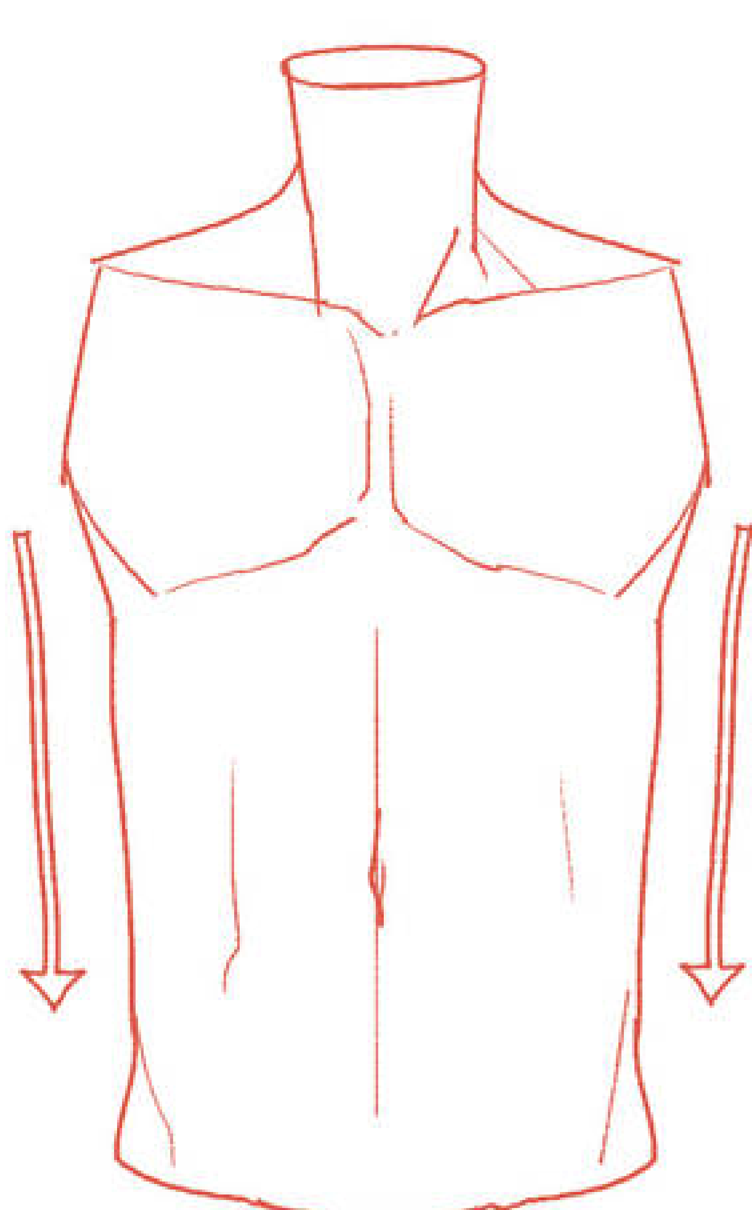
오크가 사용하는 무기 디자인이 필요하다면 얇거나 단조로워 보이는 형태보다 둔탁하고 강해 보이는 디자인으로 표현하는 게 좋습니다

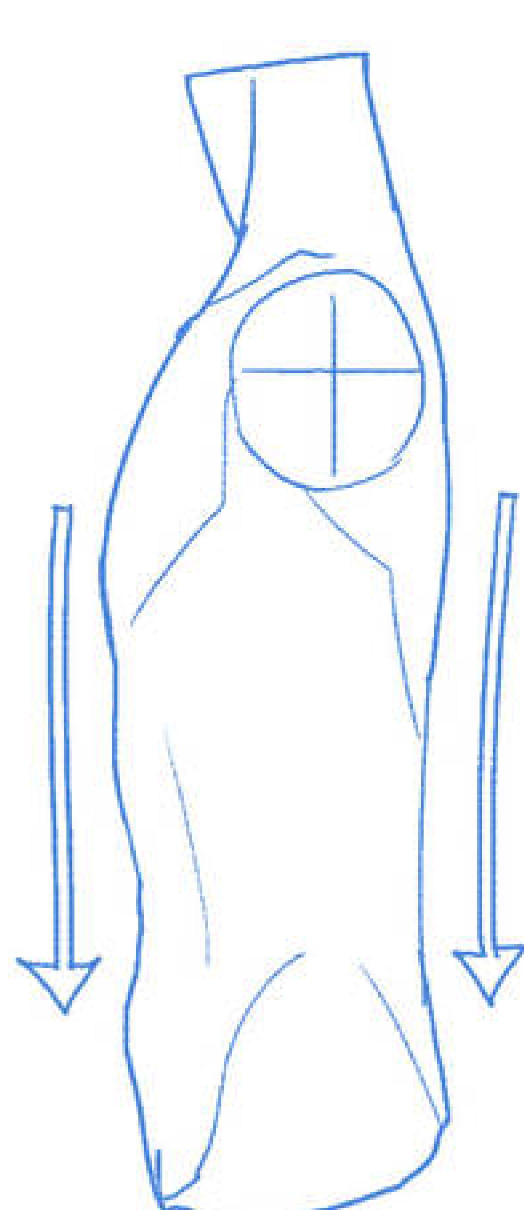


key point

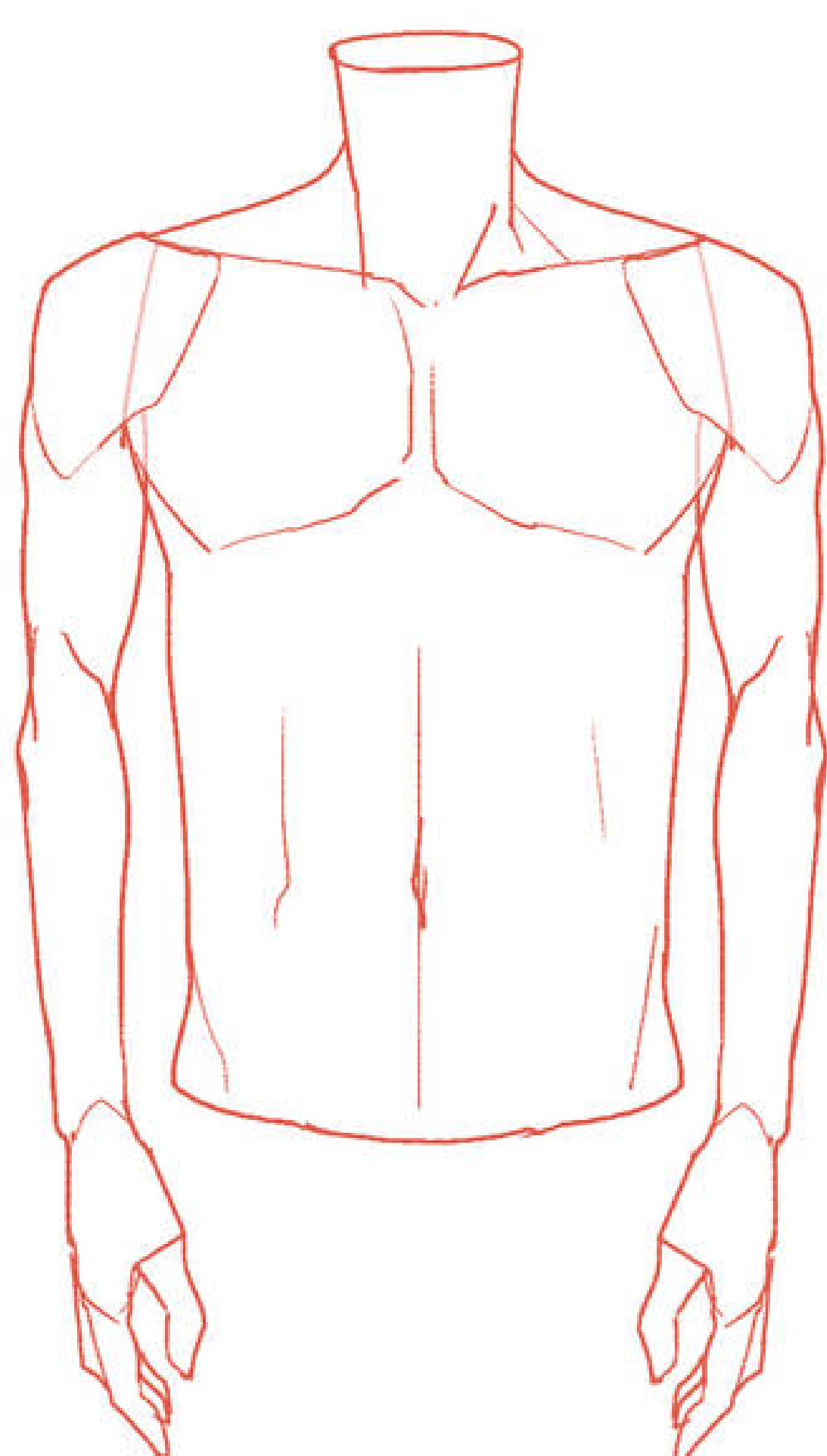
Q : 일자형 몸과 역삼각형 몸 차이를 그려주세요





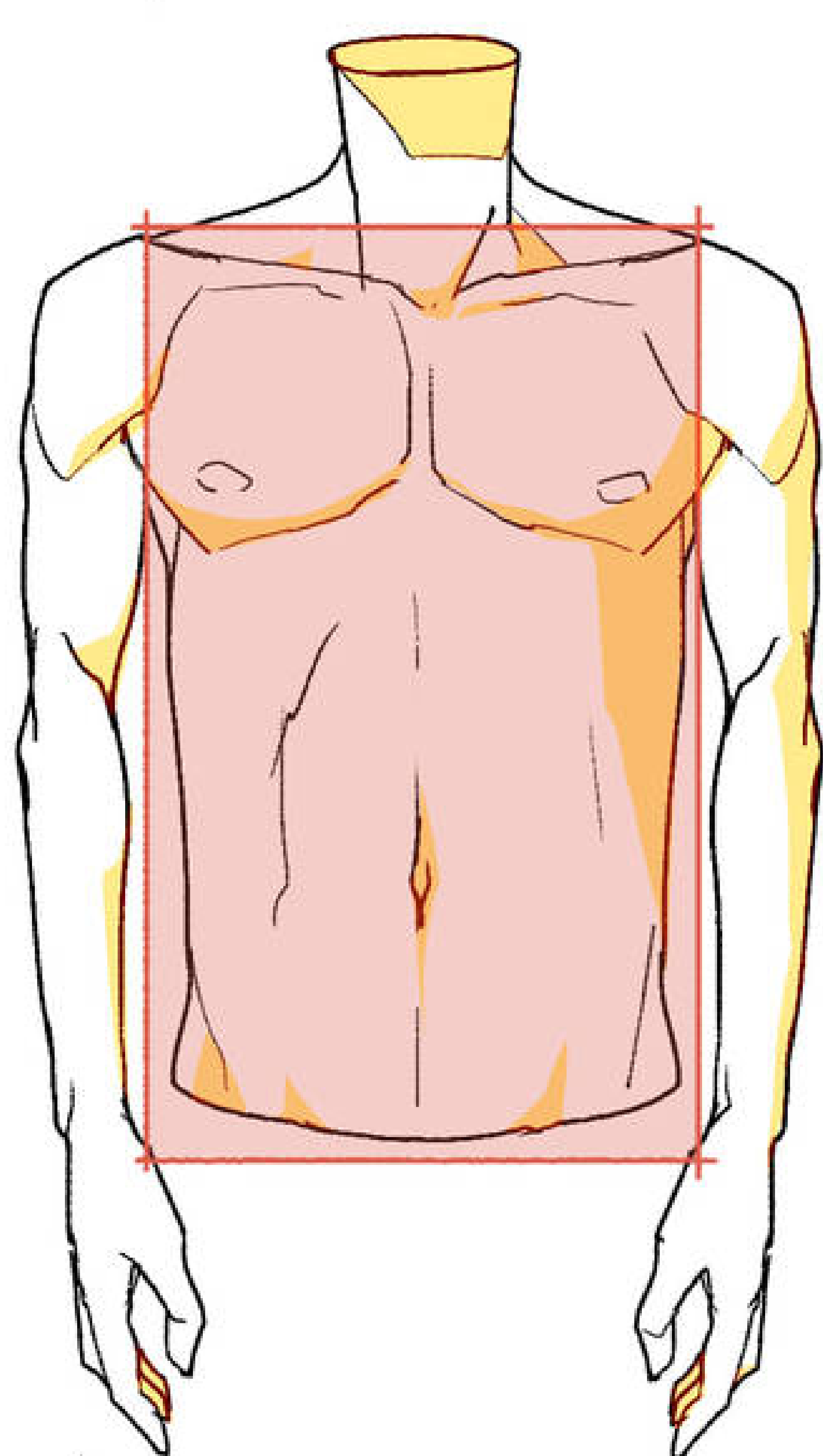


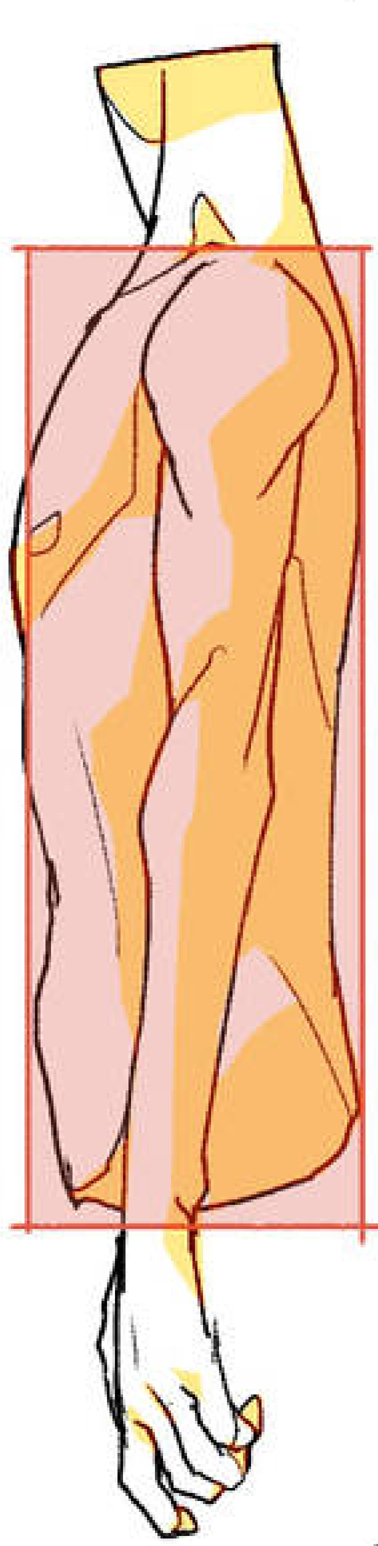
일자형의 몸은 가슴 라인에서부터 골반까지 큰 실루엣 변화 없이 직선 흐름을 유지합니다



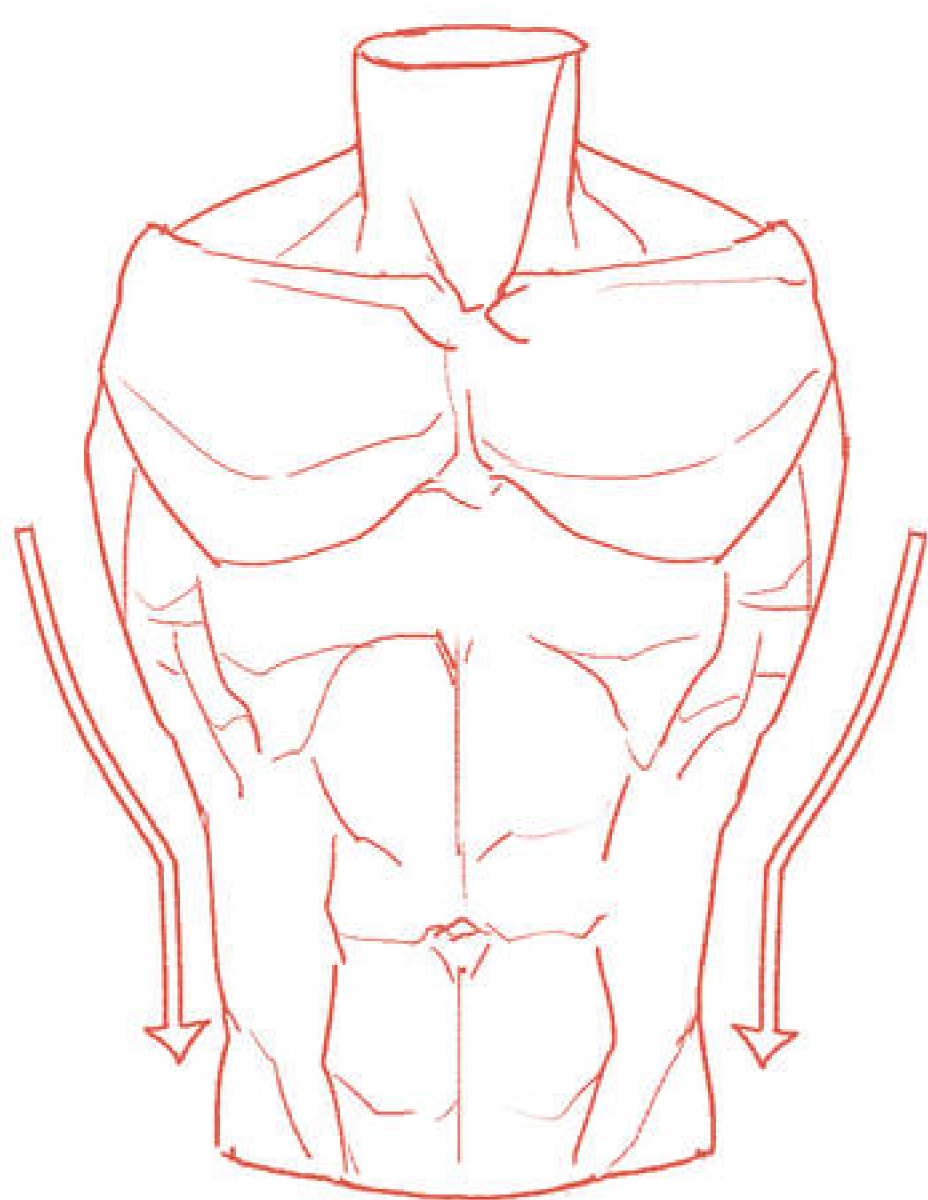


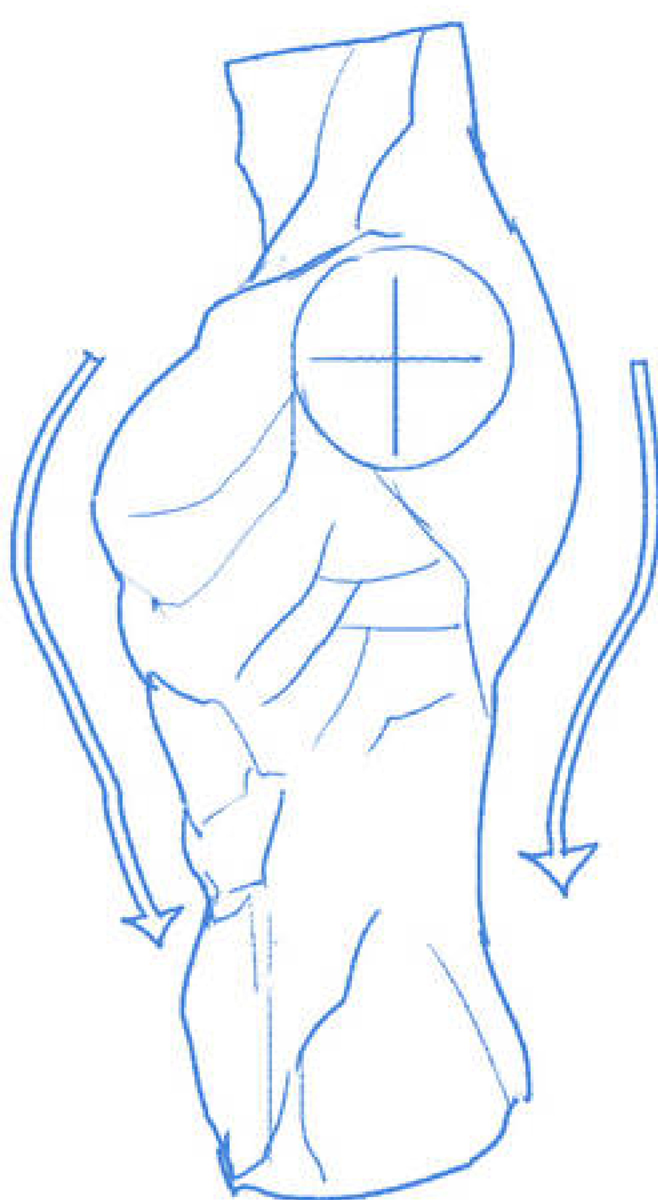
팔 역시 몸과 같은 밋밋한 형태를 유지하며 그리는 게 좋습니다



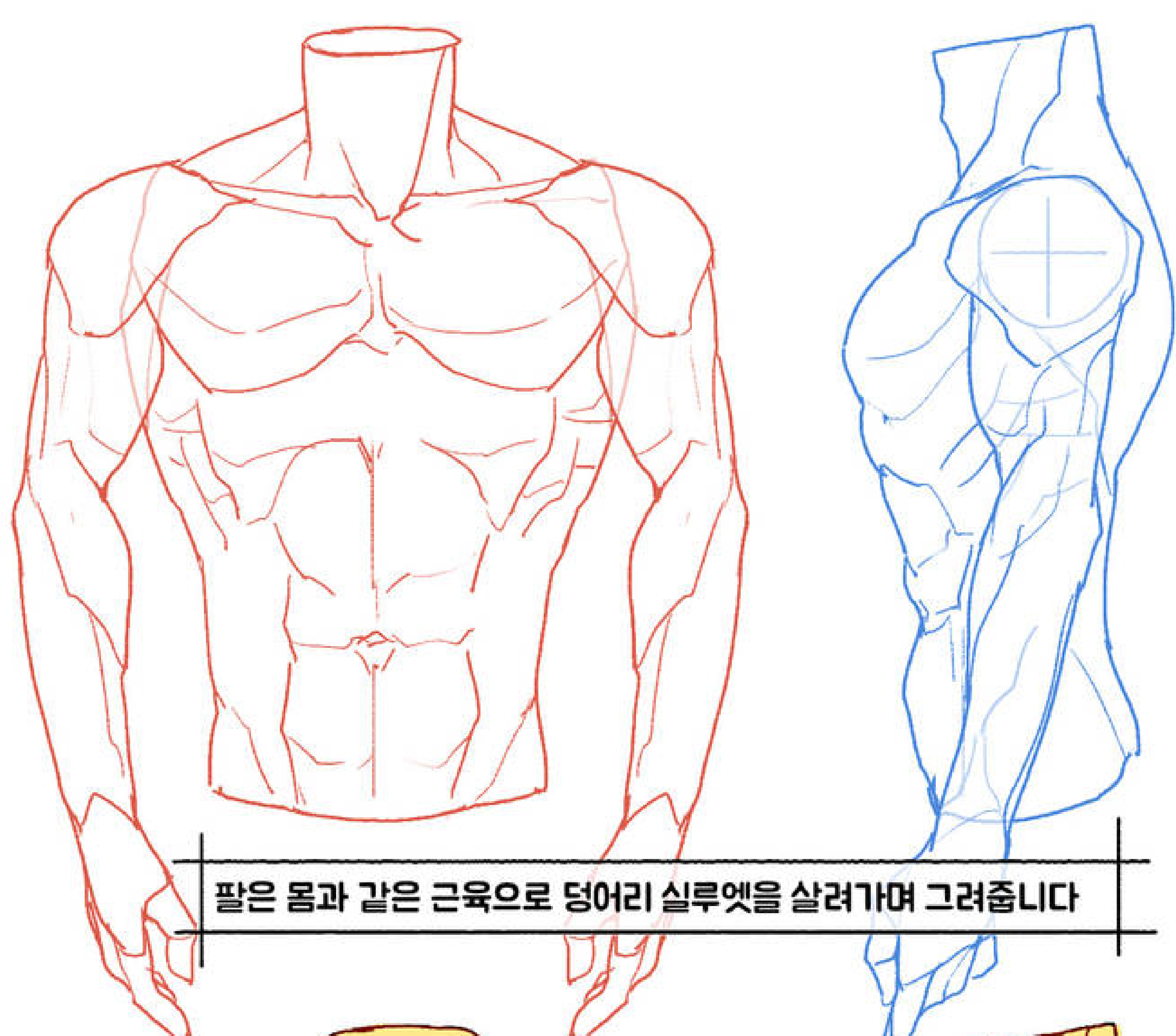


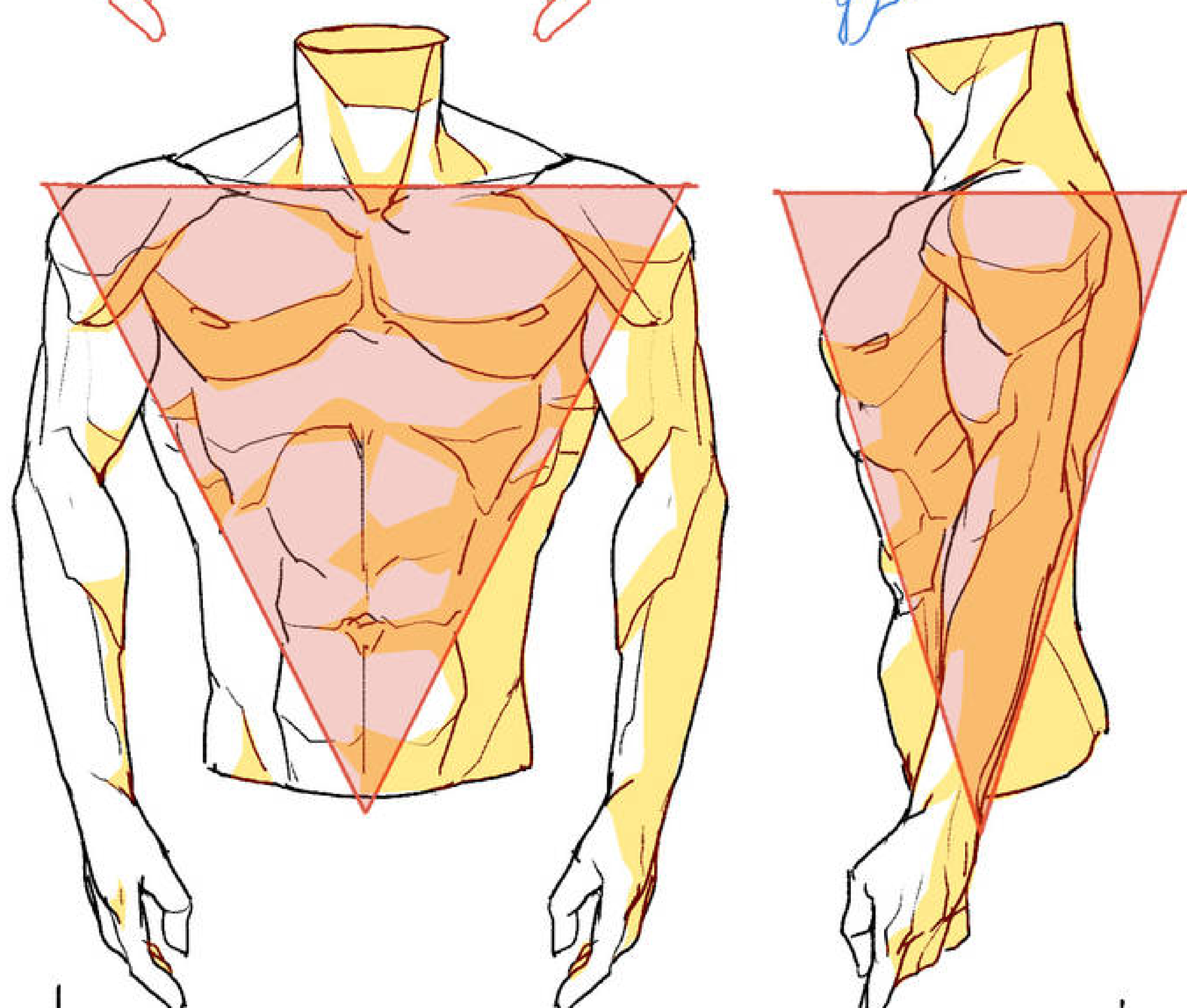
마르거나 평범한 체형의 캐릭터를 그릴 때 일자형 몸이 어울립니다

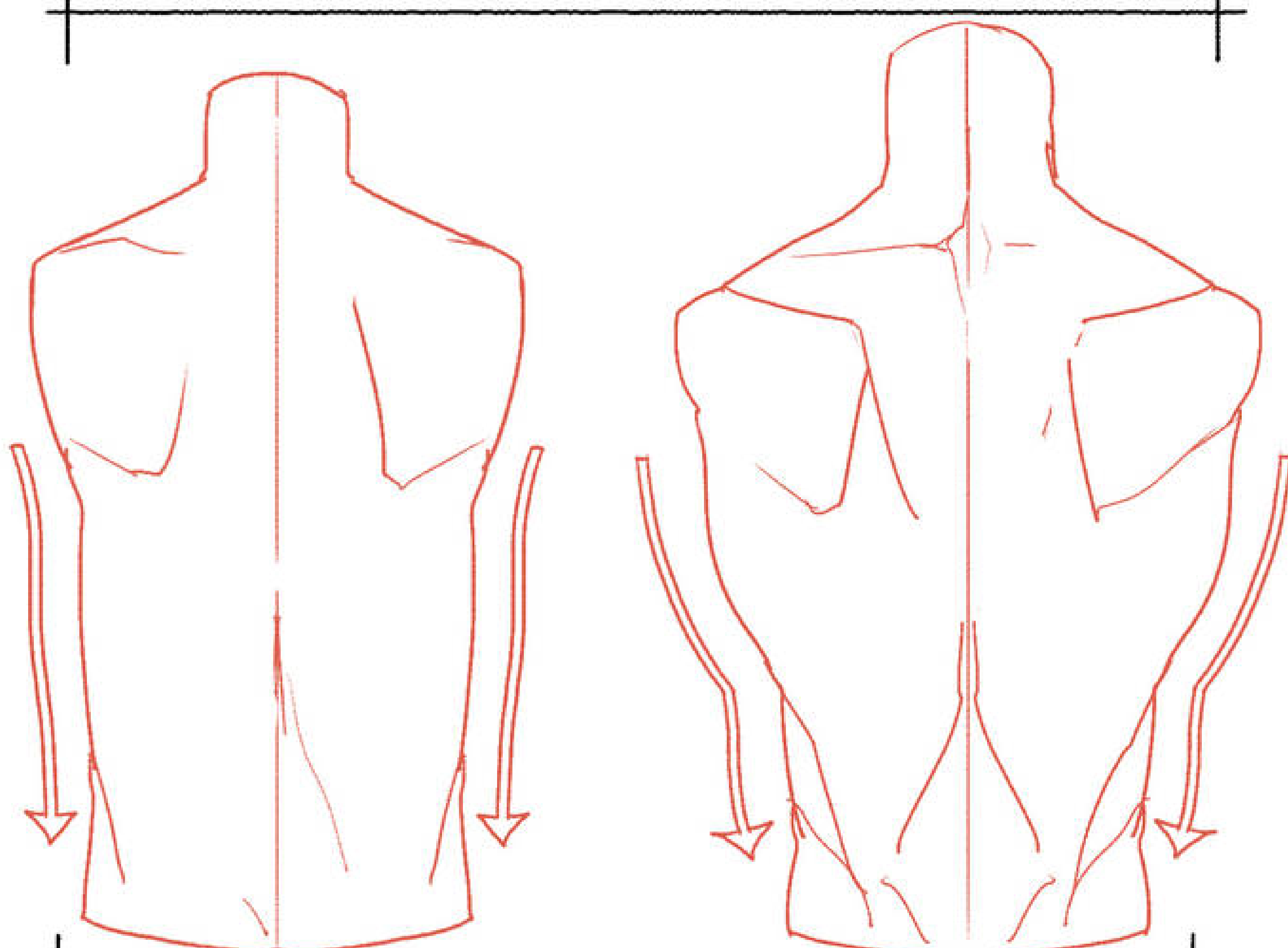




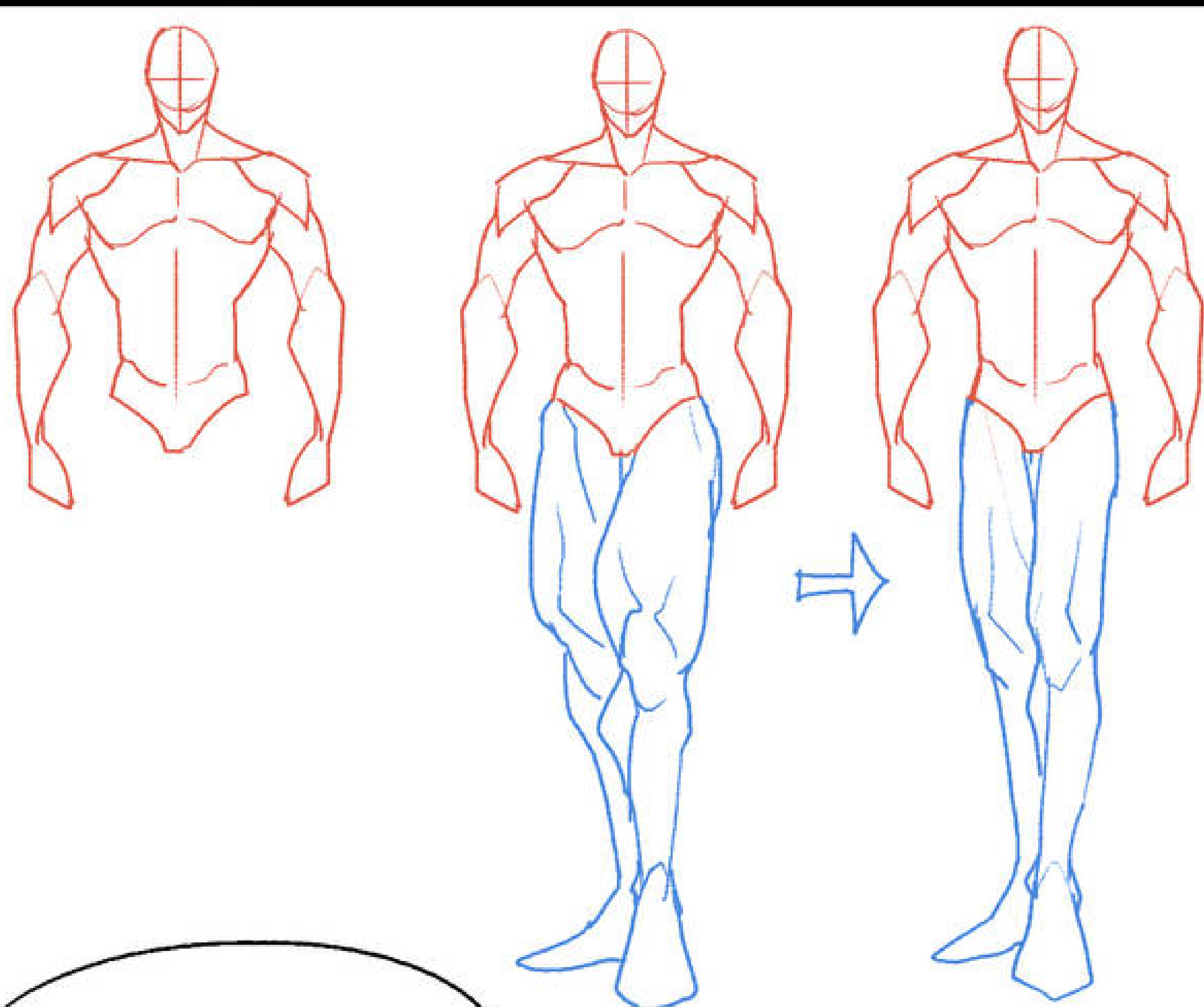
역삼각형의 몸은 넓은 가슴 라인에서부터 골반까지 서서히 좁아지는 흐름입니다







타코작가의 알아두면 좋다!!





Q : 전화받는 모습에서 손이 어려워요

먼저 직사각형의 핸드폰 형태를
대각선 방향으로 그립니다

핸드폰 묘사 없이 진행하며 손바닥을 그릴 때 핸드폰이
엄지에 걸쳐지고 끝부분이 손바닥 중앙에 오게 만들어 줍니다

나머지 손가락 끝부분으로 핸드폰을
감싸고 검지만 펴준 형태로 그립니다

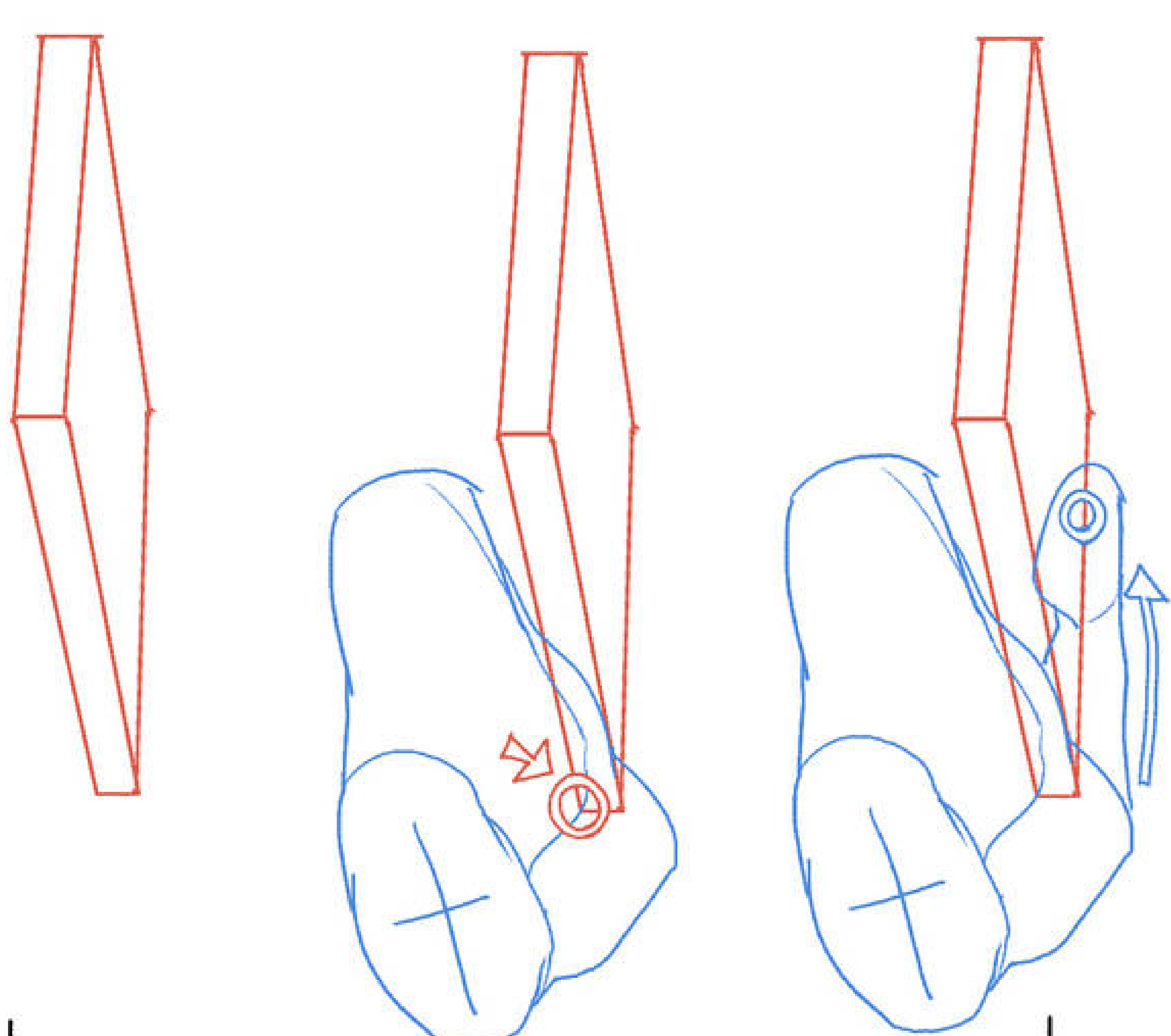
투시되는 부분을 지워가며
디테일을 올립니다

선을 정리하며 마무리합니다

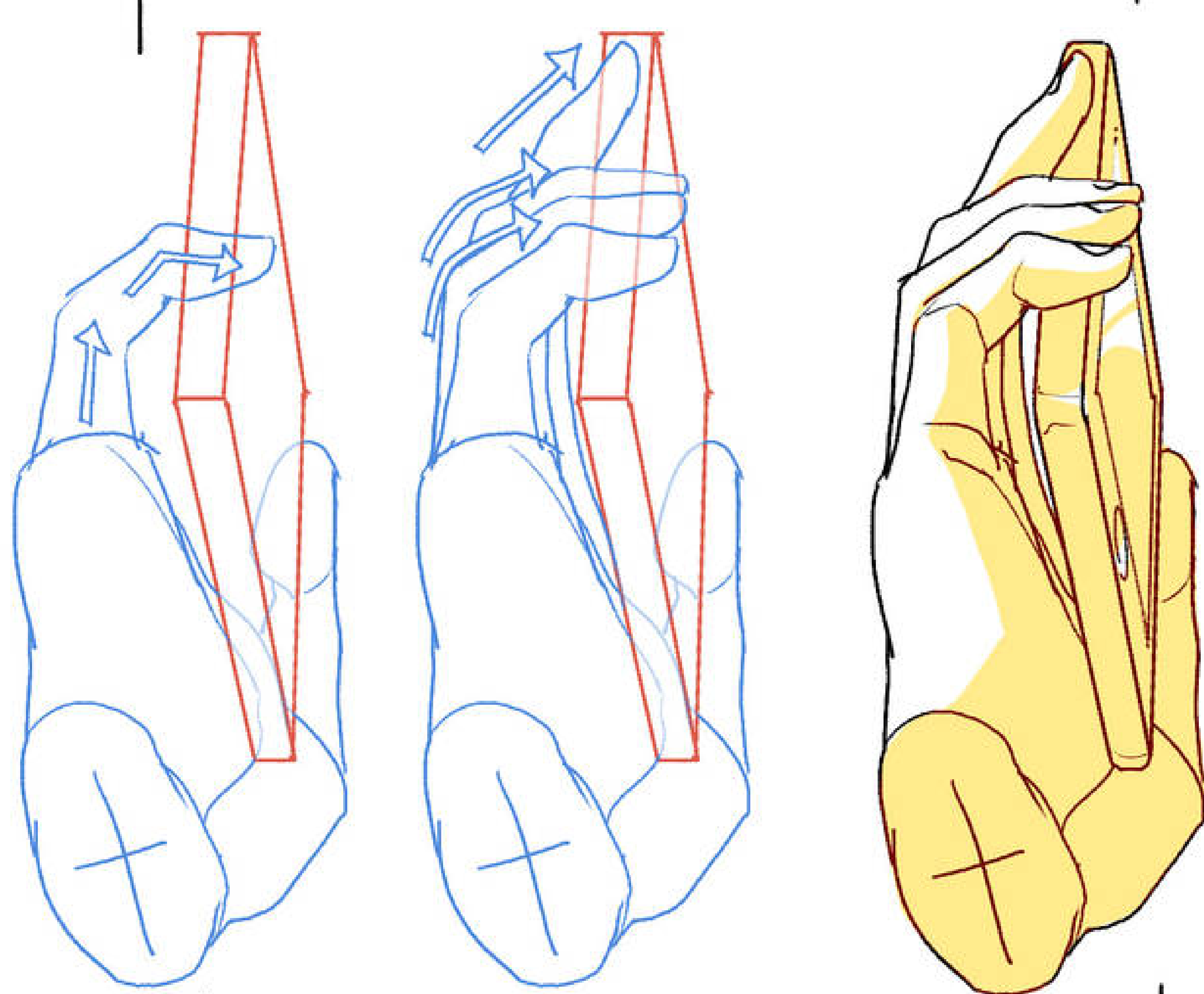
손등이 보이는 구조로 위와 같은
방법으로 그리며 진행합니다

손가락의 마디가 보이는 형태이기
때문에 신경 써서 손가락을 표현합니다

엄지와 검지의 손톱만 보이도록 합니다



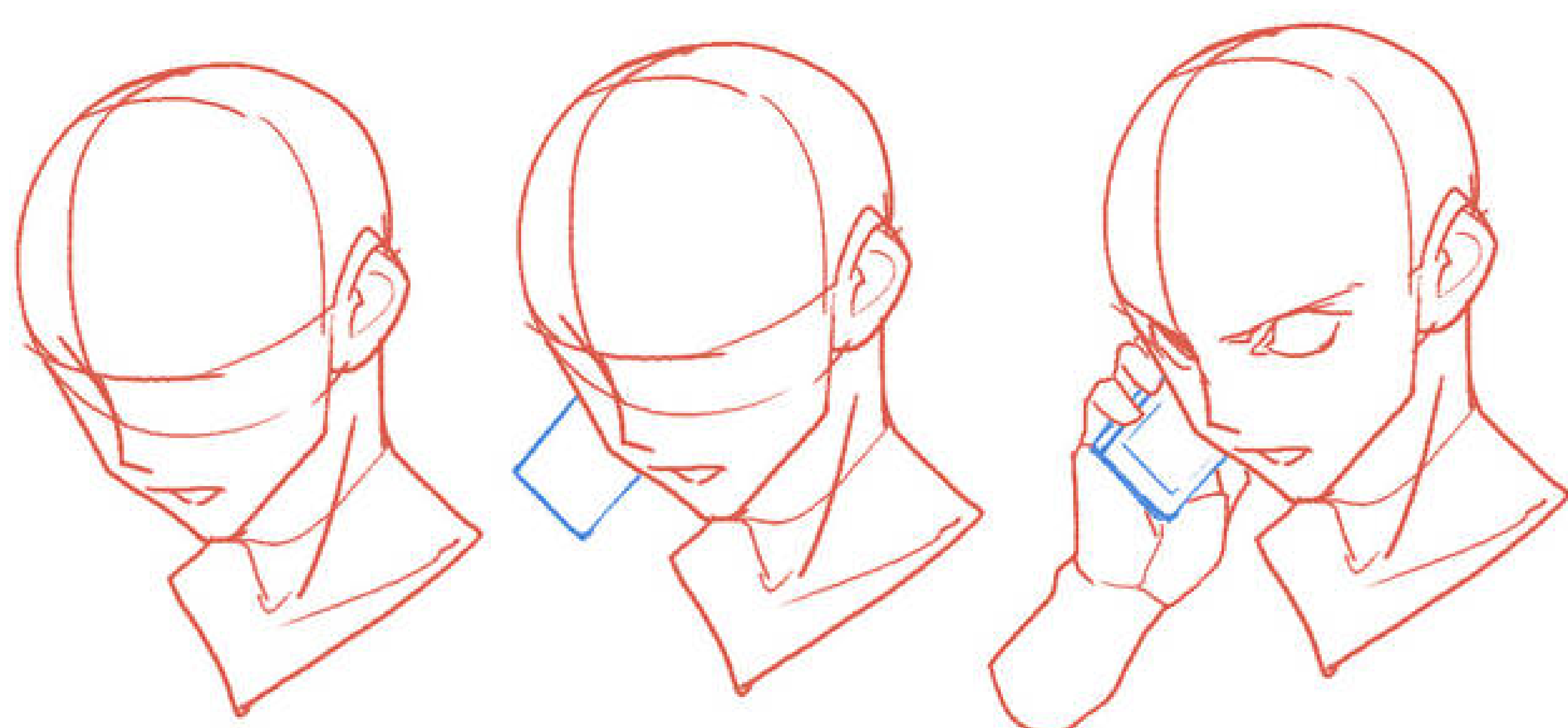
다른 각도로 볼 경우 핸드폰의 부피감을 각도에 맞춰 표현하며
엄지로 폰을 받치고 손바닥 중앙쯤 모서리가 오도록 그립니다



새끼손가락부터 순서대로 핸드폰 옆면에 닿도록 그려줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

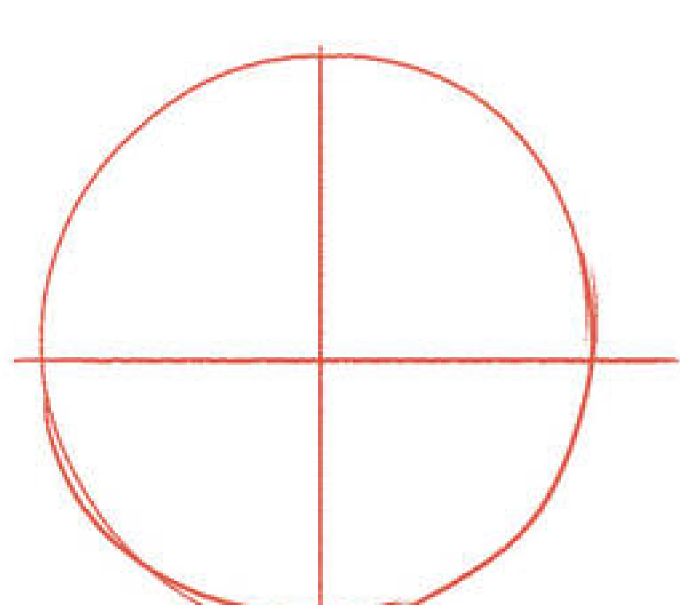
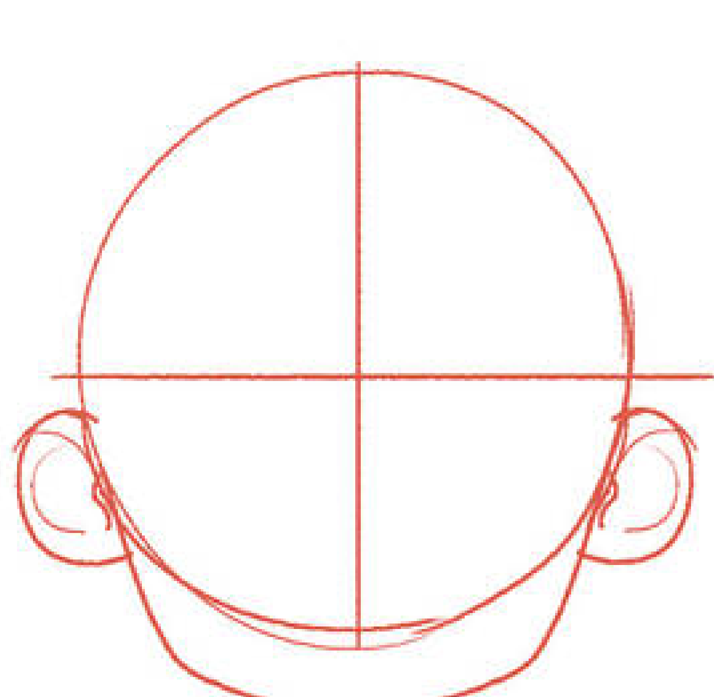


전화를 받을 때는 얼굴을 그려주고
핸드폰의 위치를 귀와 입에 맞춘 후
손을 그려주는 것이 좋습니다



key point

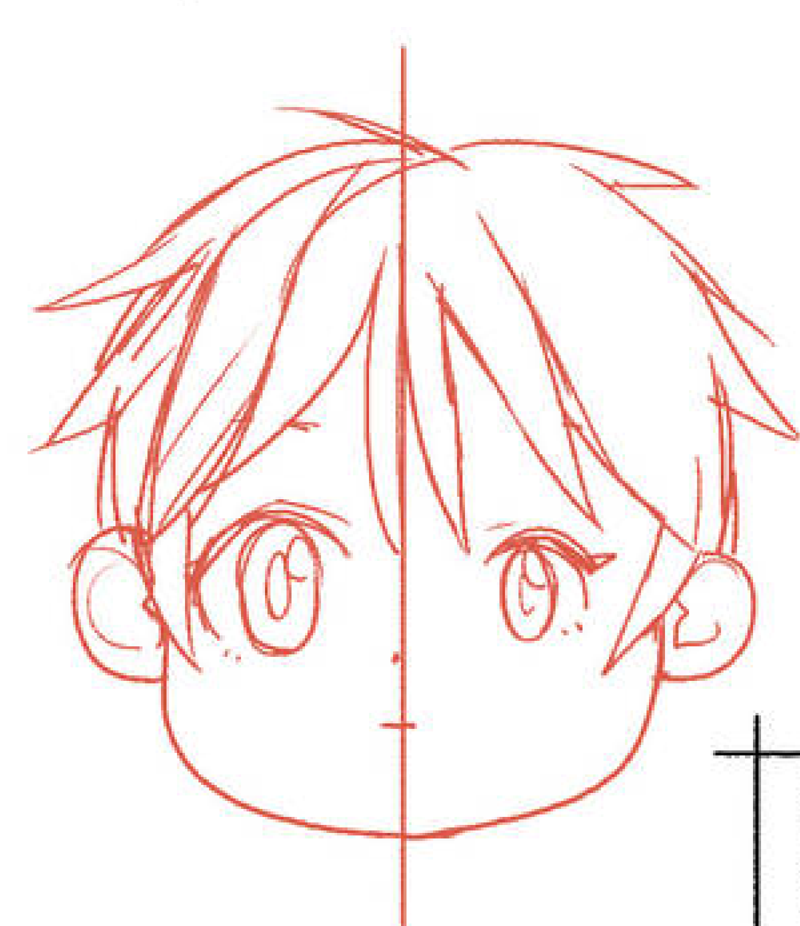
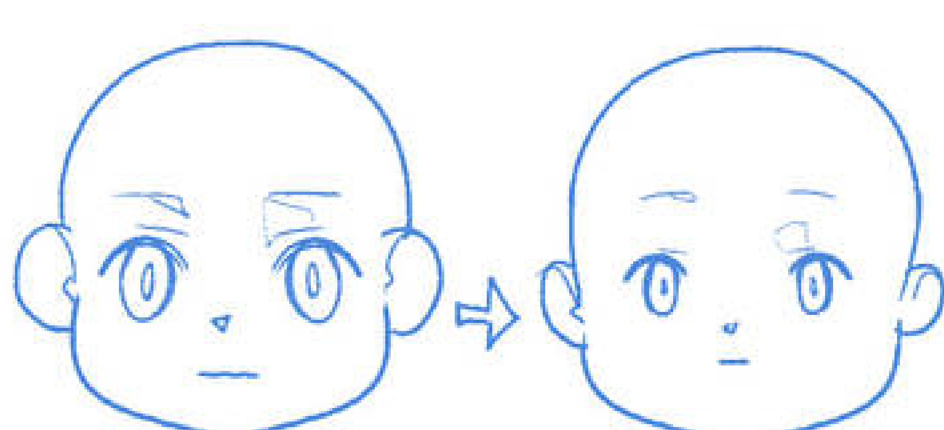
Q : 똥똥한 SD 캐릭터는 어떻게 그리나요

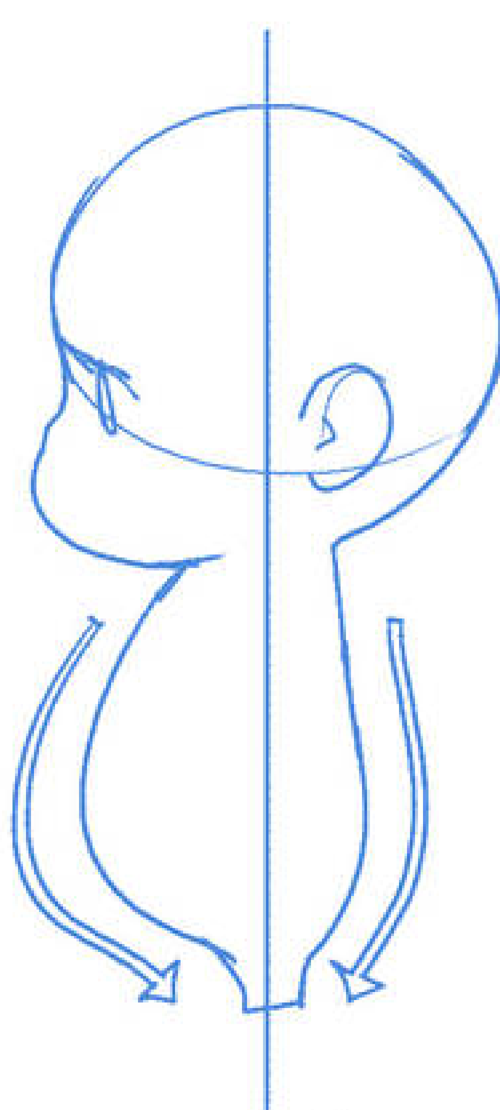
SD 캐릭터 그리는 방법으로 9화, 68화를 참고하면 좋습니다



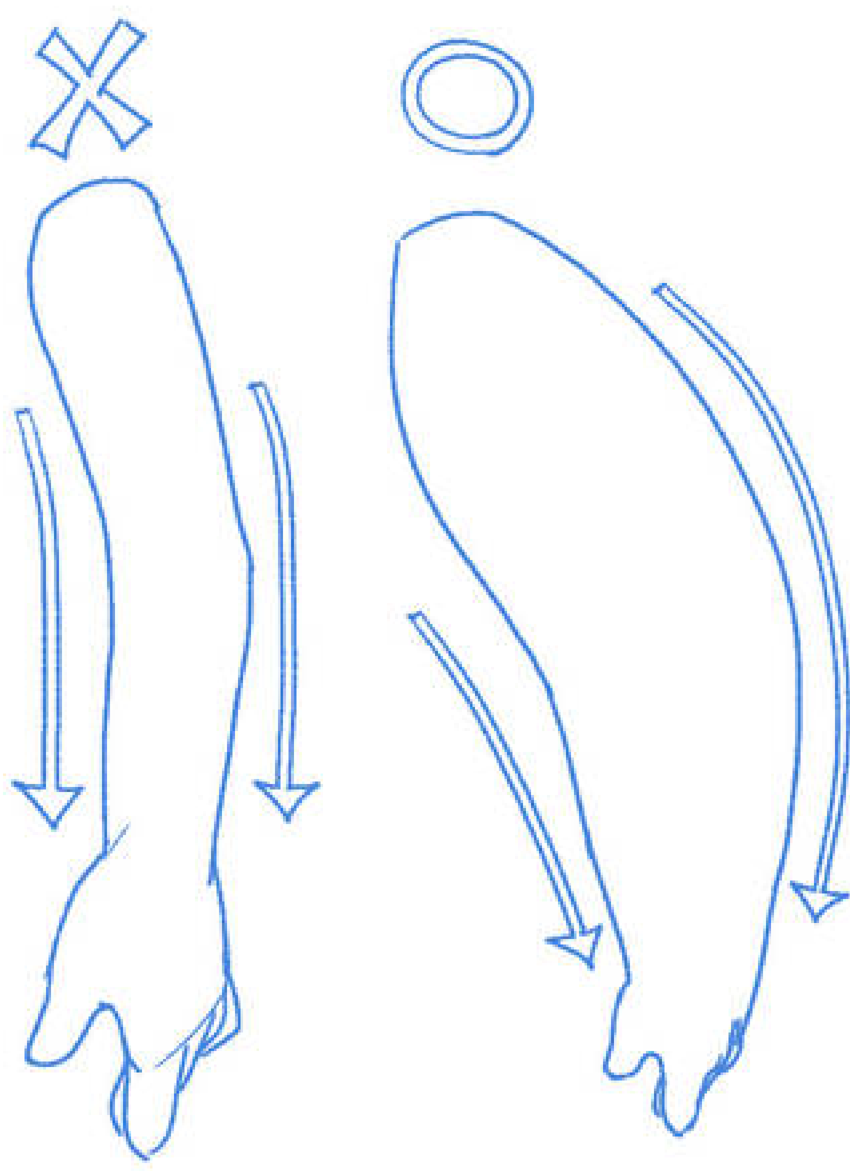

기존 표현된 방식의 얼굴형보다 더 동그랗게 만들어 그립니다

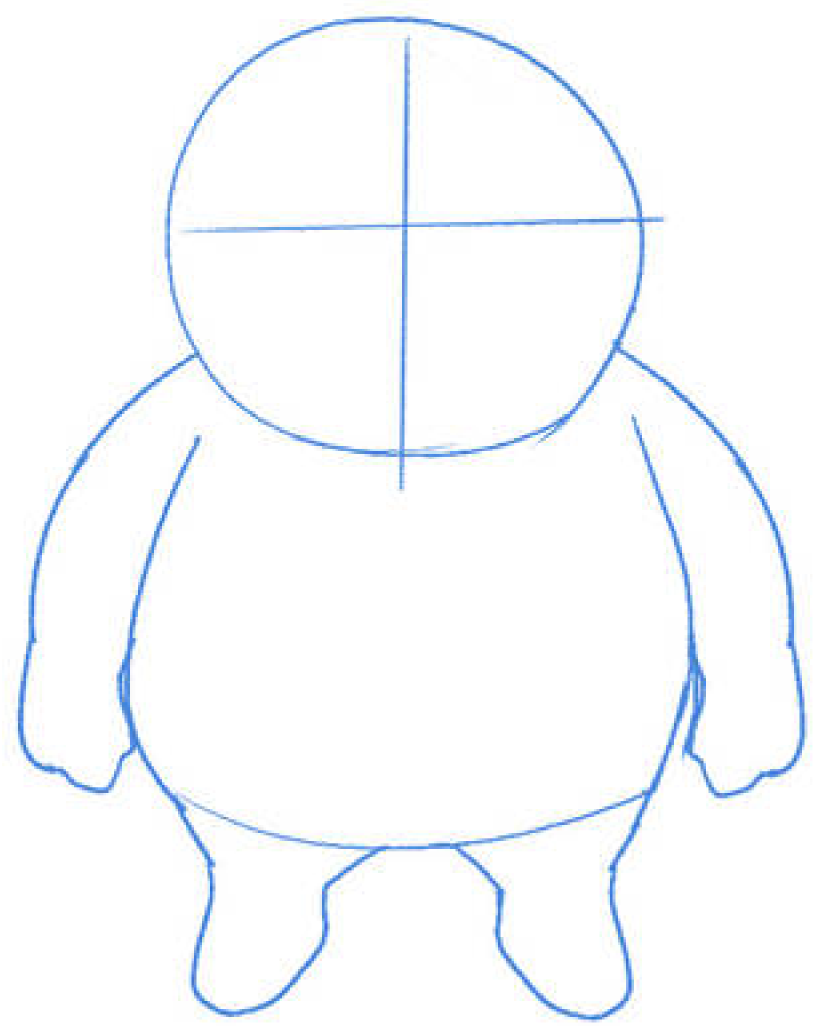
얼굴형 변화에 이어 이목구비 역시 크기를
줄여주면 얼굴에 살이 찐 느낌이 잘 전달됩니다

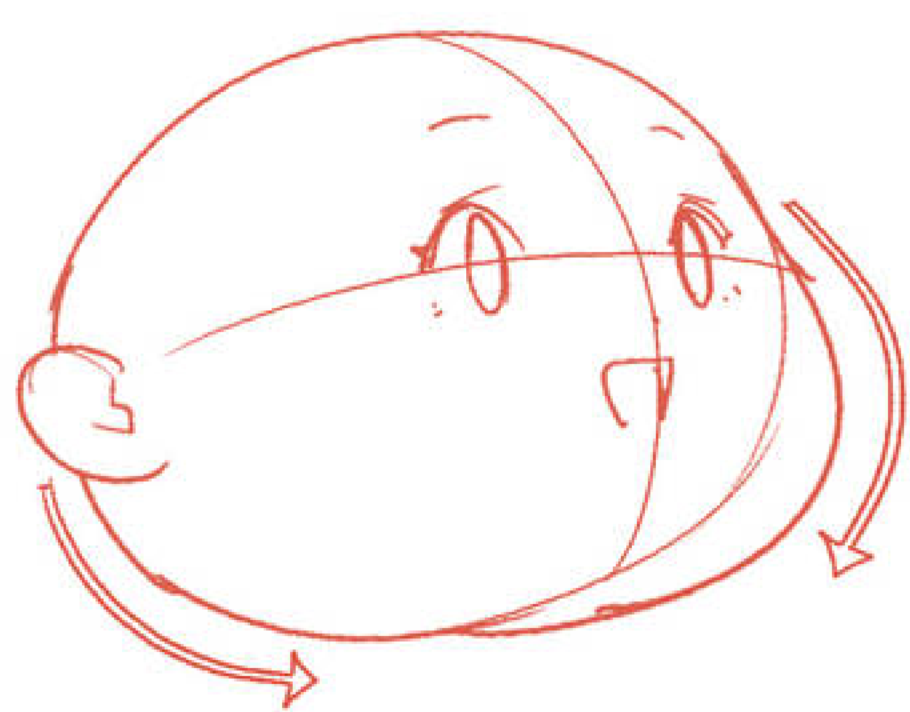
몸의 경우 곡선을 그려 부피감을 표현합니다

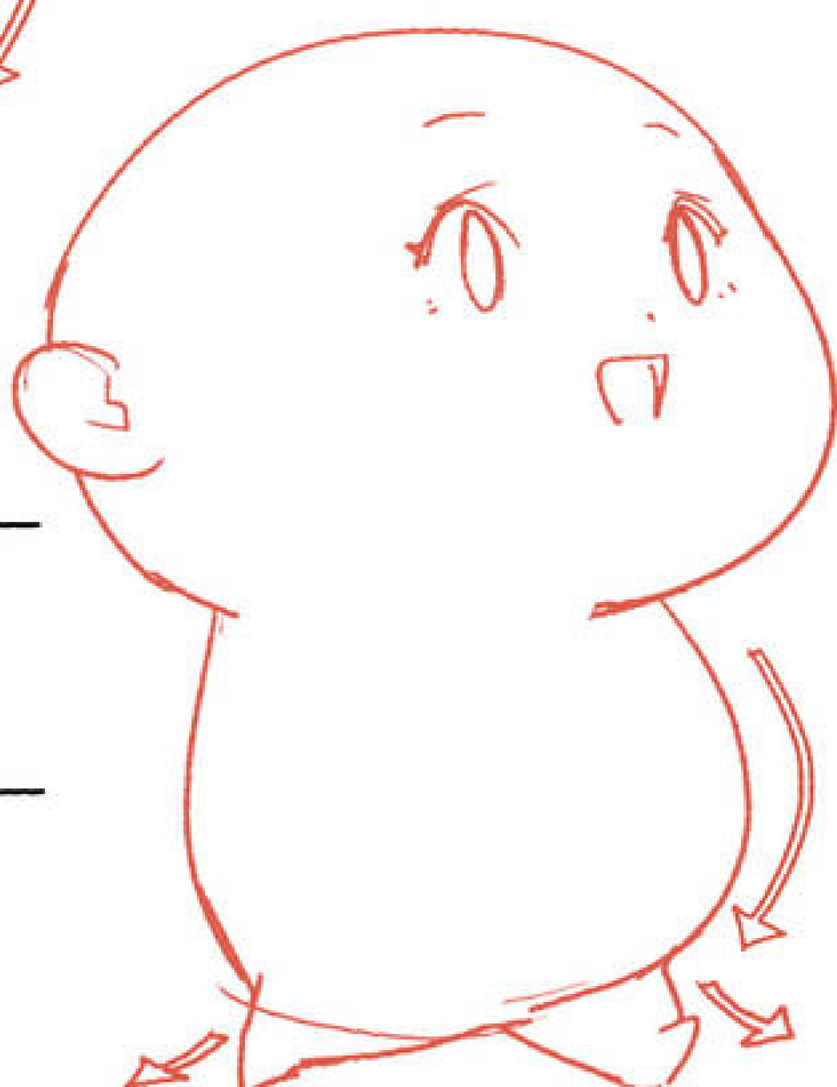
팔도 몸과 같은 곡선의 흐름으로 그려줍니다




손, 발이 크게 그려진 것보다 작아진 형태가 뚱뚱한 체형을 더 도드라지게 합니다



응용해서 동세를 넣어봅니다



볼록한 곡선을 잘 살려주고
팔과 다리의 길이는 짧기 때문에
크게 역동적인 느낌은 없습니다



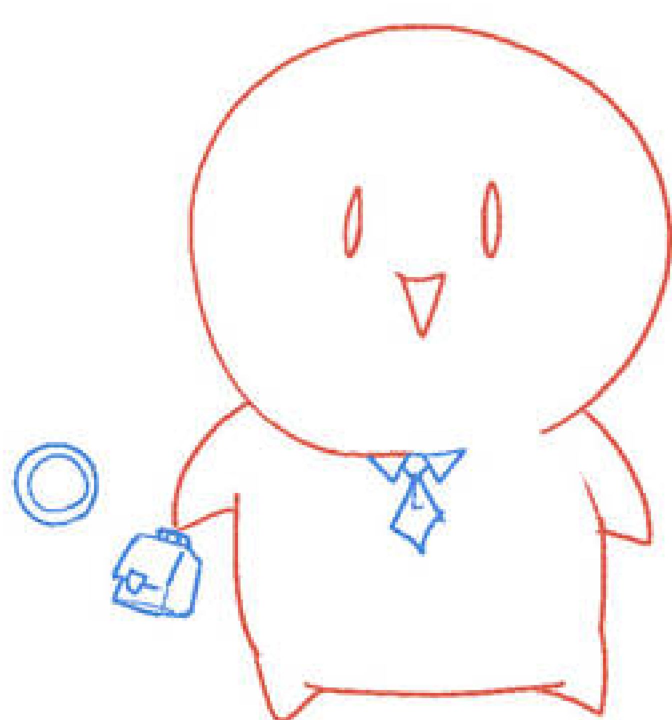
뚱뚱한 몸에 가려지는 팔
다리의 길이가 너무 길어지지
않도록 주의하며 그려줍니다



체형에 맞춰 옷을 단순화합니다







선을 정리하며 마무리합니다

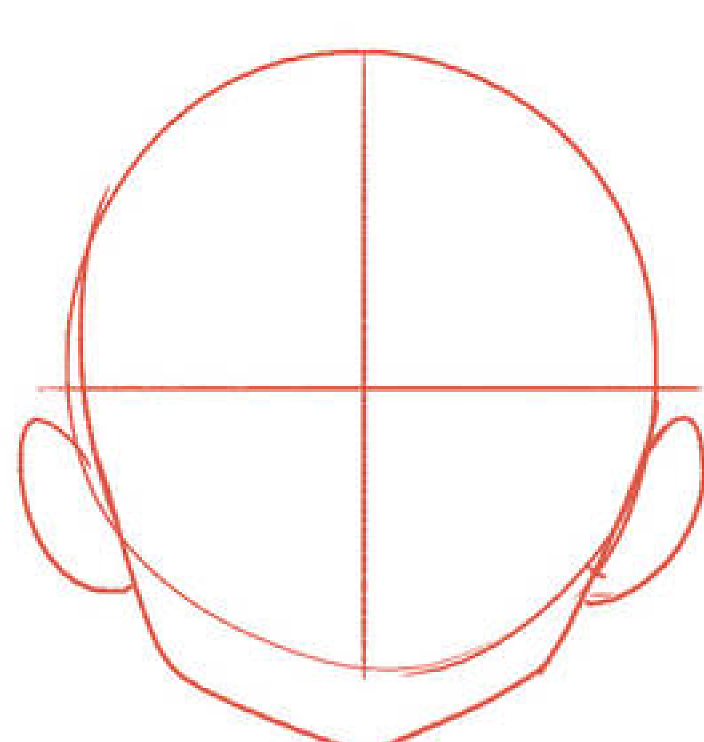
타코작가의 알아두면 좋다!!

캐릭터가 지닌 소품 역시
크기가 큰 것보다 작은 형태가
체형을 더 뚱뚱하게 만들어 줍니다



key point

Q : SD 캐릭터에 근육을 만들면 이상해요





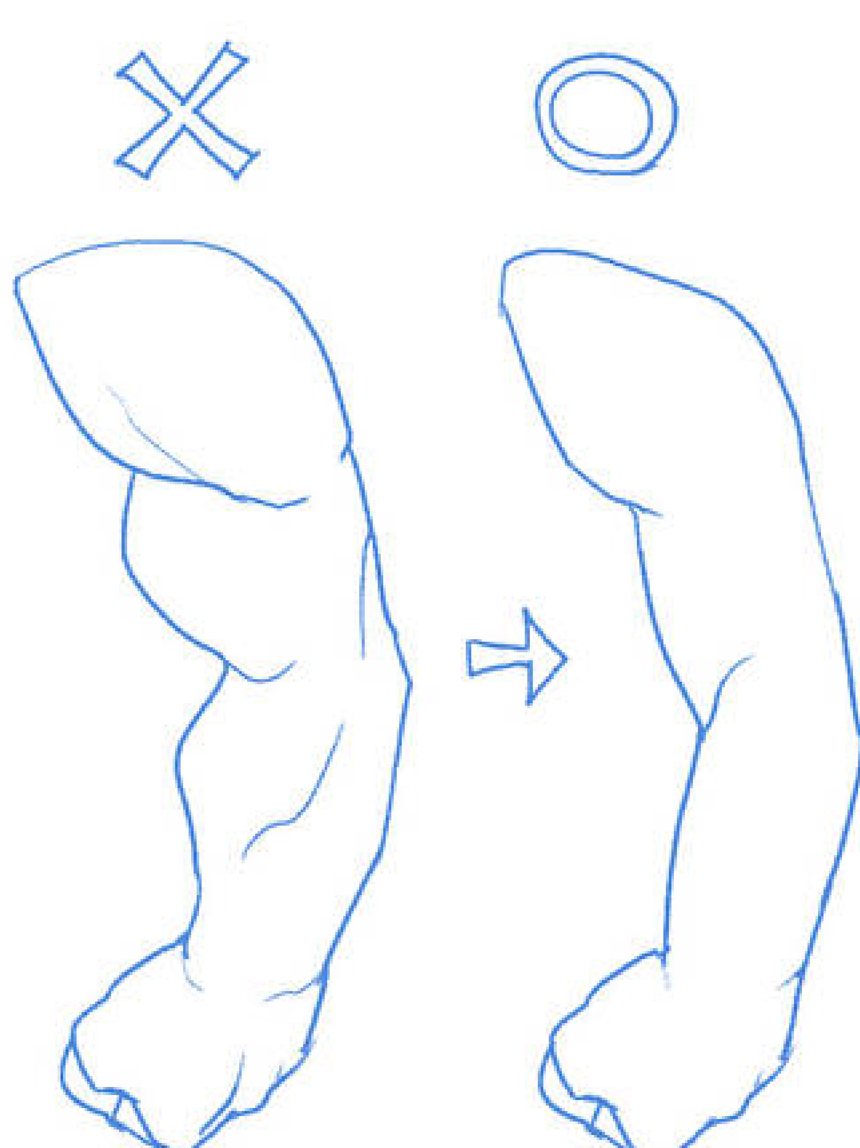
기본적으로 표현하는 SD 얼굴을 그려줍니다





상체를 그릴 때 어깨를 골반보다 조금 넓게 표현하고 다리를 만들어 줍니다



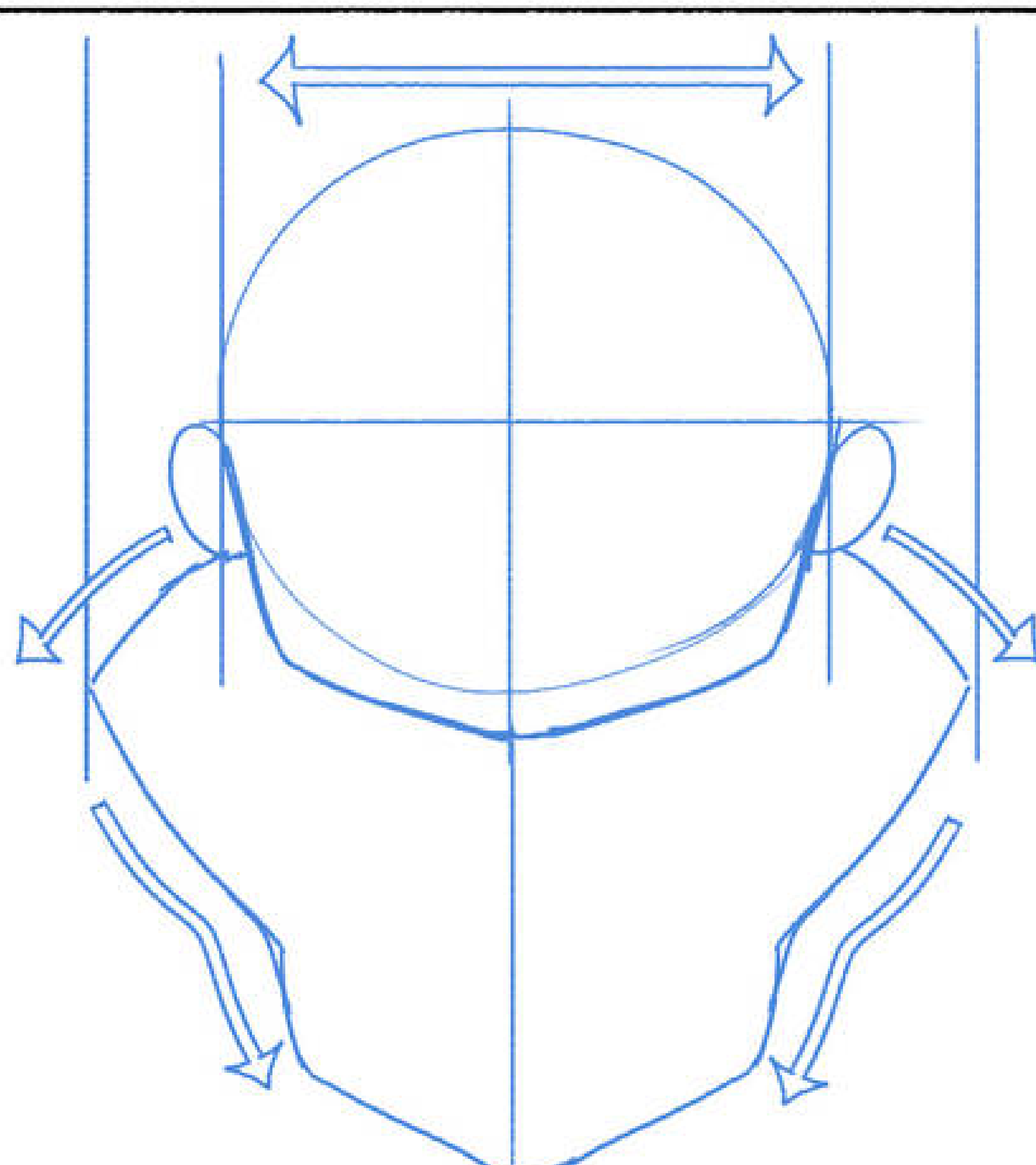


손이 골반 쪽에 오도록 팔 길이를 맞춰주고 근육으로 인한 너무 과한 실루엣은
오히려 아기자기한 SD스러운 느낌을 방해하기 때문에 적당한 곡선을 유지합니다

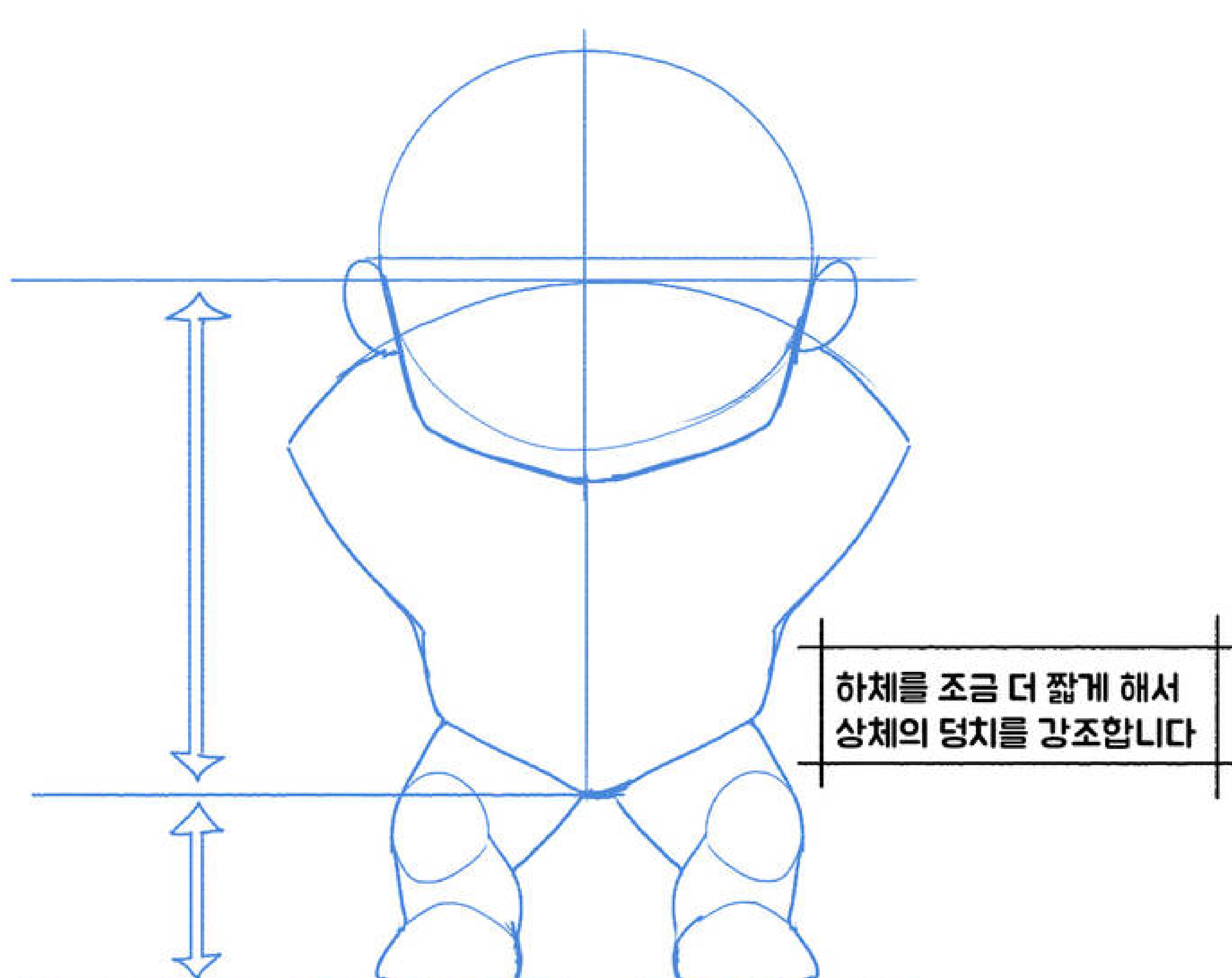




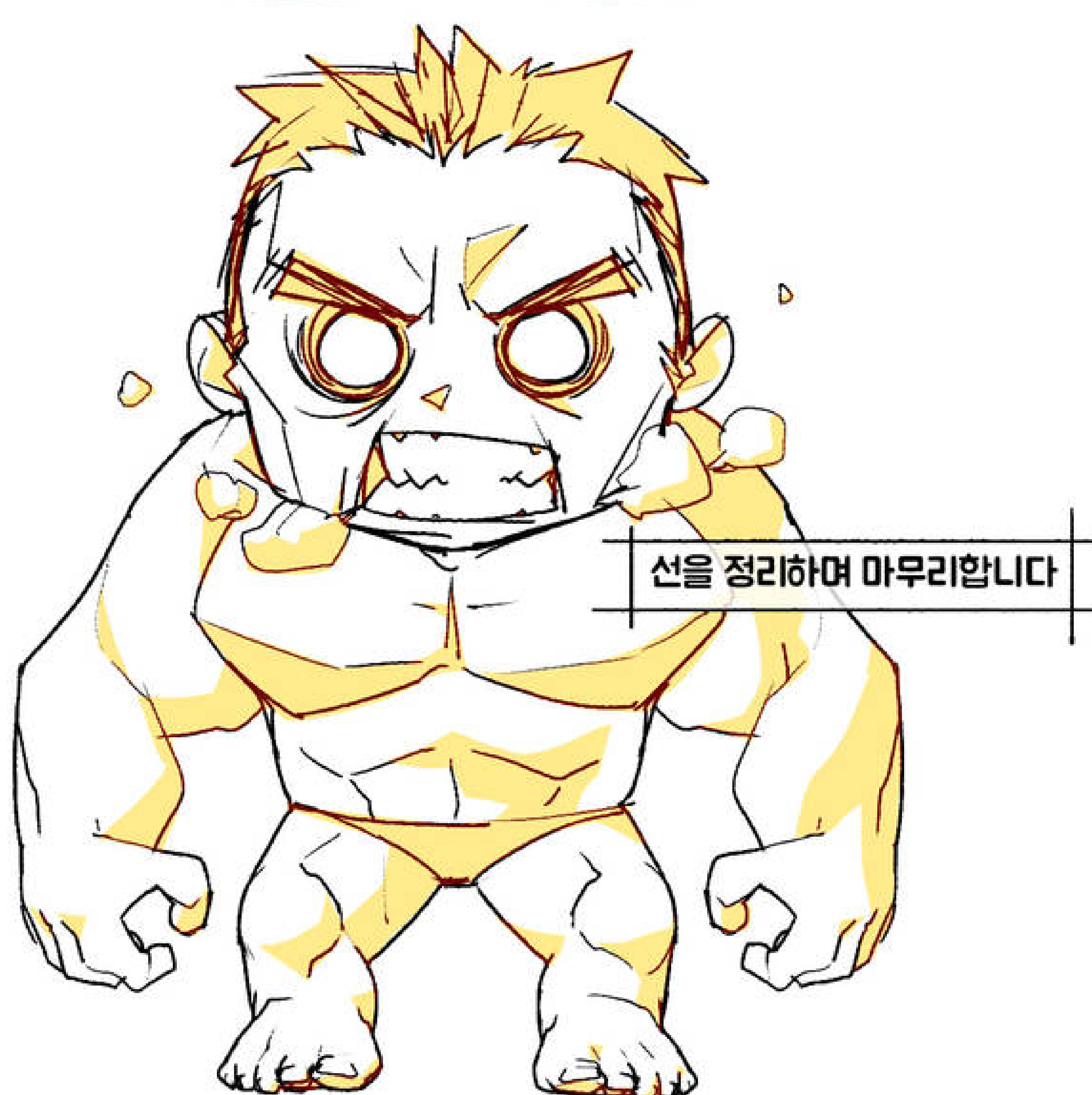
작은 면적에 너무 많은 근육이 표현되면 징그럽고 덩어리감이
사라지기 때문에 핵심적인 부분만 선으로 표현해 근육을 보여줍니다



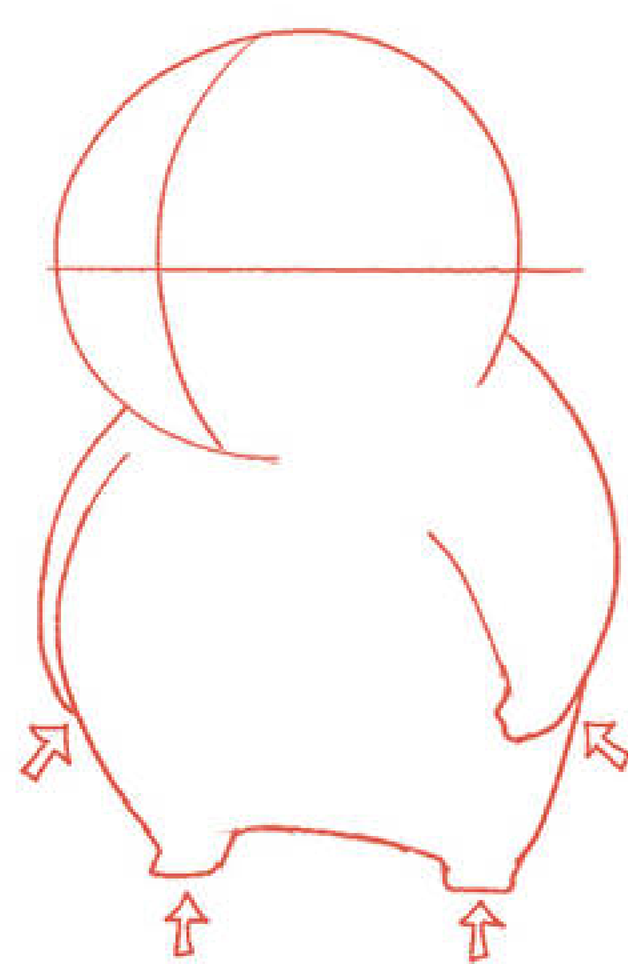
덩치가 크고 과한 근육의 SD 체형은 얼굴보다 몸을 더 크게 해줍니다

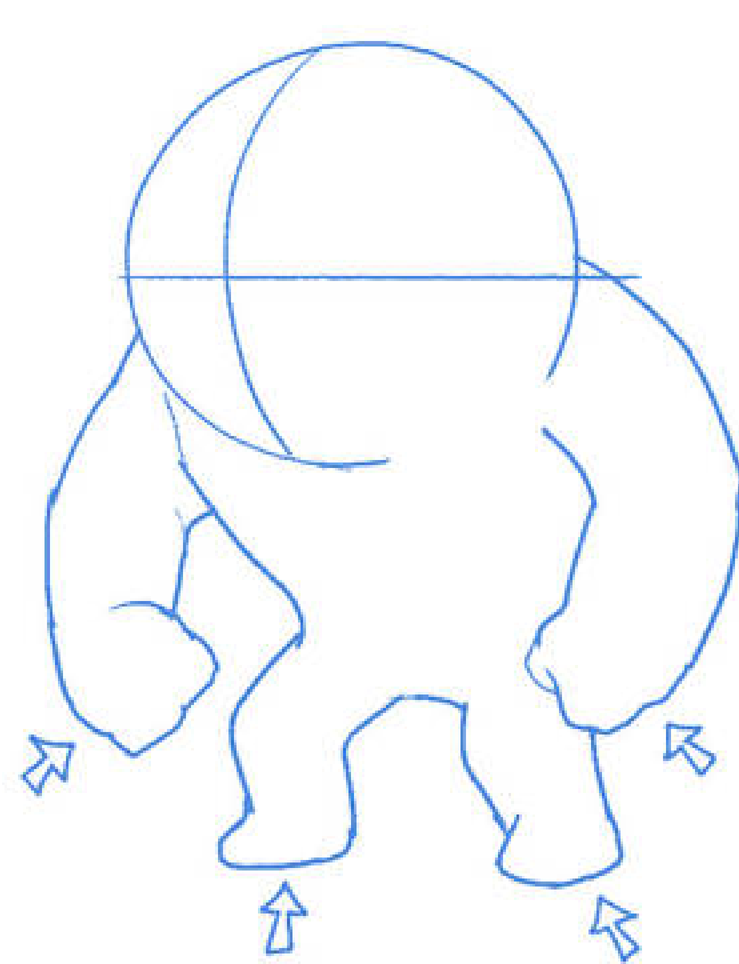






타코작가의 알아두면 좋다!!





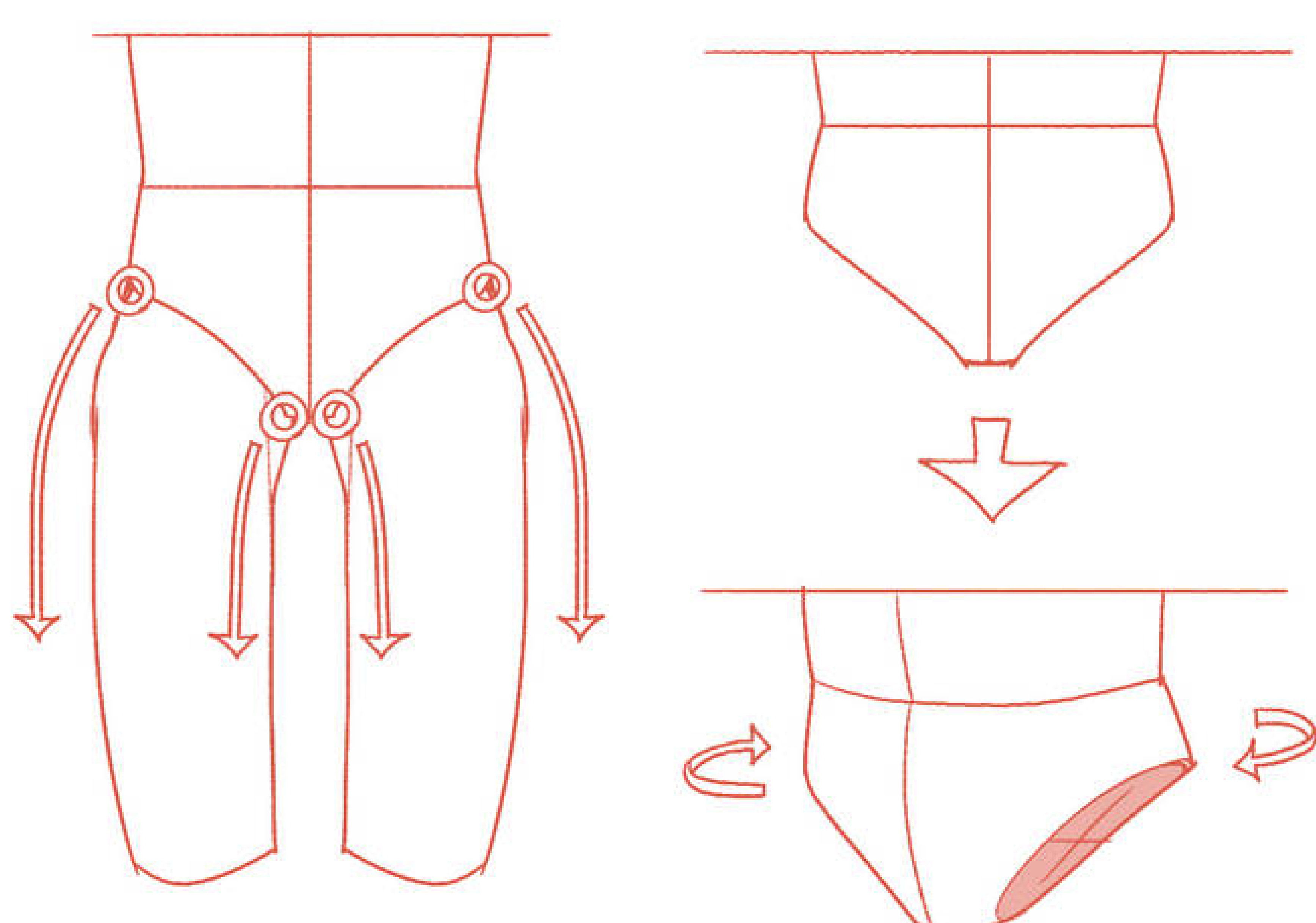


key point

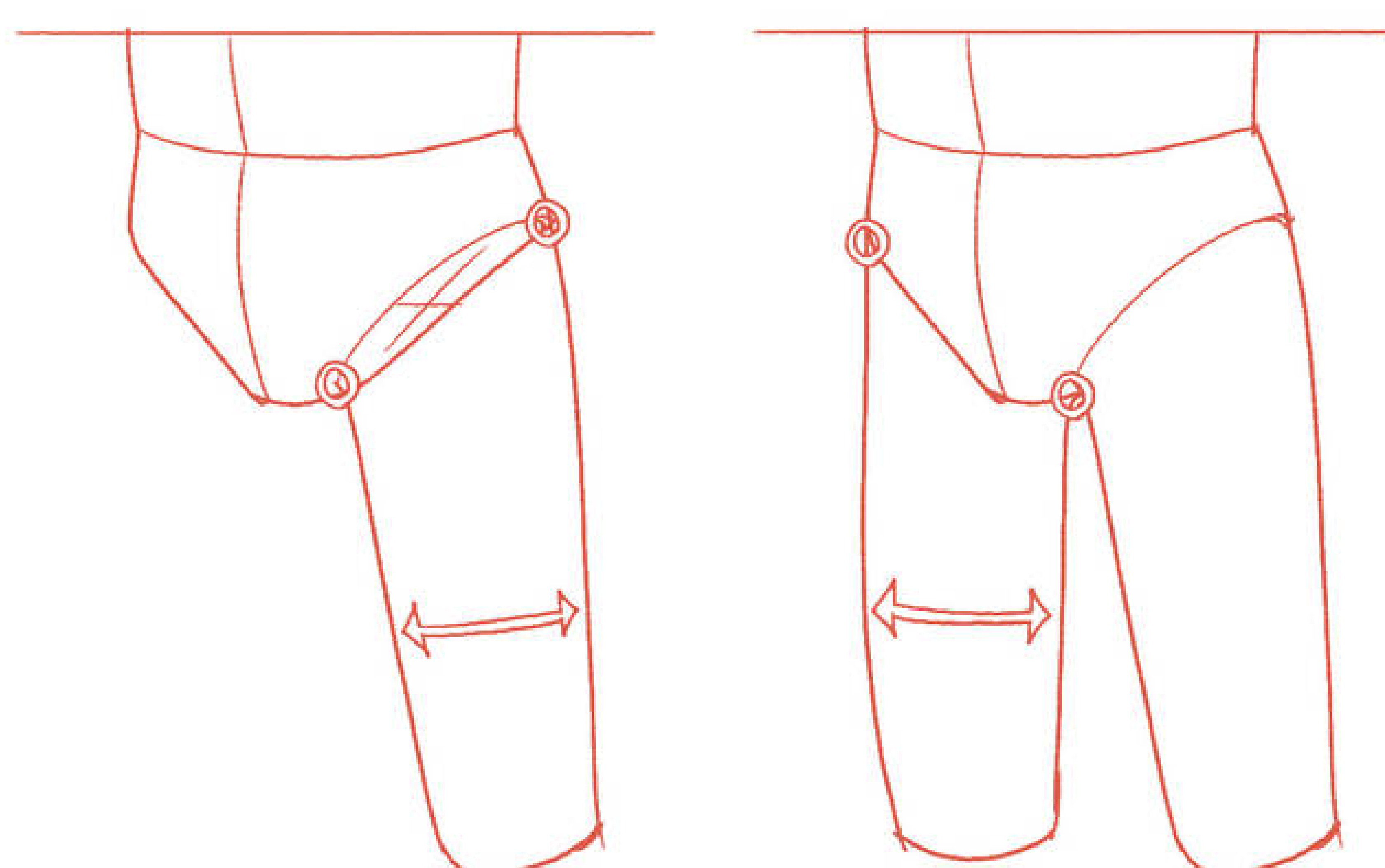
Q : 반 측면을 그리면 다리 한쪽만 얇아져요



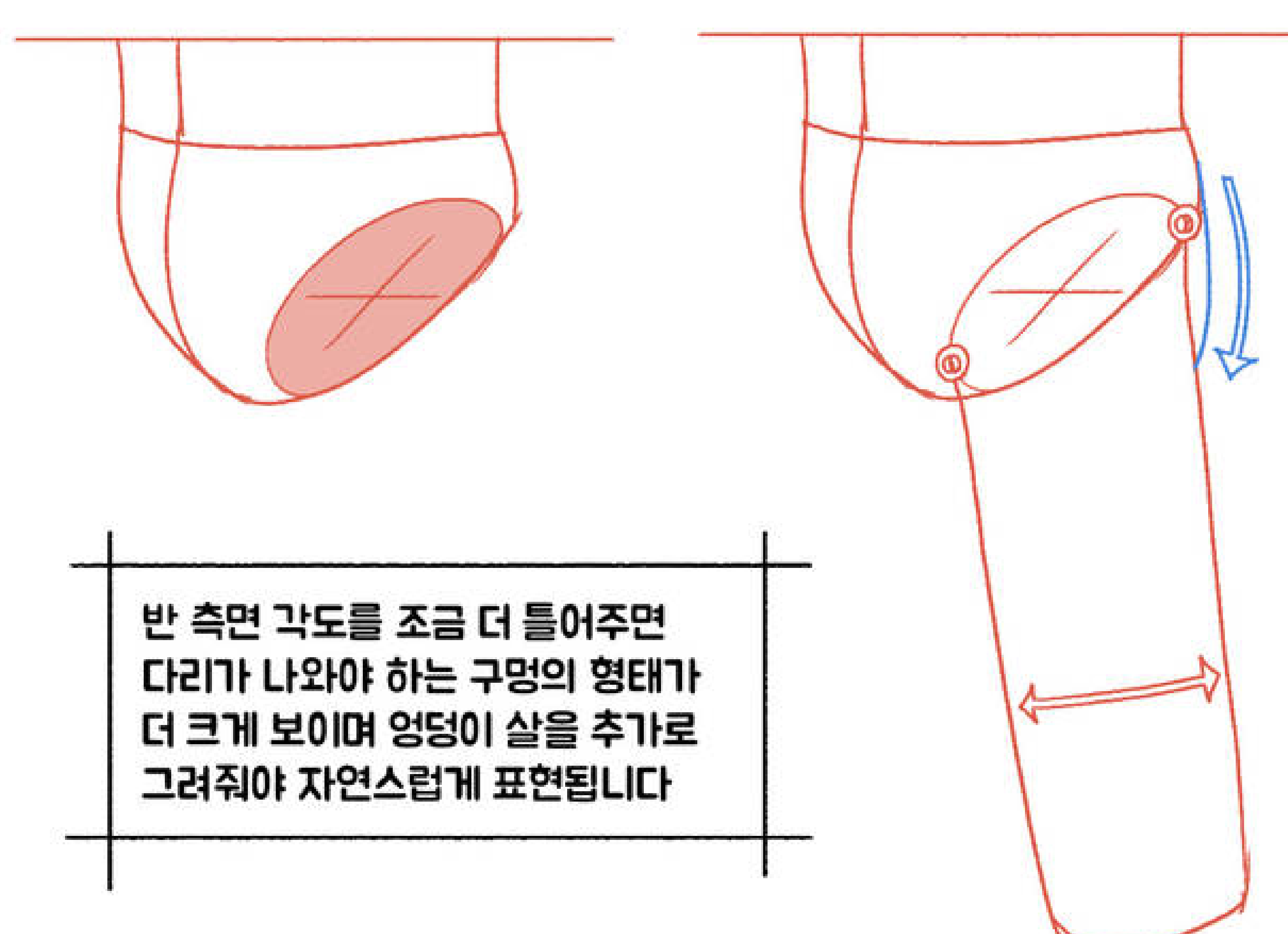
다리를 원하는 각도에 맞춰 안정적으로 그리려면 각도에
따라 변하는 골반의 형태를 먼저 이해하는 게 좋습니다

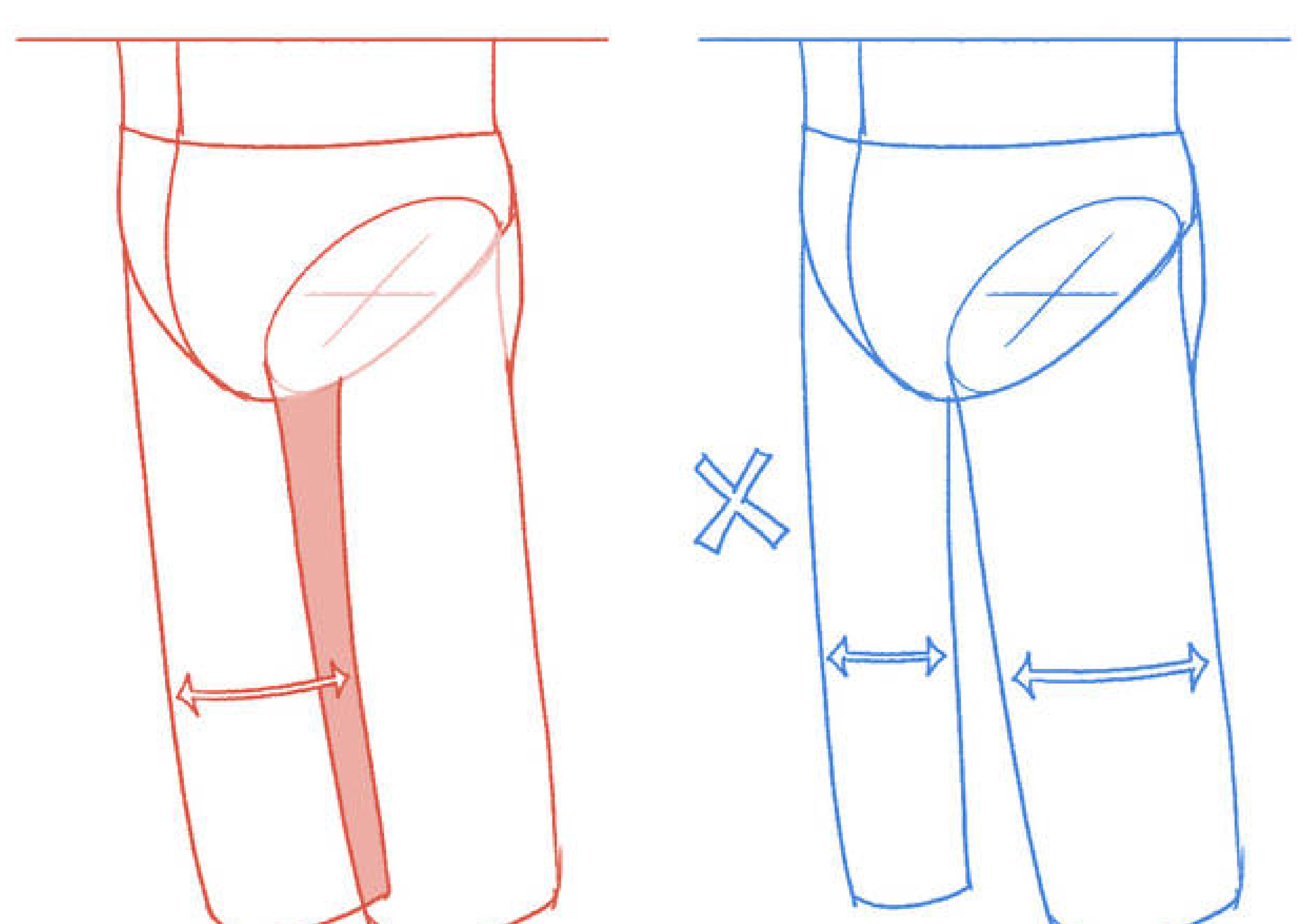


정면의 경우 골반 부분에서 양쪽 다리가 나와 쉽게 두께를 맞출 수 있습니다
골반이 틀어지면서 중심선의 위치는 이동하며 골반의 형태도 변하게 됩니다

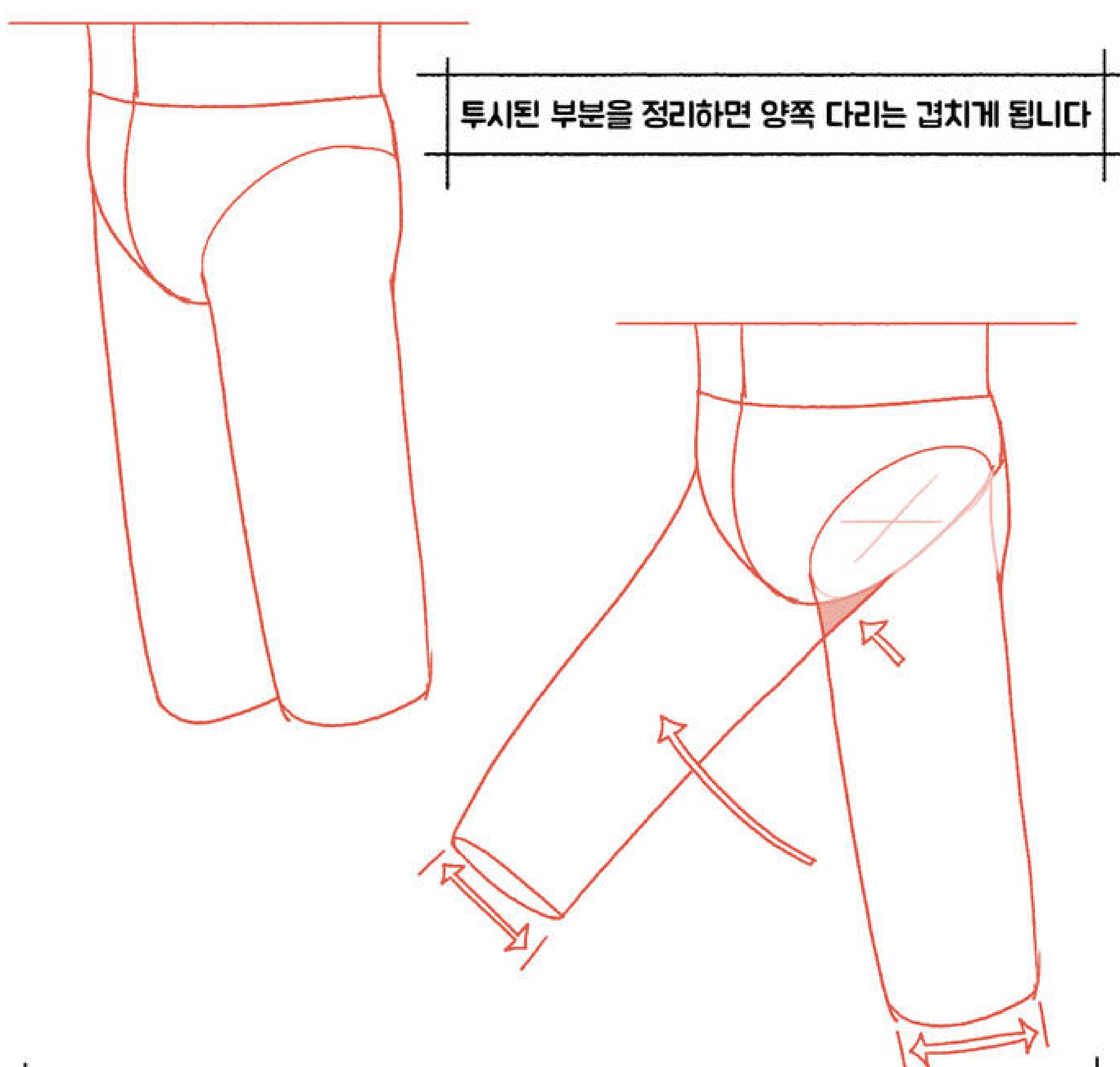


앞쪽에 보이는 다리 먼저 골반에 맞춰 그려준 후
뒤쪽에 다리를 같은 굵기로 그려줘야 합니다

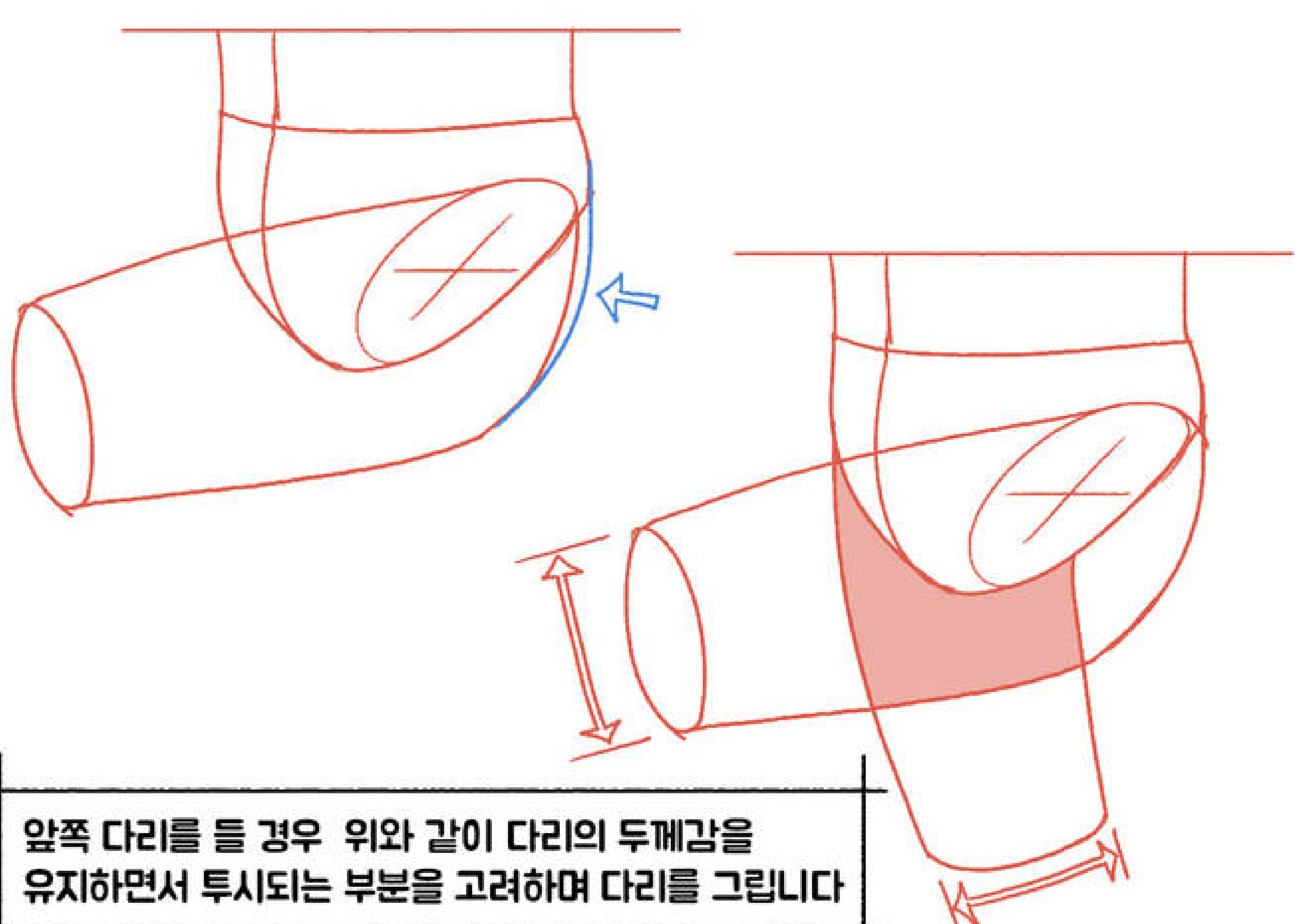




뒤쪽 다리를 그릴 때 가려지는 두께감까지 포함해 그려주는 것이 맞습니다
뒤쪽에 있다 해서 얇게 표현되면 양쪽 두께의 형태가 일치하지 않게 됩니다



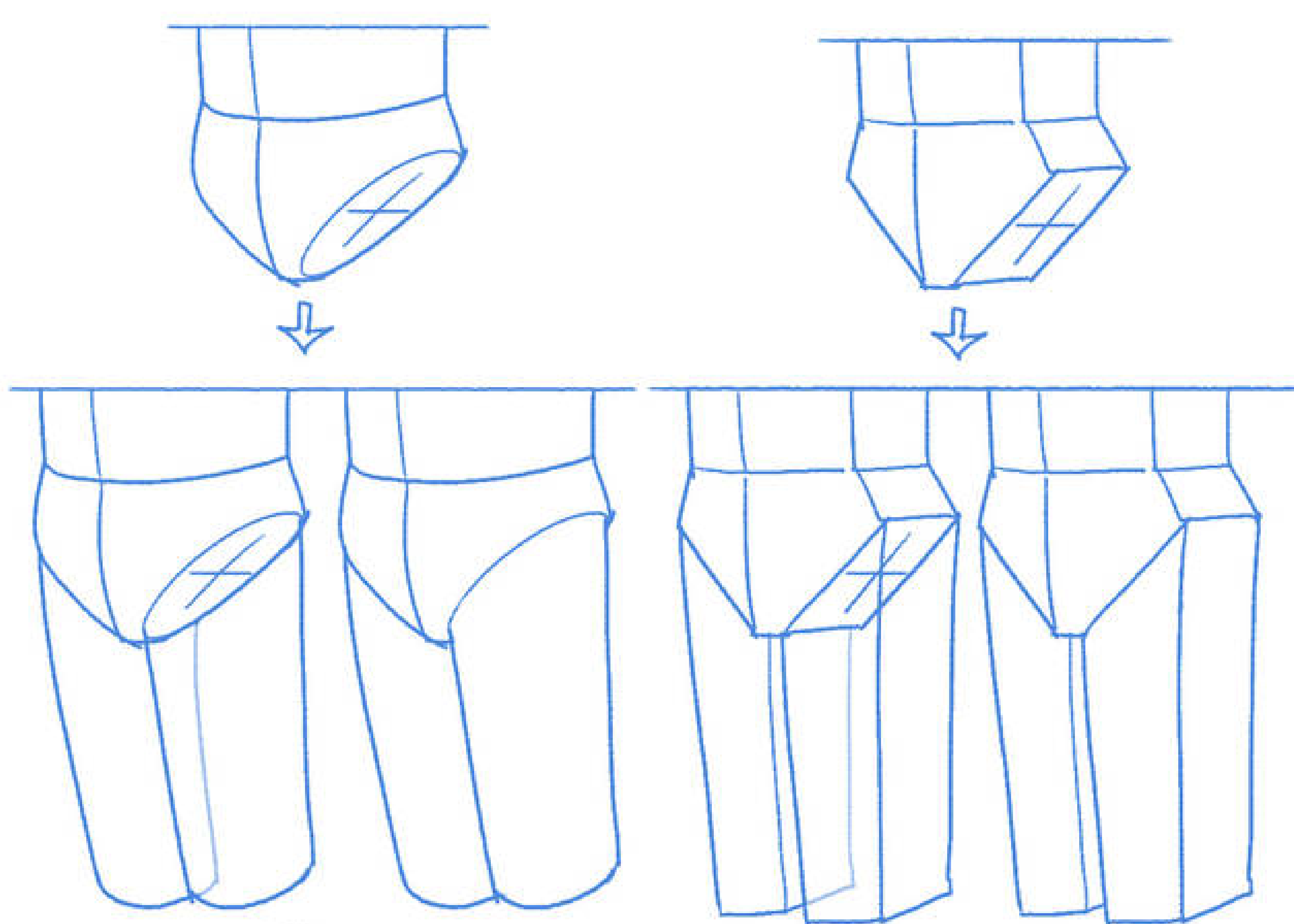
뒤쪽 다리를 들 경우 두께감을 맞춰주고 투시로 가려지는 엉덩이 부분을 고려합니다



앞쪽 다리를 들 경우 위와 같이 다리의 두께감을
유지하면서 투시되는 부분을 고려하며 다리를 그립니다

양쪽 다리가 같은 방향으로 움직이면 투시로 가려지는 부위가 많아지게 됩니다

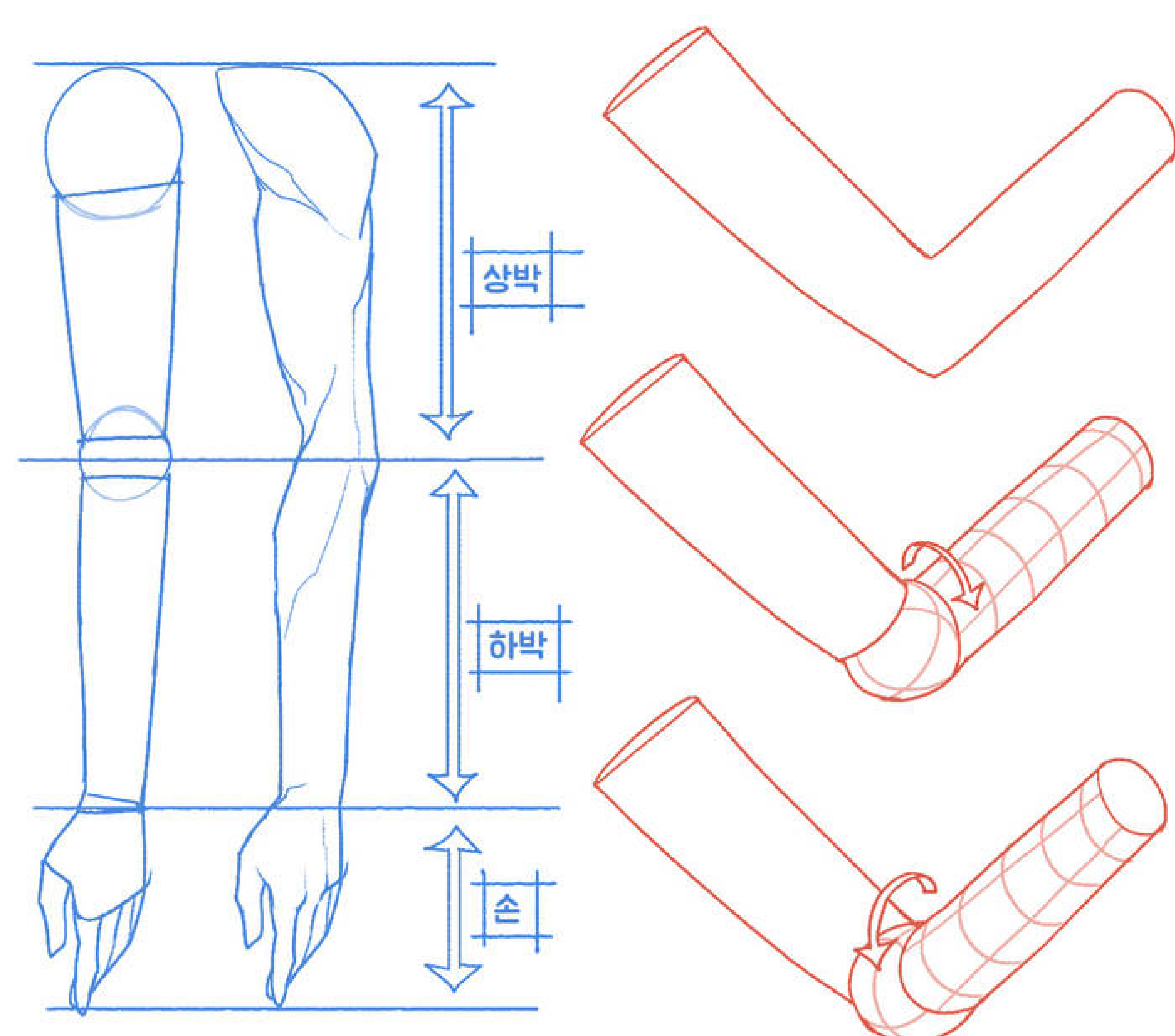
타코작가의 알아두면 좋다!!



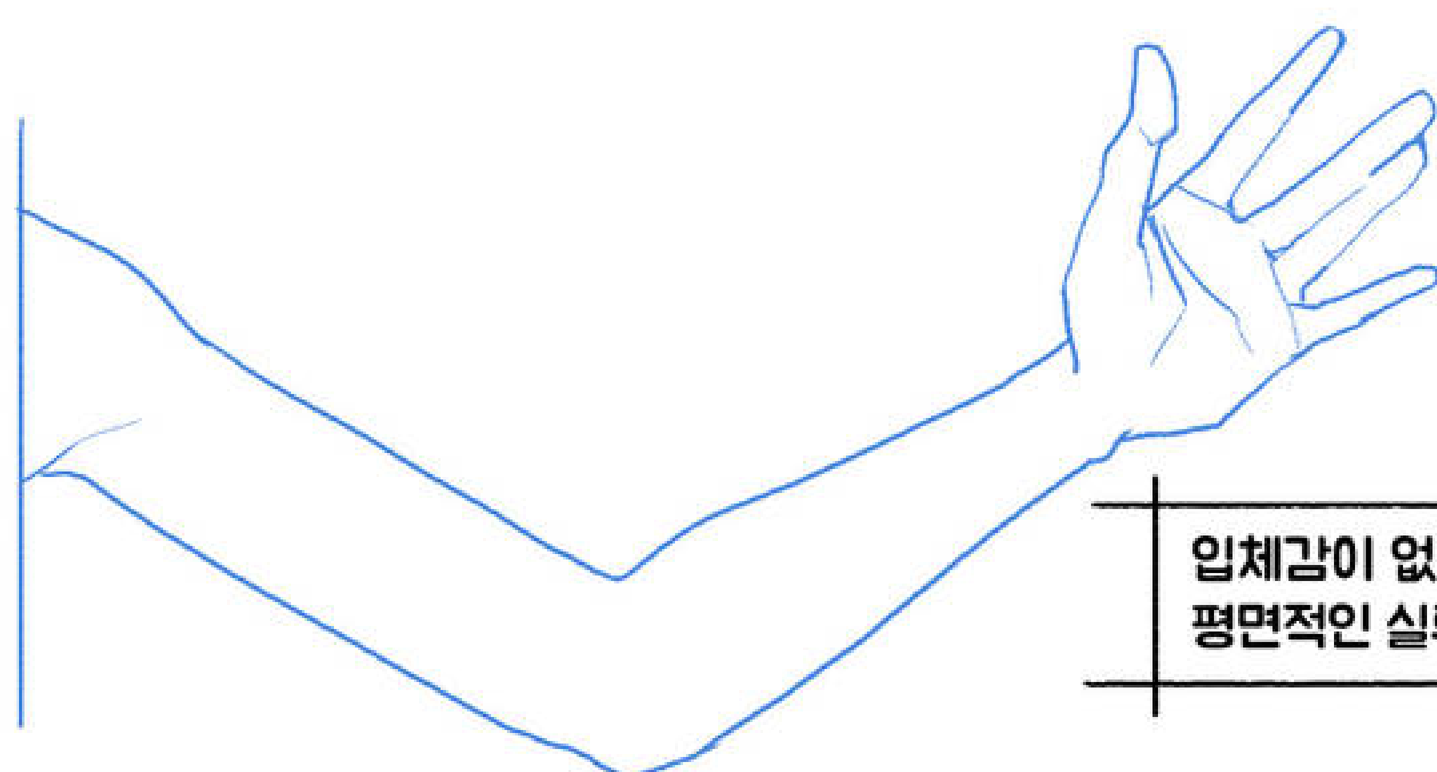


key point

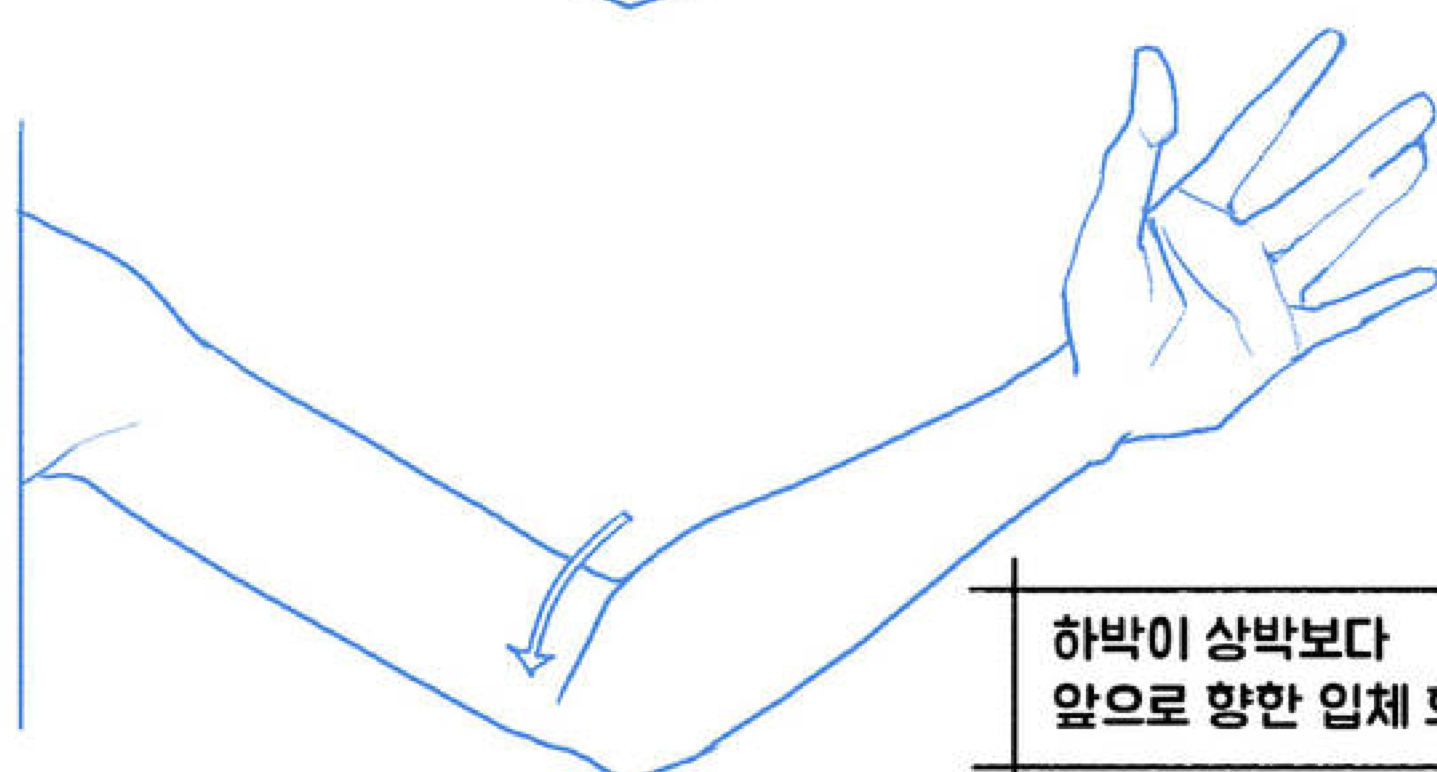
Q : 팔이 접힐 때 입체가 안 느껴져요



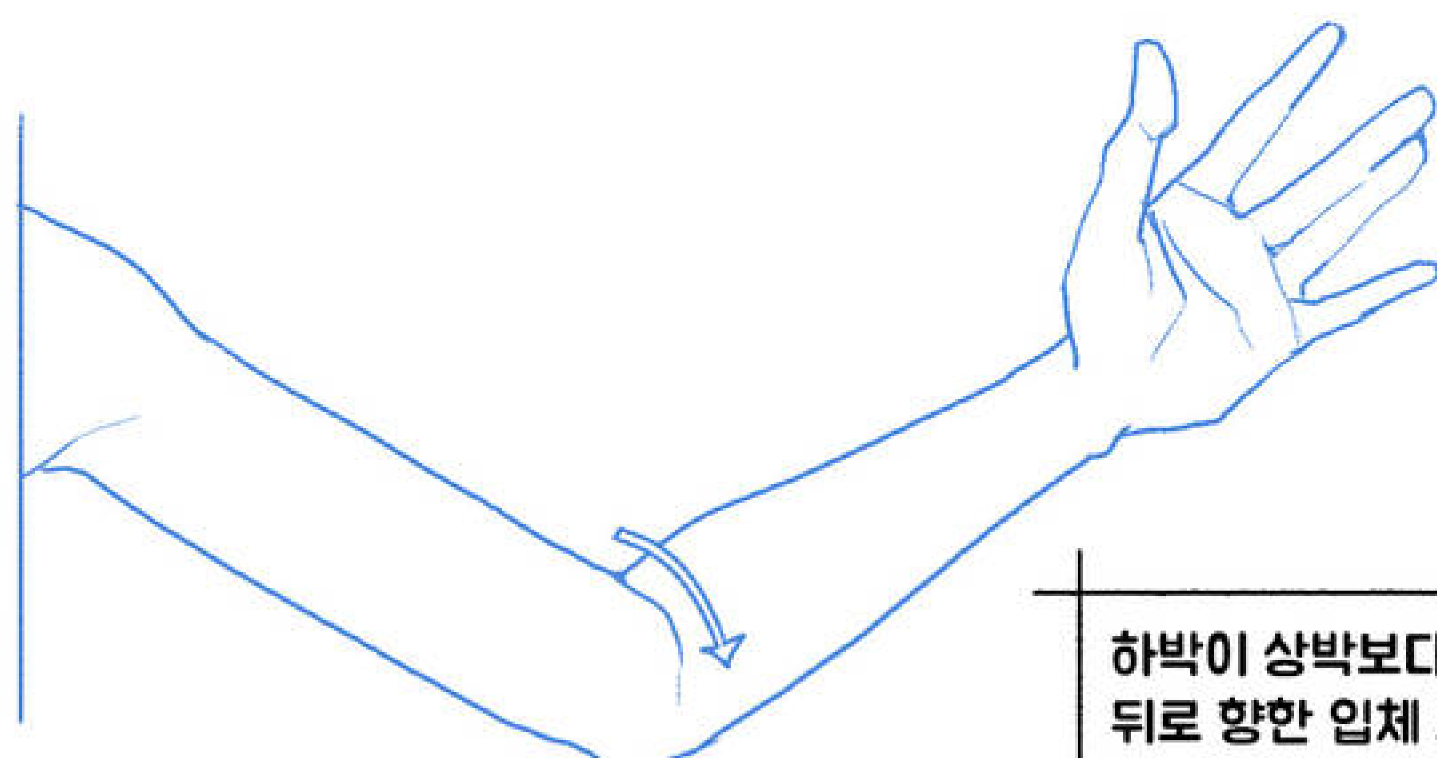
팔의 실루엣 흐름이 같더라도 하박 위치가 꺾이는 모양에 따라 입체감이 바뀌게 됩니다



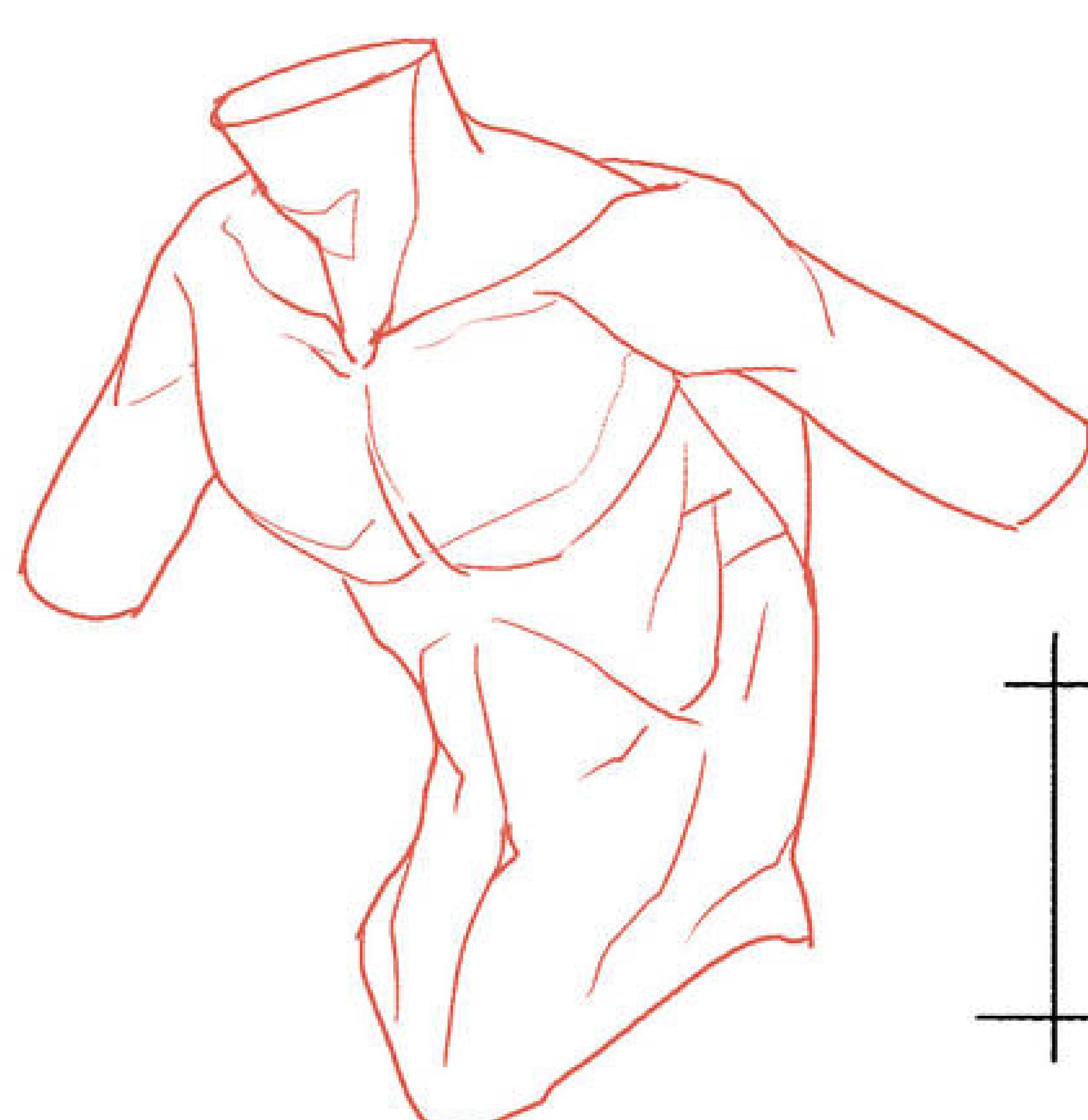
입체감이 없는
평면적인 실루엣



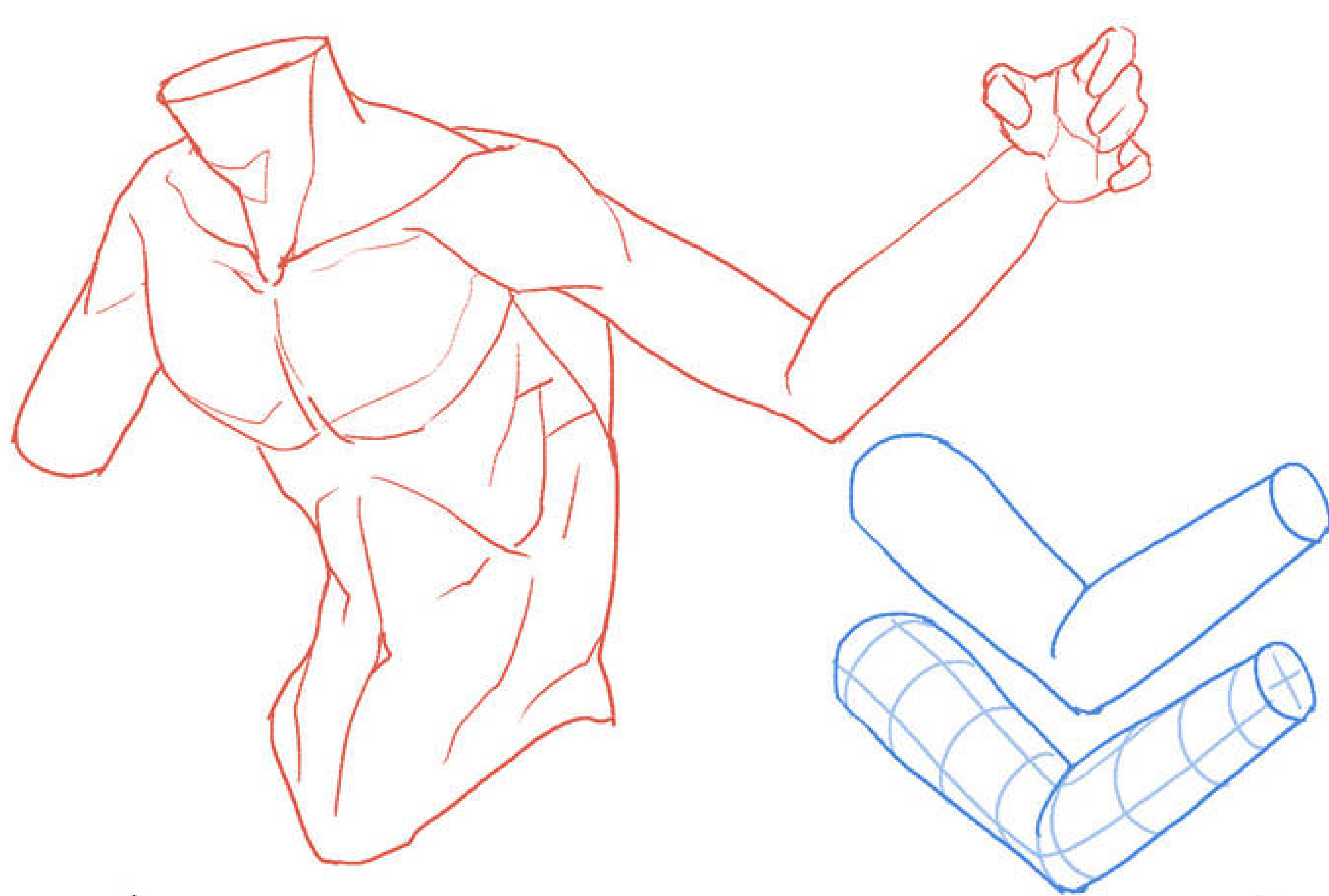
하박이 상박보다
앞으로 향한 입체 흐름



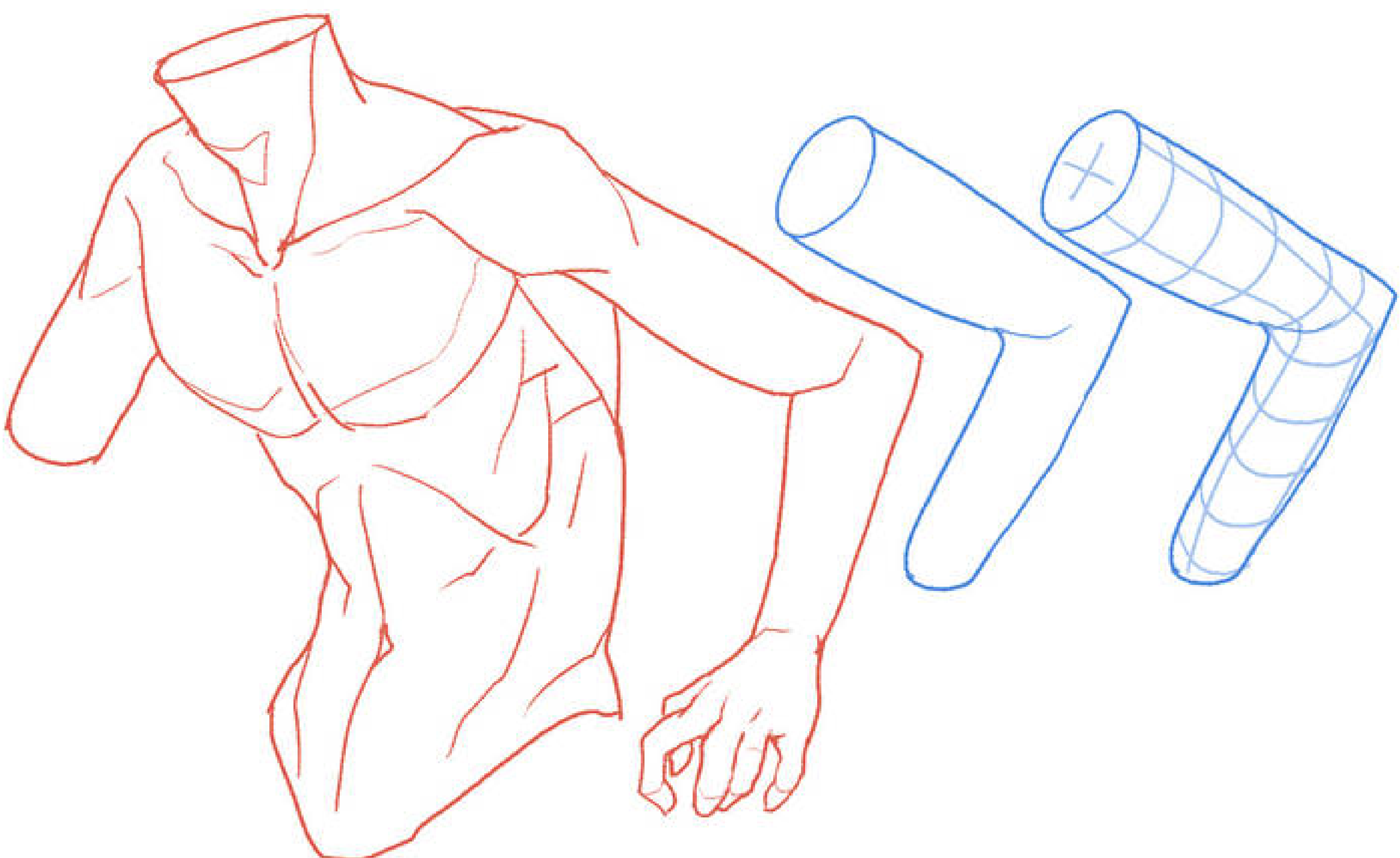
하박이 상박보다
뒤로 향한 입체 흐름



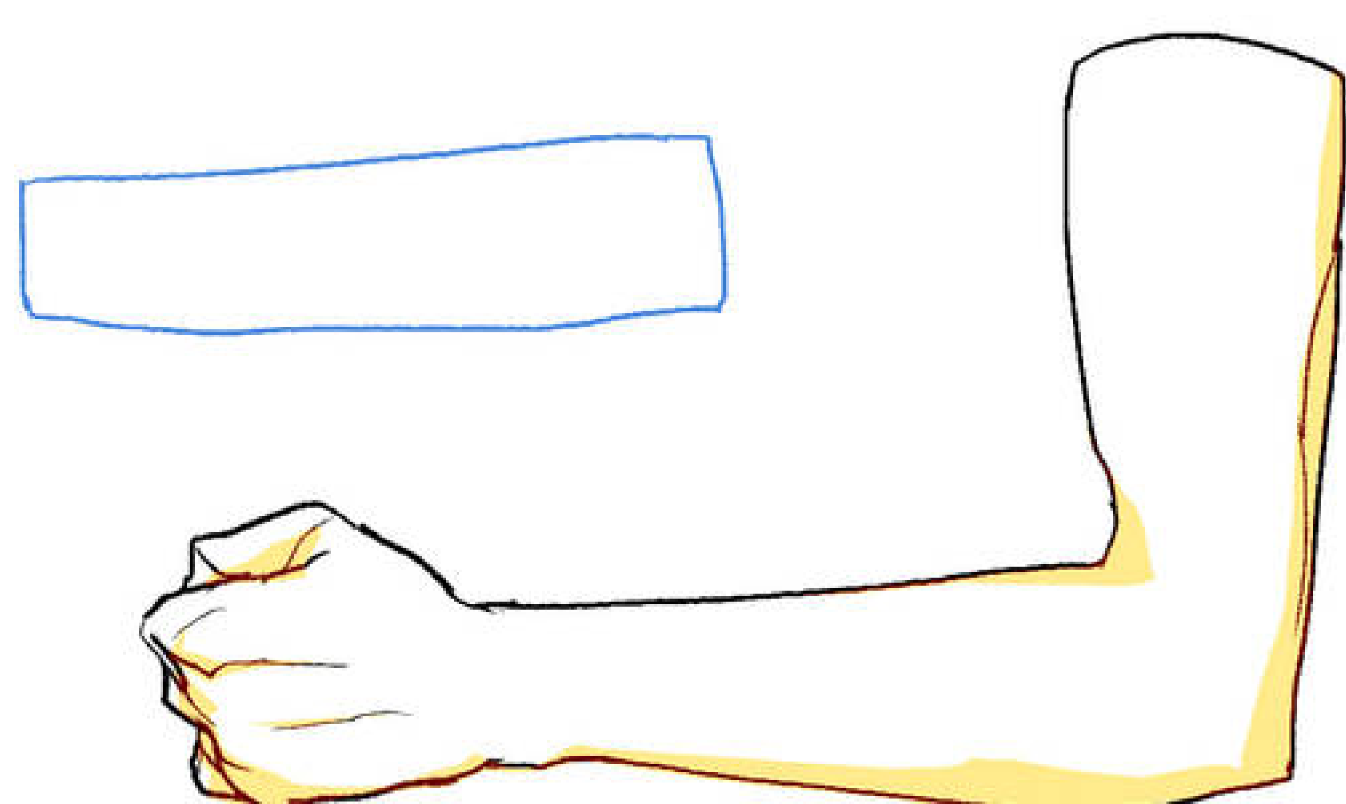
응용해서 팔이 접힐 때
생기는 상박과 하박의
위치 변화로 생기는
입체감을 그려봅니다



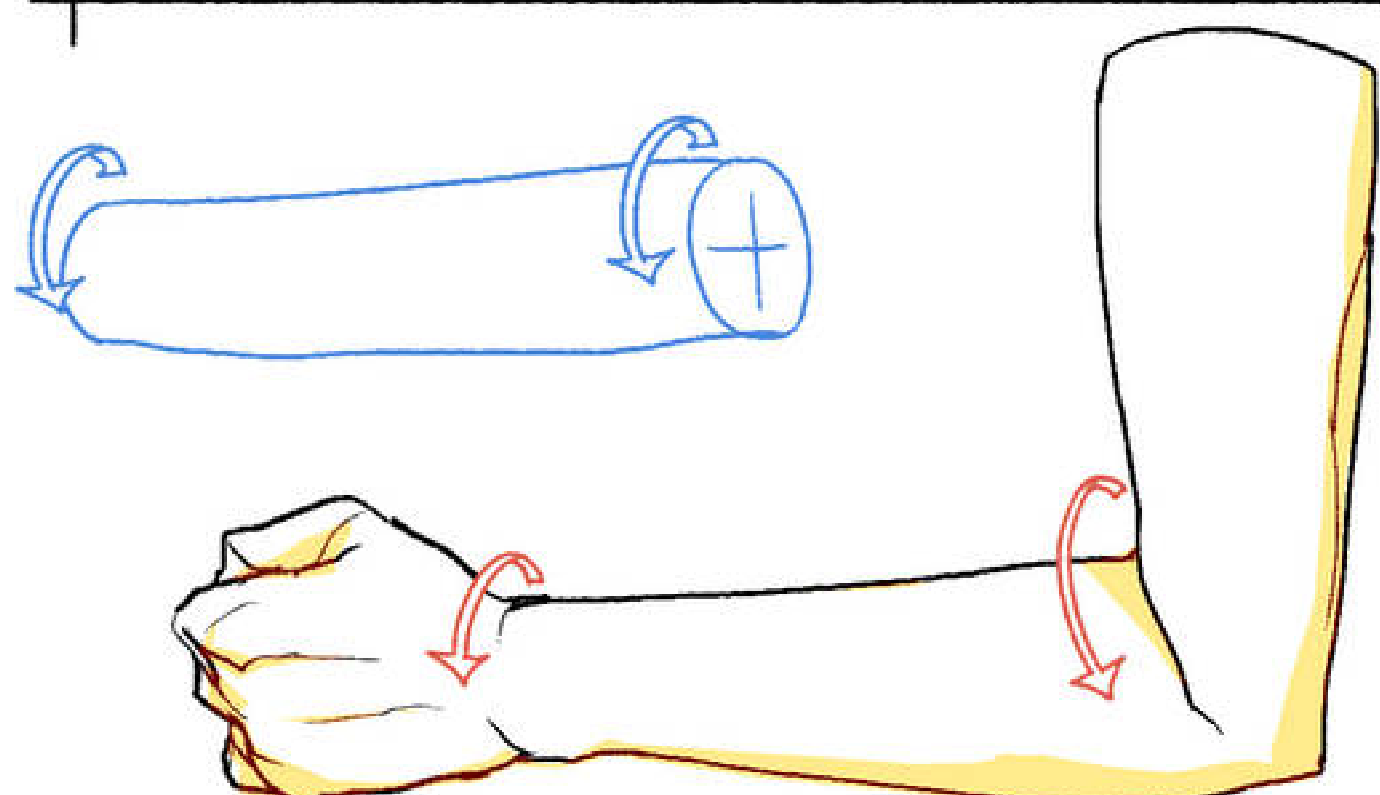
하박의 덩어리가 위로 올라오면 하박 위치가 앞으로 나와 보이게 됩니다



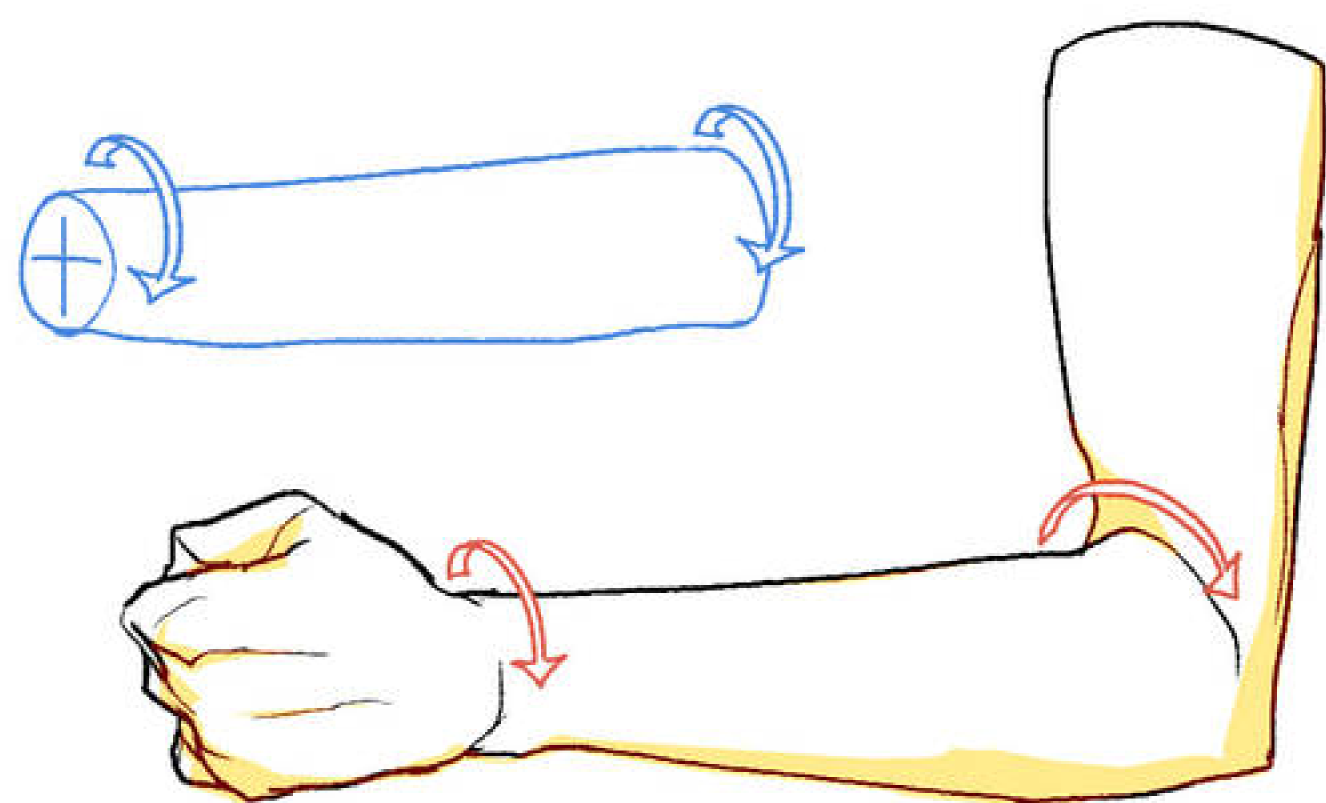
상박의 덩어리가 위로 올라오면 하박 위치가 뒤로 들어가 보이게 됩니다



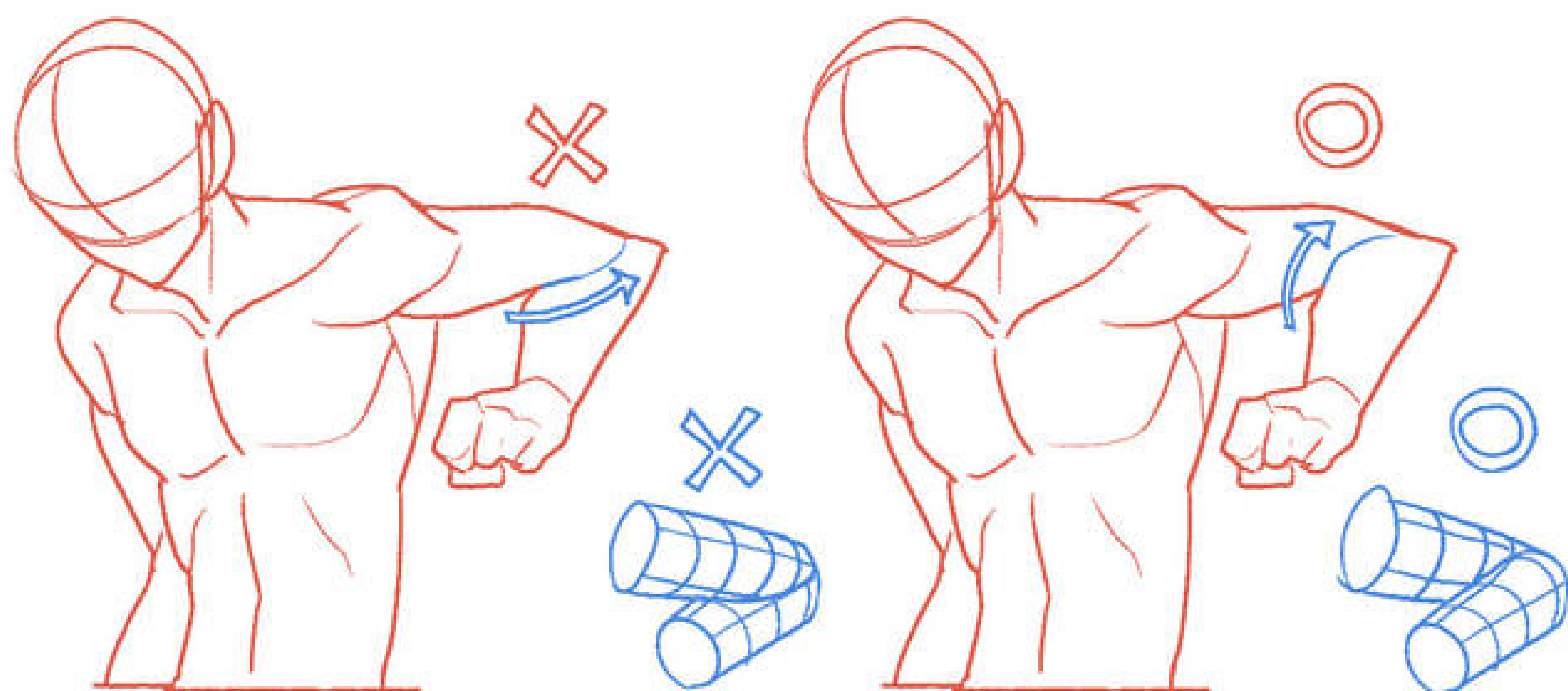
접히는 부위에 상박의 라인을 만들지 하박의 라인을 만들지
고려해 표현하면 팔이 접힐 때 입체적인 흐름이 만들어집니다



이때 하박이 변하는 곡선으로 손목 부위에 표현되는 라인도 같은 영향이 생기게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



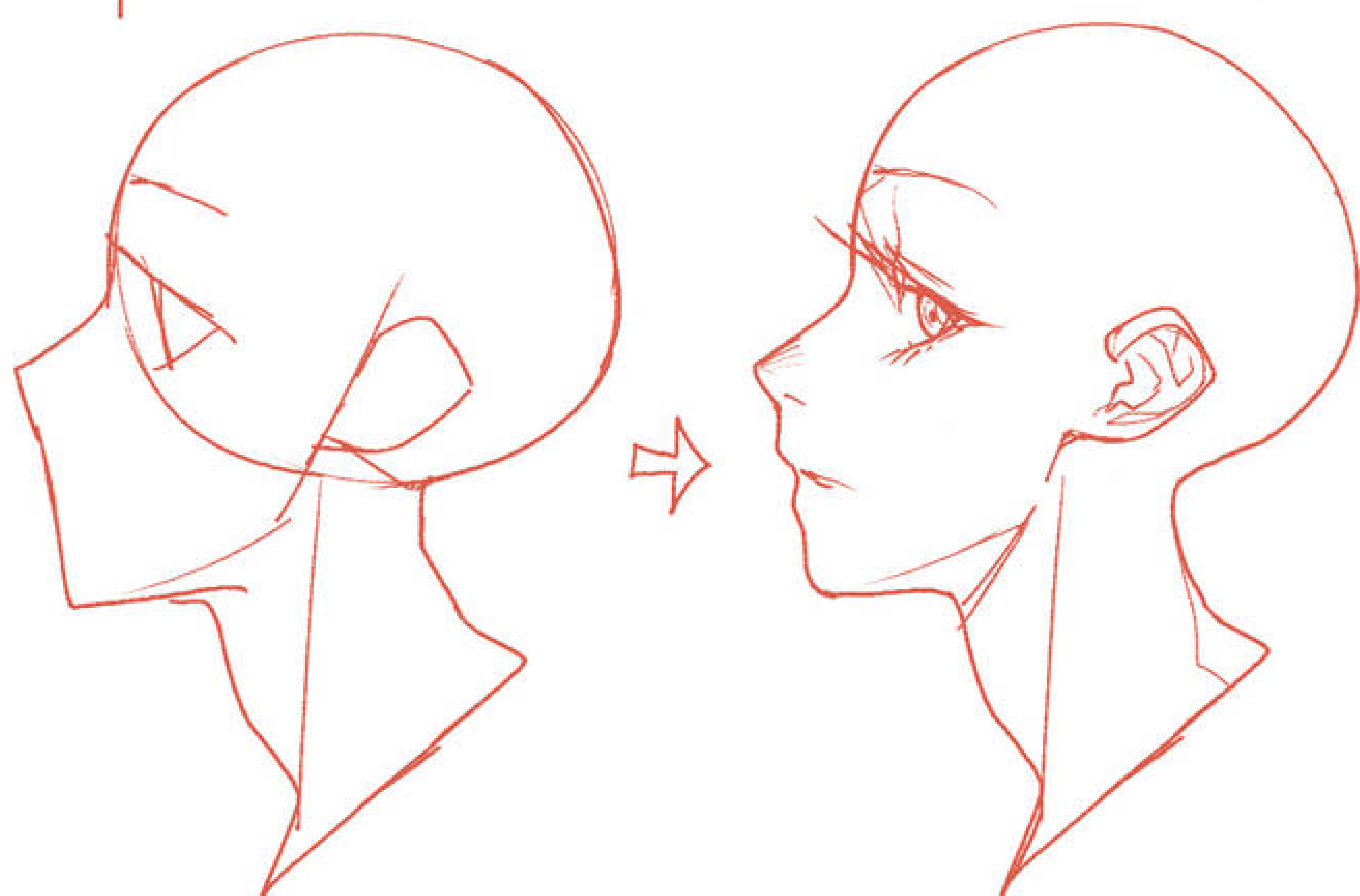
팔이 접힐 때는 상박과 하박의 흐름
입체감이 꼬이지 않도록 주의합니다



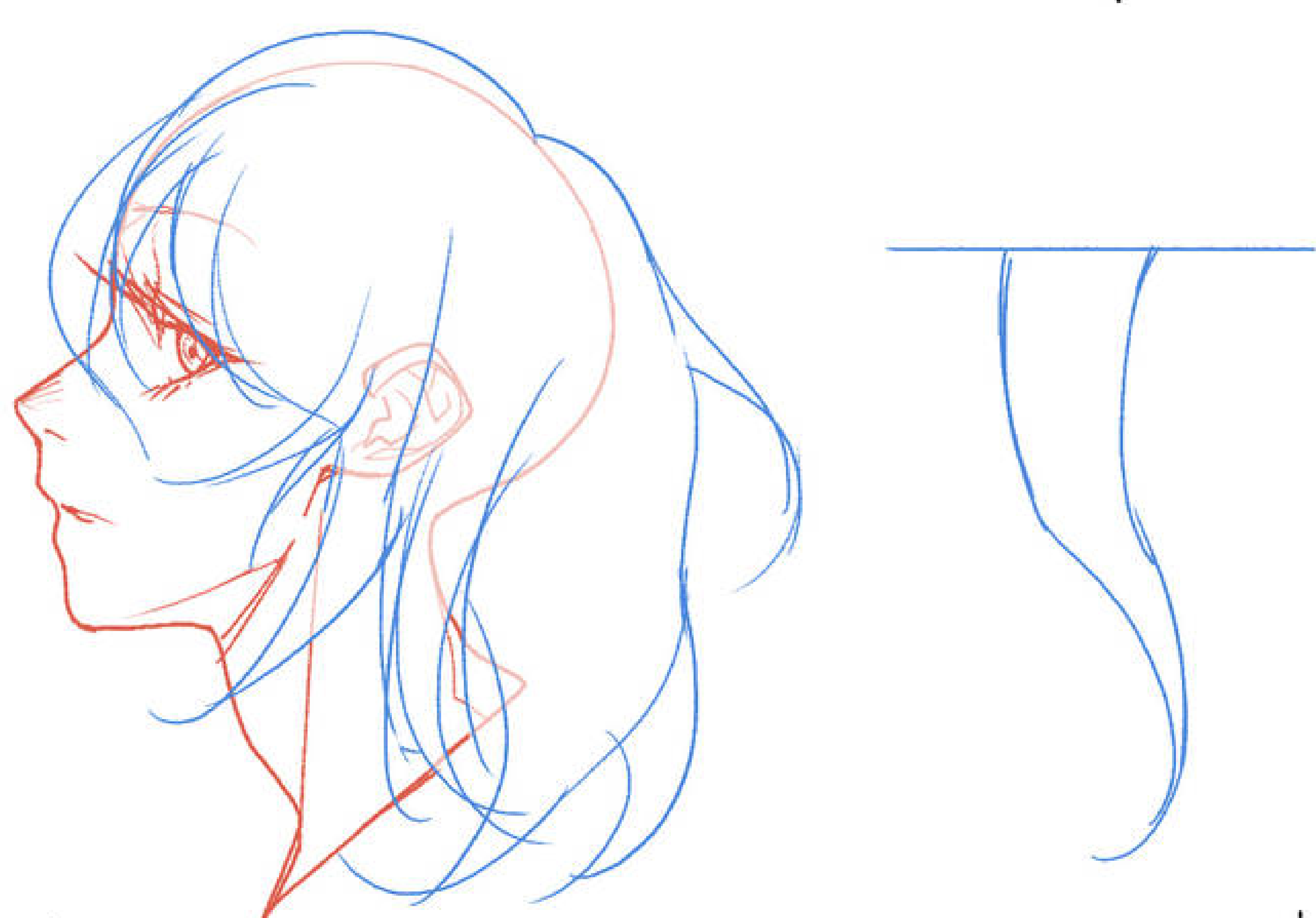
key point

Q : 세밀하고 정교한 머리카락을 그리고 싶어요

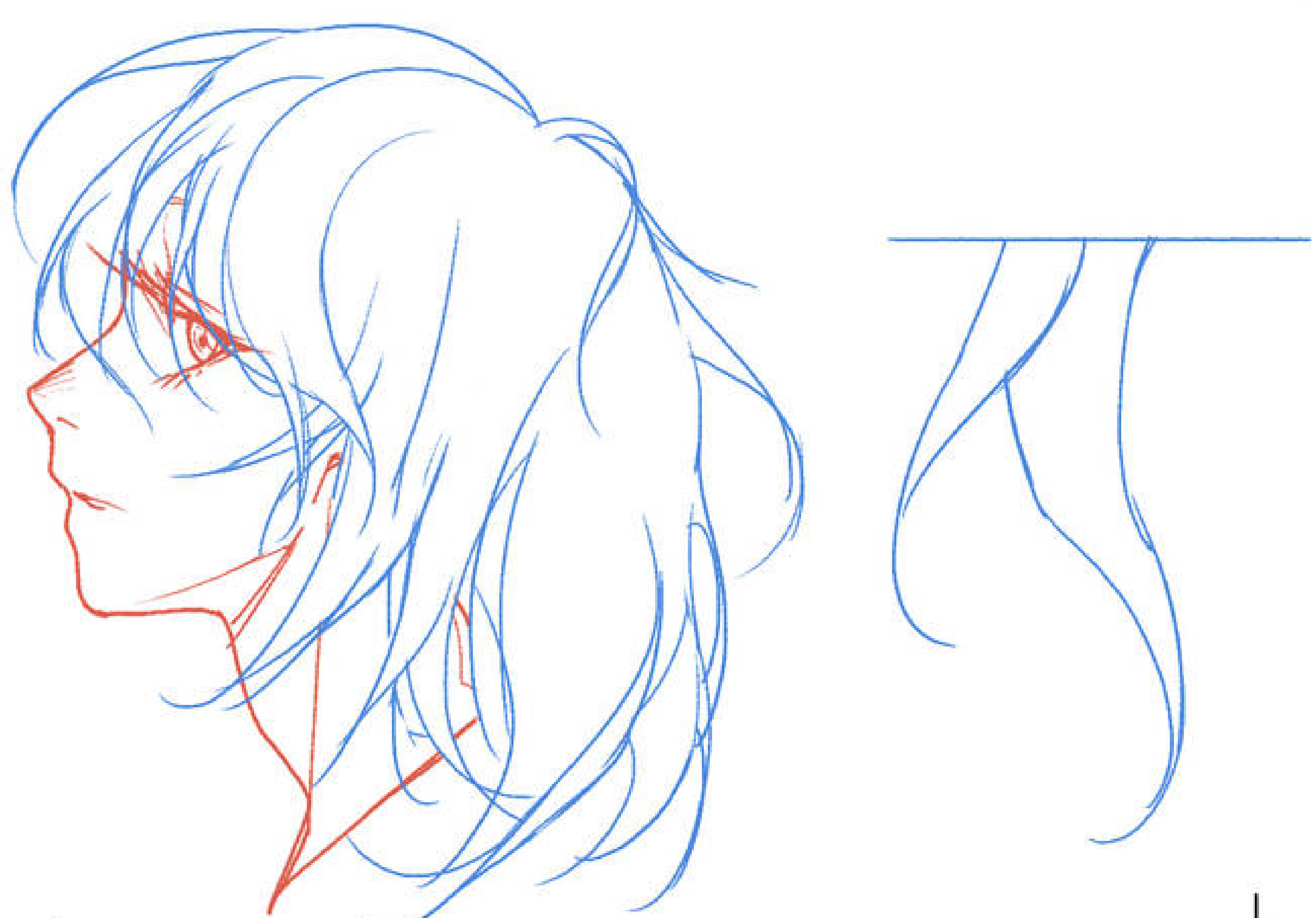
웹툰에서 진행된 많은 머리카락 관련 연재 내용을 참고하면 좋습니다



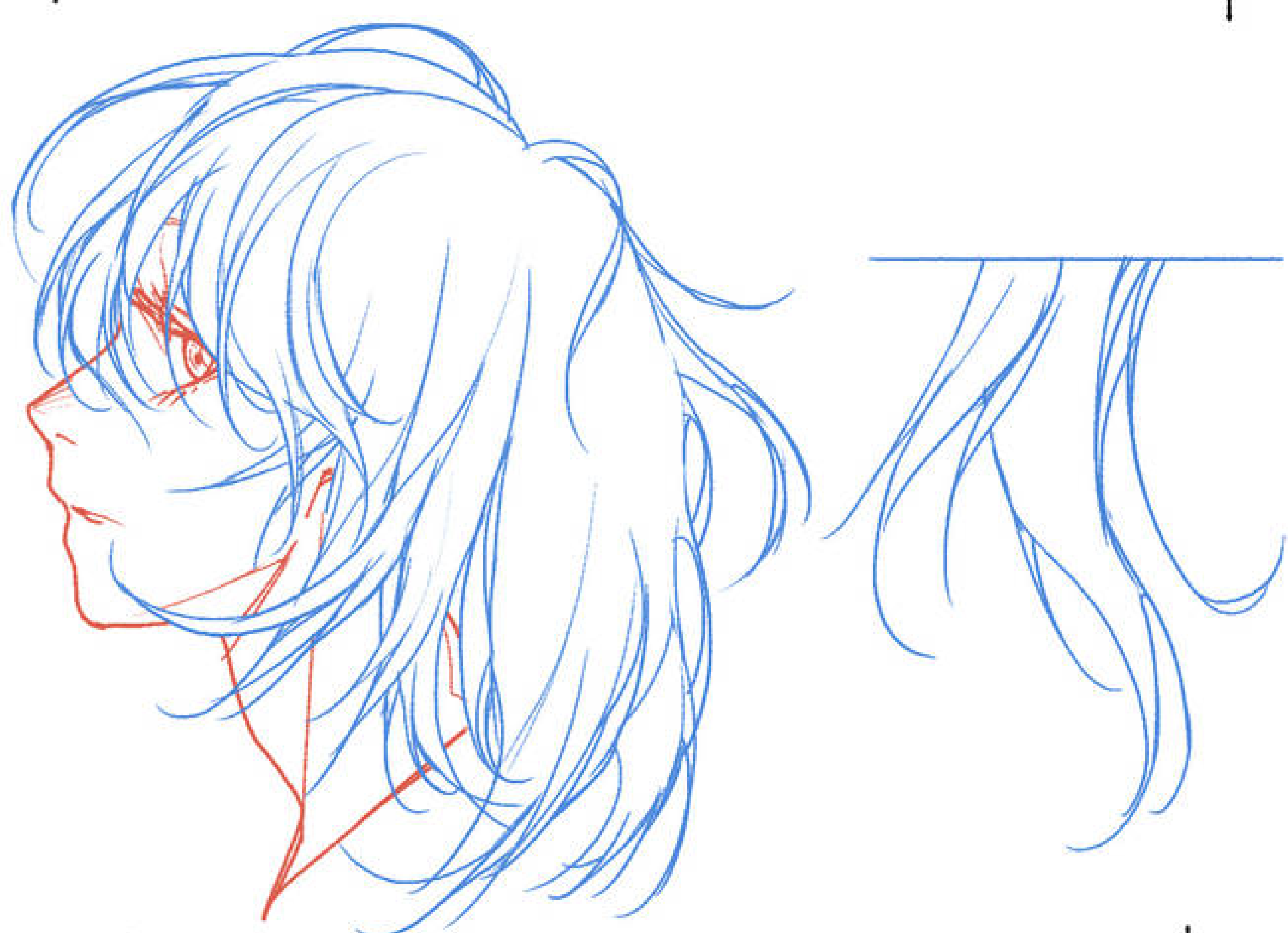
머리카락이 그려질 얼굴의 각도와 성별을 정해 그려줍니다



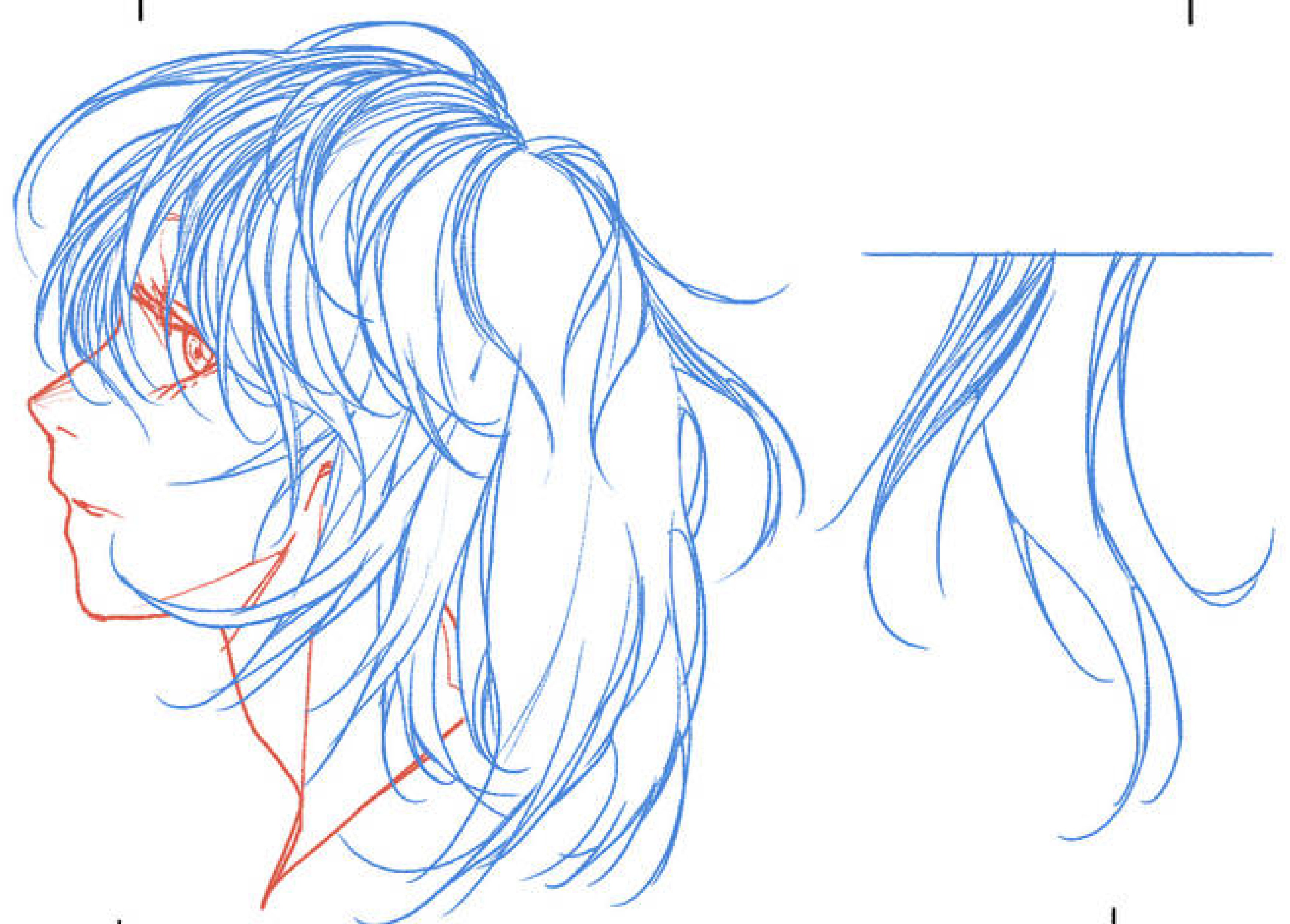
두상 라인에 맞춰 머리카락 전체 흐름과 실루엣을 큰 덩어리로 만들어 줍니다



큰 덩어리 흐름 옆에 부피가 얇은 머리카락 덩어리를 추가해 만들어줍니다



더 얇은 머리카락을 전체 곡선 흐름에 맞춰 사이사이에 그려줍니다



위에서부터 머리카락 결을 덩어리 안에 선을 그어 채워갑니다



나머지 부분까지 곡선을 살려가며 전부 채워줍니다

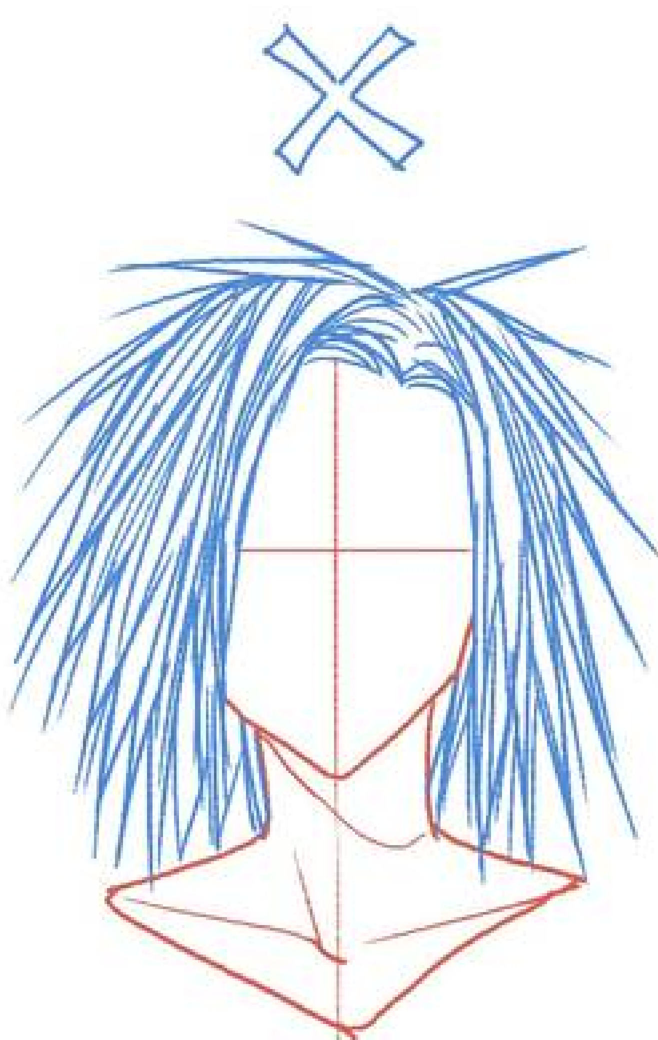


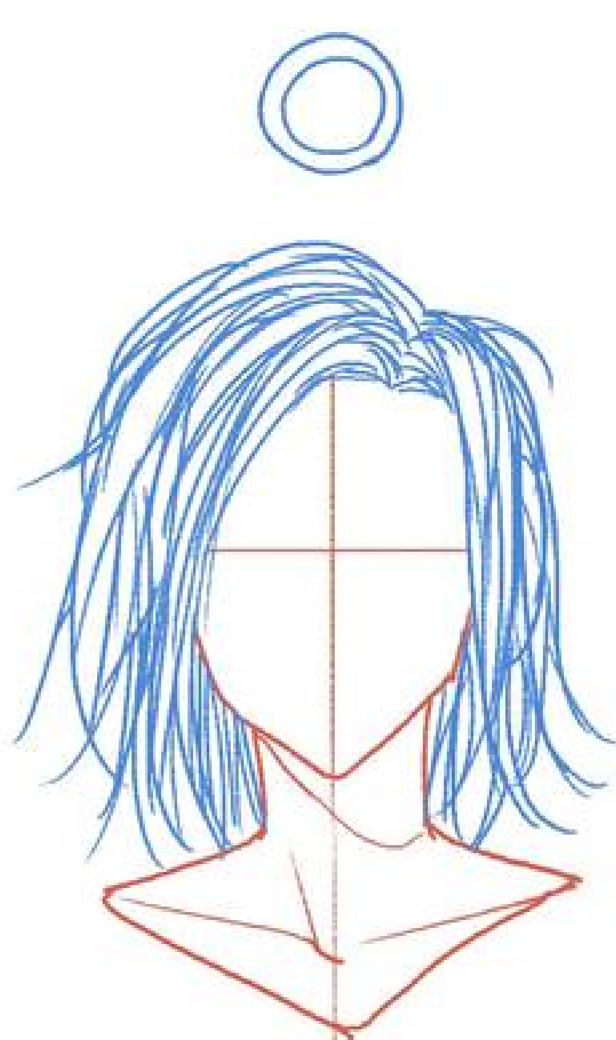
교차하거나 겹쳐지는 부분에 선의 굵기를 만들어 머리카락의 입체감을 만들어 줍니다



정리된 머리카락 위에 몇 개의 얇은 머리카락 덩어리를 추가하고 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

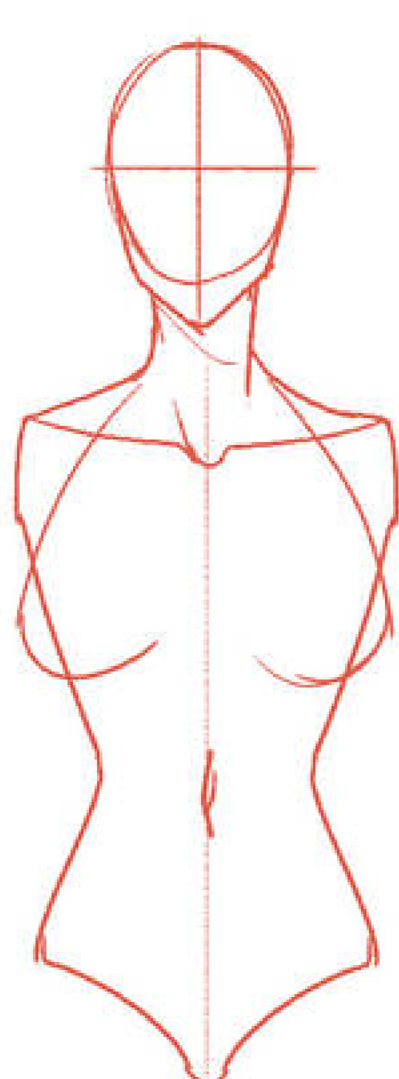




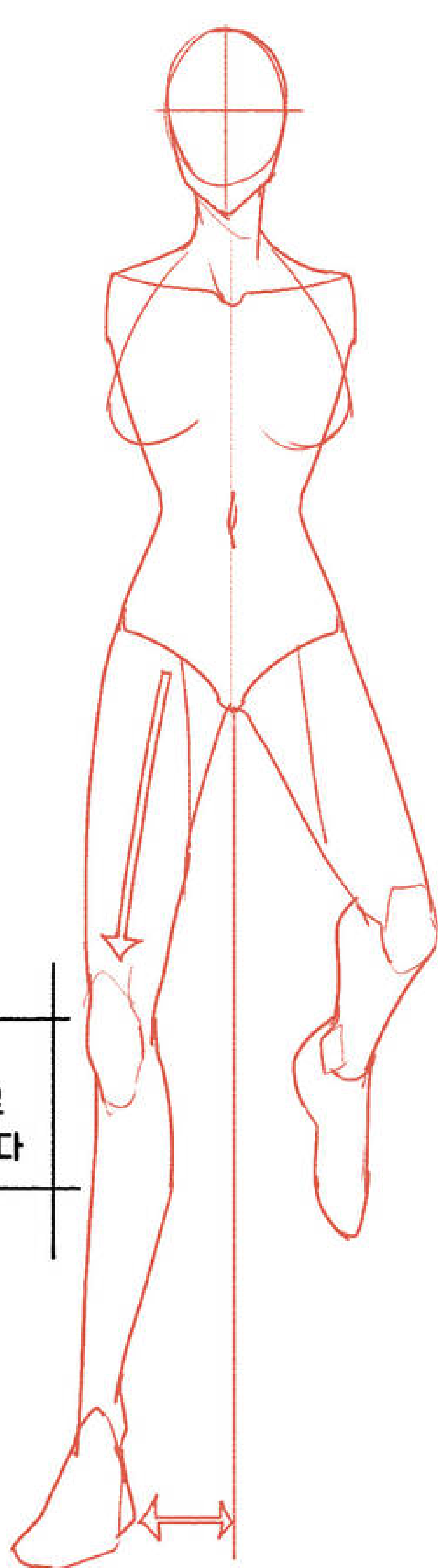


key point

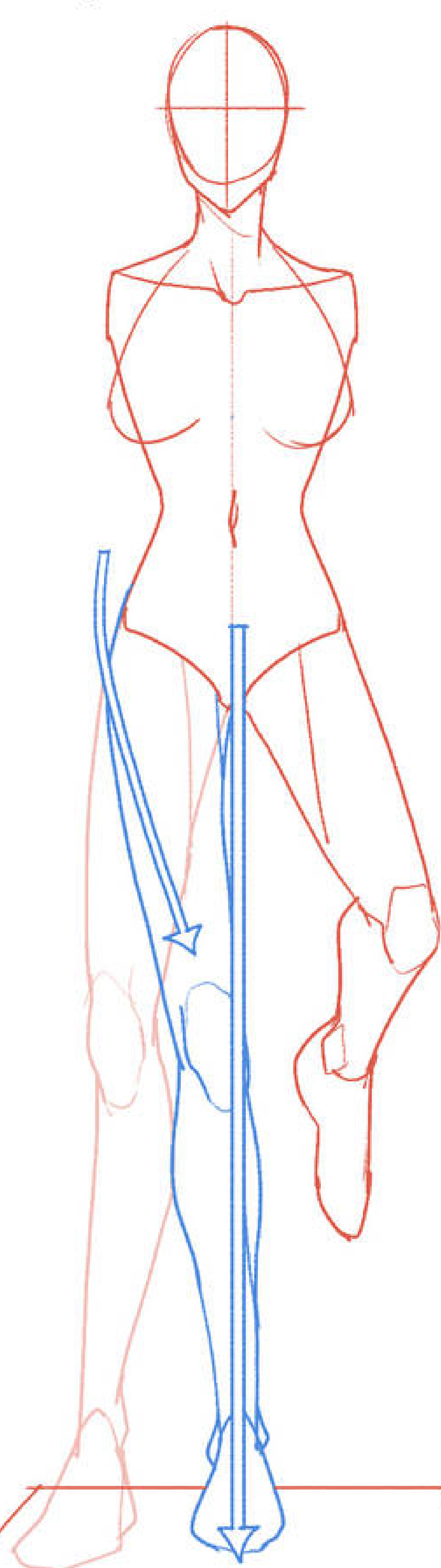
▌Q : 한 발로 서있으면 포즈가 어색해져요

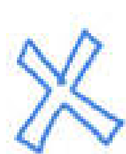


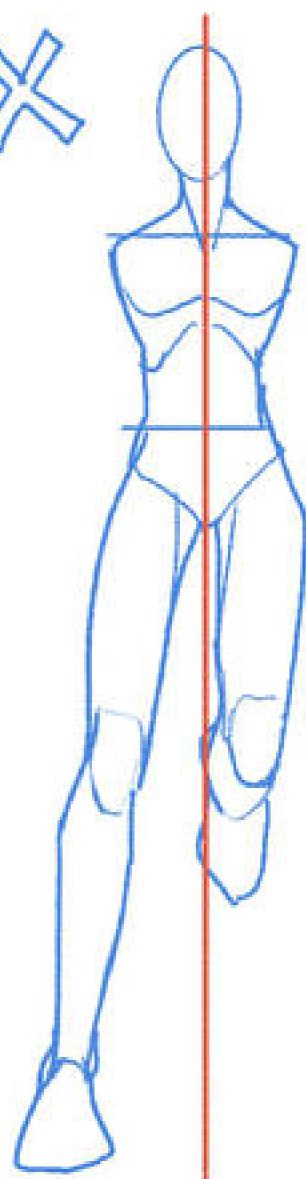
얼굴부터 상체인 몸까지 그려나갑니다

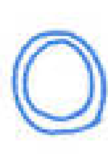


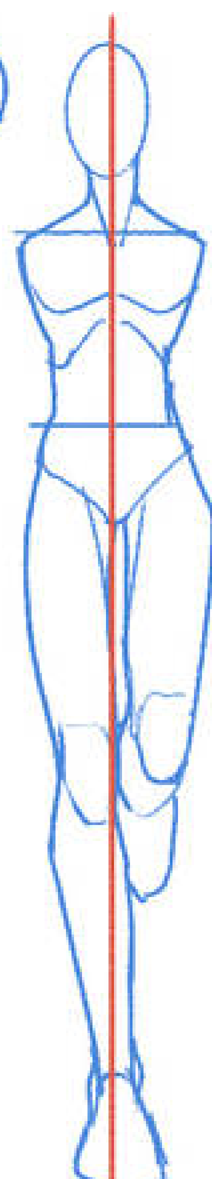
몸의 중심으로부터 수직으로 내려온
위치보다 발이 떨어져 있으면 한 발로
서있는 자세로 어색하게 보이게 됩니다







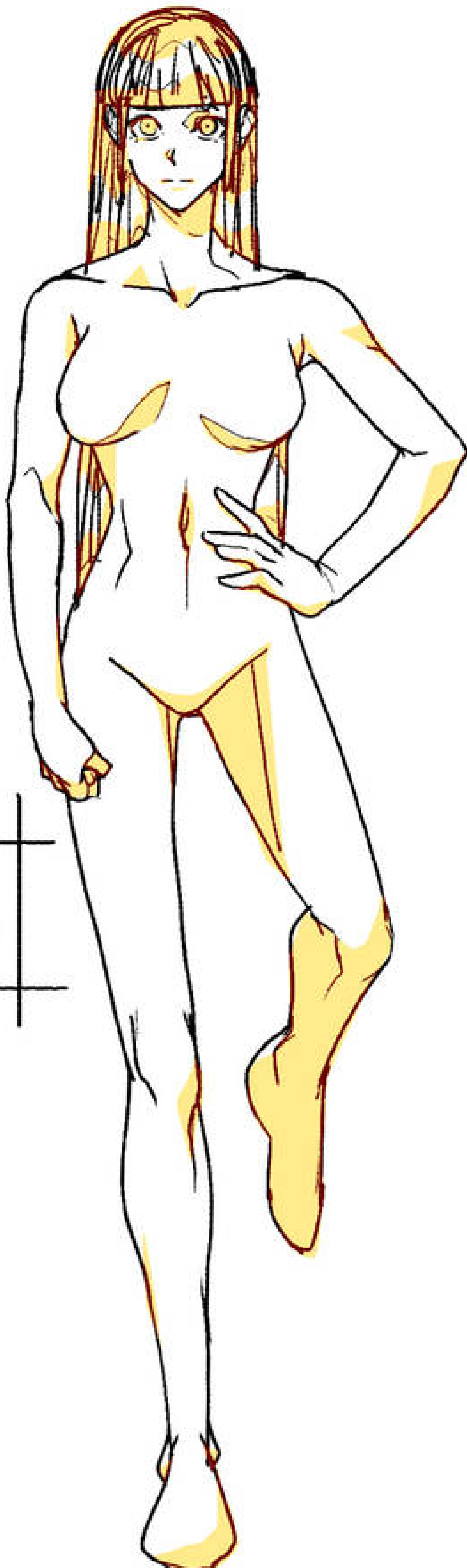




서있는 다리가 중심선과 멀어질수록
캐릭터가 넘어질듯한 느낌을 주게 됩니다

다리를 바깥쪽이 아닌 안쪽으로 살짝 꺾어서
몸의 중심 위치에 발이 지탱하도록 맞춰줍니다

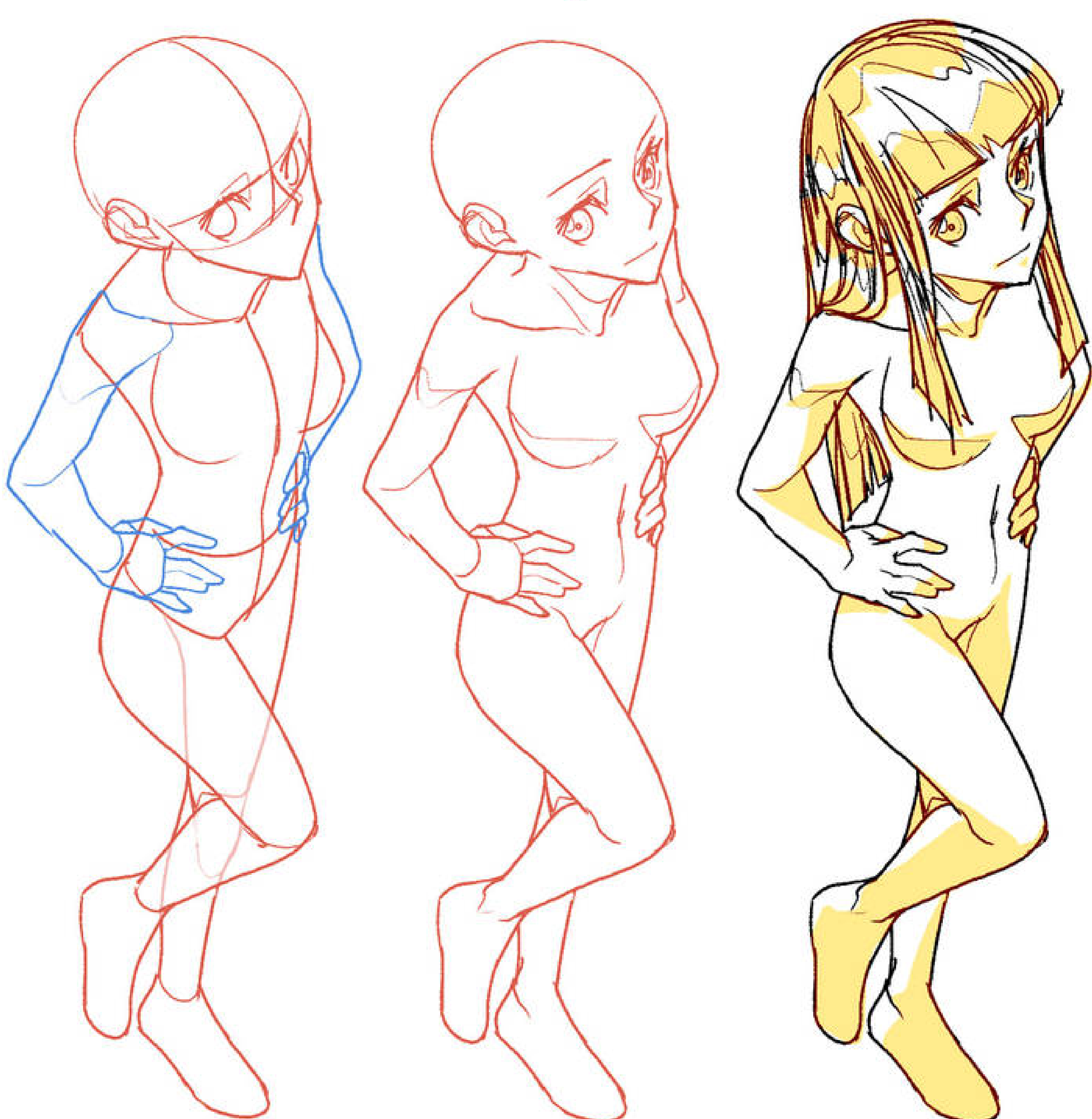




캐릭터의 무게중심이 안정적으로 그려진 후
팔을 추가해서 한발로 서있는 모습을 완성합니다

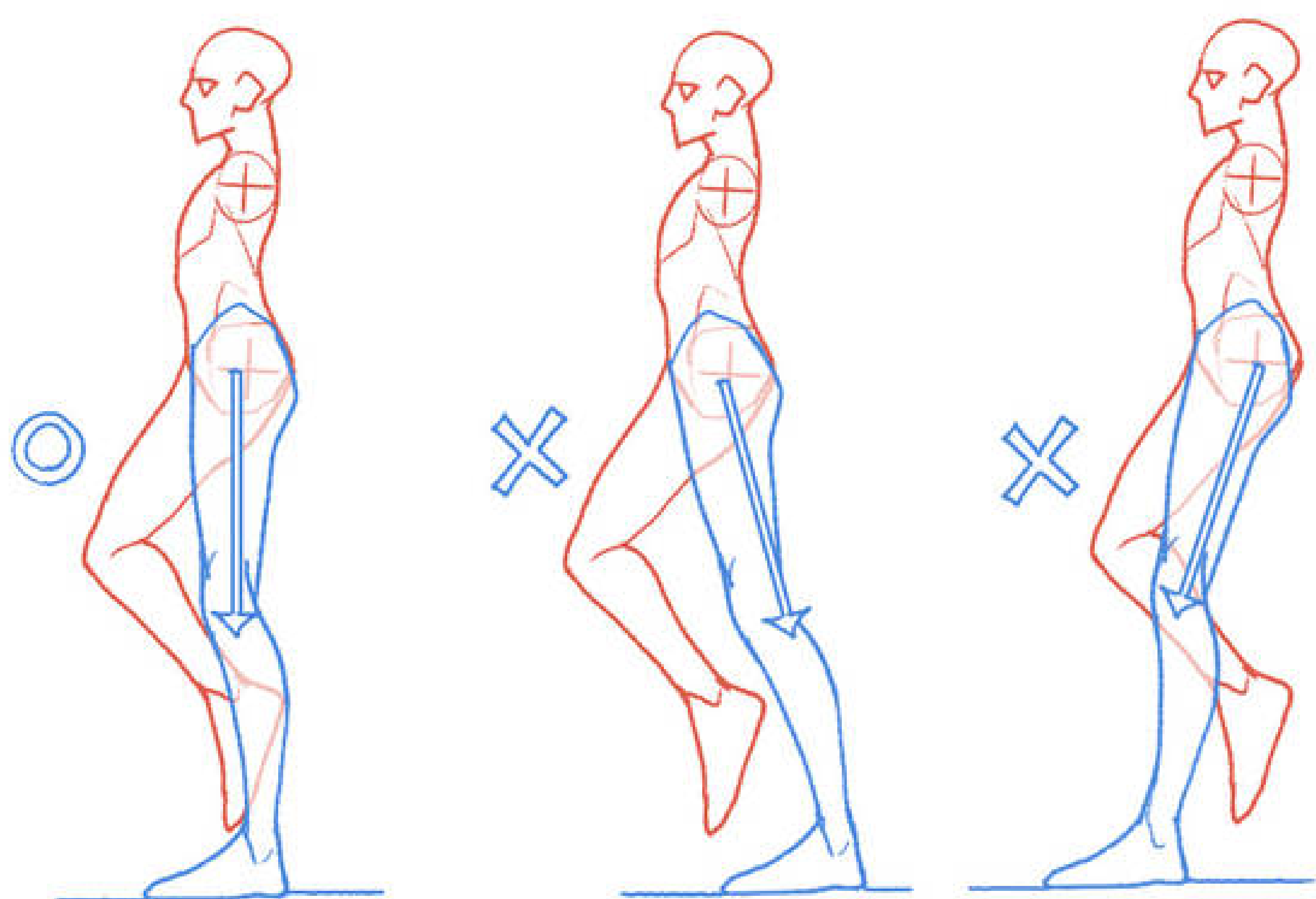
위와 같은 방법으로 응용해 봅니다

지탱해야 할 다리가 바깥쪽으로
나가지 않게 유의하고 각도에 맞는
발의 형태를 지면에 맞춰 그려줍니다



지탱하는 다리를 그린 후 접힌 발과 팔을 순서대로 그리며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



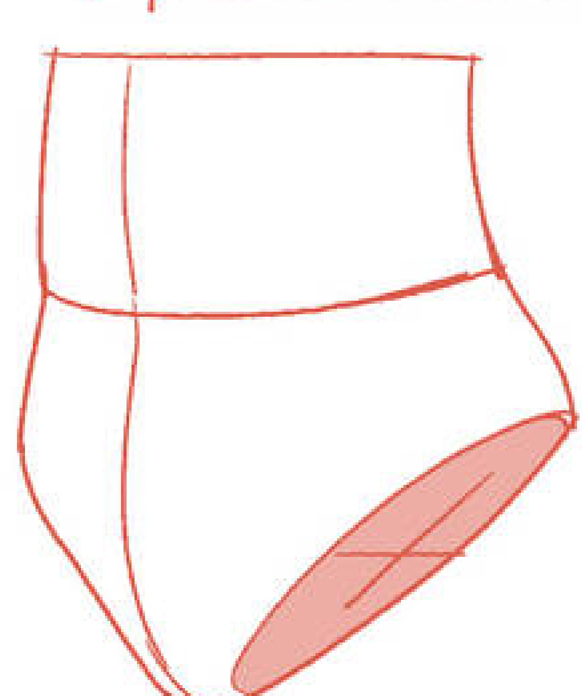
옆모습에서 봤을 때
마찬가지로 지탱하는
다리의 위치가 상체보다
너무 뒤로 가거나 앞으로
나오지 않게 유의하며
그려야 합니다

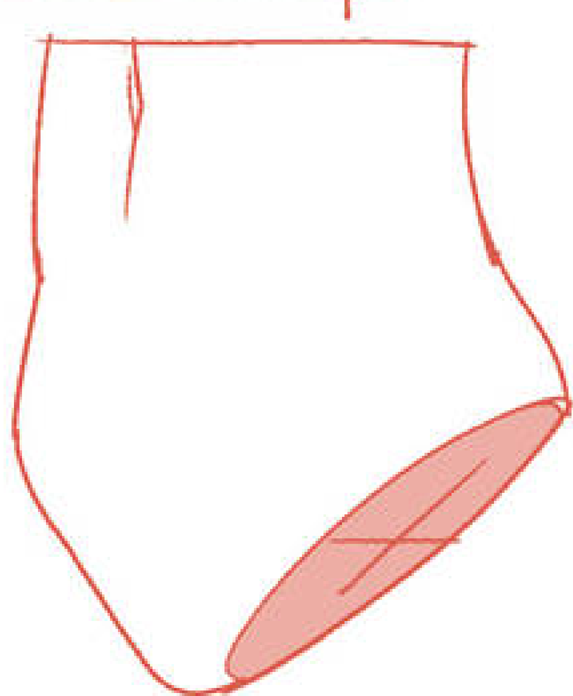


key point

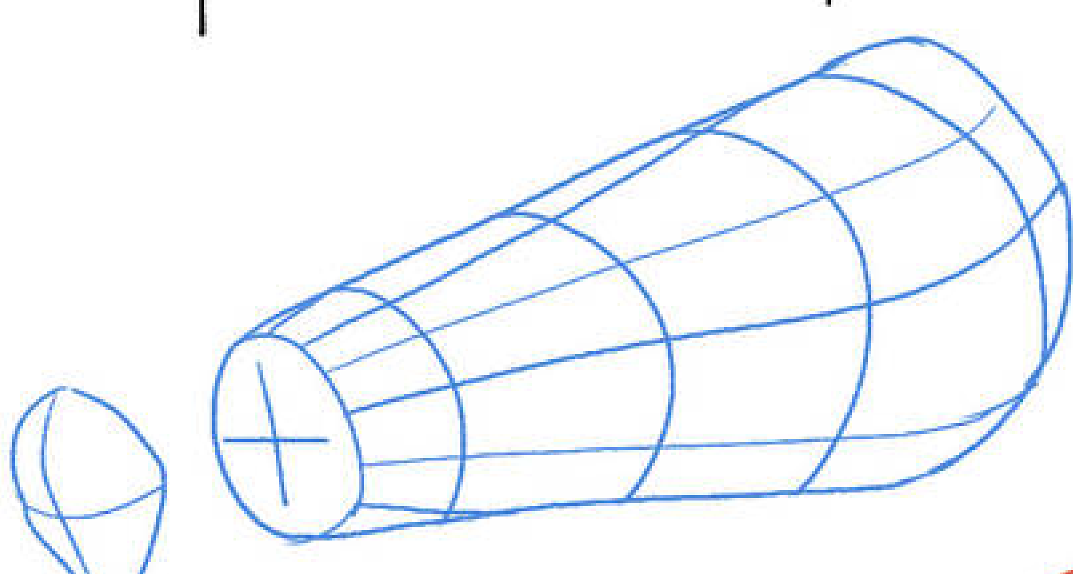
Q : 무릎에 반대편 발목을 걸칠 때를 그려주세요

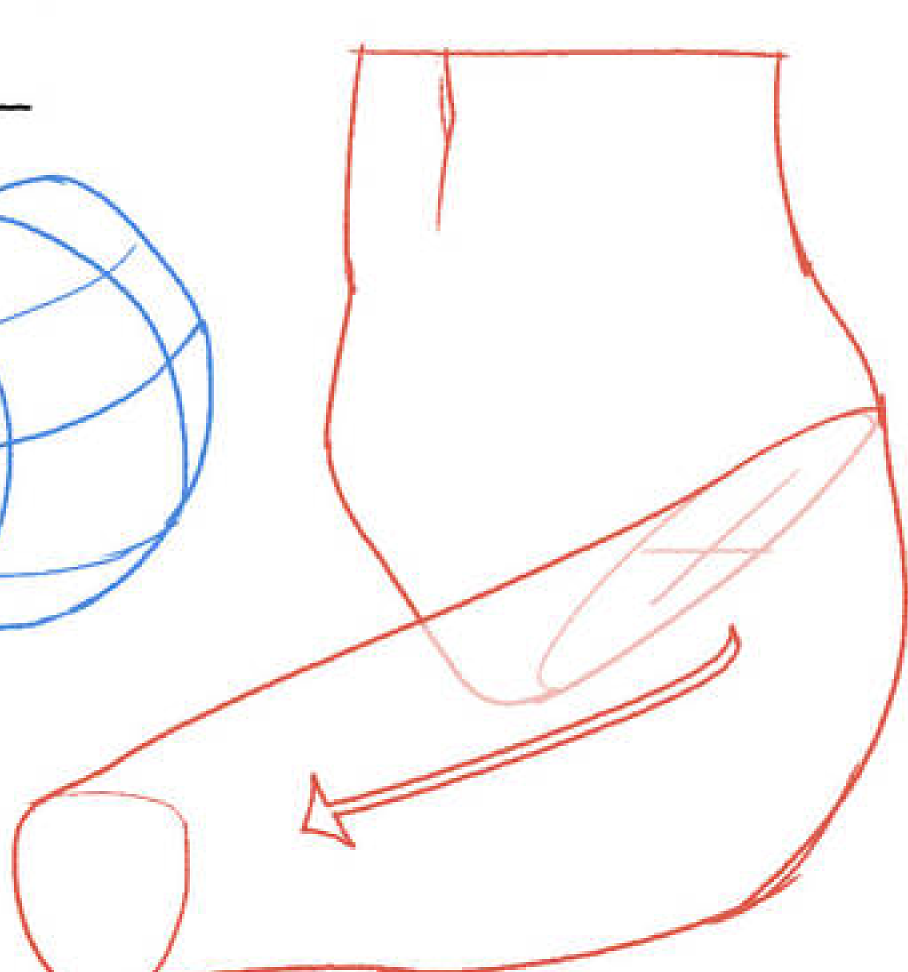
10화에 연재된 다리 꼬는 포즈를 참고하면 좋습니다



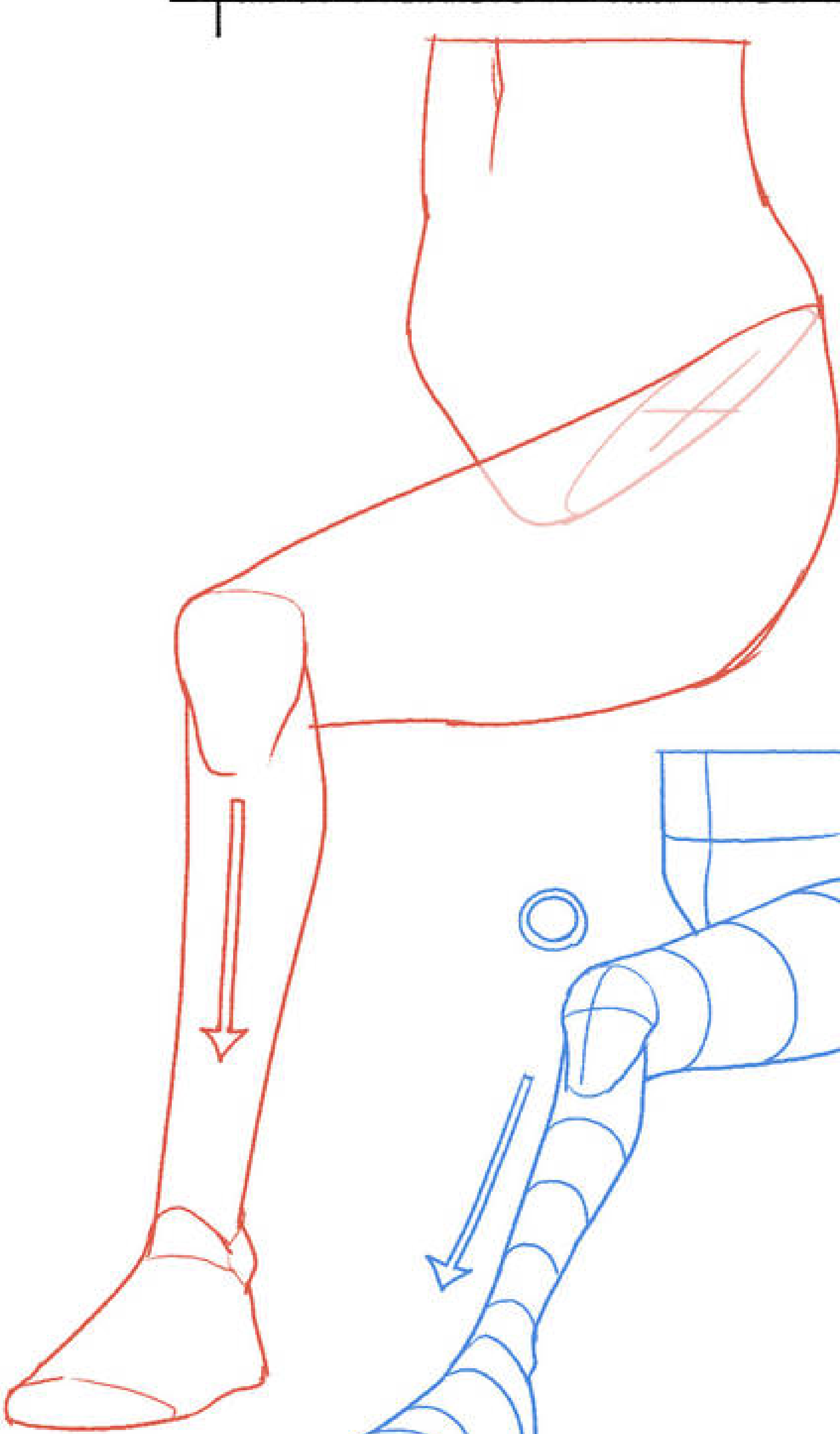


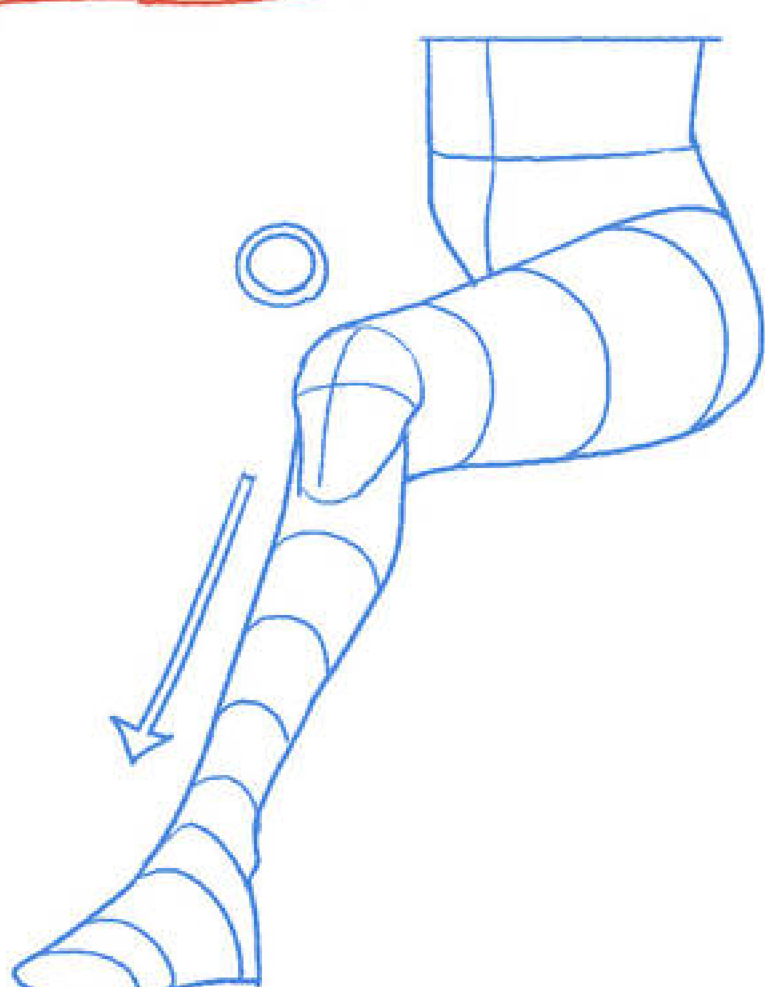
허리와 골반을 그려줍니다

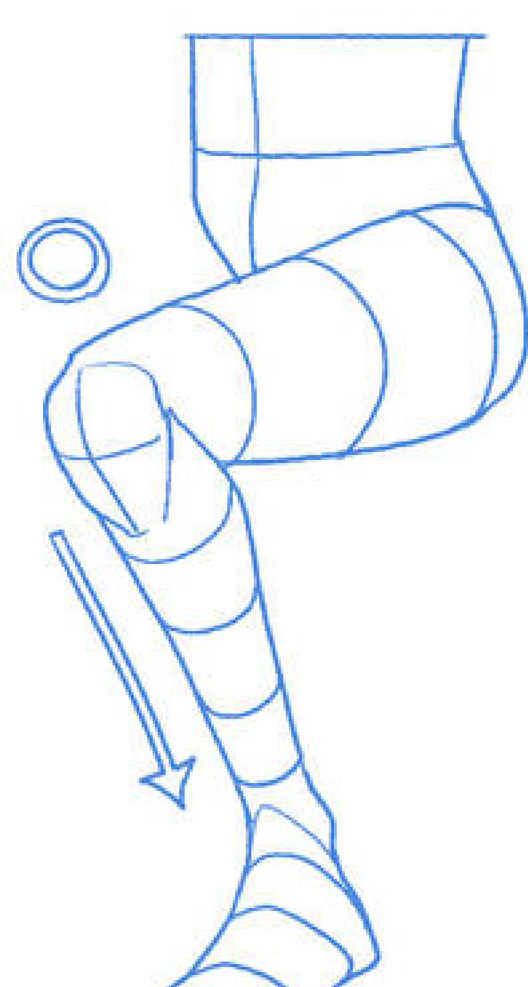




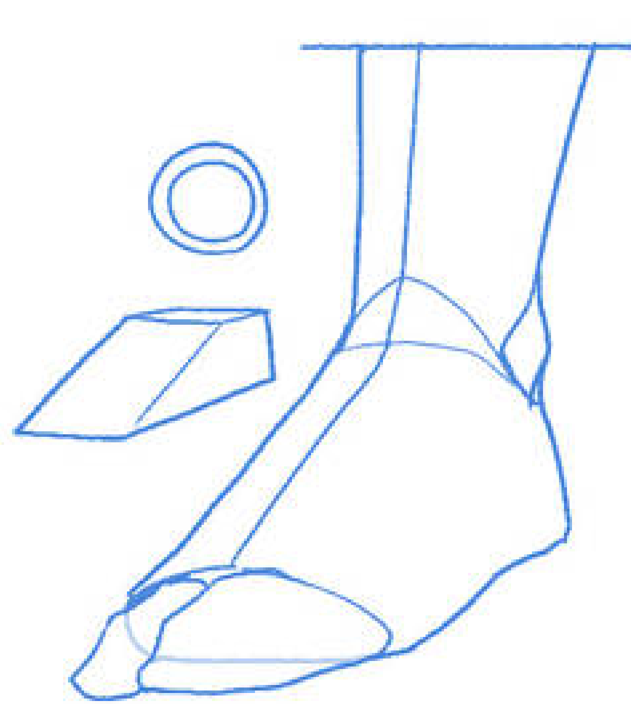
반 측면인 각도를 고려해서 허벅지를 그려주고 허벅지 역시
반 측면의 투시로 입체감을 생각하면서 그리면 좋습니다

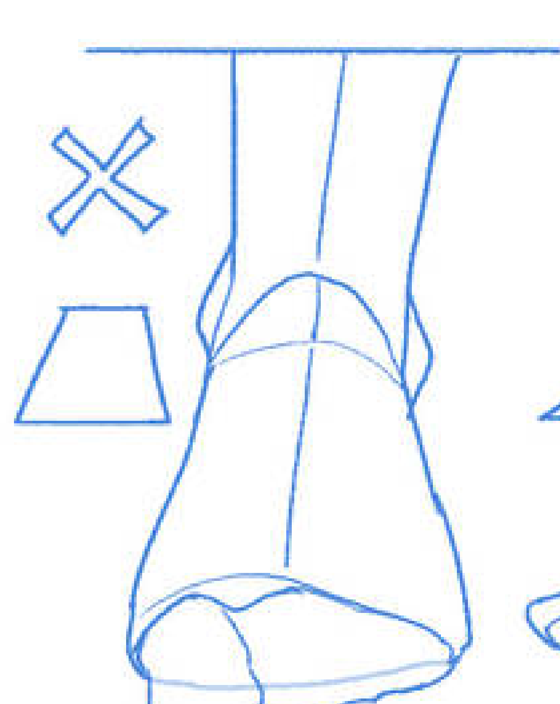


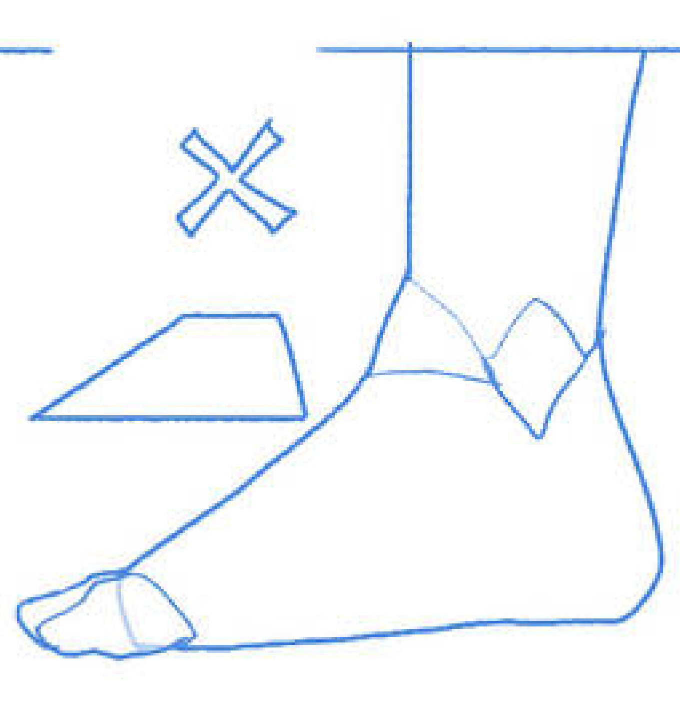




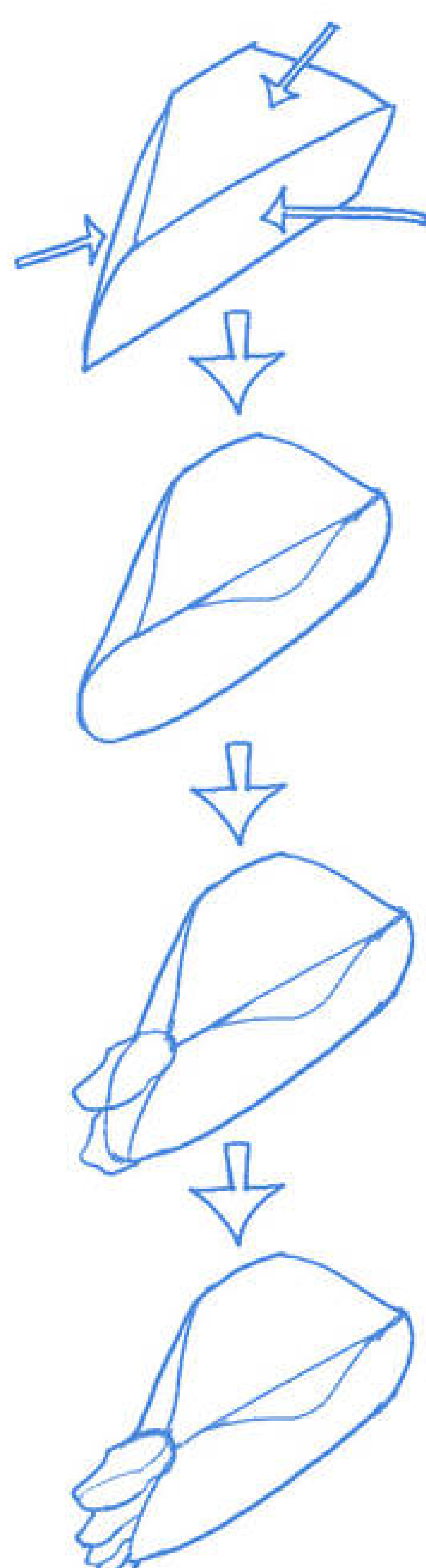
종아리 부분을 그려줄 때 너무 과하지 않은 각도로
다리가 나오거나 들어가도 상관은 없습니다

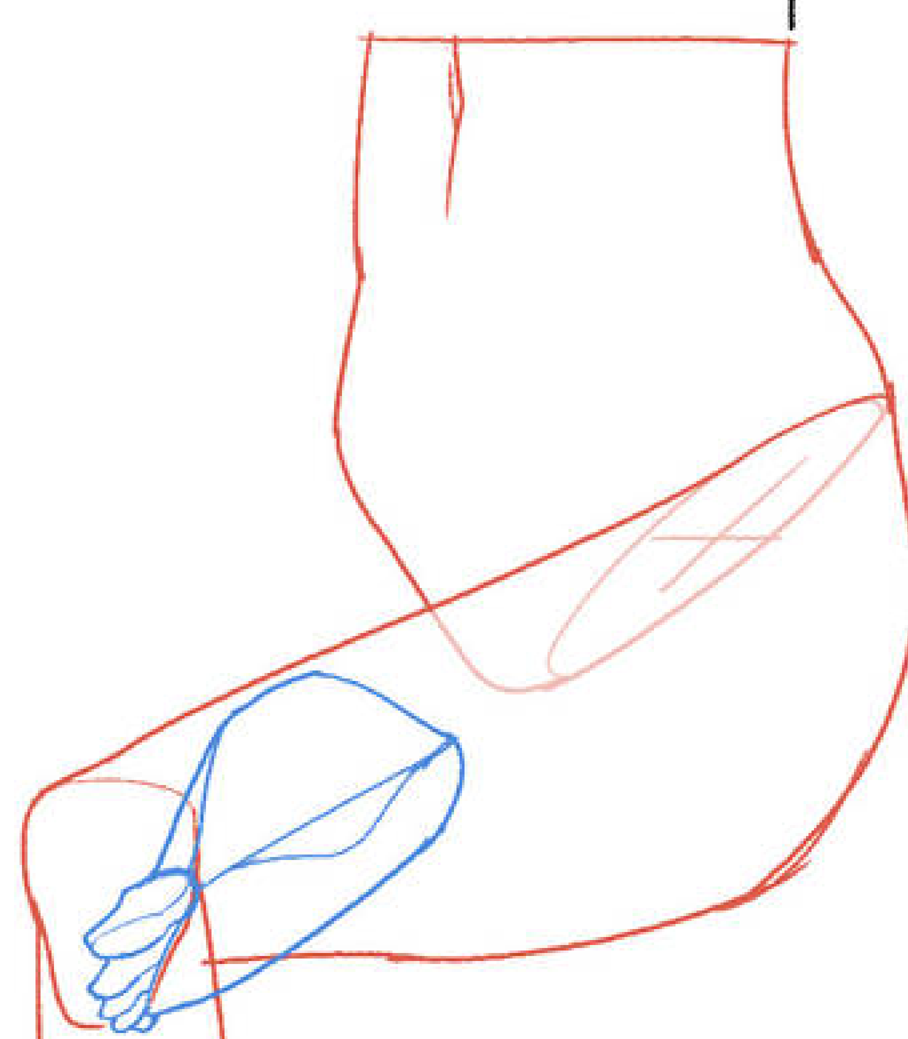






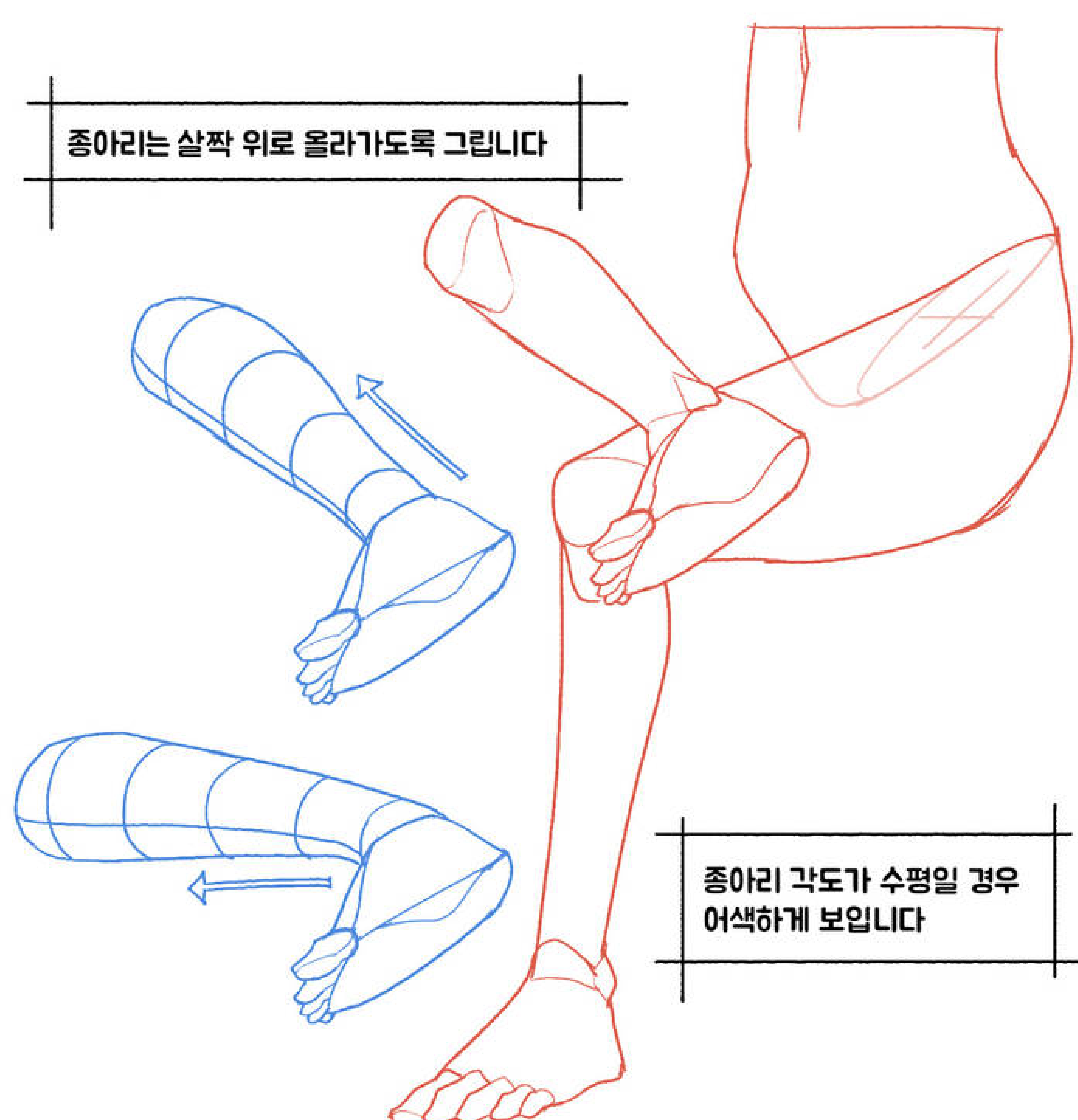
발은 현재 인체와 다리 각도에 맞춰 반 측면으로 그려져야 하고
각도가 정면이나 옆면일 경우 발의 각도 역시 맞춰 줍니다

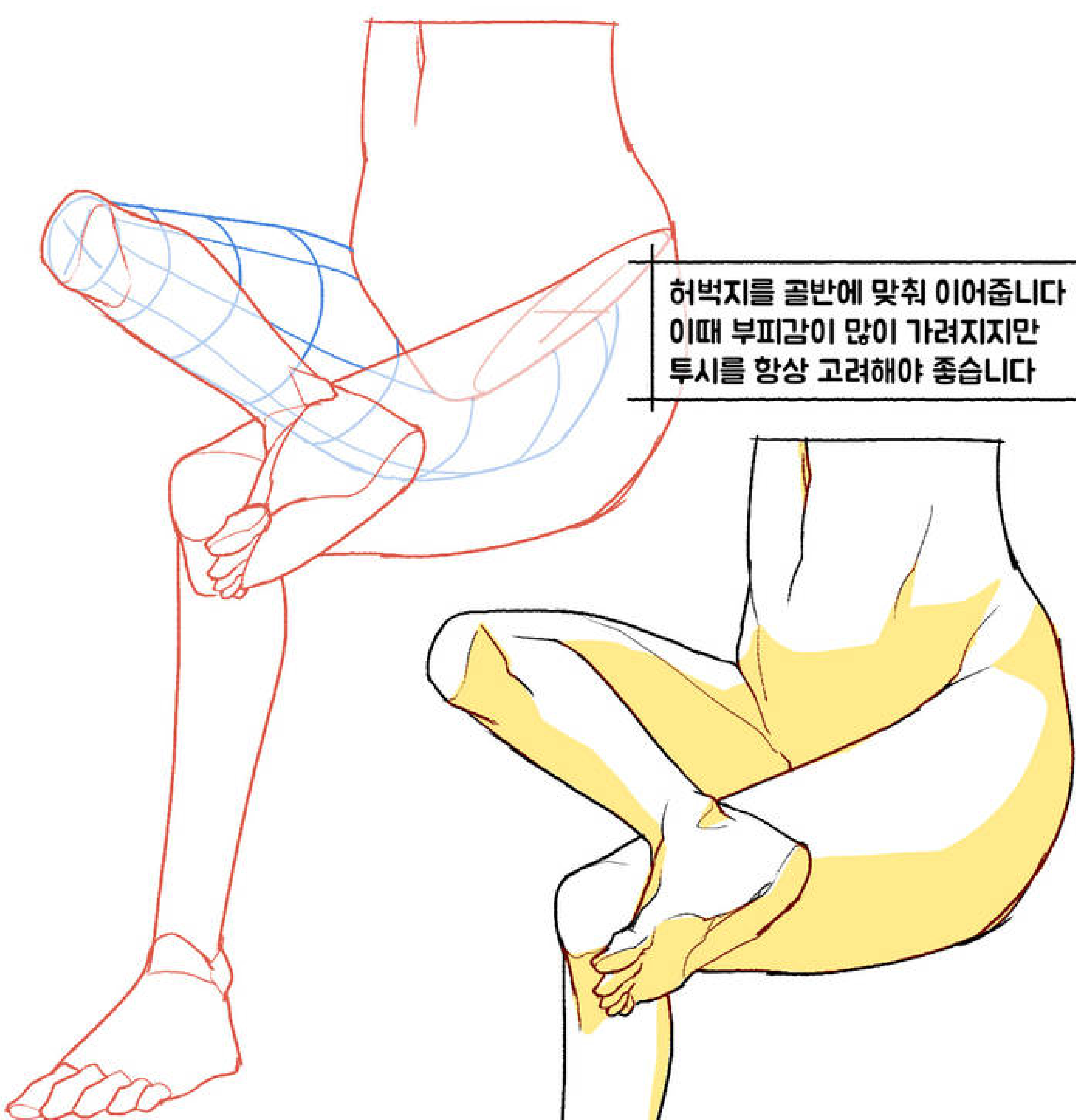




무릎 위에 반대편 발을 먼저 그려줍니다
경우에 따라 다르지만 발의 윗면, 옆면, 바닥면이
보이도록 그려주면 입체감이 더욱 살아납니다

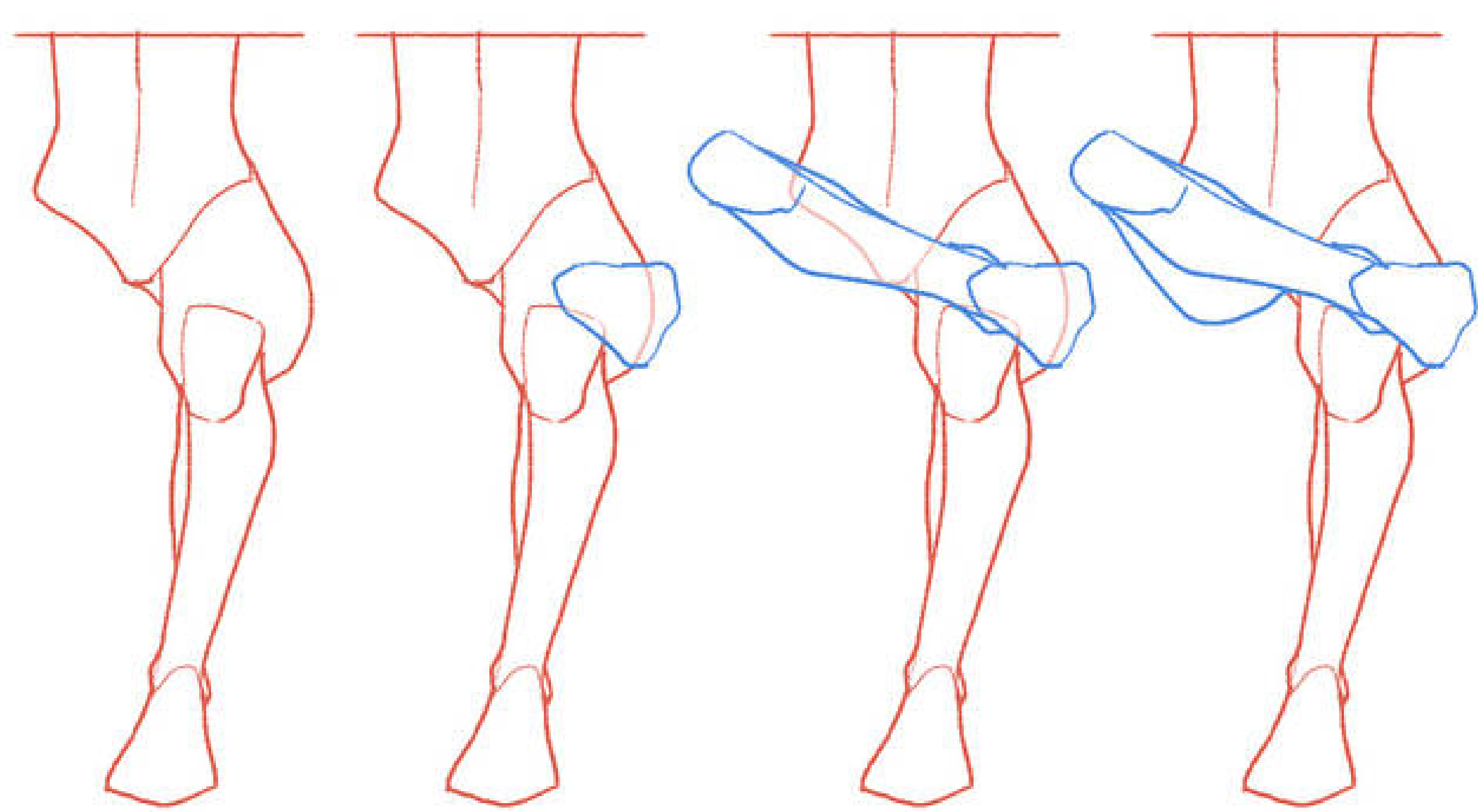






선을 정리하며 마무리합니다

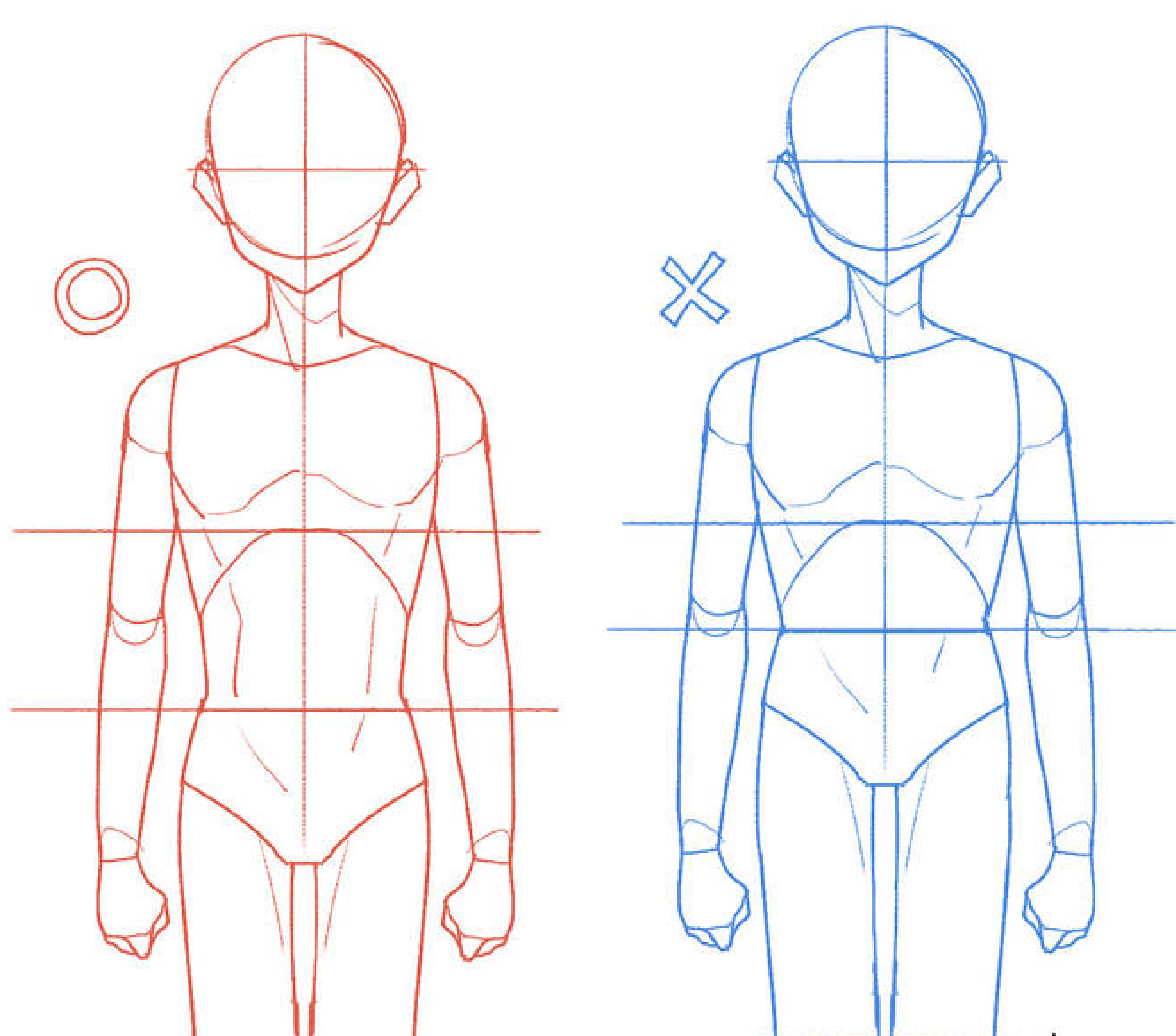
타코작가의 알아두면 좋다!!



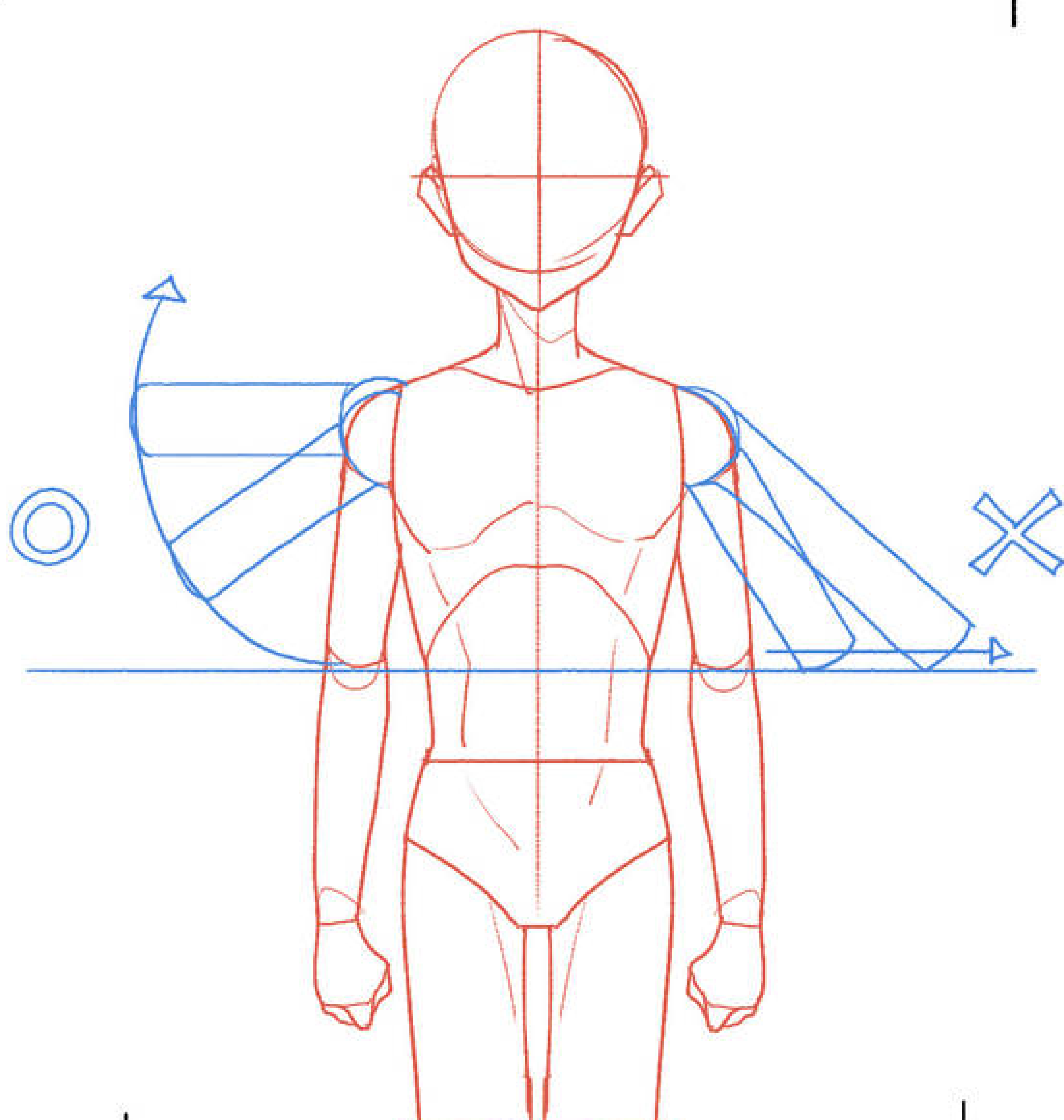


key point

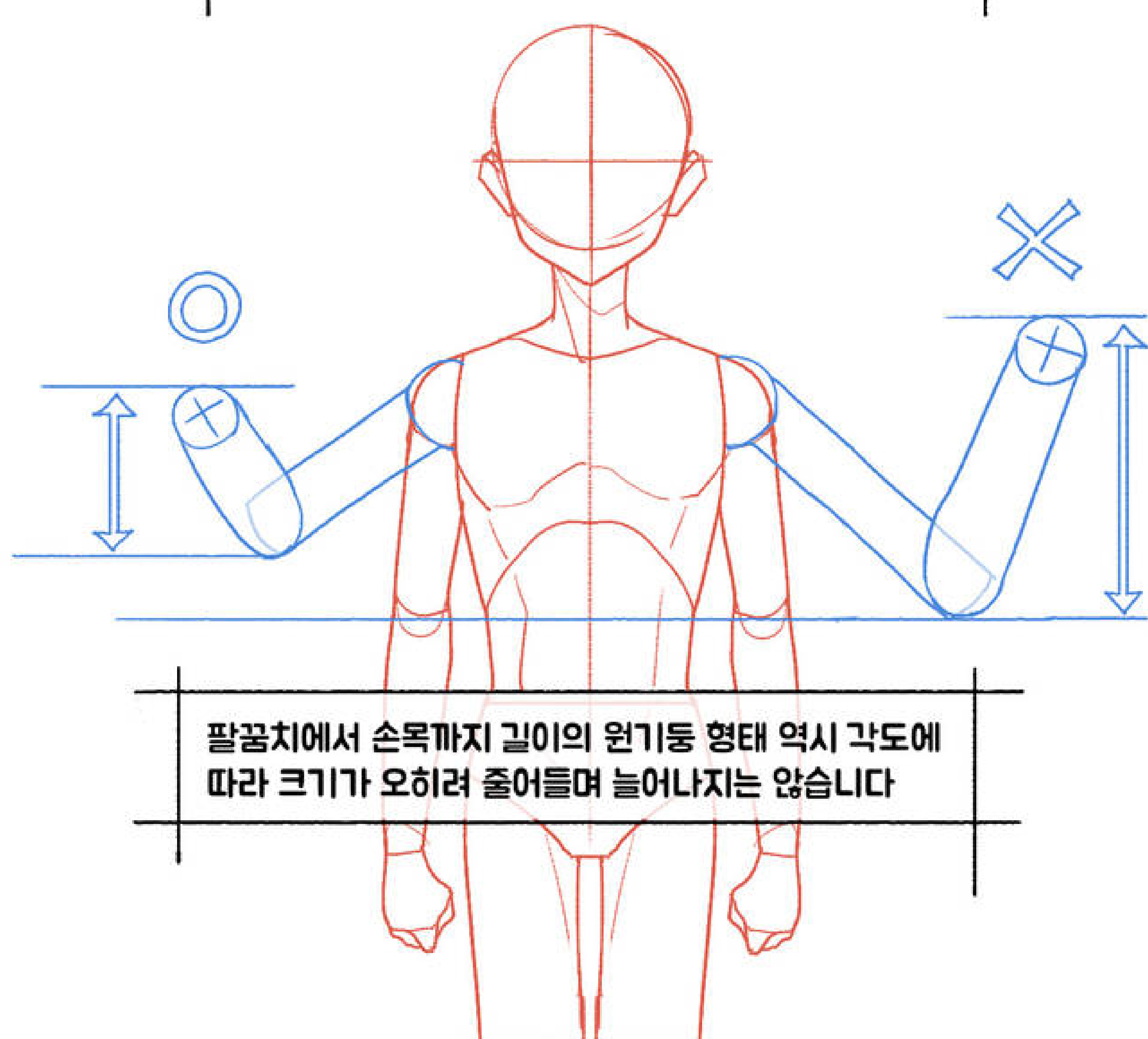
Q : 팔이 접히면 팔이 길어져 보여요



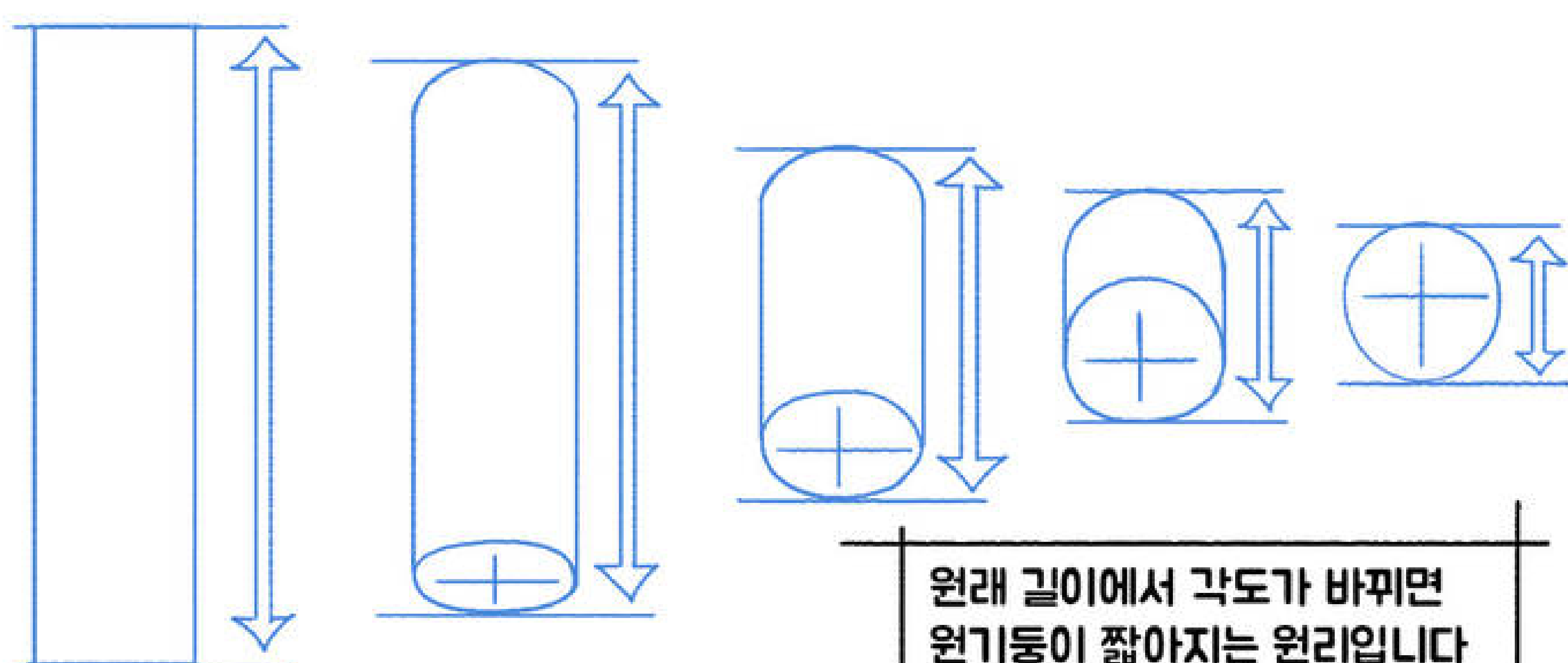
우선 팔을 적당한 길이로 그렸다 할지라도 허리가 짧거나 상체가
많이 짧다면 팔이 길어 보일 수 있으니 유의해서 그리면 좋습니다



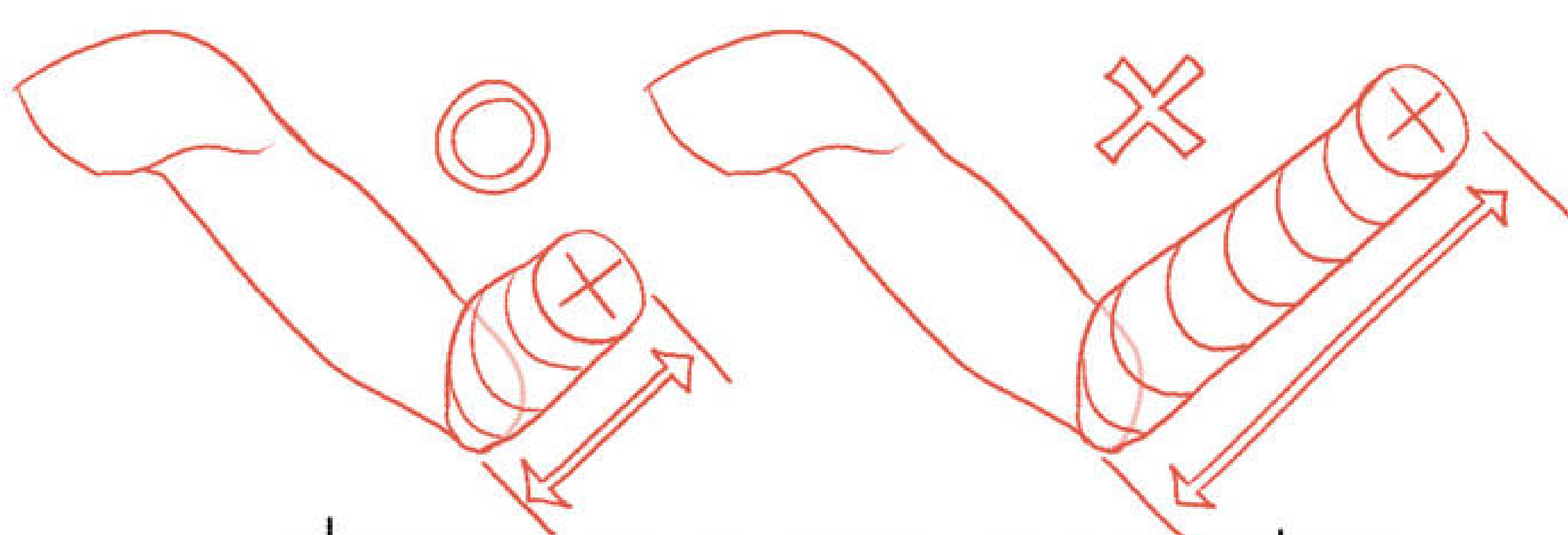
팔이 접히거나 올라가면 기존 팔 길이에서 곡선을
그리며 길이를 측정해 그려주는 것이 좋습니다
팔의 각도에 변화가 있는데 수평으로 길이를 맞추면
팔이 많이 길어지는 문제가 발생하게 됩니다



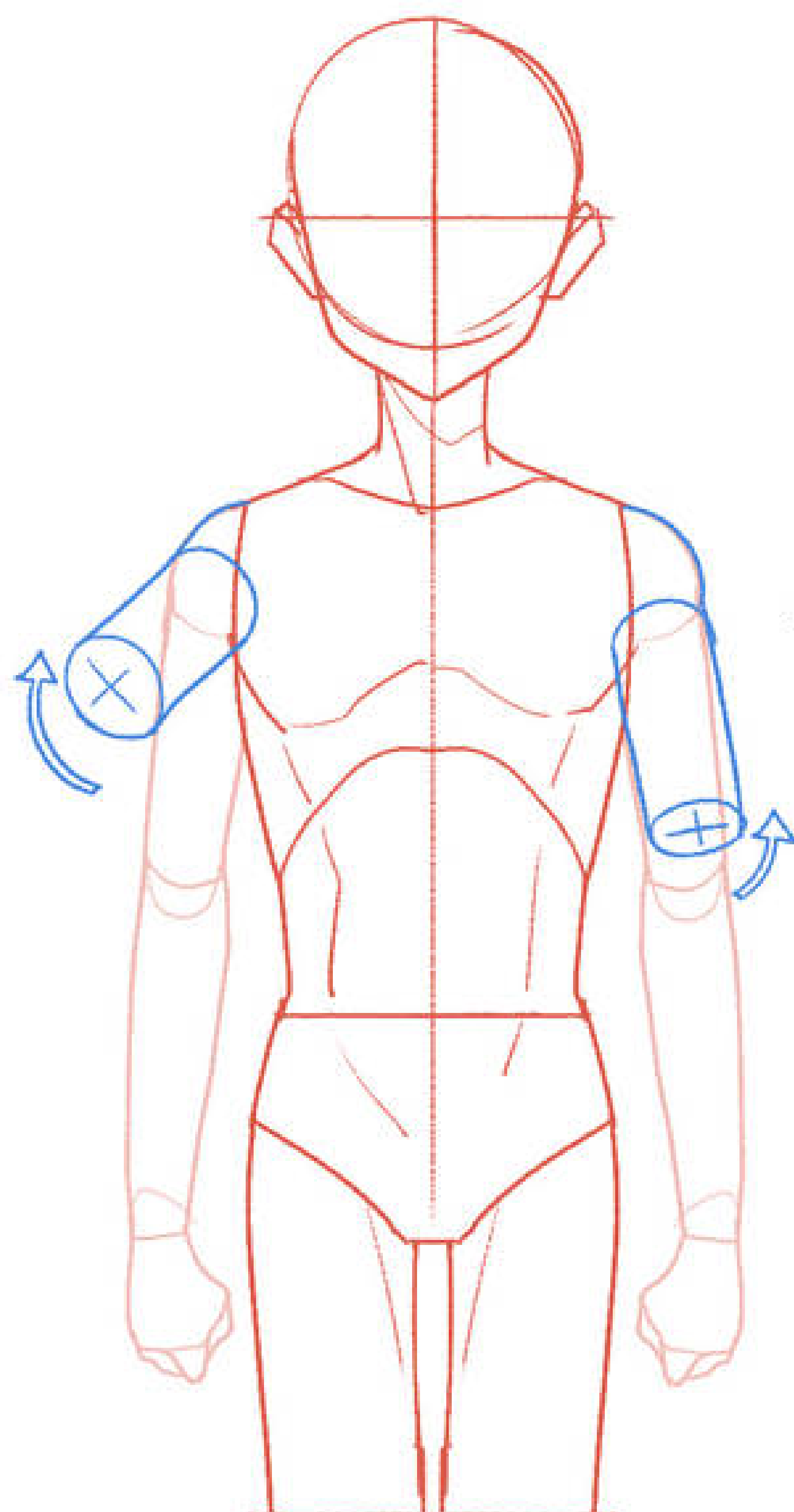
팔꿈치에서 손목까지 길이의 원기둥 형태 역시 각도에
따라 크기가 오히려 줄어들며 늘어나지는 않습니다



원래 길이에서 각도가 바뀌면
원기둥이 짧아지는 원리입니다



위의 설명을 토대로 원기둥을 적용한 방식입니다



어깨부터 팔꿈치 부분까지의
원기둥을 응용해서 그려봅니다



팔꿈치에서 손목 부분까지의 원기둥을 각도를 만들어 그려봅니다

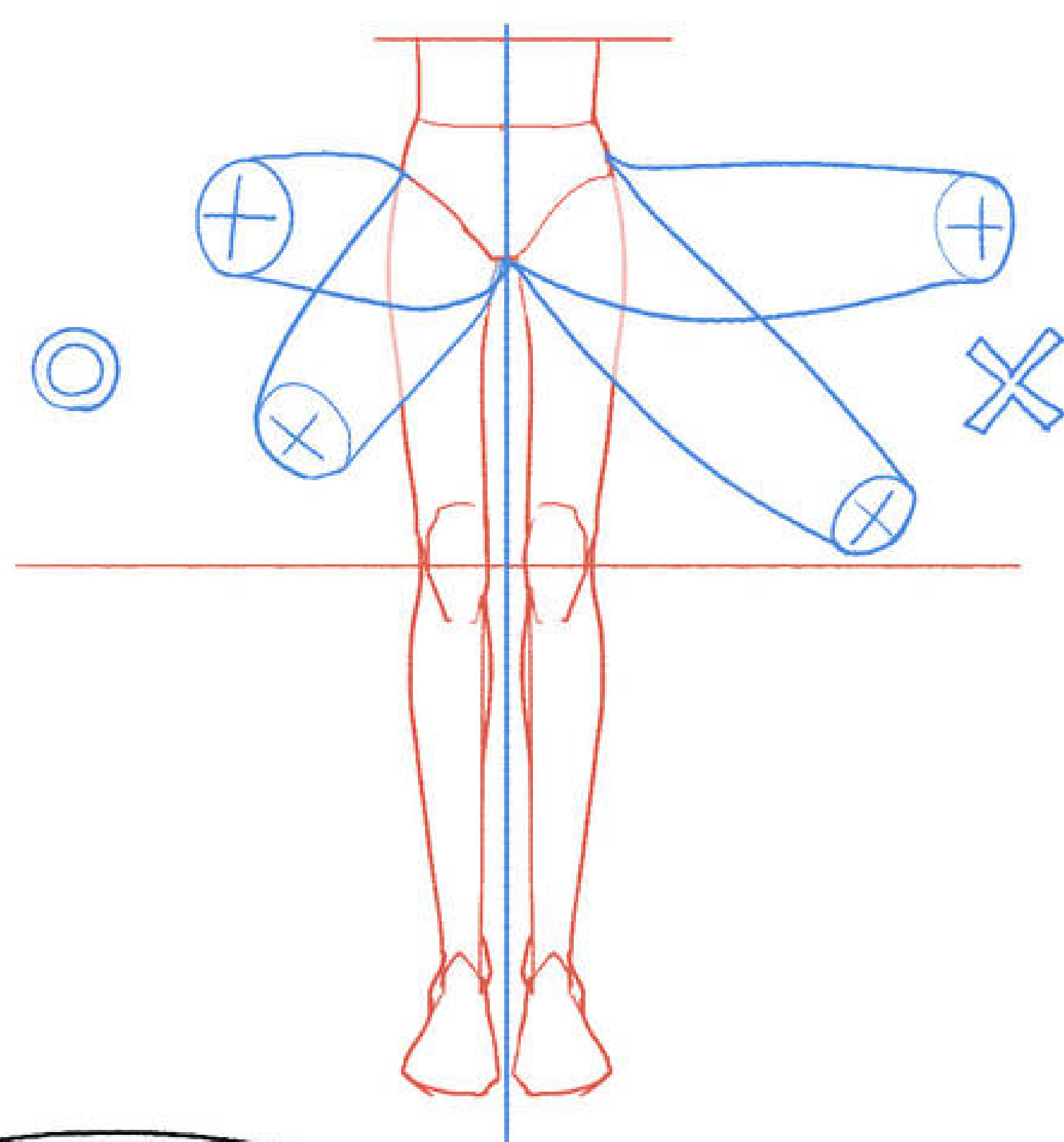


팔 길이가 맞는지 확인하고
손과 캐릭터 디테일을 추가합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



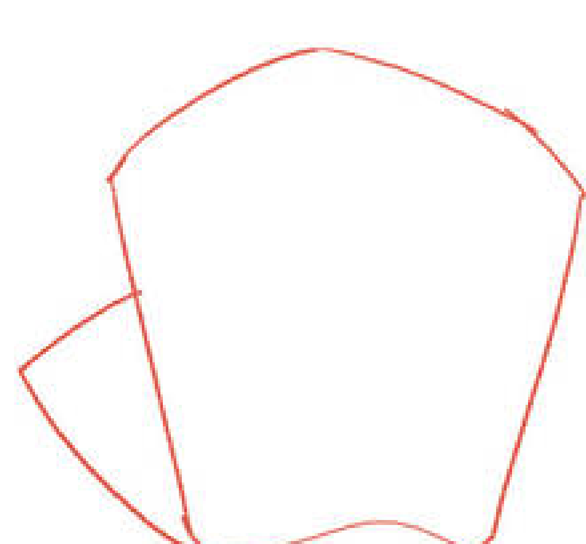
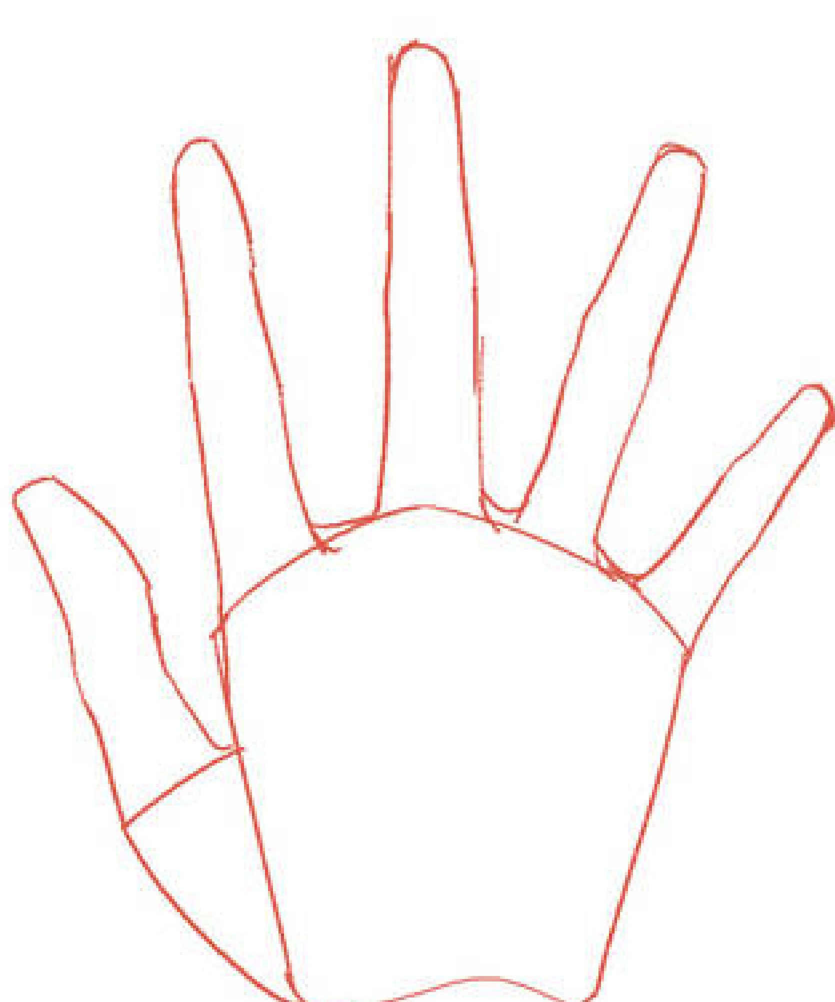
팔 길이와 같은 원리로 다리
역시 원기둥 형태이기 때문에
각도가 바뀌면서 짧아지는
형태로 만들어 줍니다



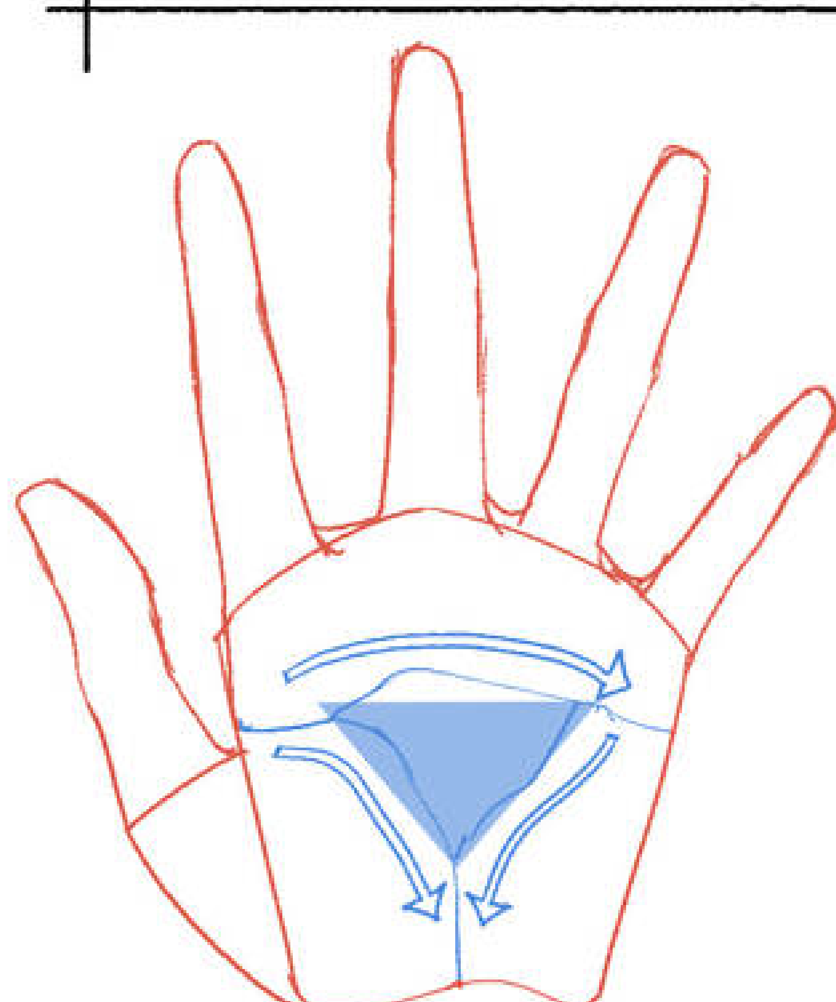
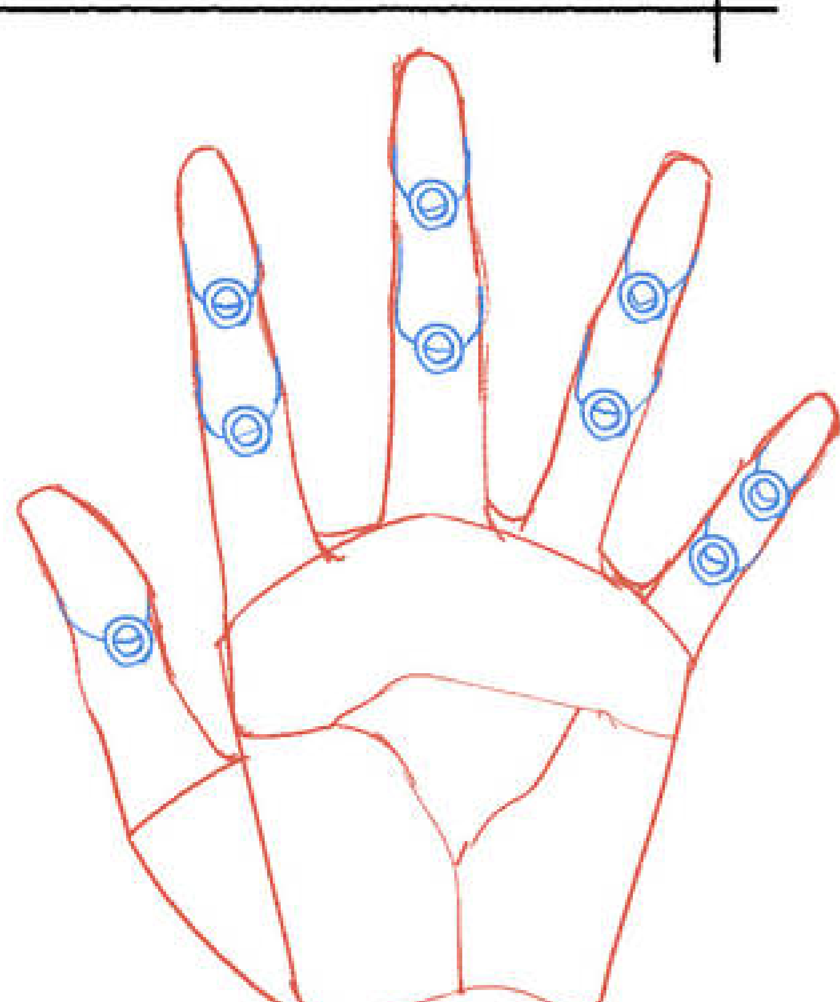
key point

Q : 손바닥 덩어리랑 손금을 모르겠어요

웹툰에서 손과 관련 연재된 내용을 참고하면 좋습니다

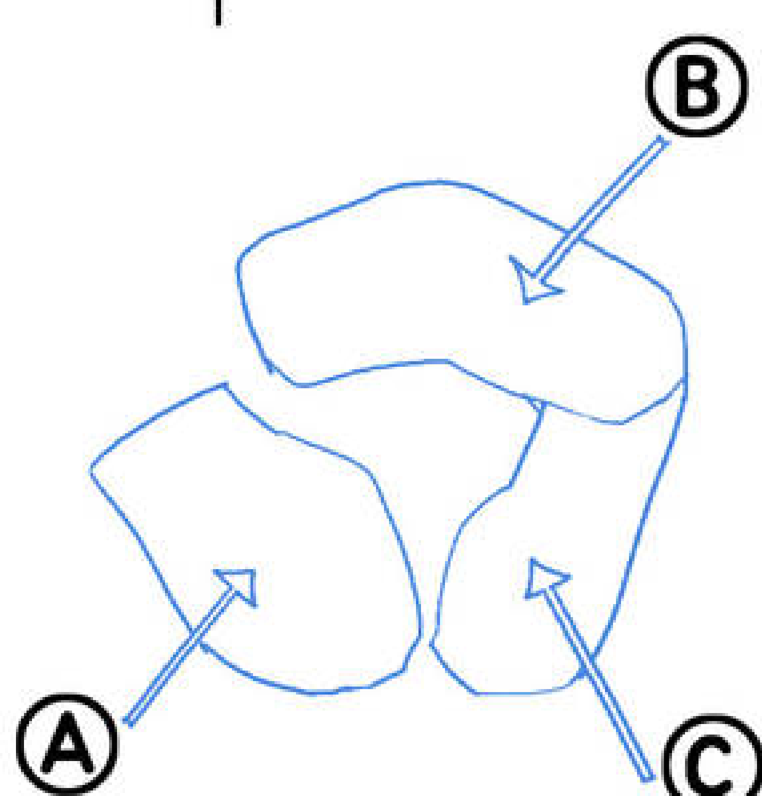
손바닥 가운데 삼각형과 비슷한 형태를 띠면서 세 덩어리로 분류합니다

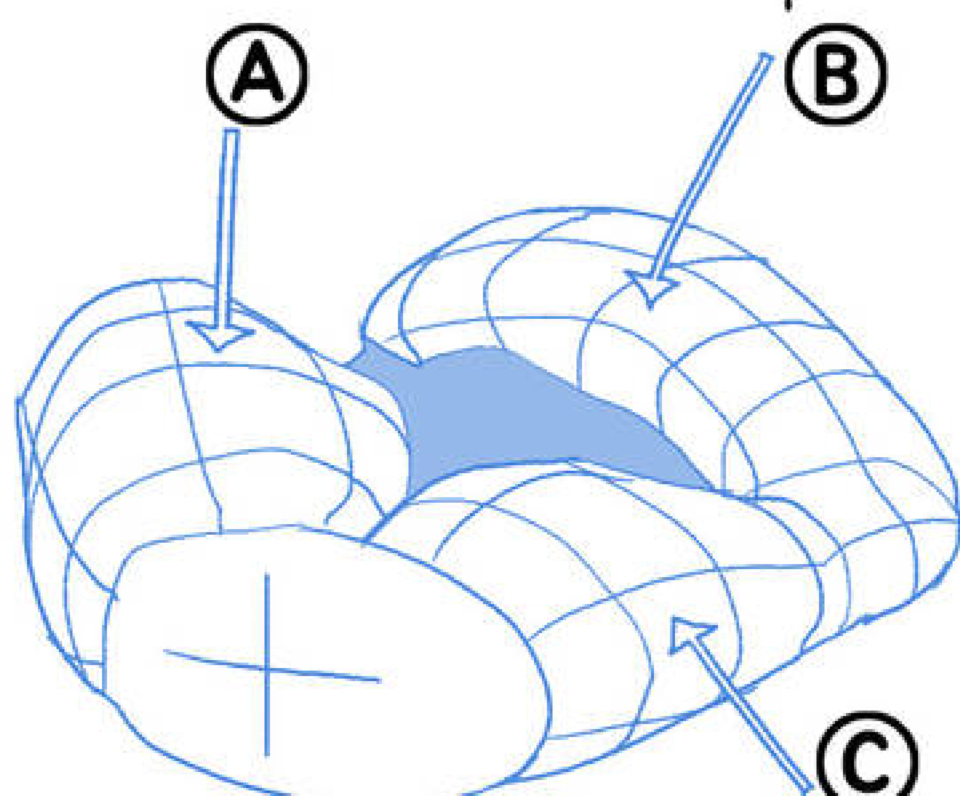



손바닥 라인을 만들고 손가락 관절을 나눠줍니다

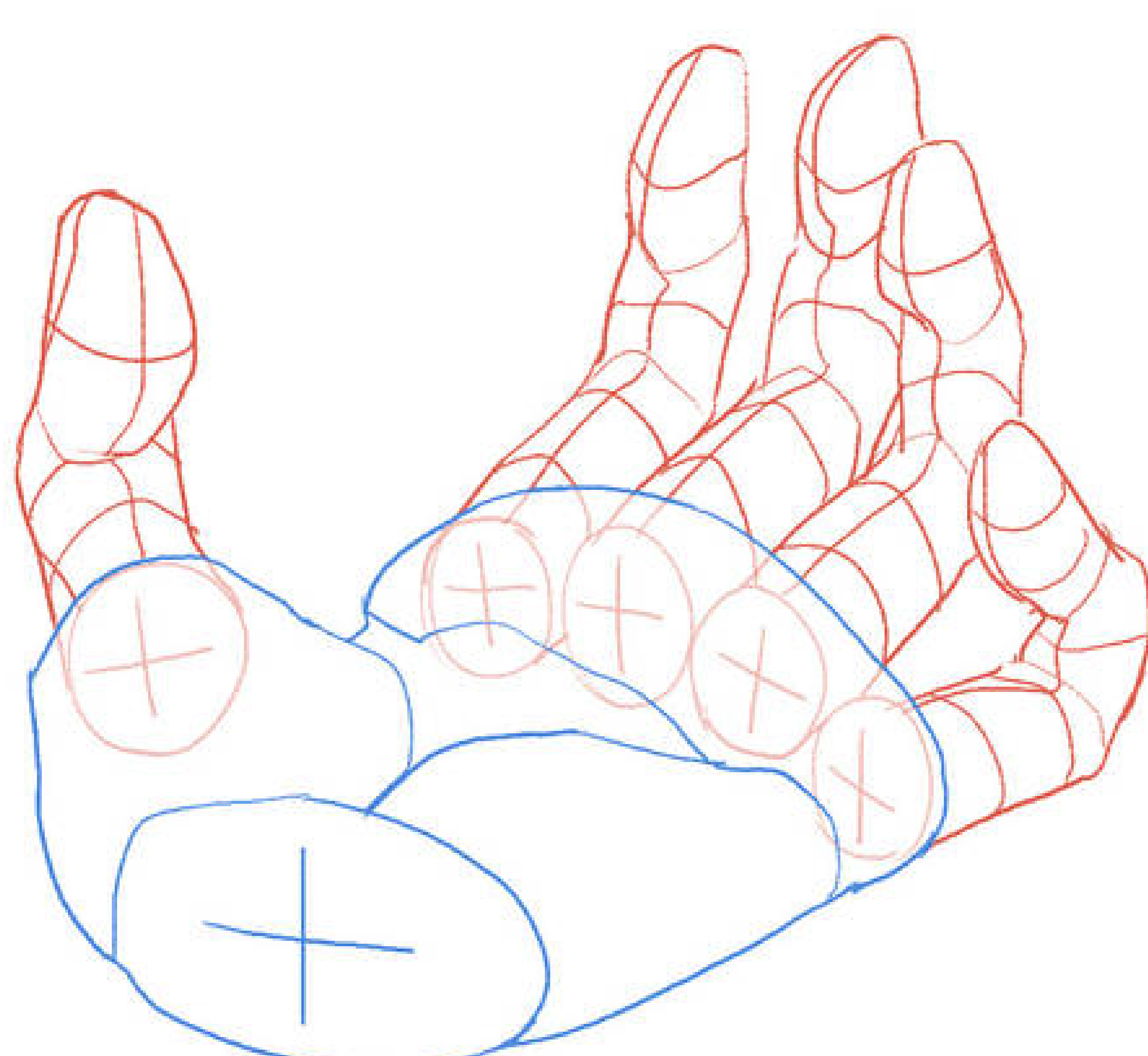


자연스러움을 위해 선의 일부를 지워가며 손금을 만들어 줍니다

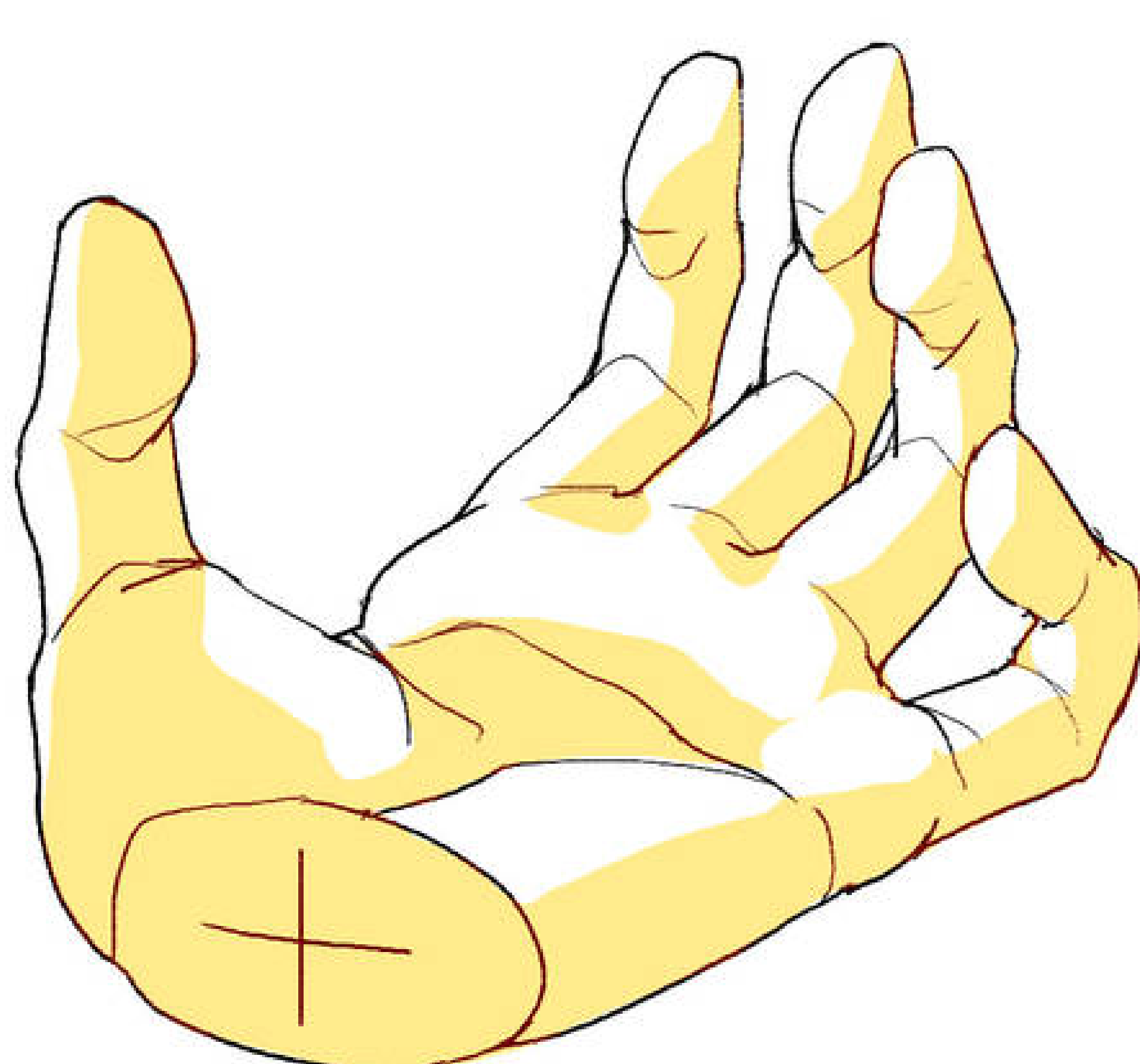




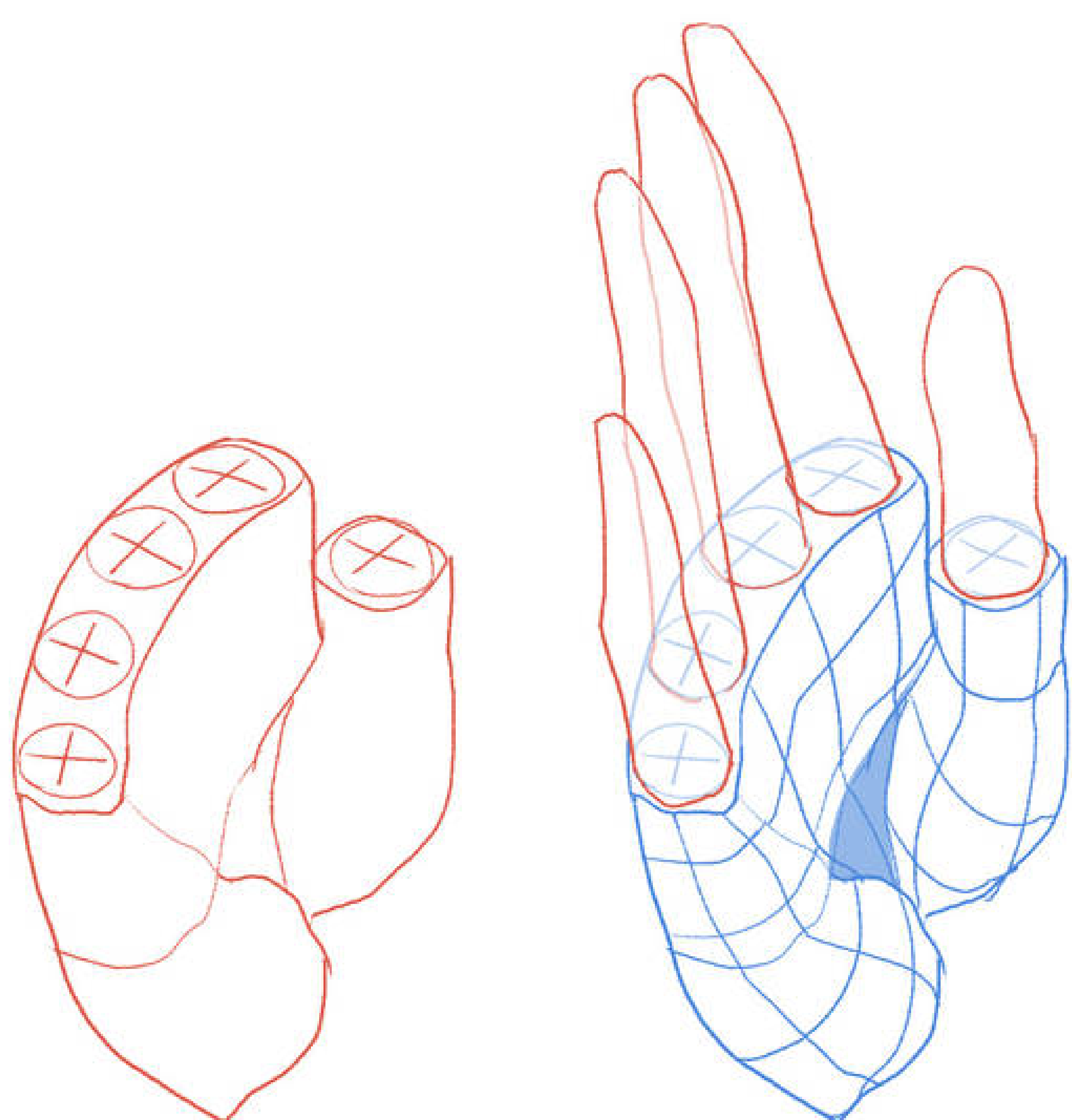
A, B, C로 손바닥 덩어리가 나뉘며 중간 부분은 들어간 형태입니다



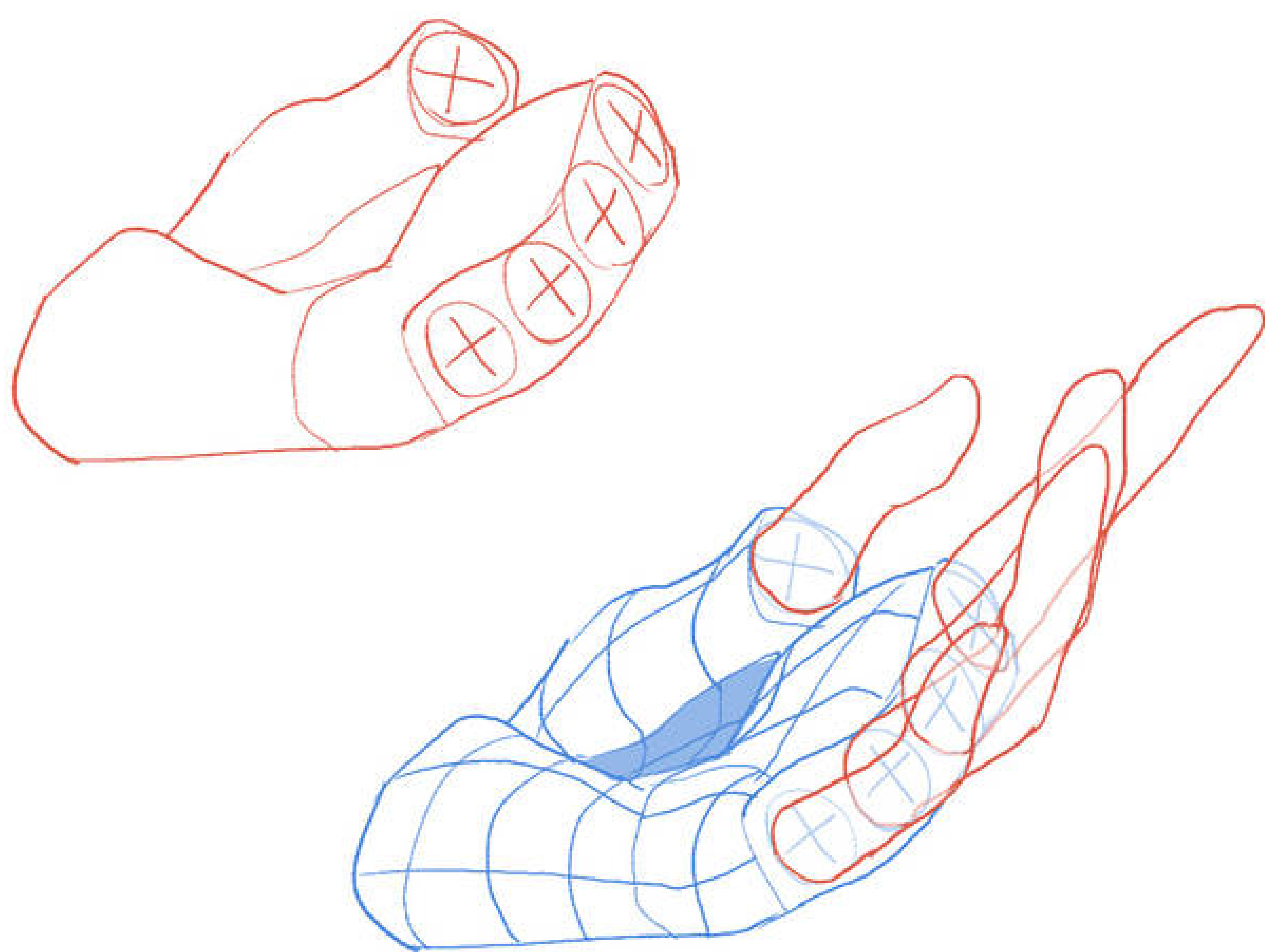
투시된 각도나 손바닥 덩어리를 고려해서 손가락을 그려야 합니다



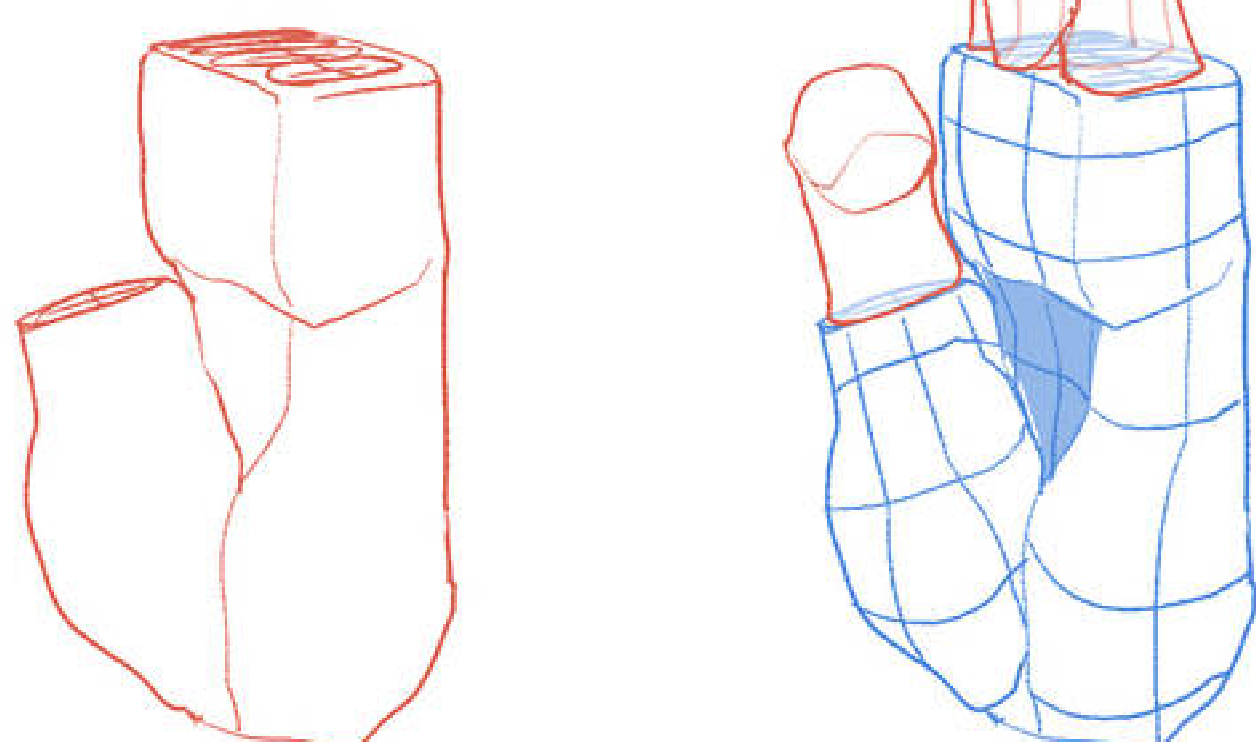
손가락, 손바닥 덩어리를 나눈 선의 일부를 지우고 정리하며 마무리합니다



손바닥 되는 형태를 그려준 후 손가락을 그리는 게 안정적으로 표현됩니다

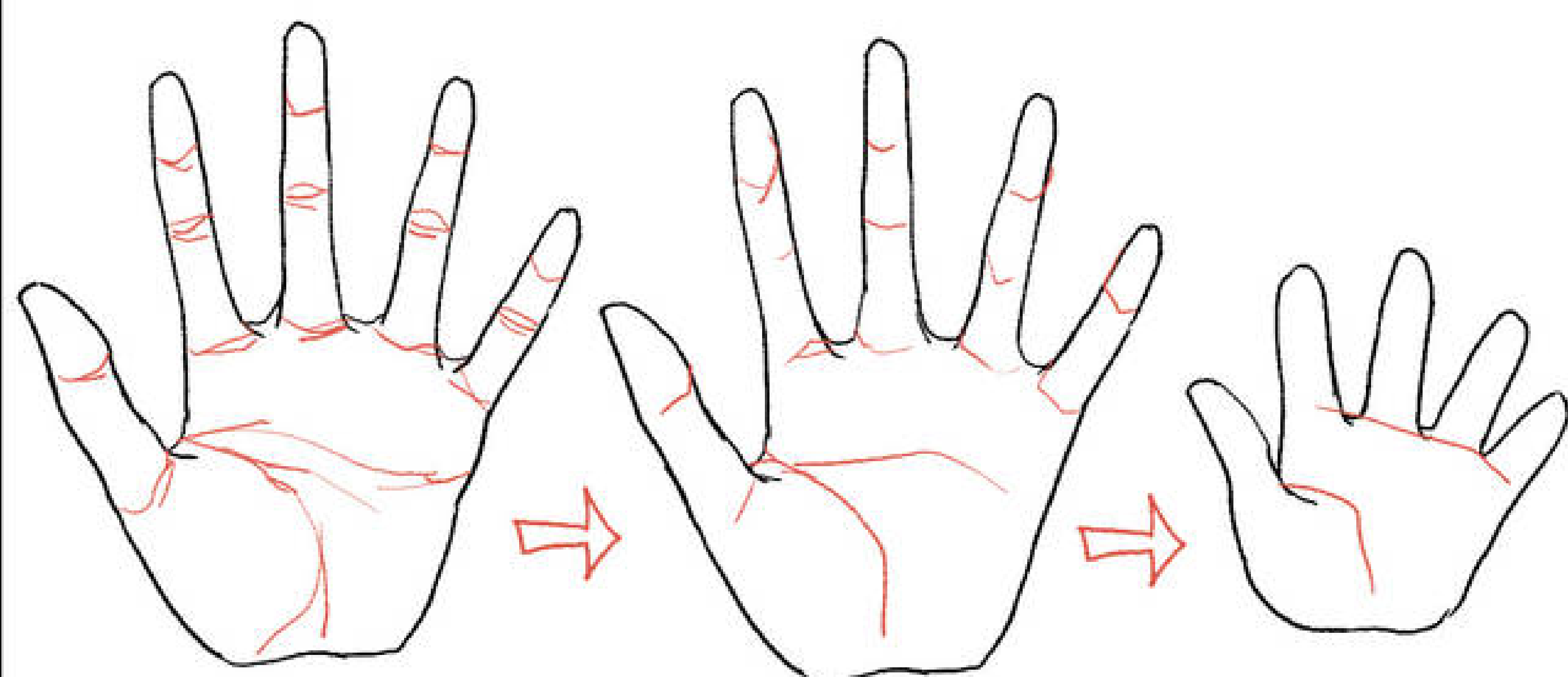


각도에 따라 형태가 조금씩 다르게 변하지만
손바닥 중앙을 움푹 들어가게 덩어리 잡아줍니다



엄지와 연결된 손바닥 덩어리가 가장 튀어나와 있습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



손금으로 표현된 선 개수에
따라 사실적이거나 단순화된
만화 형태로 보이기 때문에
그림체에 맞춰주는 게 좋습니다



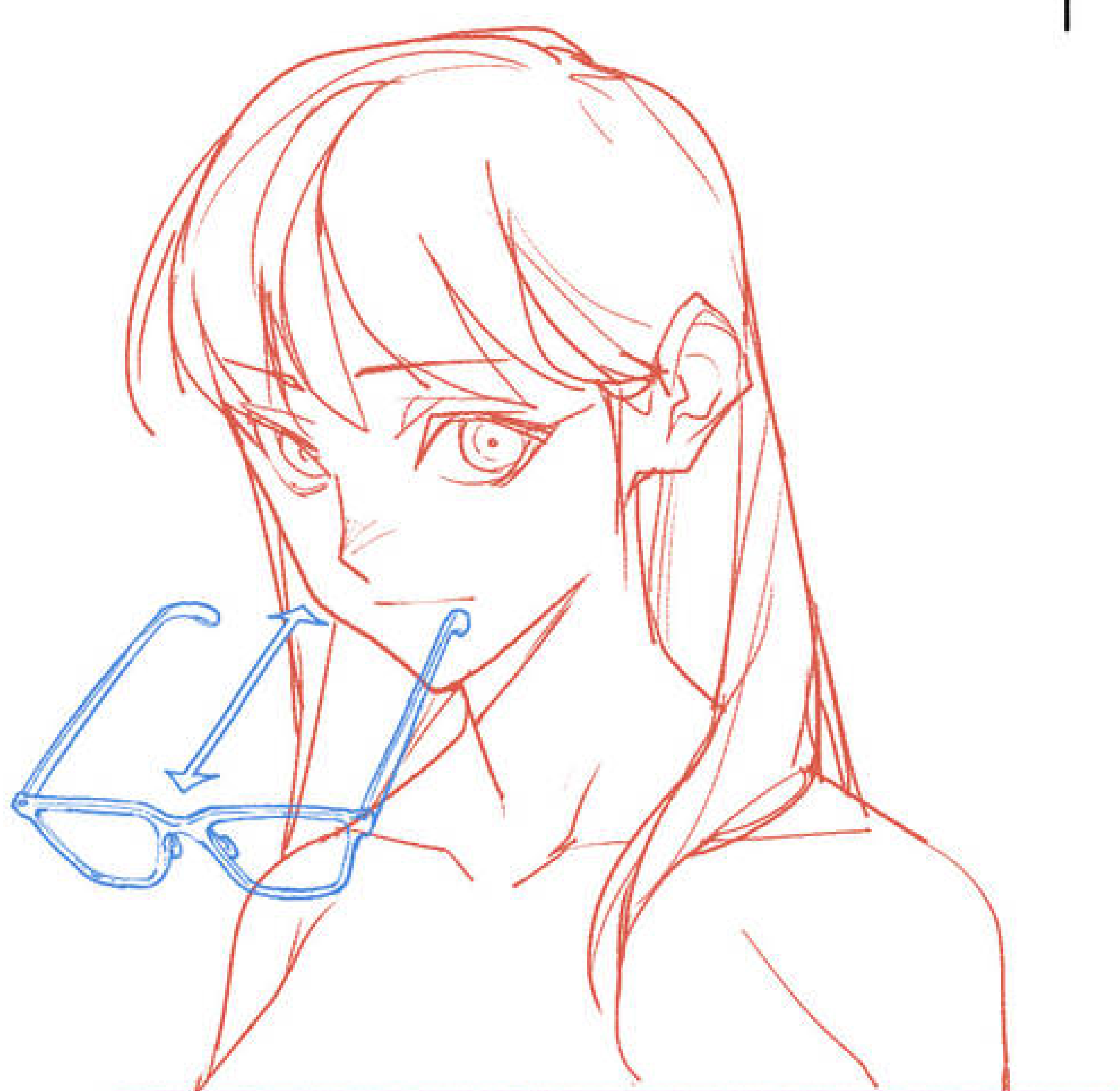
key point

Q : 안경 쓰거나 벗을 때를 그려주세요

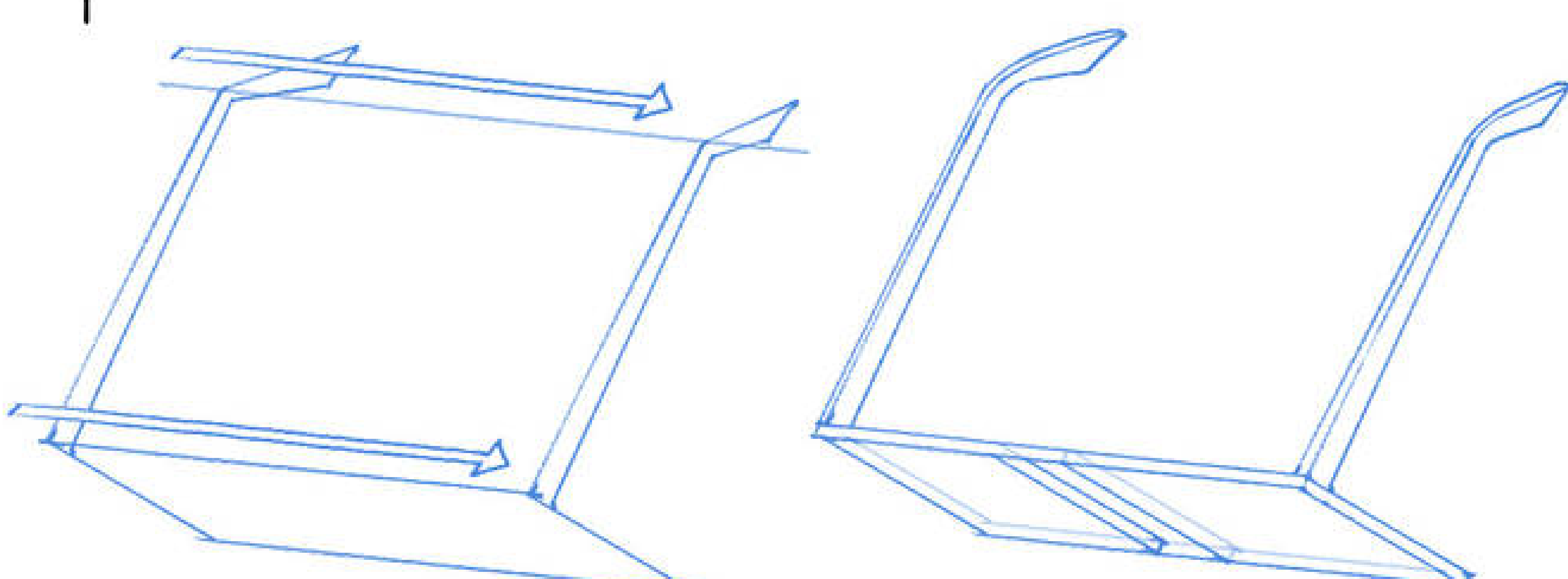
43화 안경 쓴 얼굴을 참고하면 좋습니다



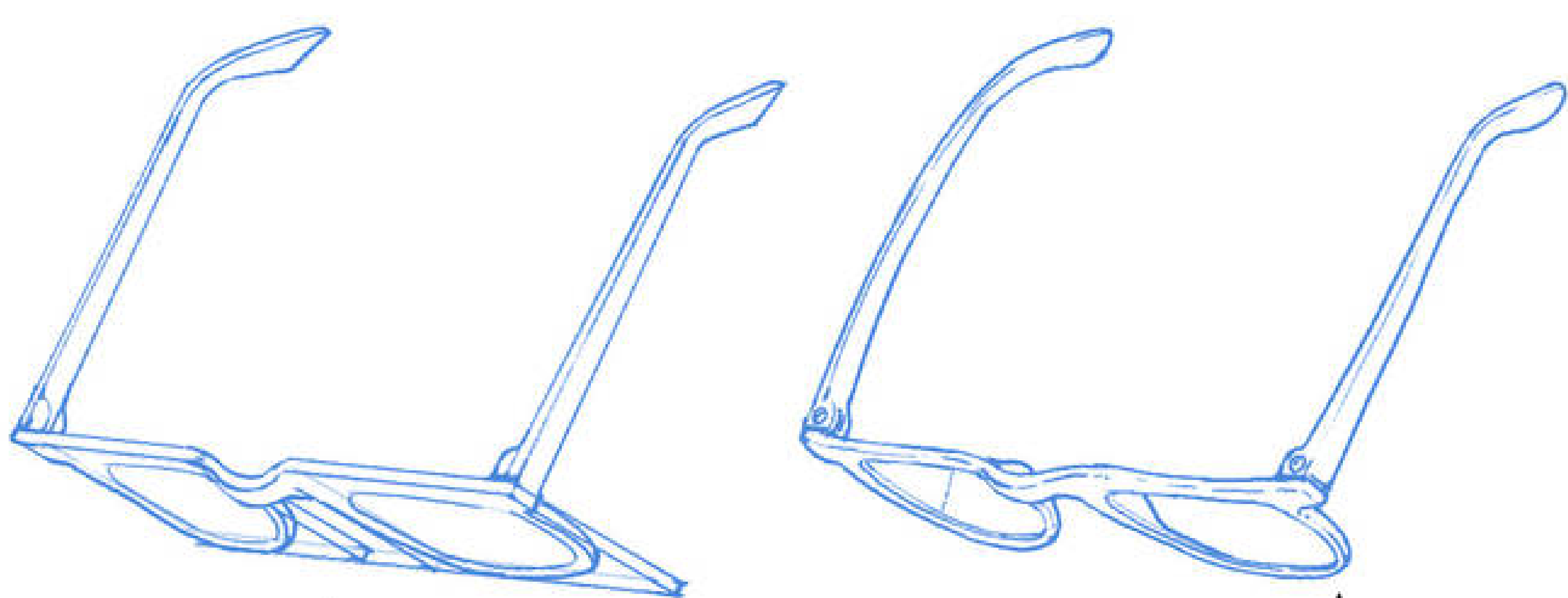
안경과 인체의 입체가 잘 보이는 반 측면 형태로 적용해봅니다



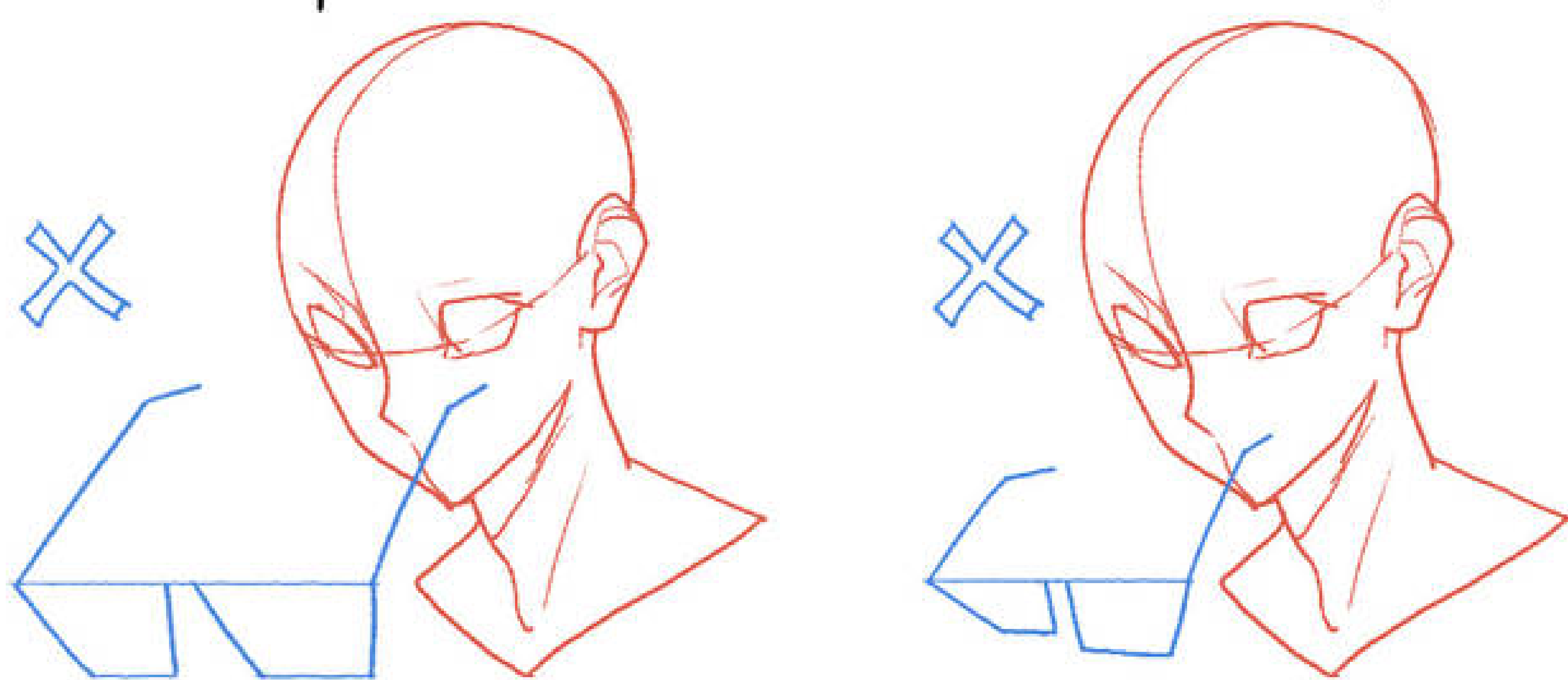
안경을 눕힌 상태로 얼굴보다 대각선 방향 아래에 위치하게 해주고 그려줍니다



먼저 선으로 안경의 투시를 맞춰 길이와 형태가 크게
삐뚤어지지 않게 해주고 두께감을 만들어 줍니다



딱딱한 선을 부드럽게 바꾸며 디테일을 올려줍니다



안경이 얼굴보다 너무 크게 그려지거나 안경의
투시가 삐뚤어 보이지 않도록 주의합니다



손등과 손바닥에서 검지가 그려질 부분이 안경다리 앞쪽에 오도록 맞춰줍니다



검지와 엄지 순으로 그리며 손가락 끝부분이 안경다리를 잡아줍니다



나머지 손가락을 접힌 상태로 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



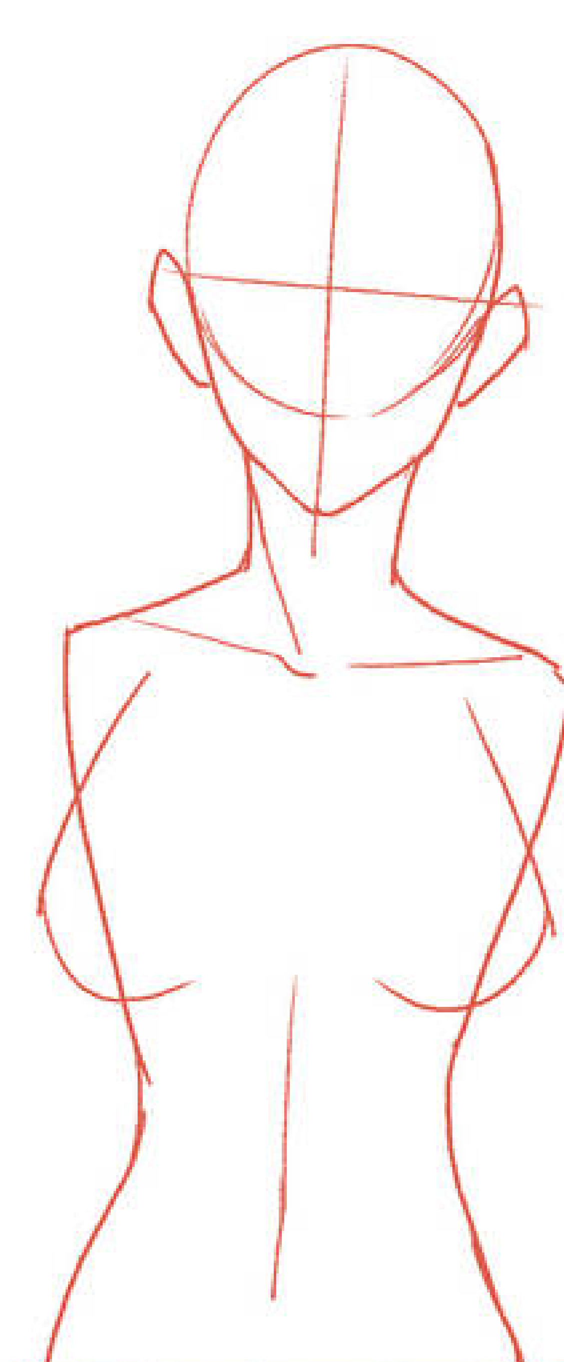


안경을 쓰거나 벗는 자세로는
위와 같은 방식이 동일하며
다음 컷에서 해당 캐릭터가
안경을 쓰고 안 쓰는 차이에
따라 구별할 수 있게 됩니다

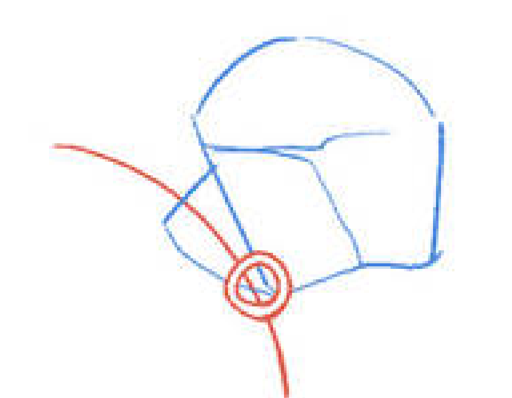


key point

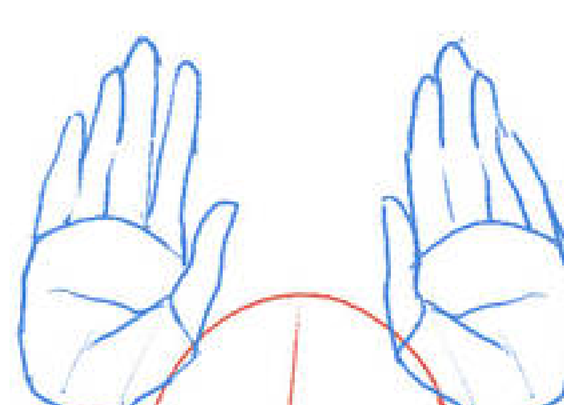
Q : 손으로 토끼 귀를 만든 모습을 알려주세요



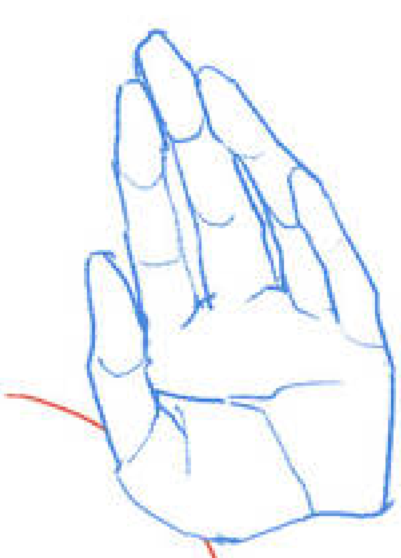
캐릭터의 상체를 먼저 그립니다





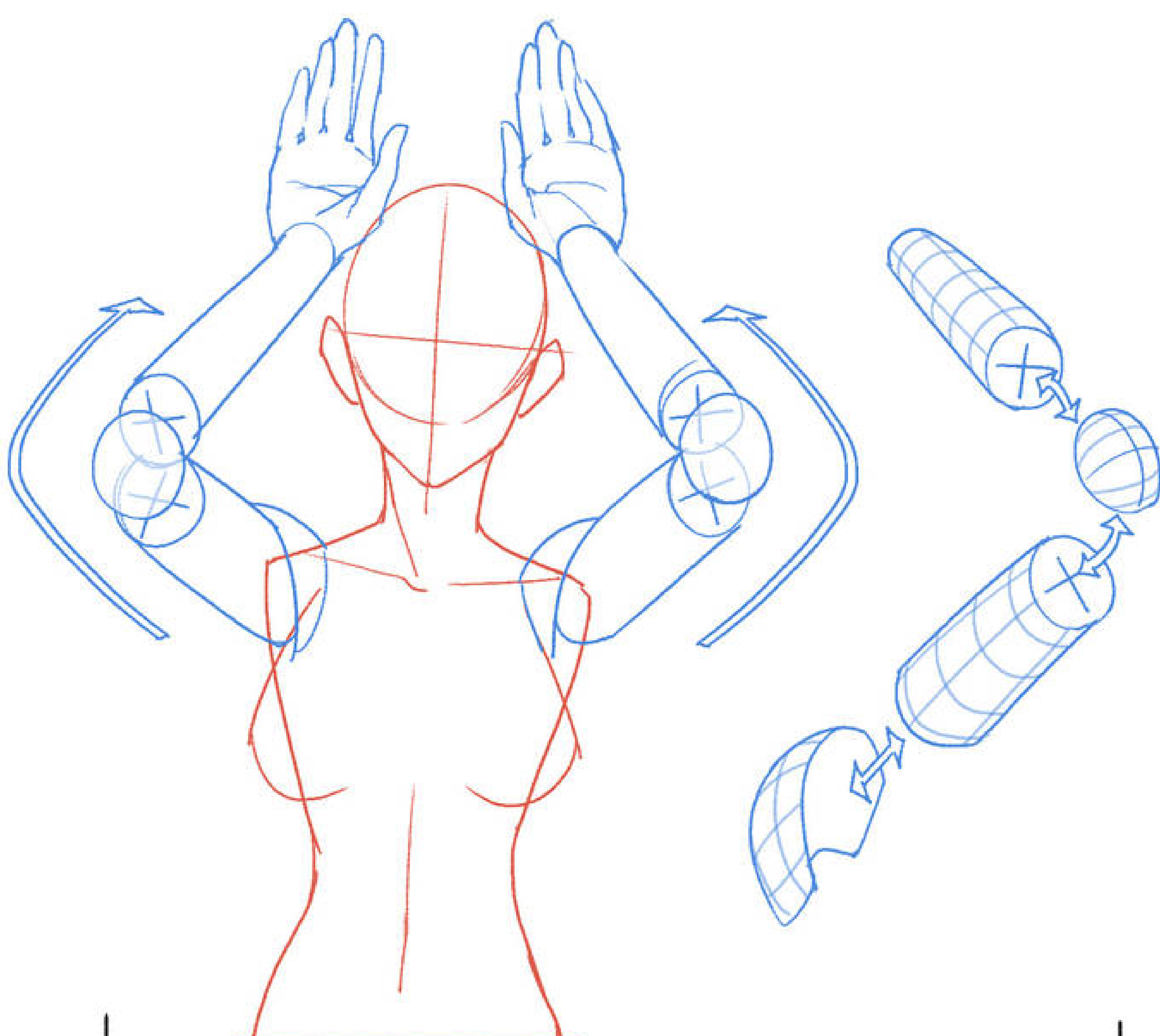


손바닥 부분을 보이게 하고 엄지의 부분과 머리 윗부분을 닿게 해줍니다

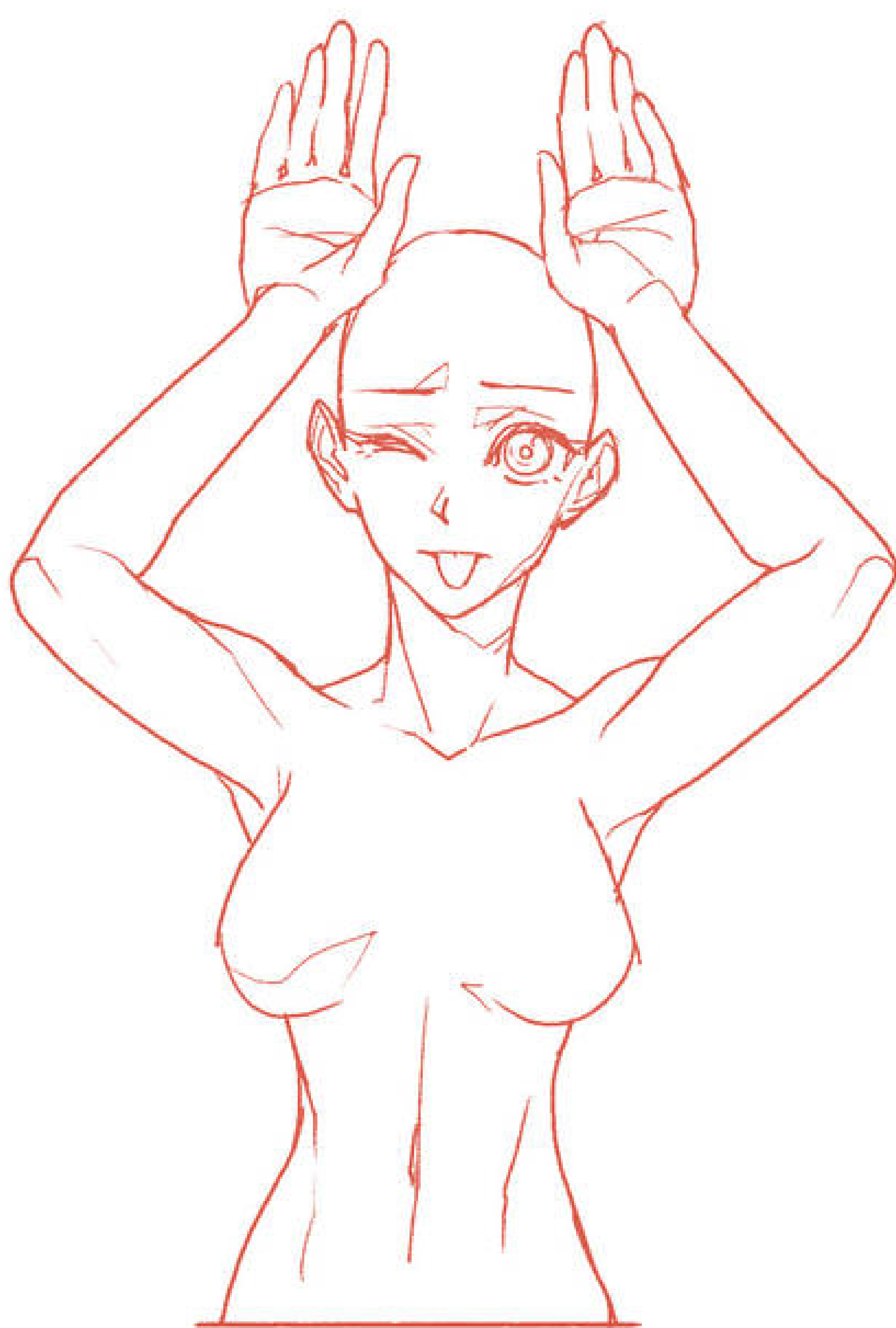




손가락을 모아서 형태를 만들고 디테일을 잡아갑니다



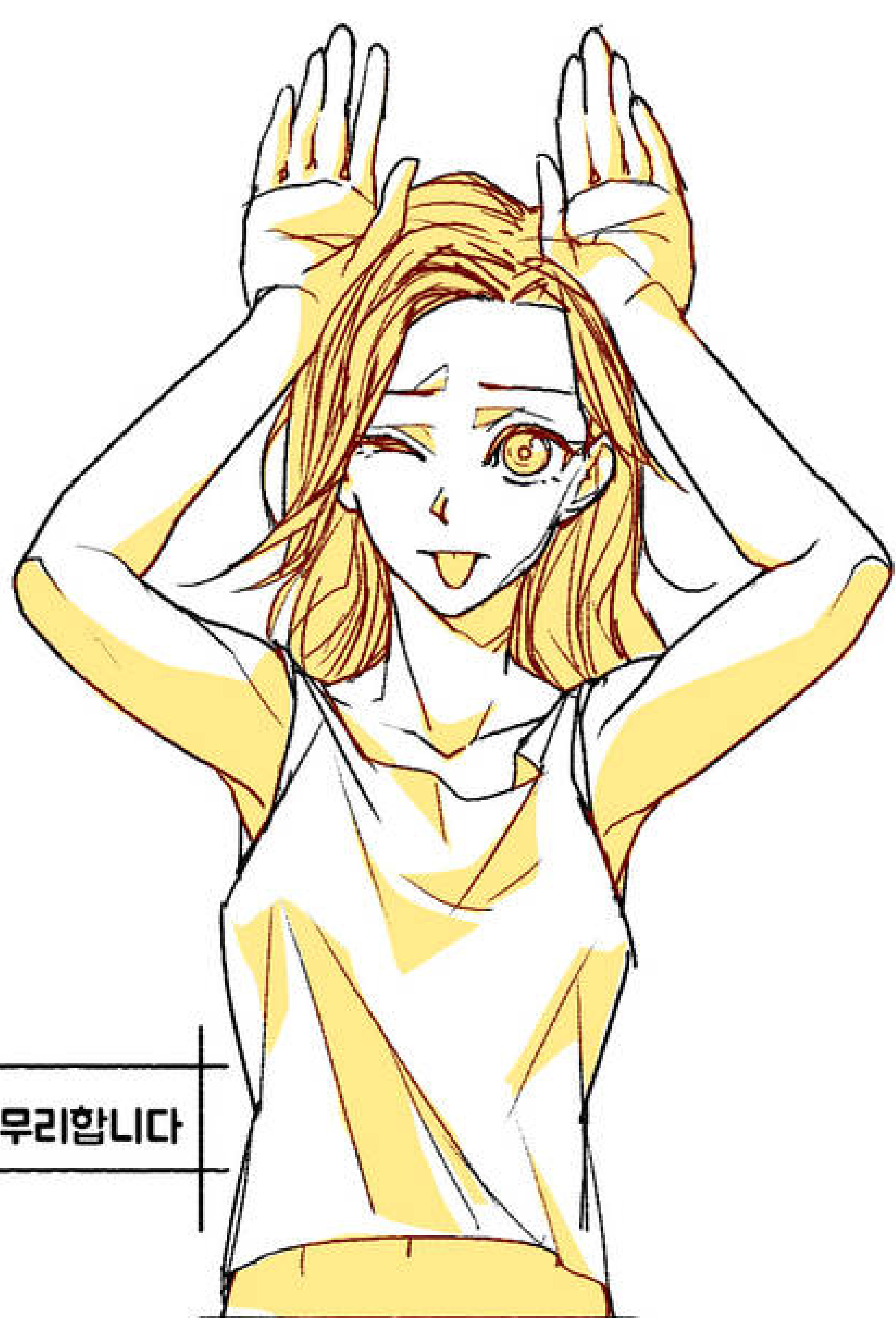
어깨 부분에서 팔꿈치까지 양팔이 조금 벌어진 상태에서 앞으로 나오고
팔꿈치에서 손목까지 뒤로 들어가는 원기둥 형태로 그리면 됩니다



딱딱한 인체의 느낌을 부드럽게 바꿔 캐릭터를 정리합니다



캐릭터 인체에 맞춰 머리카락과 옷을 추가로 그려줍니다



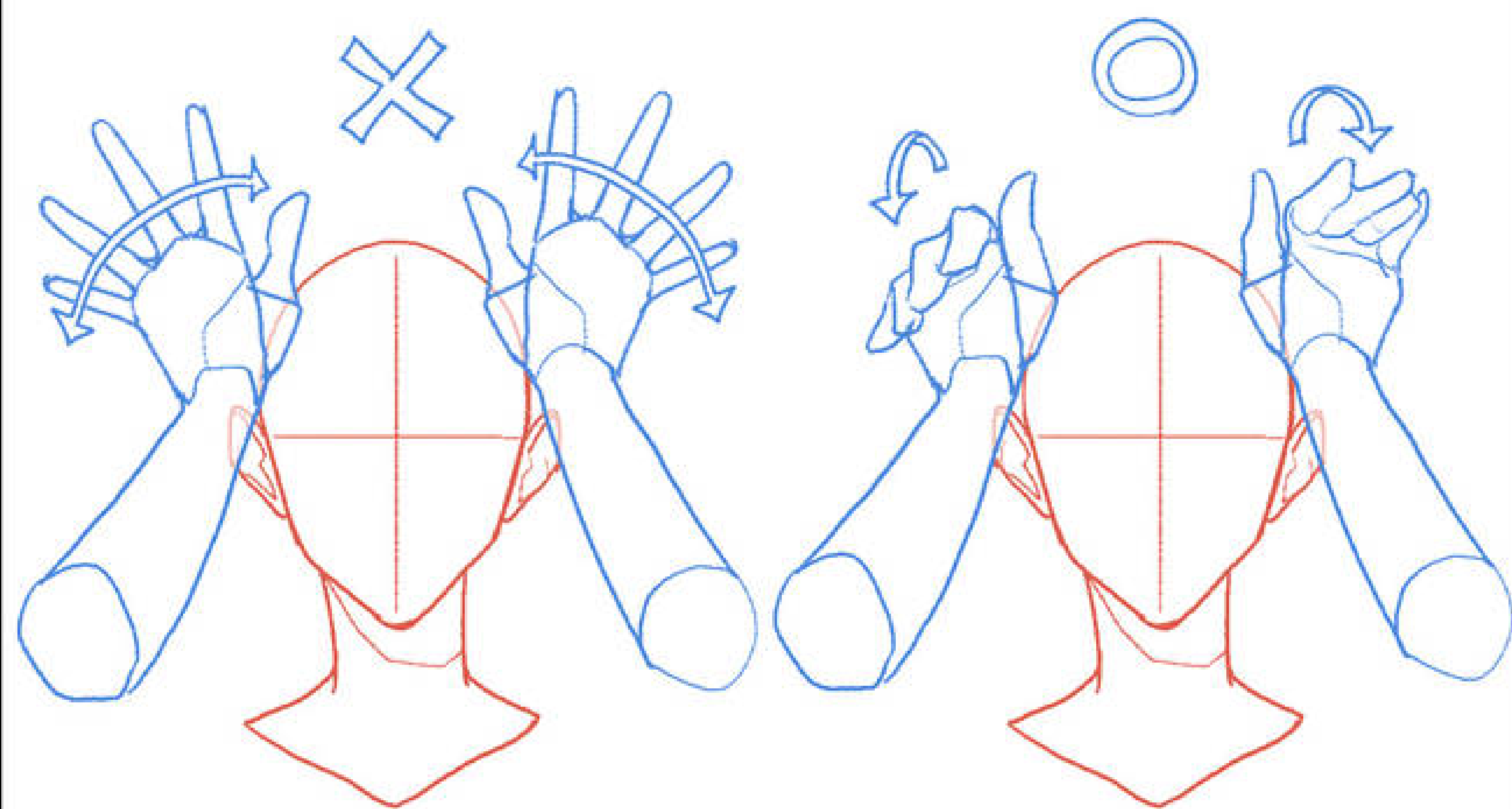
선을 정리하며 마무리합니다





양팔이 너무 벌어지면 어색하게 보일 수 있습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

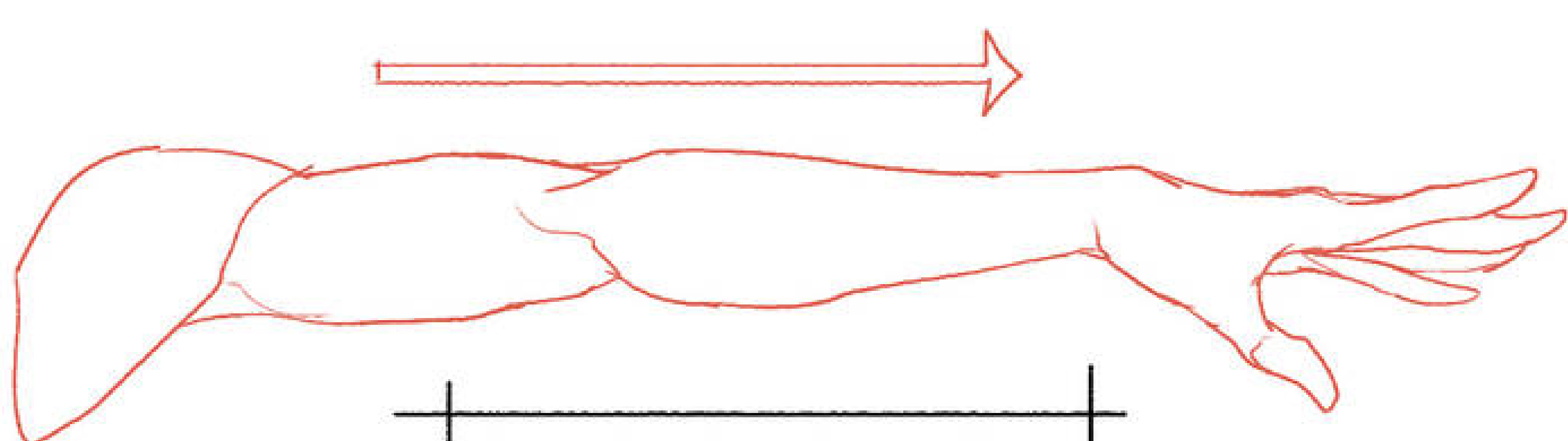


손으로 토끼 귀를 흉내 낼 때
손가락이 벌어지지 않도록 하며
손가락이 모인 상태에서 접히는
느낌은 오히려 움직이는 느낌으로
보일 수 있는 좋은 방법입니다

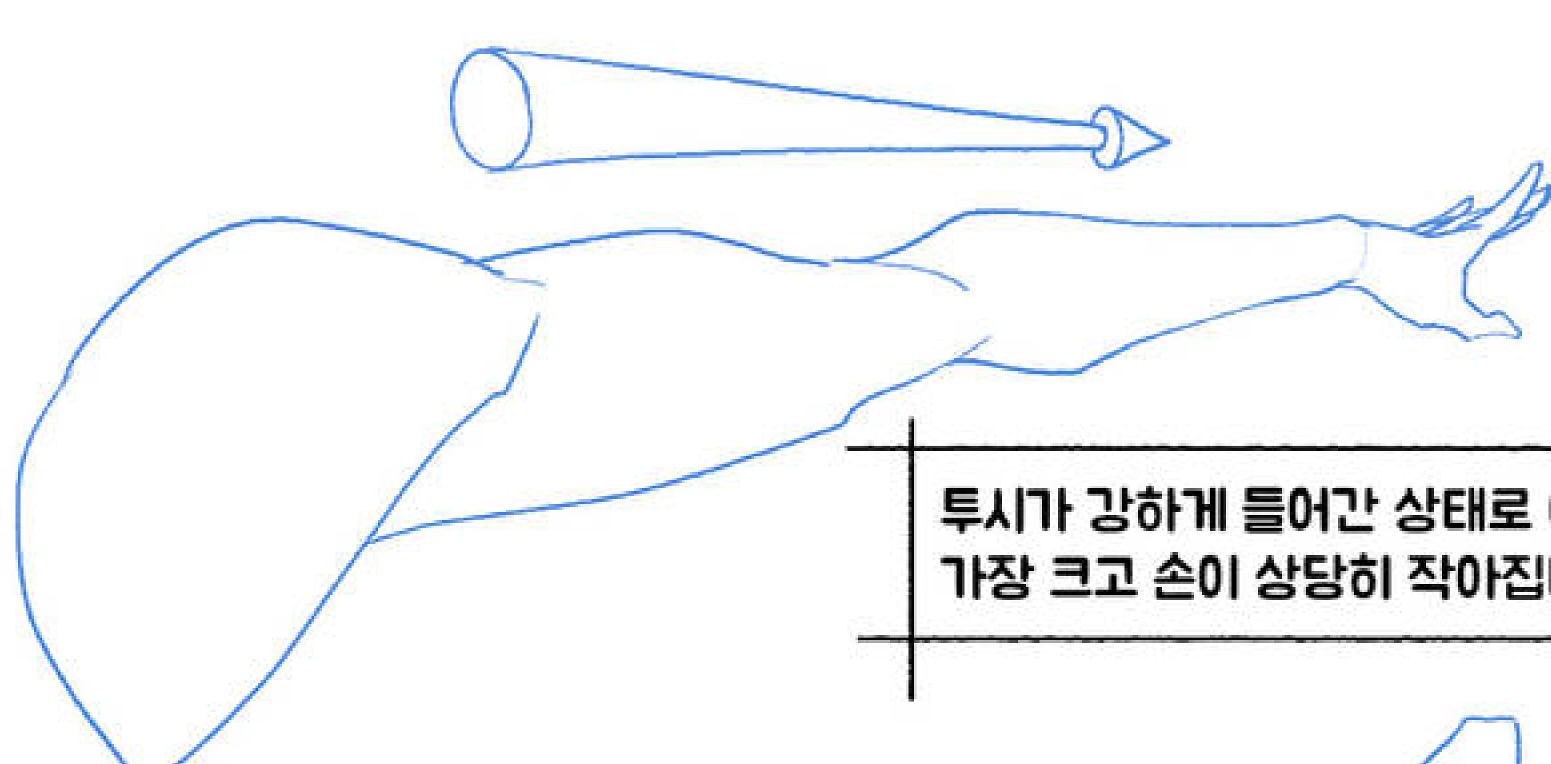


key point

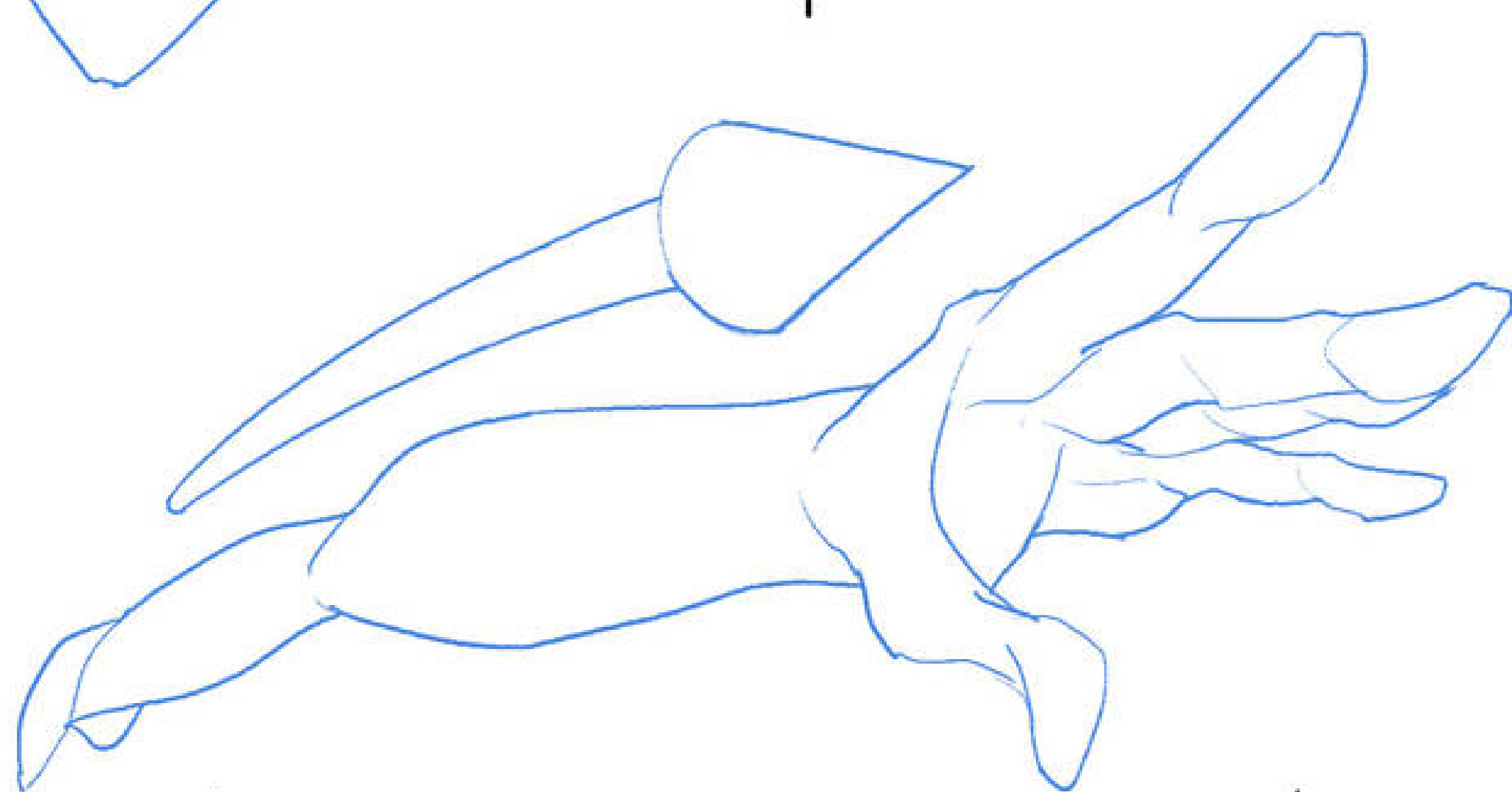
▌Q : 투시가 과하게 들어간 인체를 알려주세요



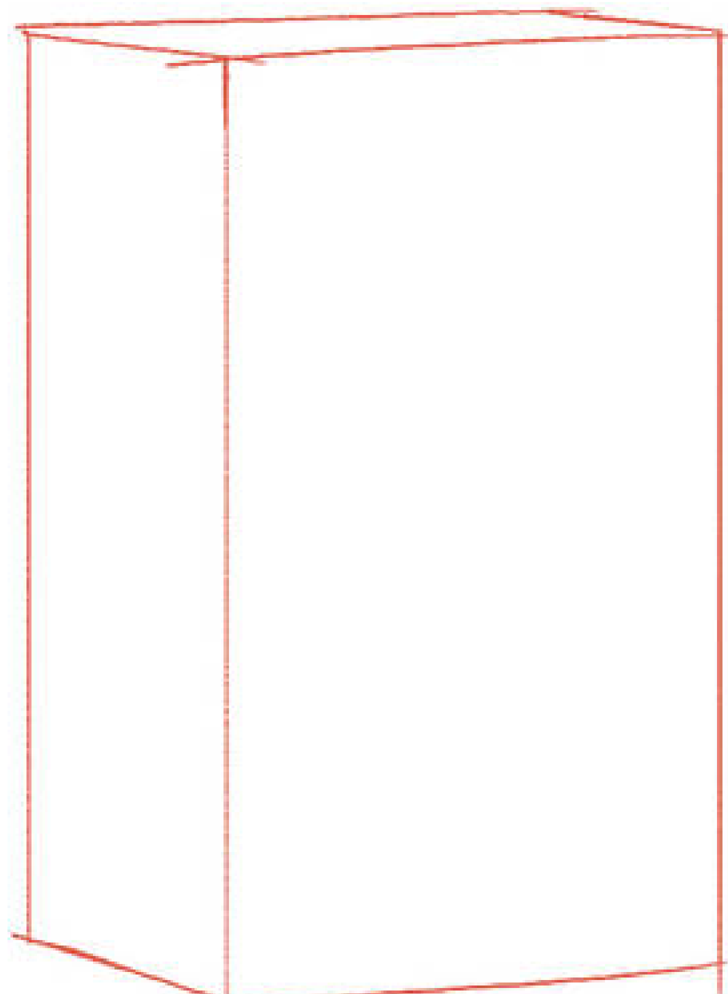
투시가 없는 일반적인 팔의 형태

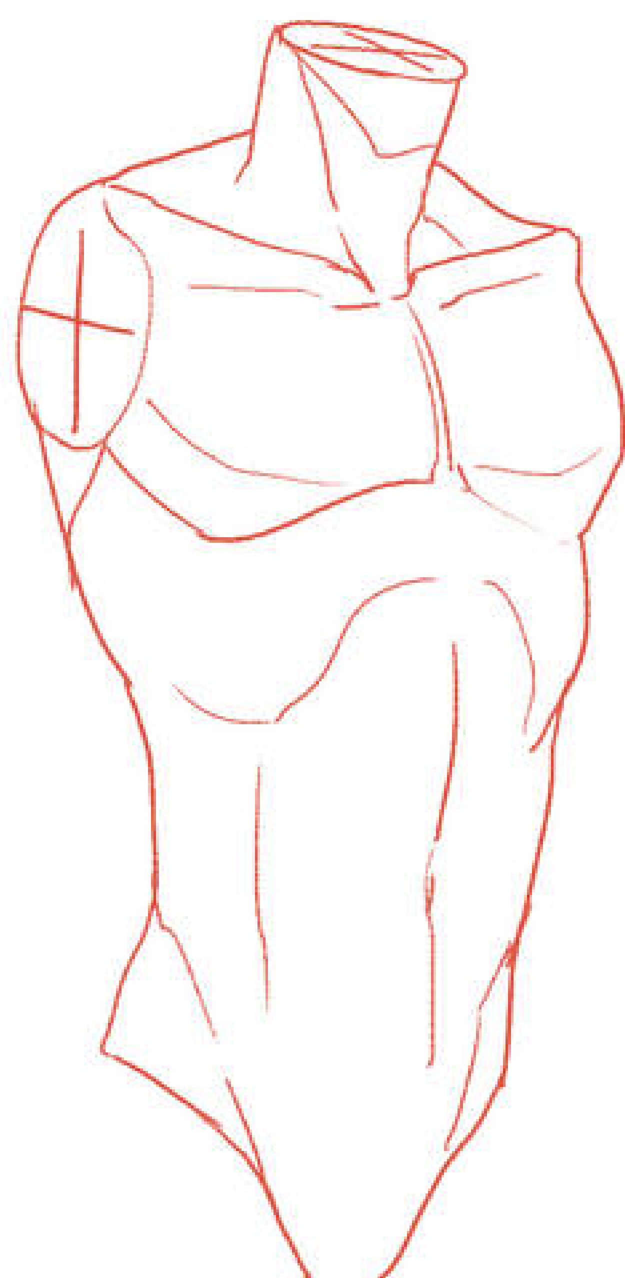


투시가 강하게 들어간 상태로 어깨가 가장 크고 손이 상당히 작아집니다

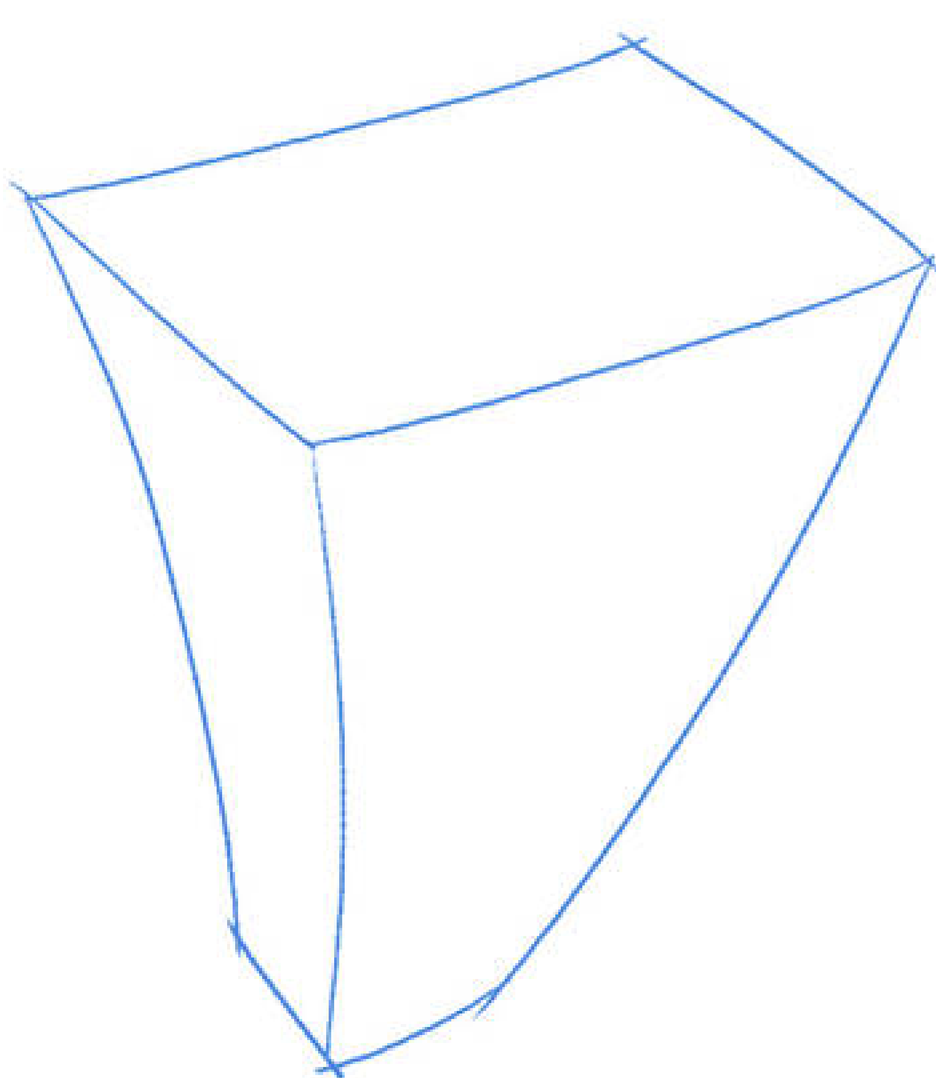


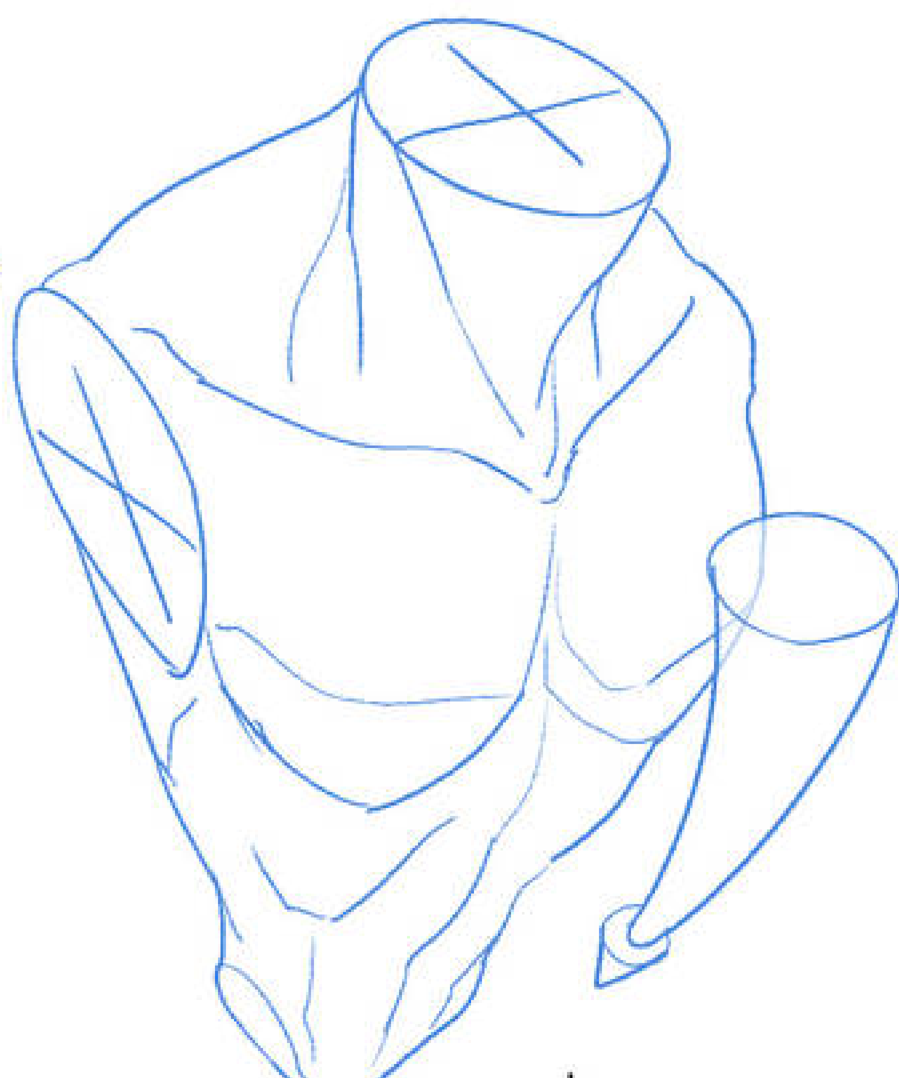
투시를 과하게 표현하려면 가장 커져야 하는 부위와 가장 작아져야 하는 부위를 정해서 크기 변화를 줍니다



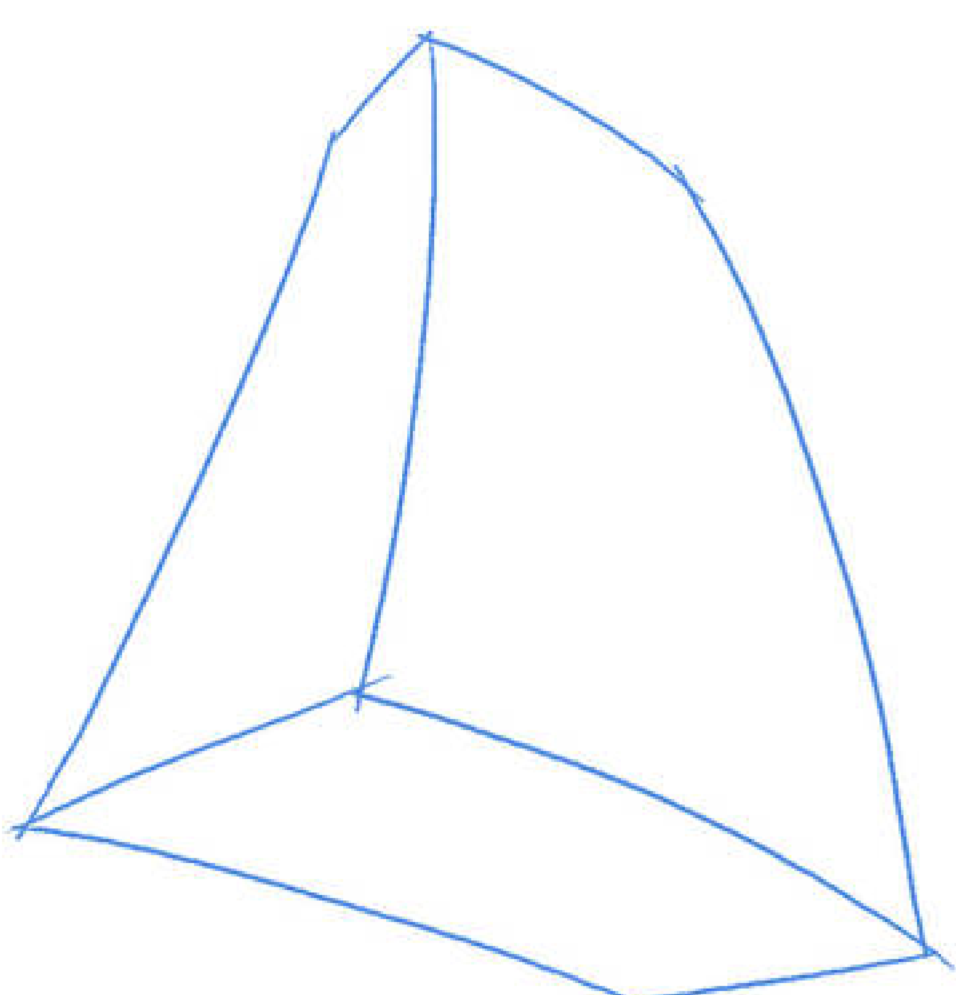


투시가 없는 일반적인 몸의 형태



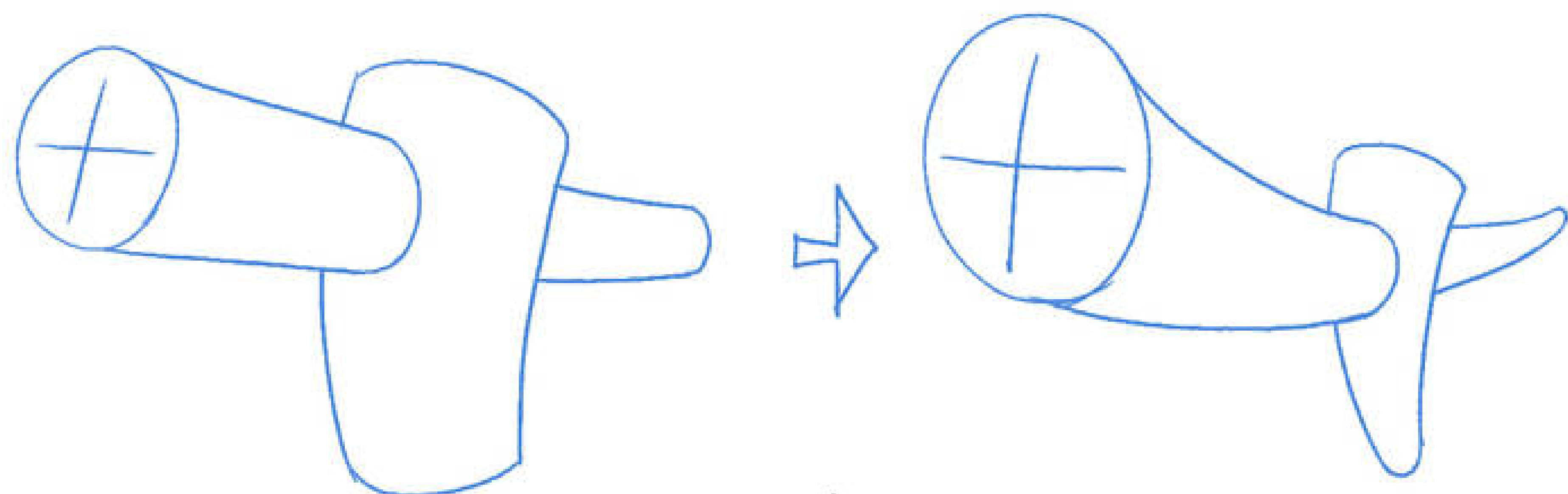


위에서 바라보는 시점으로 위가 크고 아래로 향할수록 좁아지면서 부피를 작게 만들어 줍니다





아래에서 바라보는 시점으로 아래가 크고 위로 향할수록 좁아지면서 부피를 작게 만들어 줍니다



붙어있는 원기둥으로 적용해 봅니다
화면과 가까이 있는 것은 크고 넓게
멀리 있는 것은 작고 좁게 그립니다





캐릭터 중심이 될 상체를 먼저 그립니다

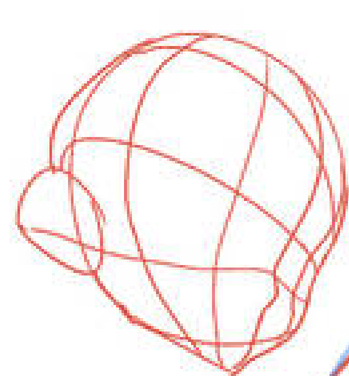
가장 크게 보일 인체의 특정 부분을 그려주고
작아지는 부위의 끝부분을 순서대로 그려줍니다

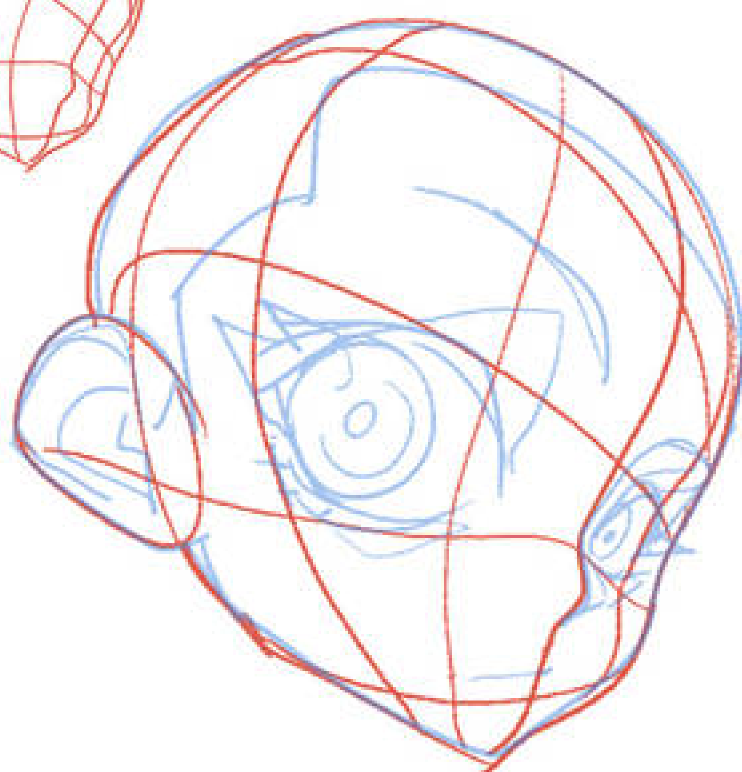


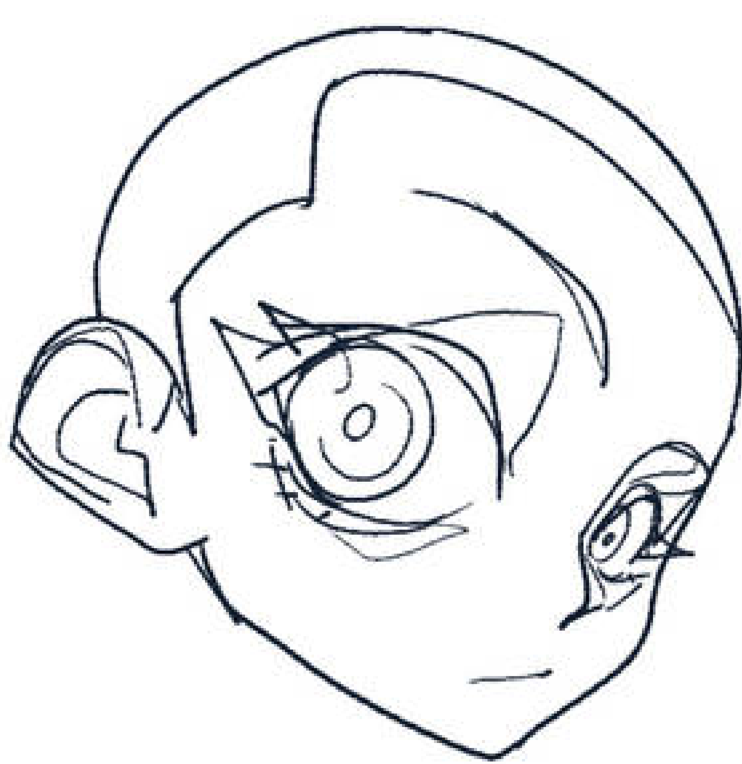


이어져야 할 인체 부위를 이어주면서 정리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







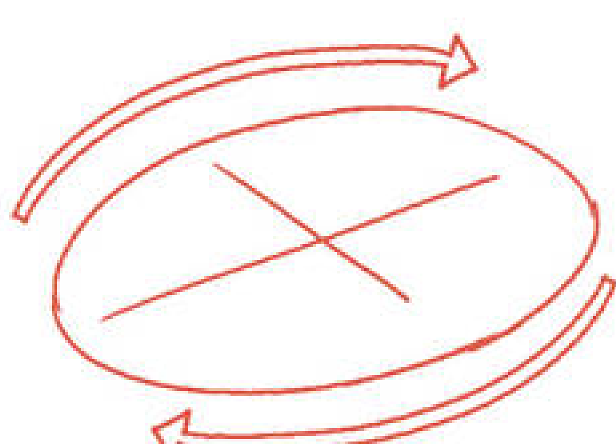
얼굴 안에서도 가까워지는
부분과 멀어지는 부분을
파악하고 투시선을 그린 후
이목구비를 투시선에 맞춰
그리도록 합니다



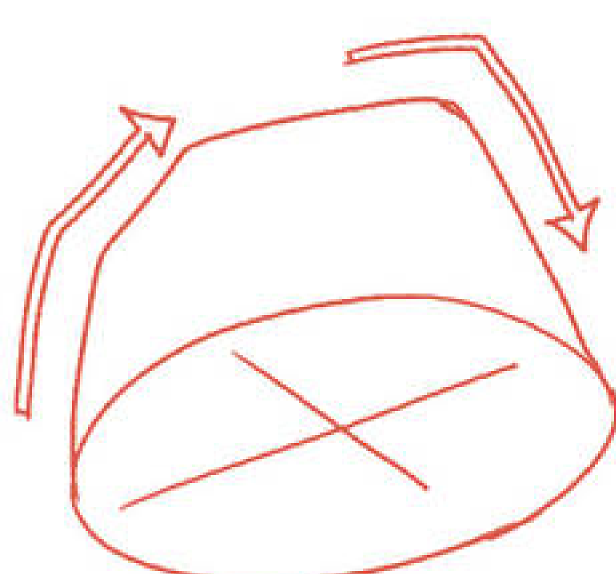
key point

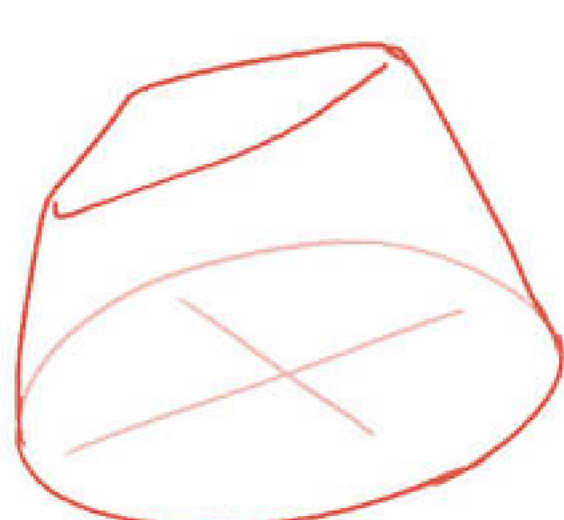
Q : 페도라, 카우보이모자를 그리고 싶어요

43화 모자 쓴 얼굴을 참고하면 좋습니다

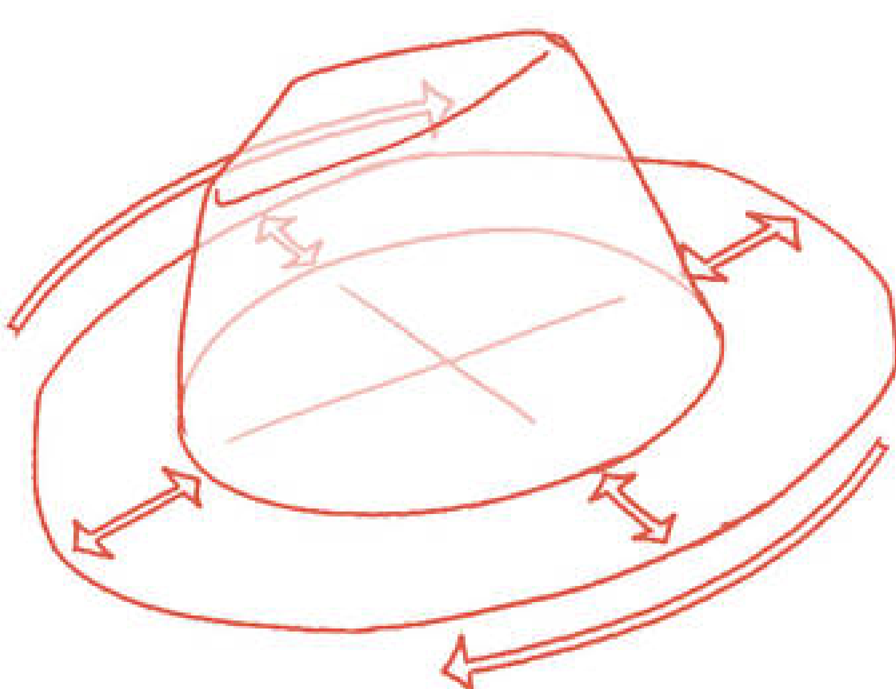


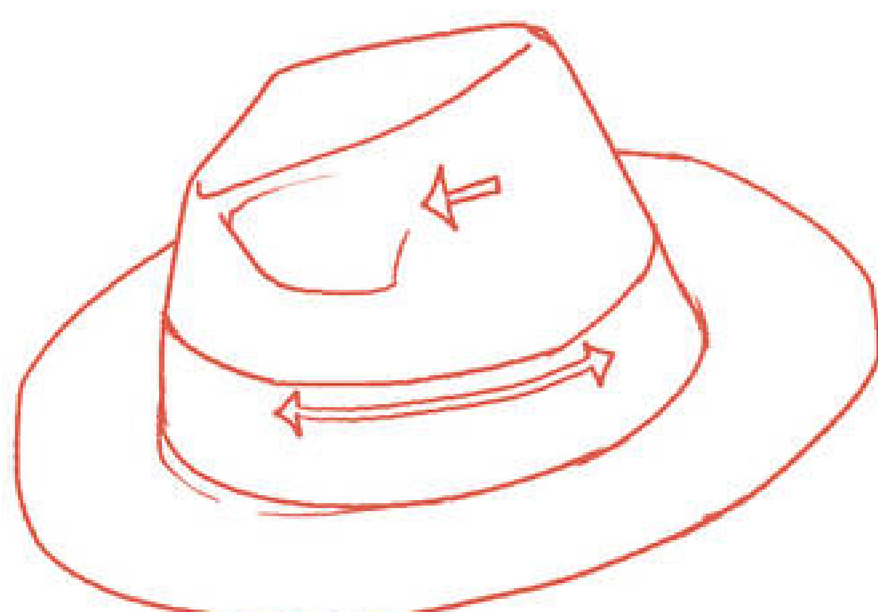
캐릭터 머리둘레와 그려질 각도를 고려해 원을 그려줍니다



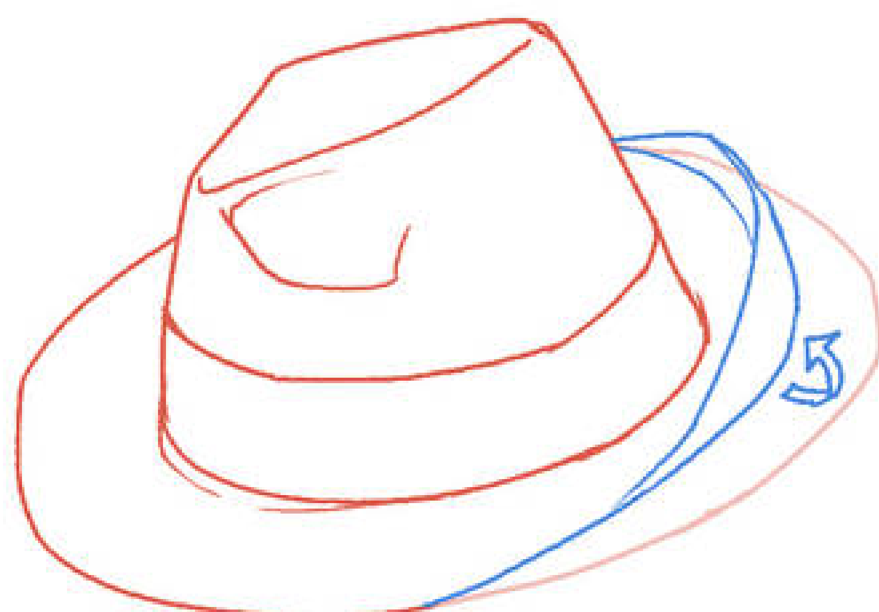


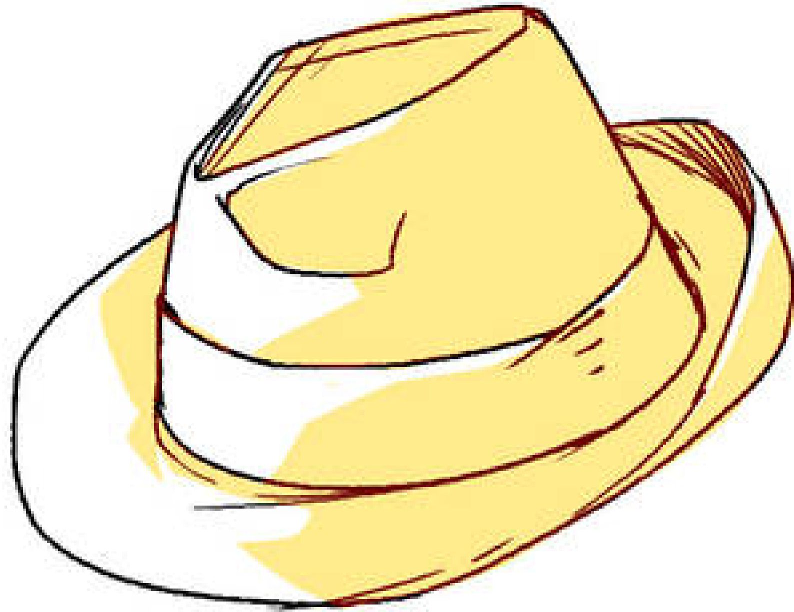
머리 윗부분에 씌워질 높이를 맞춰 그려줍니다



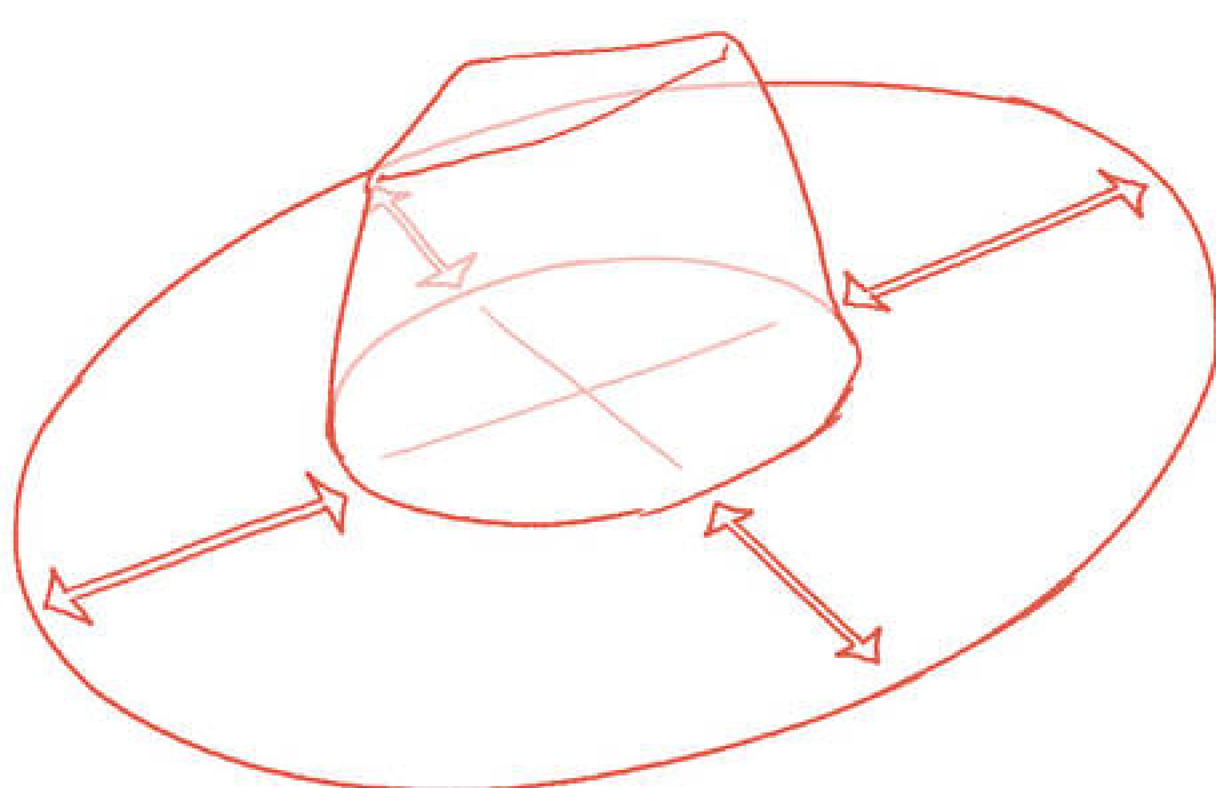


챙을 페도라 특성에 맞춰 짧게 둘러싸고 모자의 디테일을 추가해 그립니다

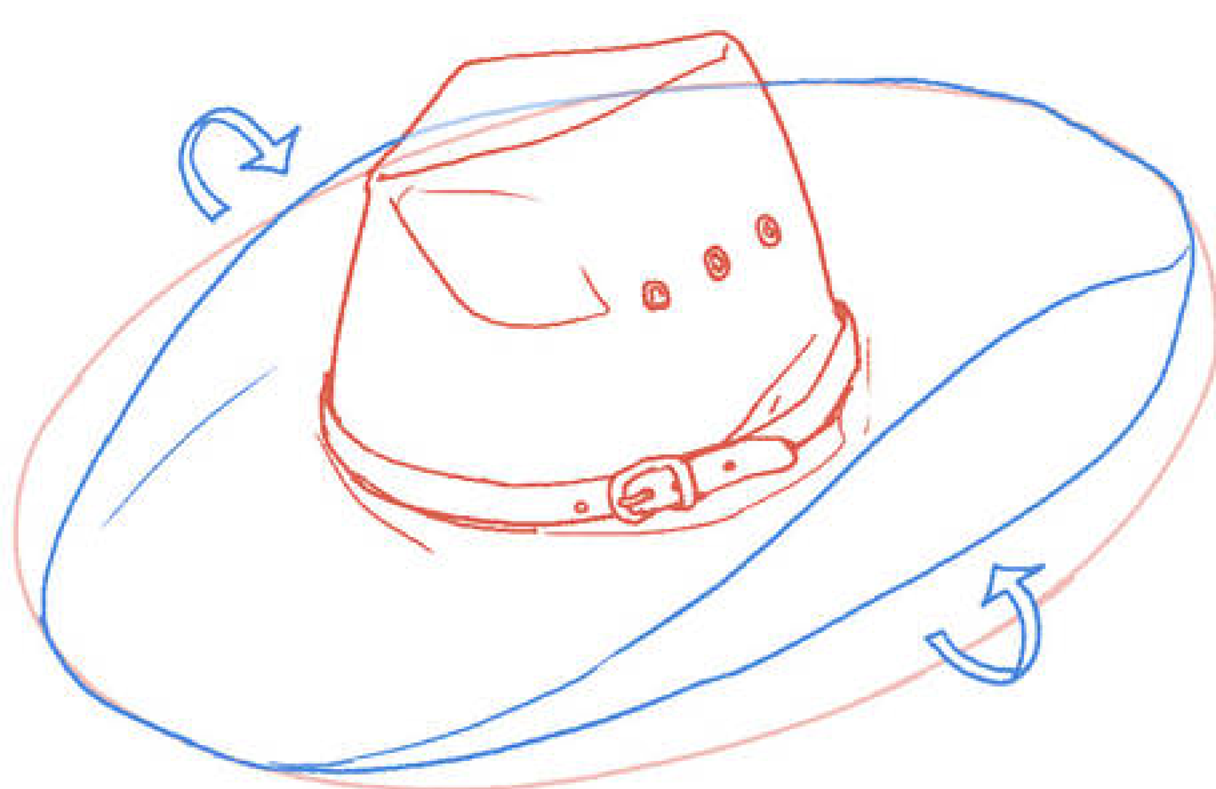




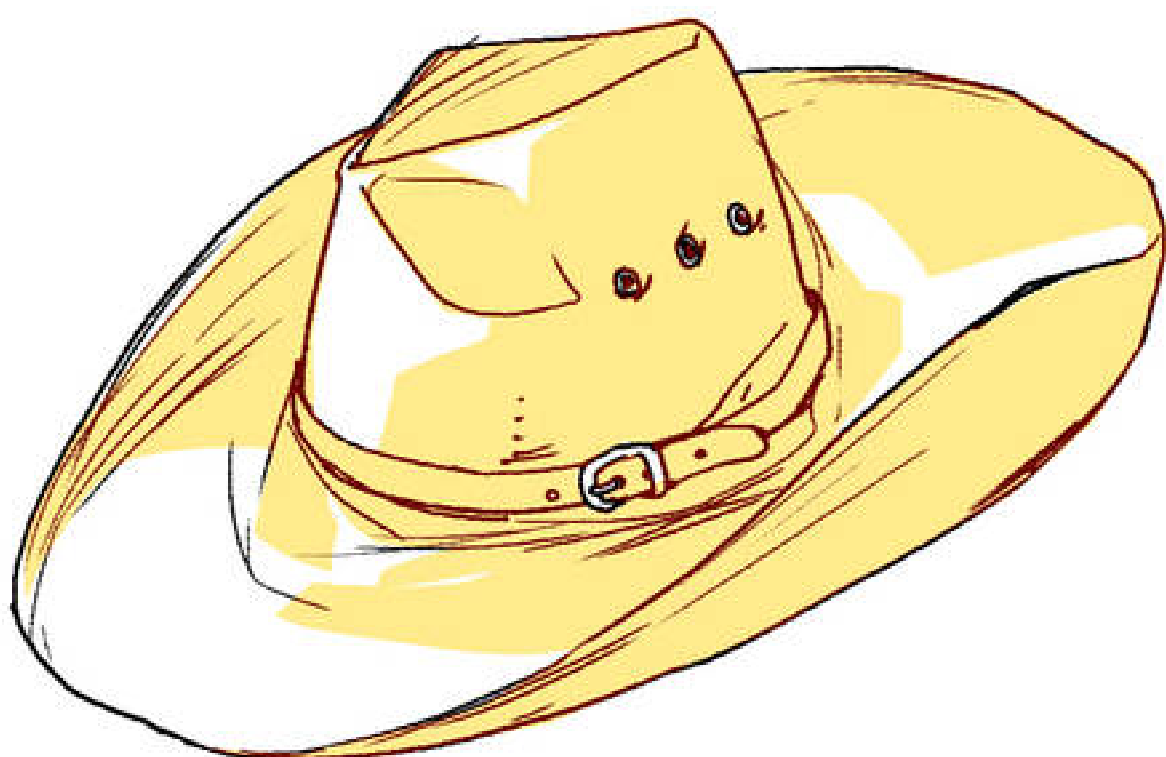
챙을 일부분 올려주고 싶다면 기존 둘레에서 말려 올라간 느낌을 만들어 줍니다



카우보이모자의 경우 위와 같은 방식으로 그리며 챙의 길이를 길게 해줍니다



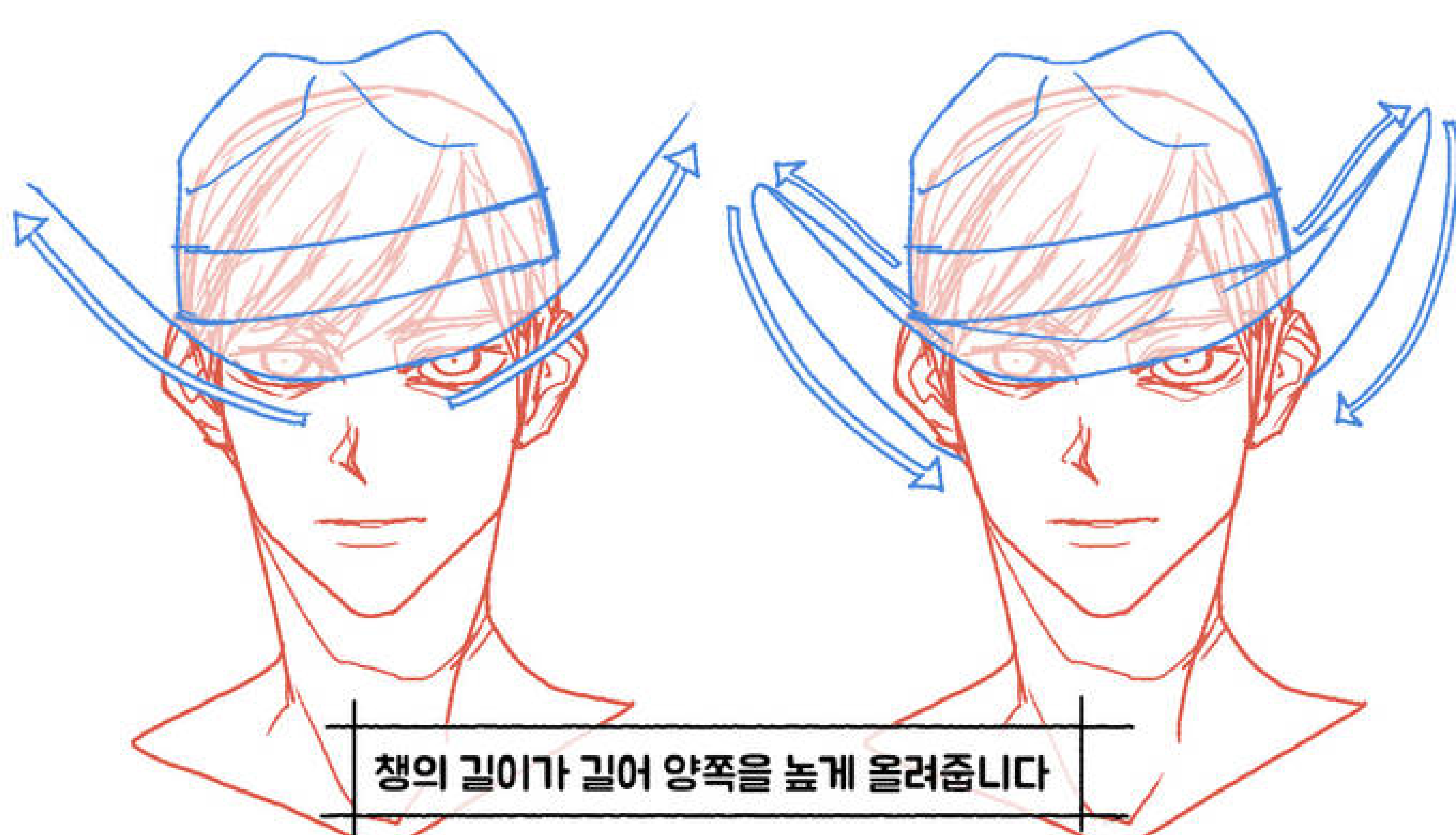
모자의 디테일을 추가하고 양쪽의 챙을 위로 올려줍니다



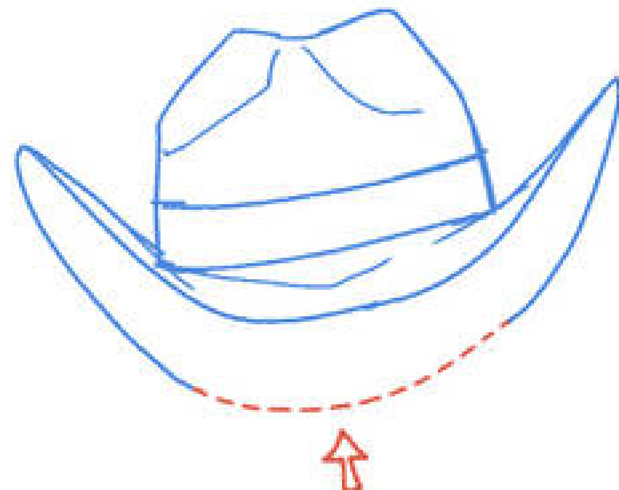
각도에 따라 차이는 생기지만 양쪽의 챙이
올라가면서 휘어지는 타원형으로 보이게 됩니다





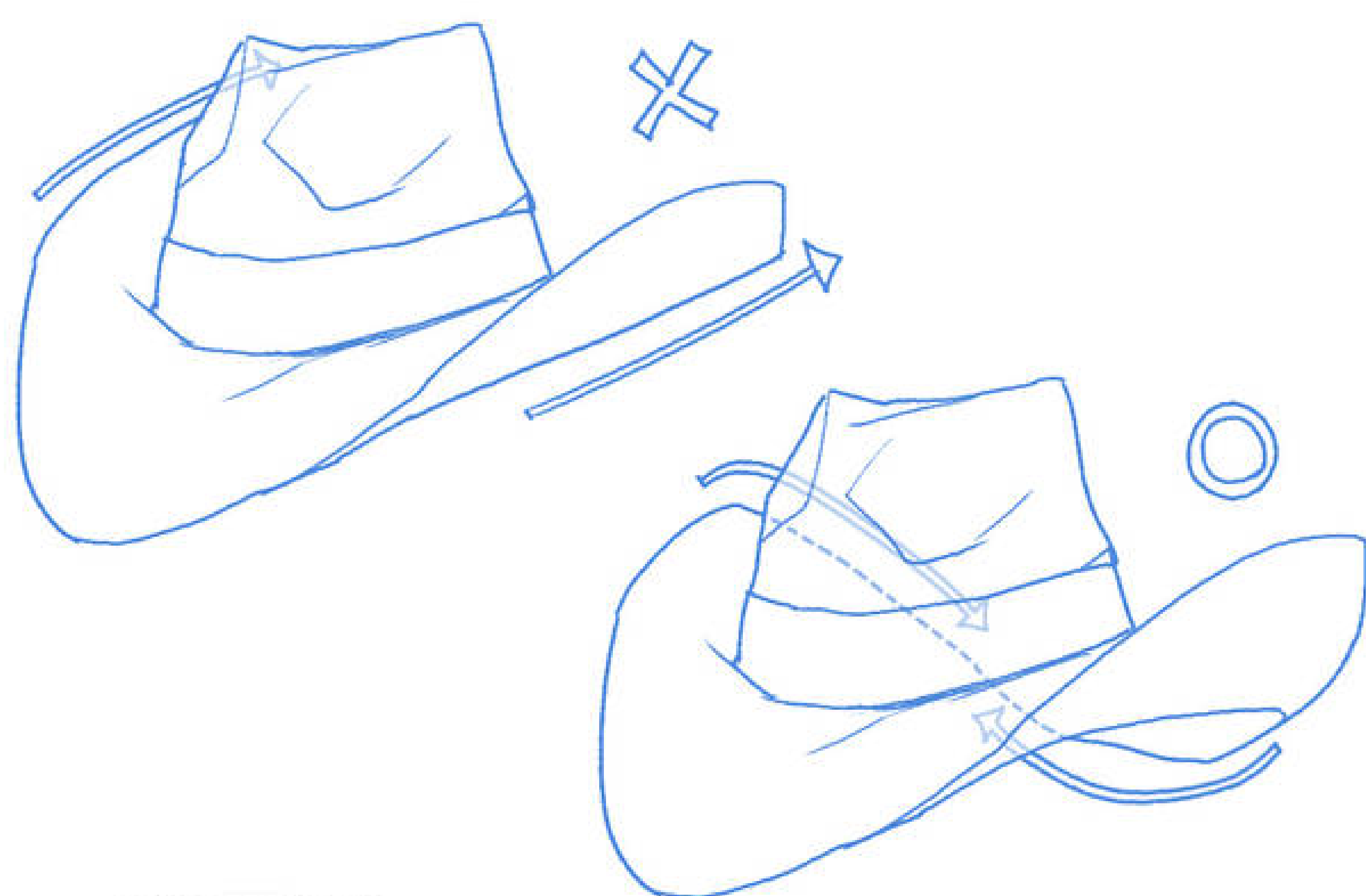






끈이 필요하다면 추가하고
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

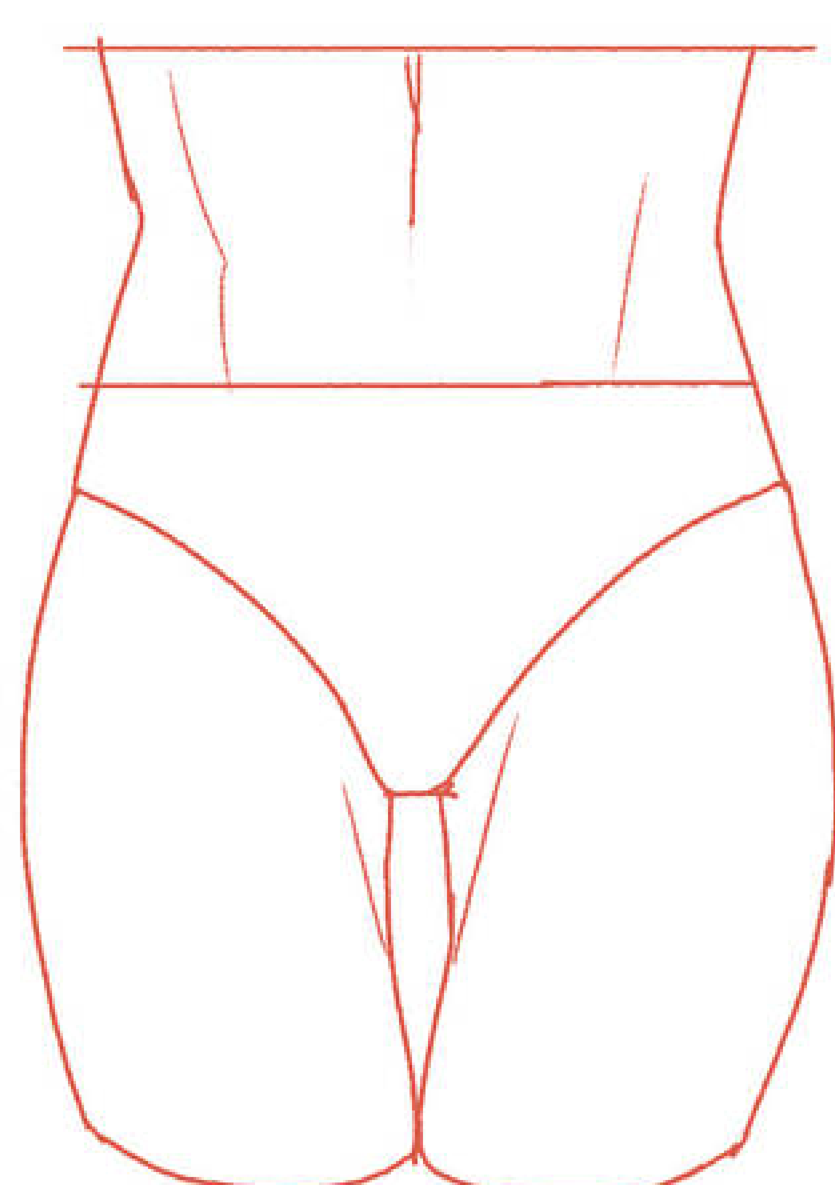


챙이 둘러싸인 모자를 그릴 때
각도에 따라 챙의 흐름을
뫼비우스 띠처럼 그려주면
입체적이고 그리기 수월해집니다

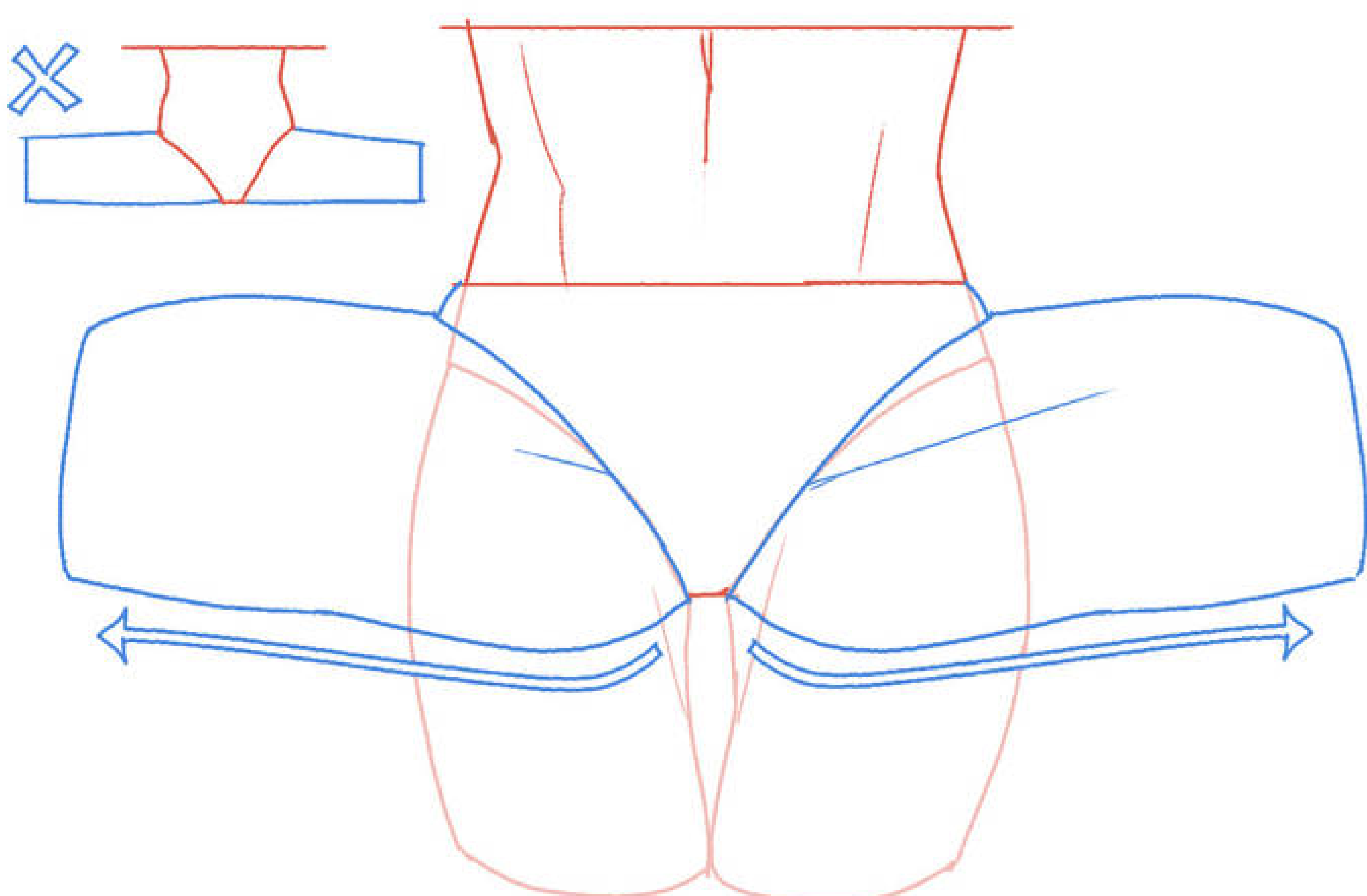


key point

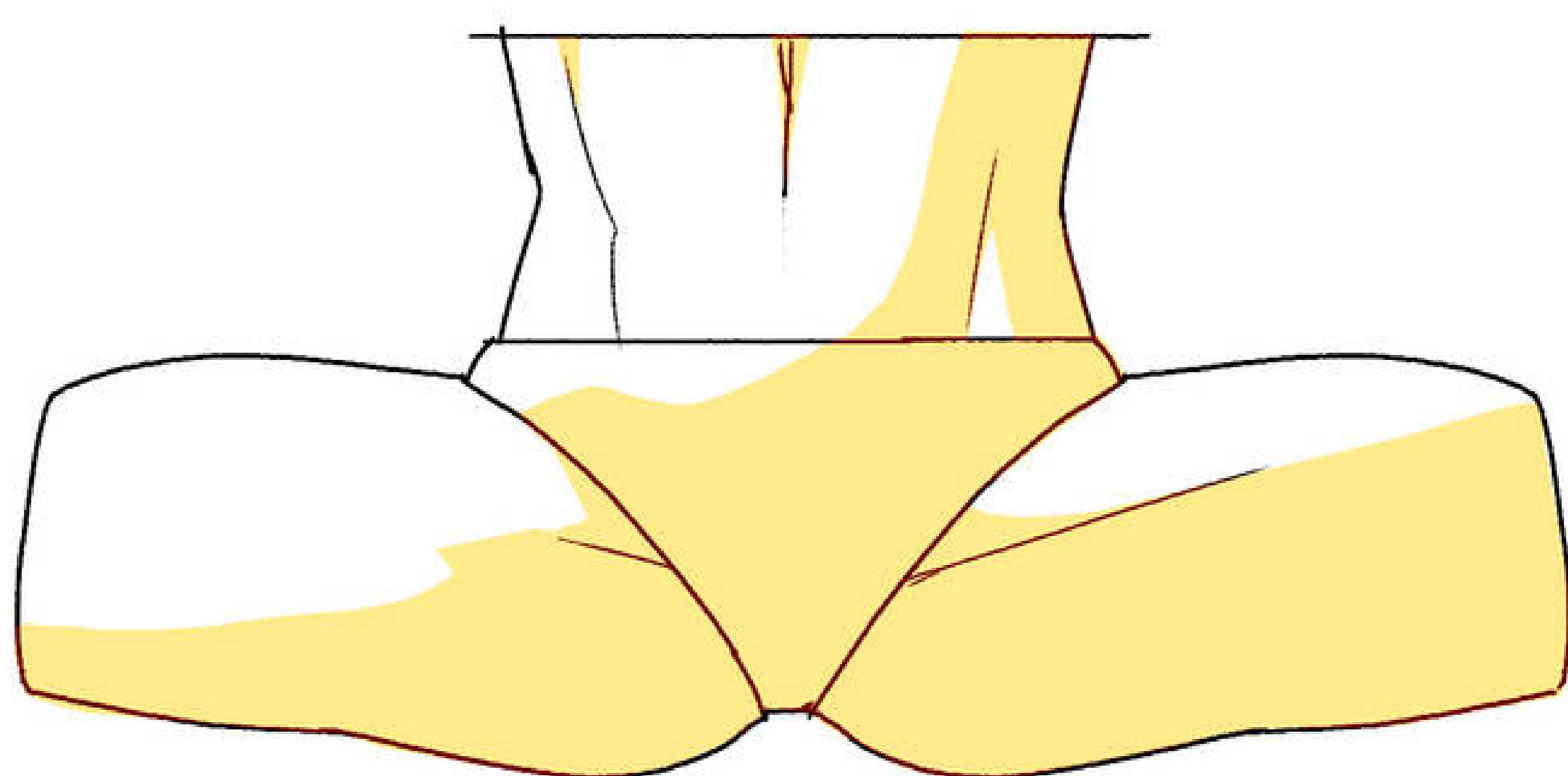
Q : 다리를 찢었을 때 표현이 어려워요



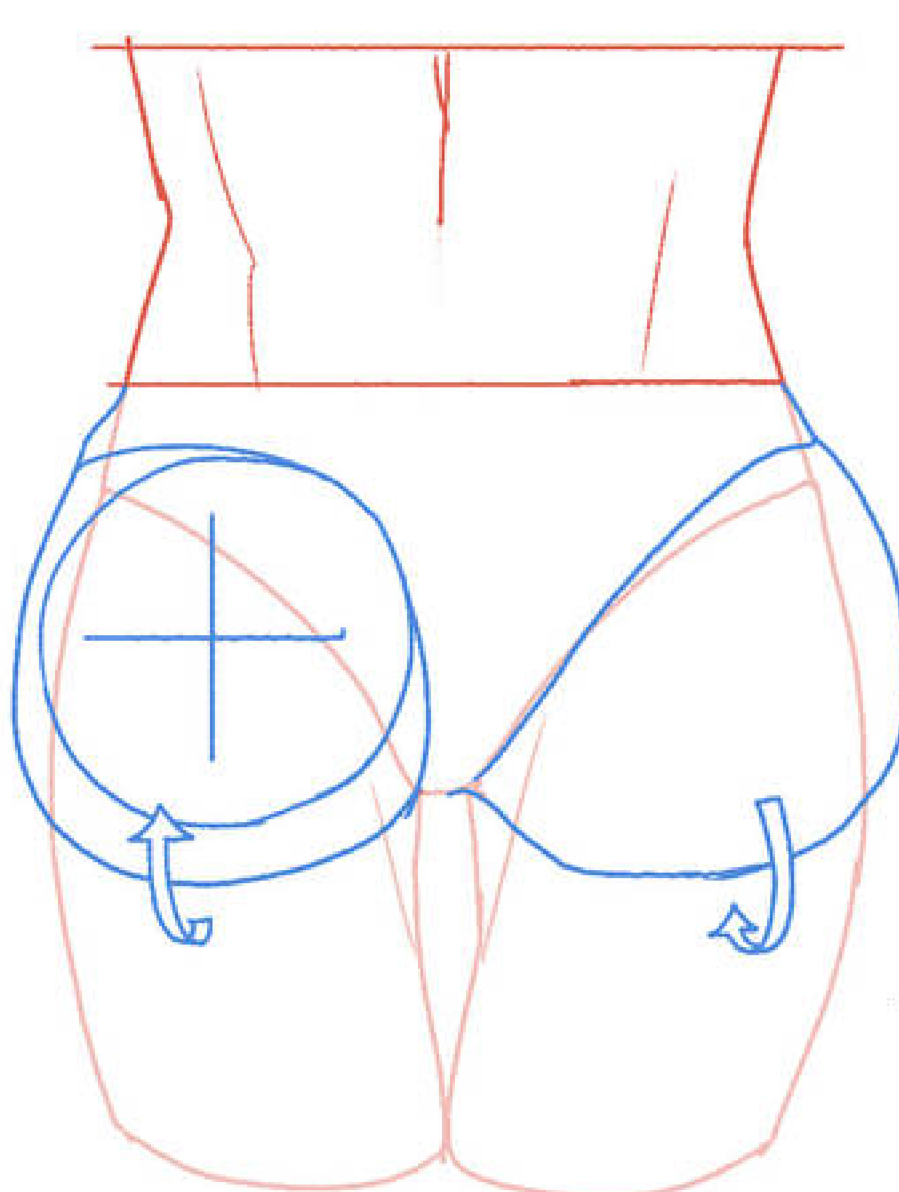
정면에서 보는 골반

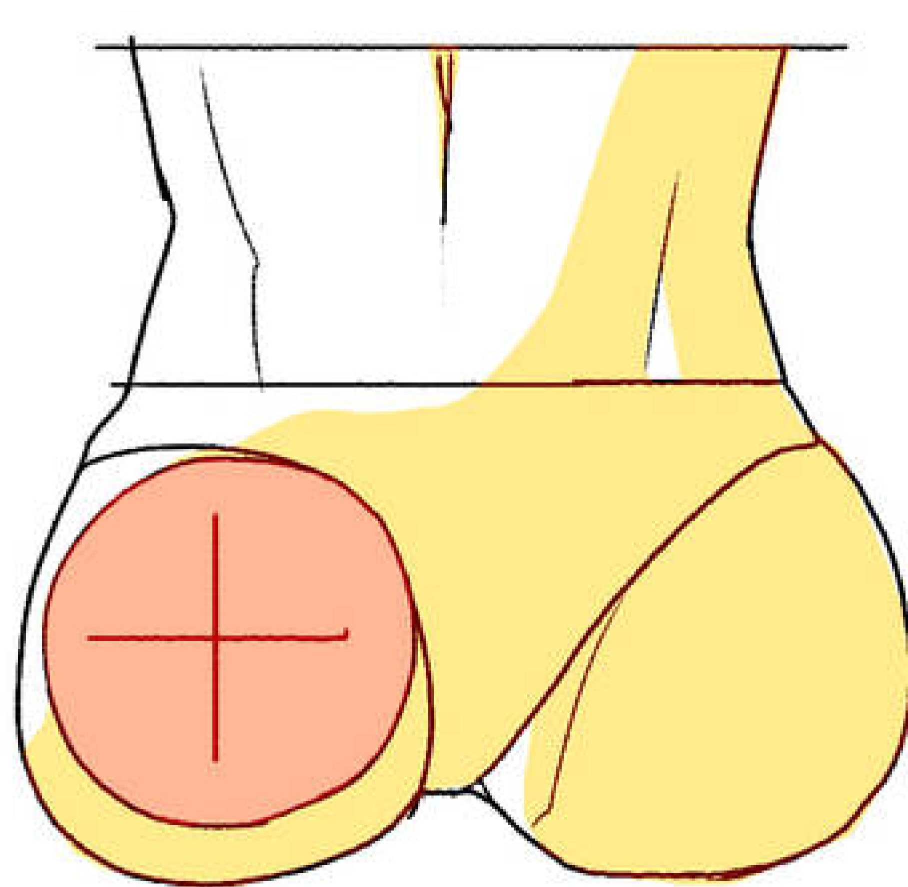


다리를 양옆으로 찢으면서 엉덩이의 곡선을 자연스럽게 표현해줍니다



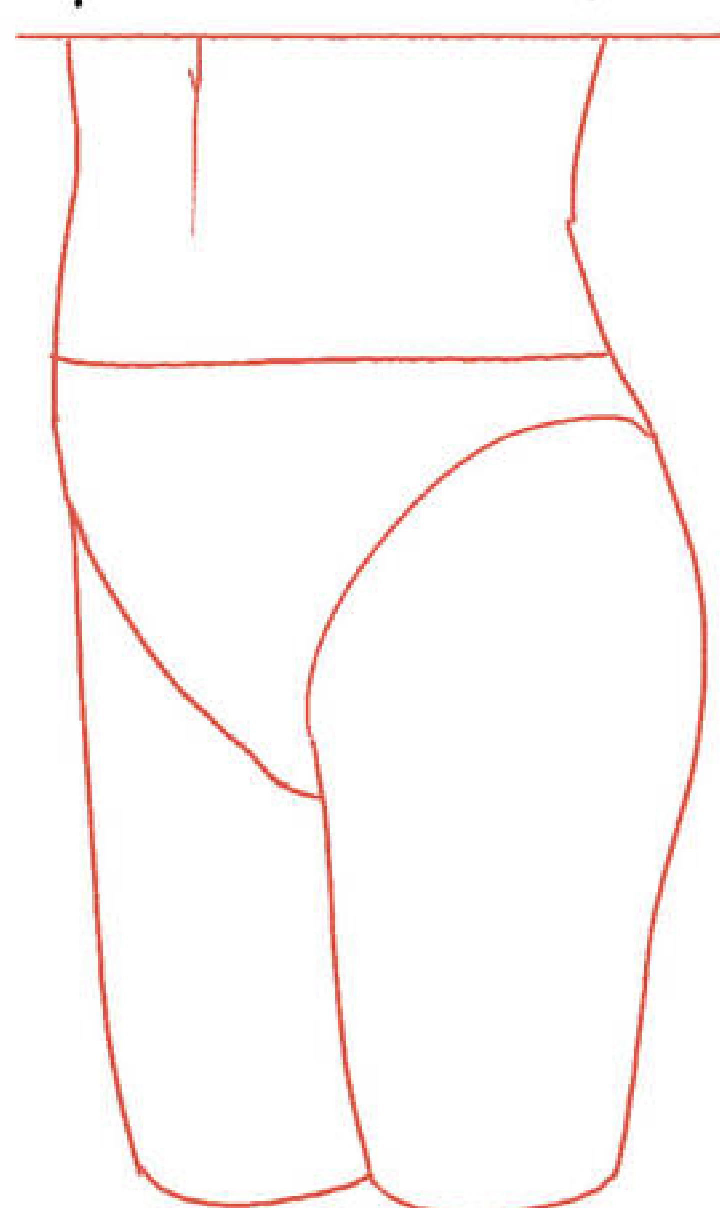
선을 정리하며 마무리합니다

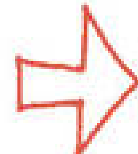


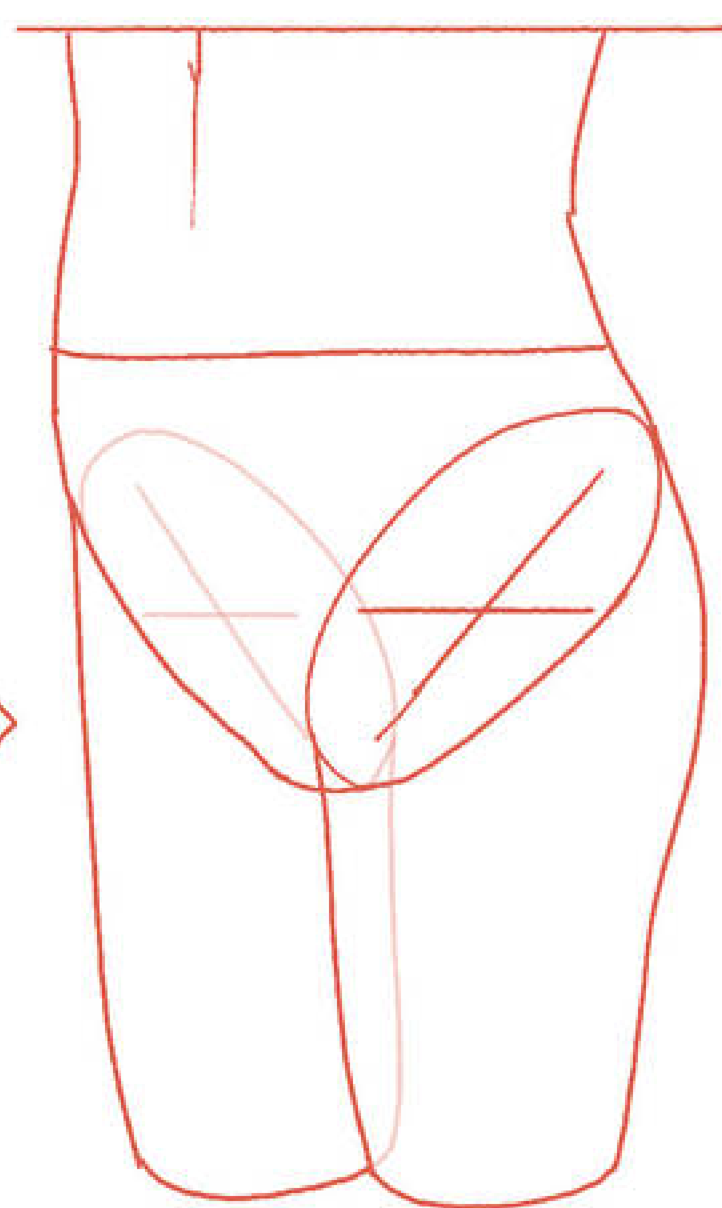


정면에서 다리를 앞, 뒤로 찢을 경우
역시 팬티 모양의 골반을 기준으로
엉덩이의 곡선을 살려 마무리합니다

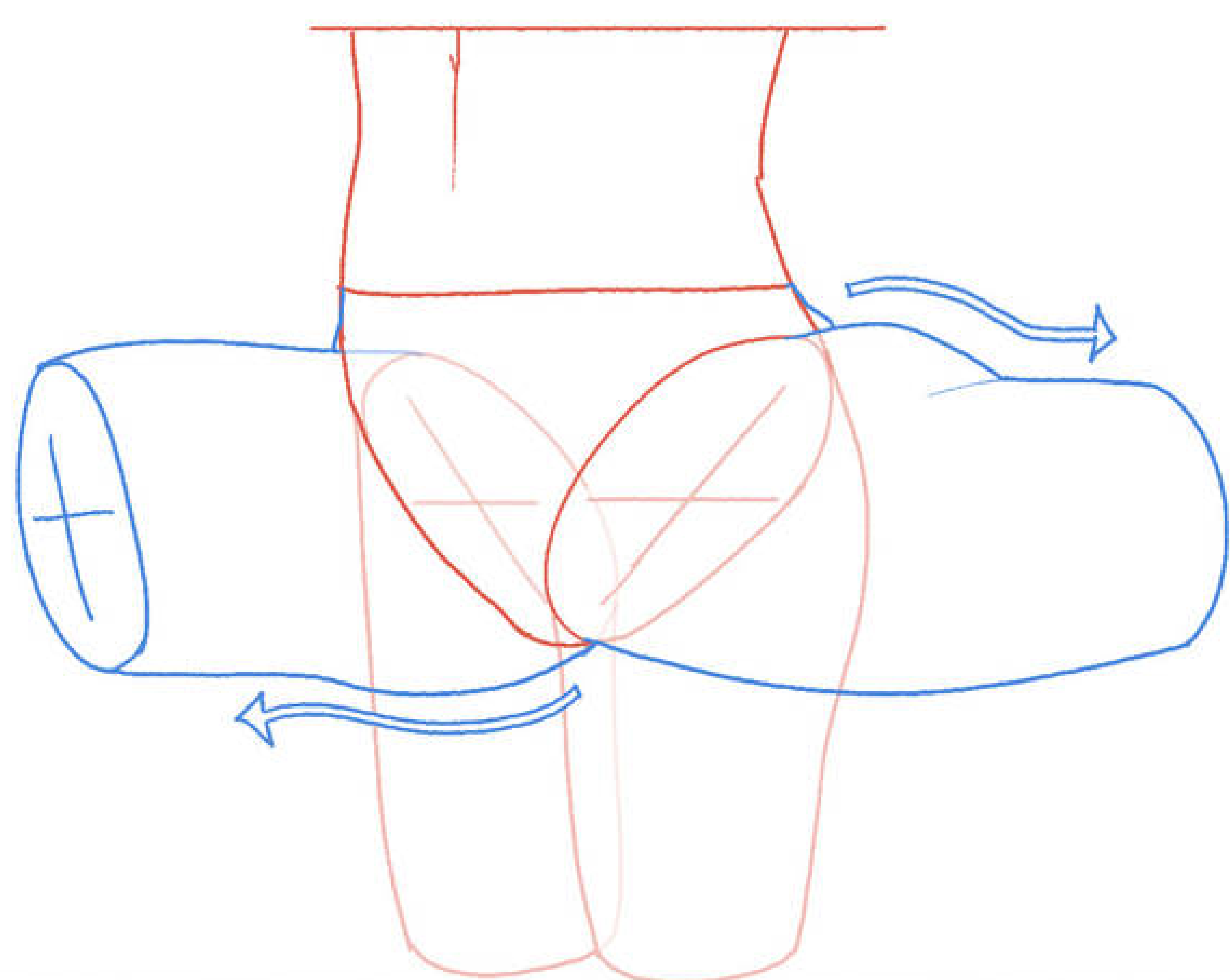
반 측면에서 보는 골반



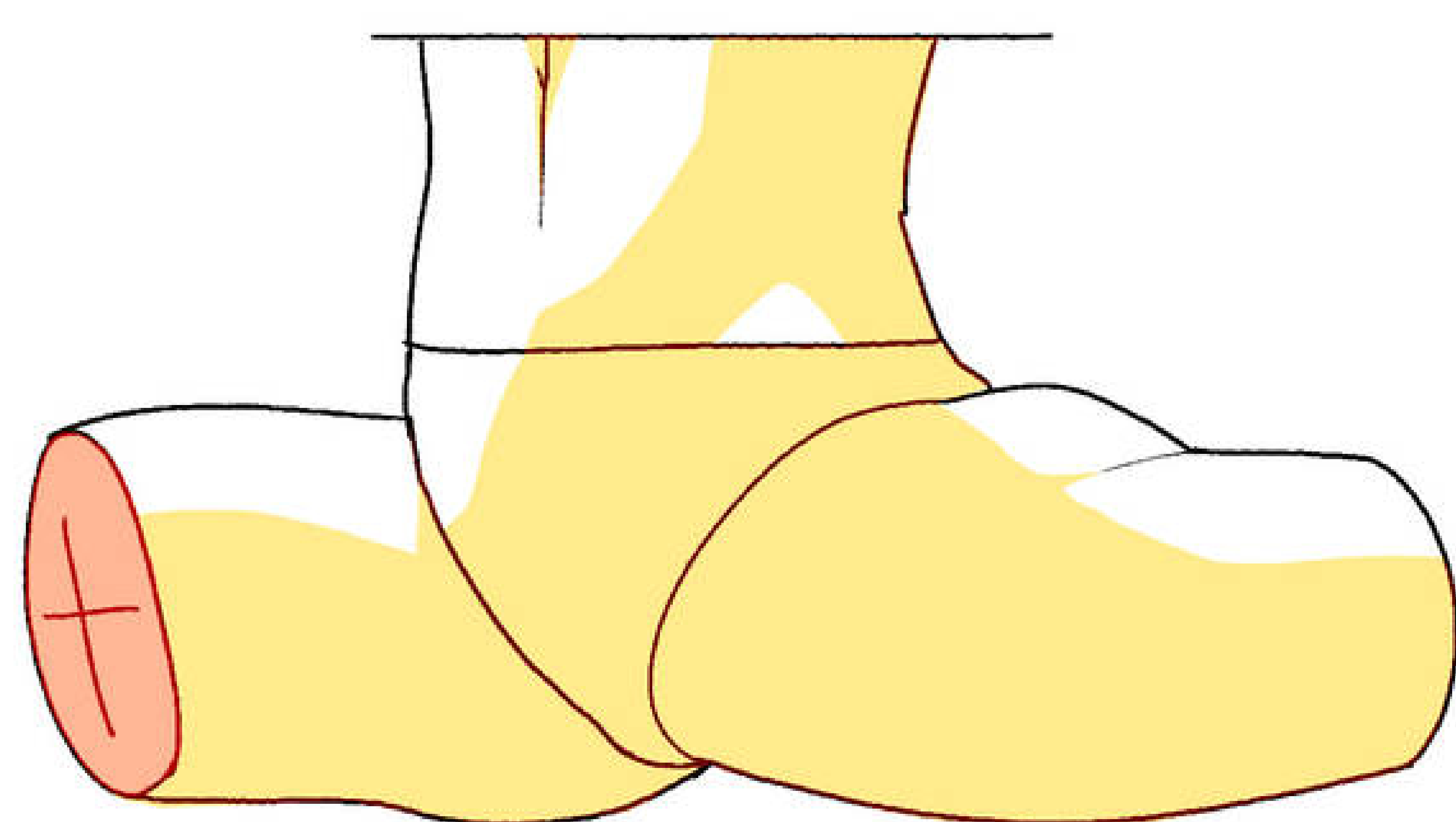




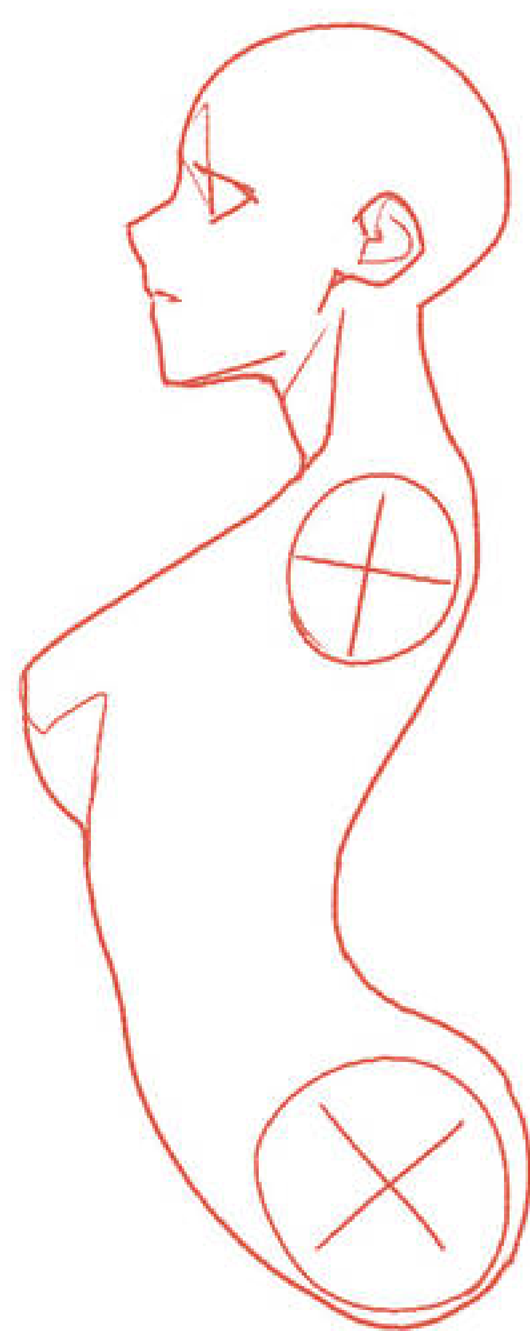
반 측면의 경우 다리로 가려지는 골반 부분의 다리 부피와 위치 투시를 고려해야 합니다

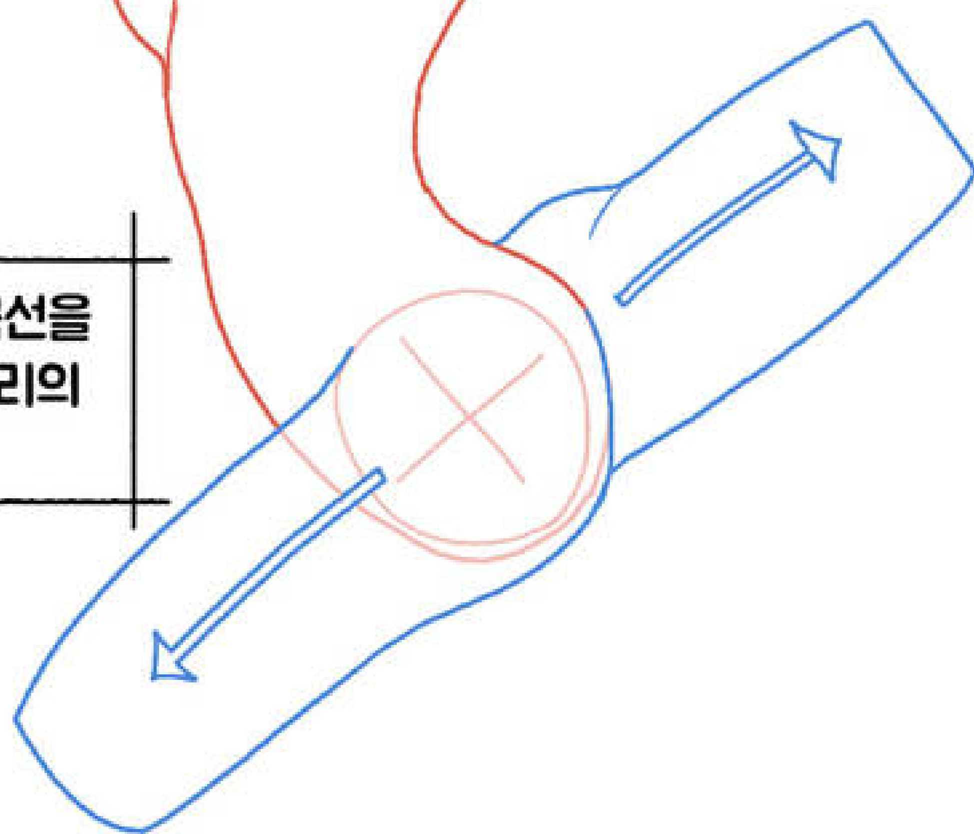


다리가 나와야 할 타원형에 다리를 앞, 뒤로 찢어주고 엉덩이의 곡선을 항상 신경 씁니다



다리 역시 반 측면의 부피감을 만들며 마무리합니다

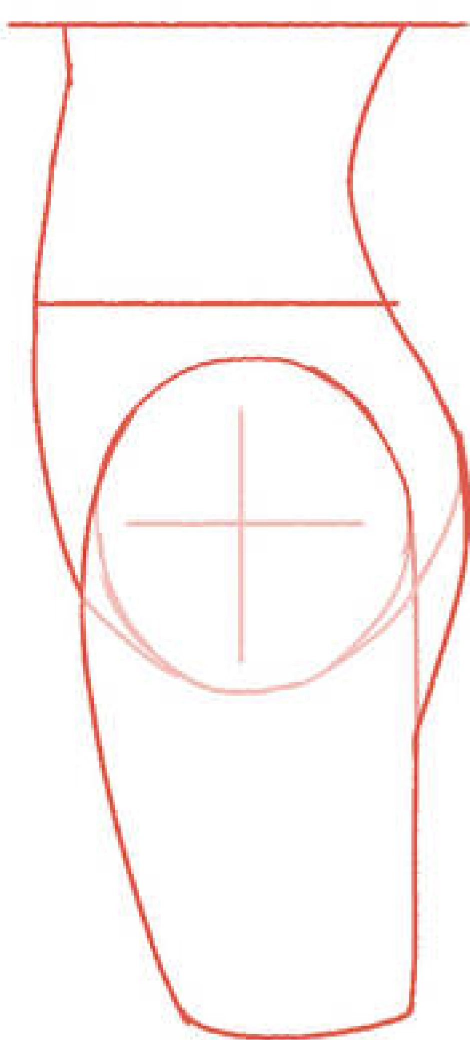


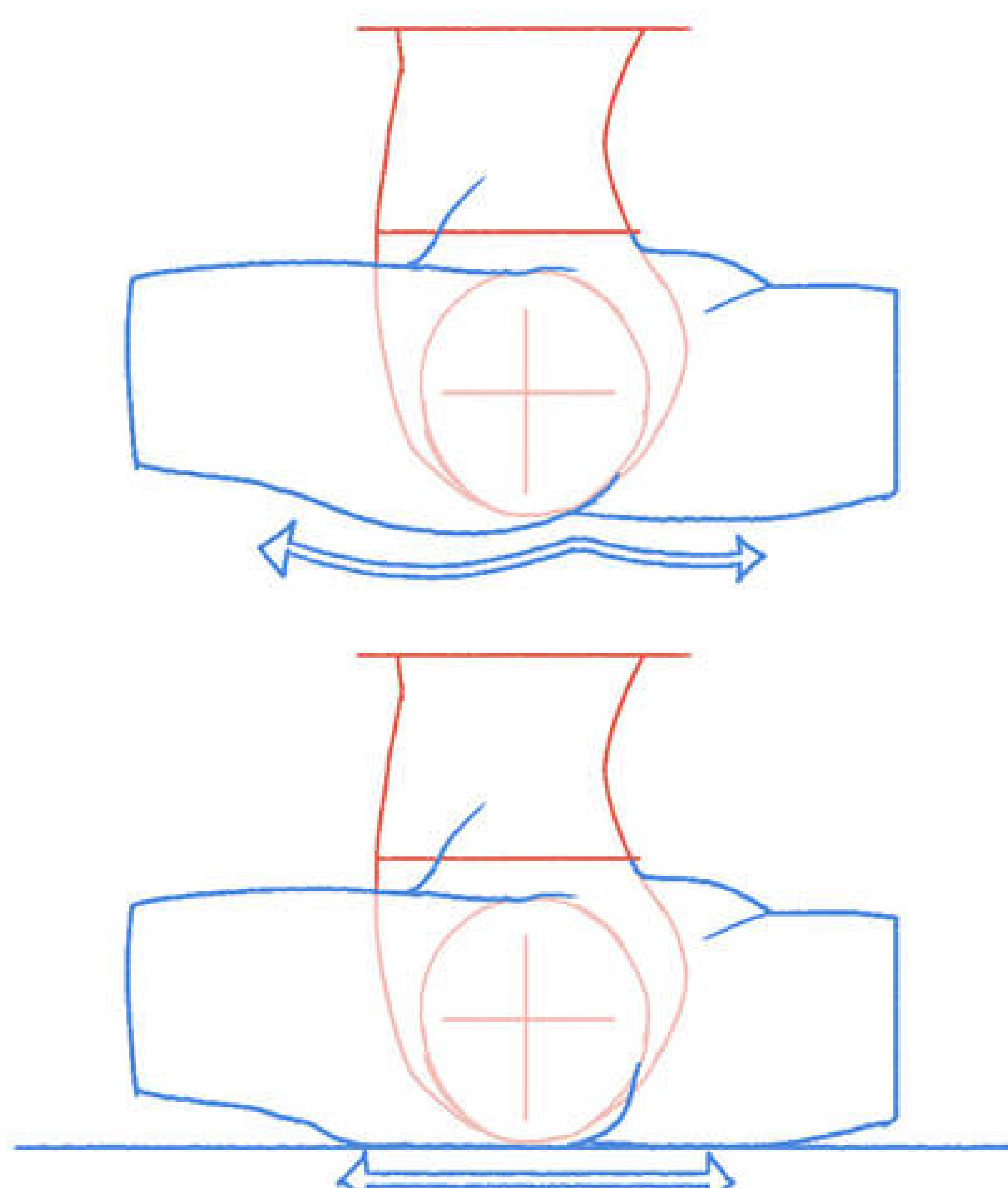


캐릭터에 적용할 경우 상체의 흐름에 곡선을
만들어 자연스러움을 살려주며 양쪽 다리의
각도를 수평으로 맞춰 그리면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

옆면에서 보는 골반

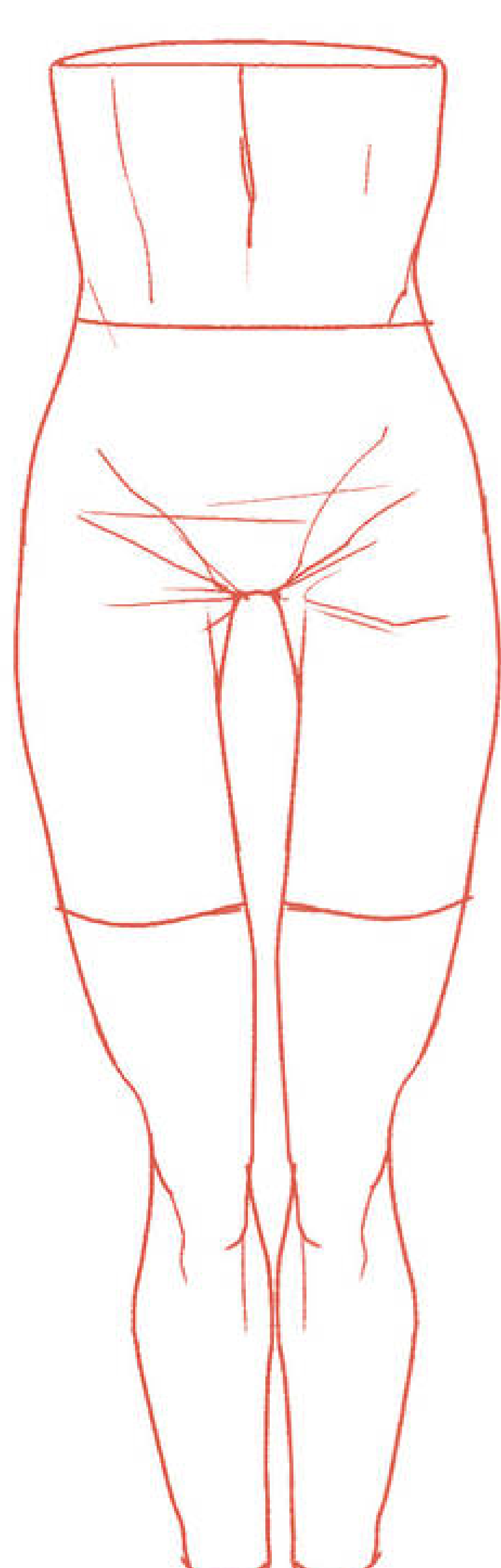


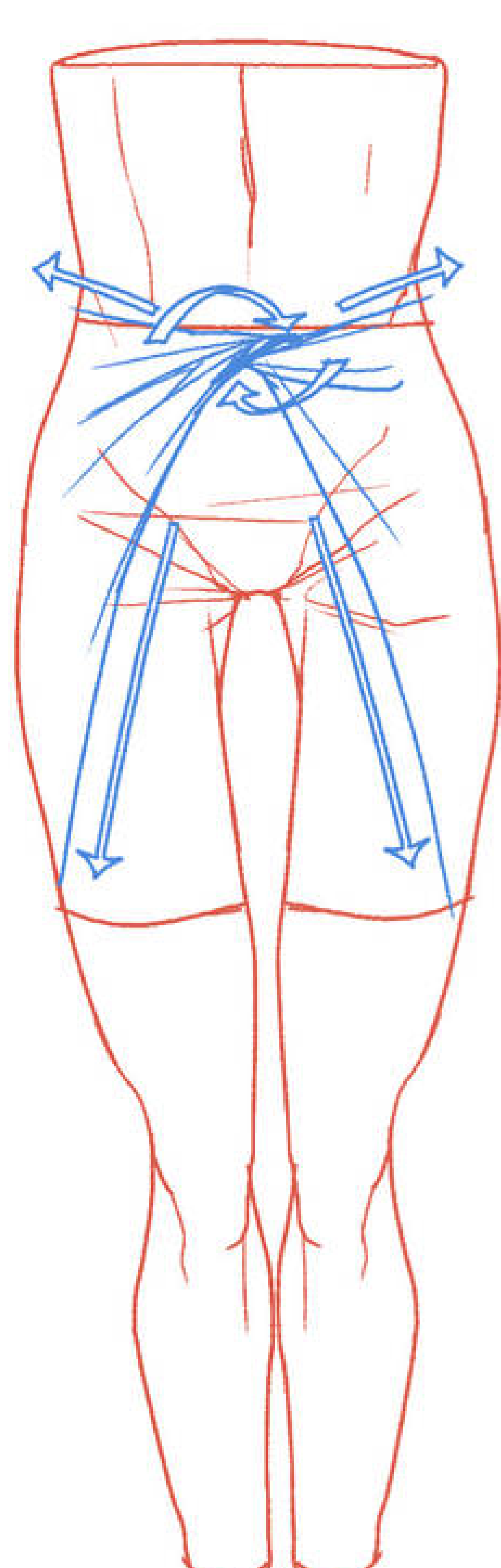




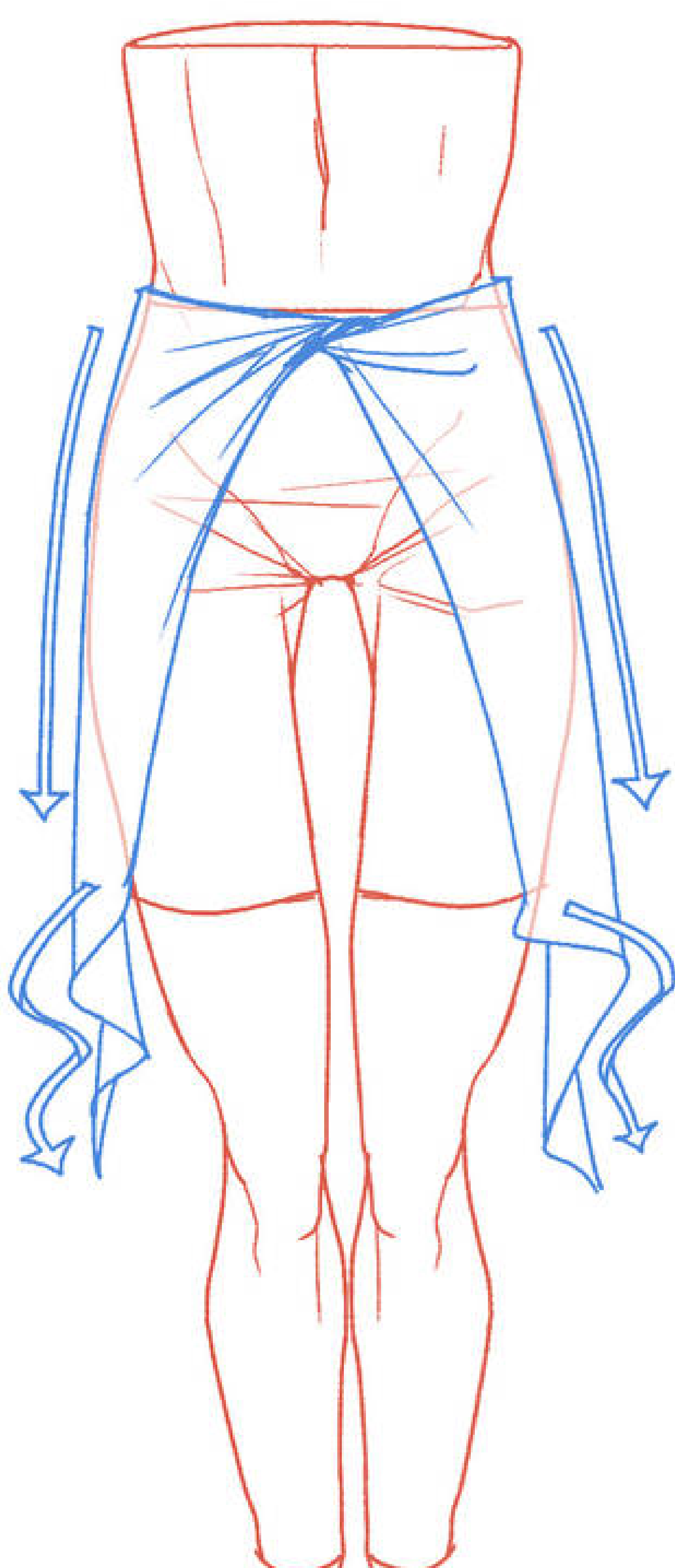
key point

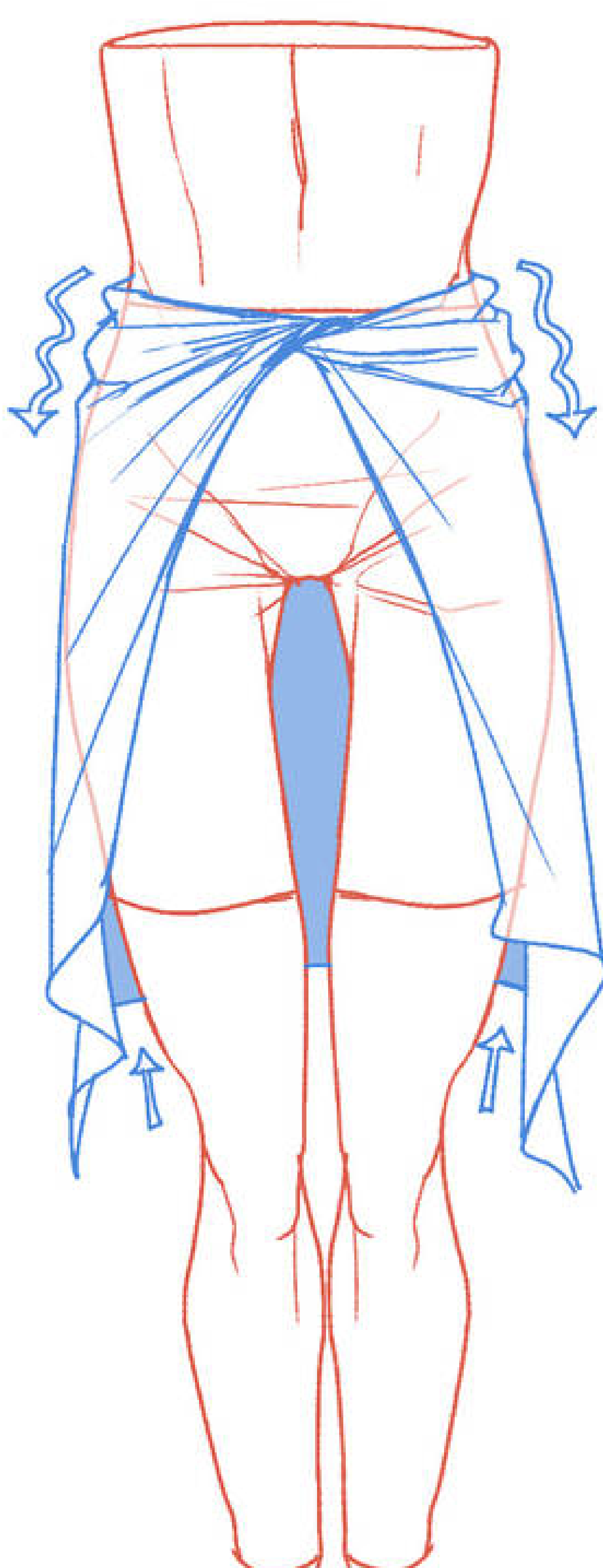
▌Q : 외투를 허리에 묶은 표현을 그려주세요





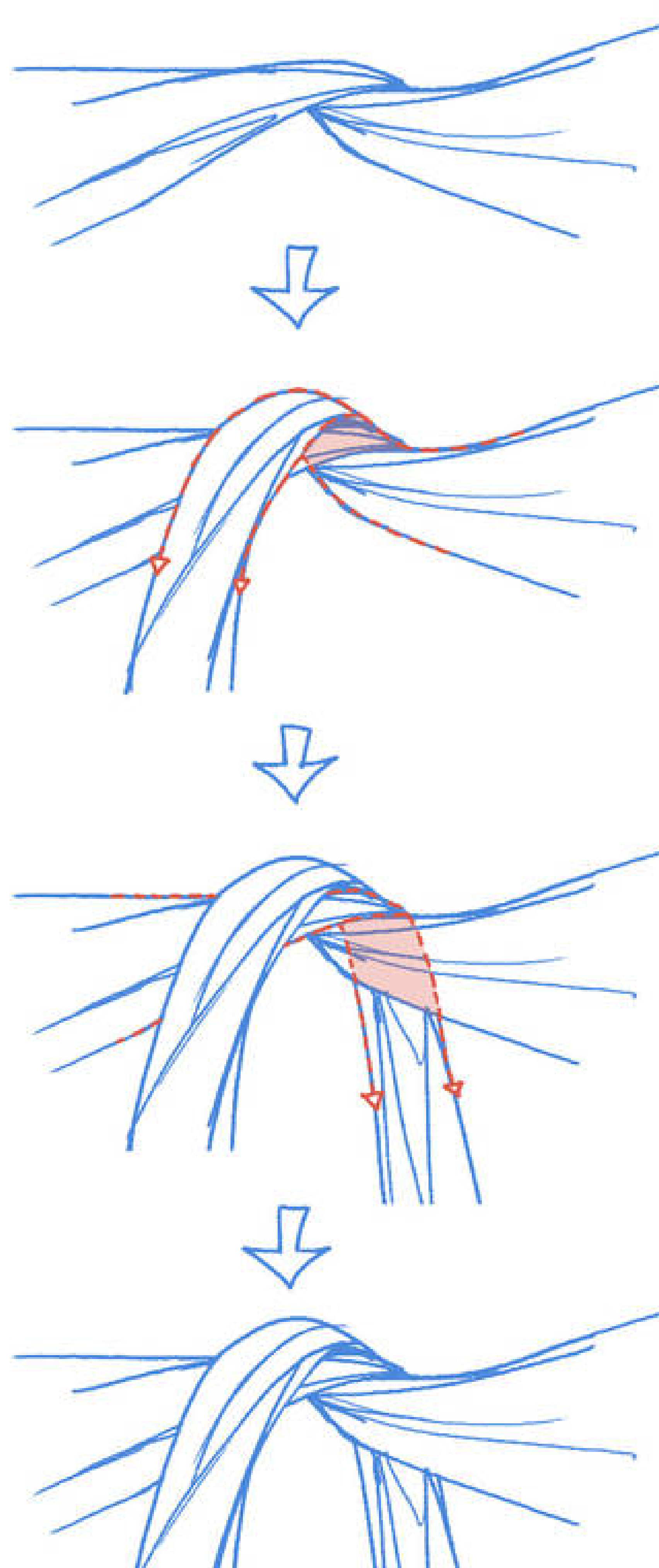
허리, 골반 부분에 묶을 옷의 매듭을 중앙에 맞추고
아래로 향하는 선을 비스듬하게 그어 내려줍니다



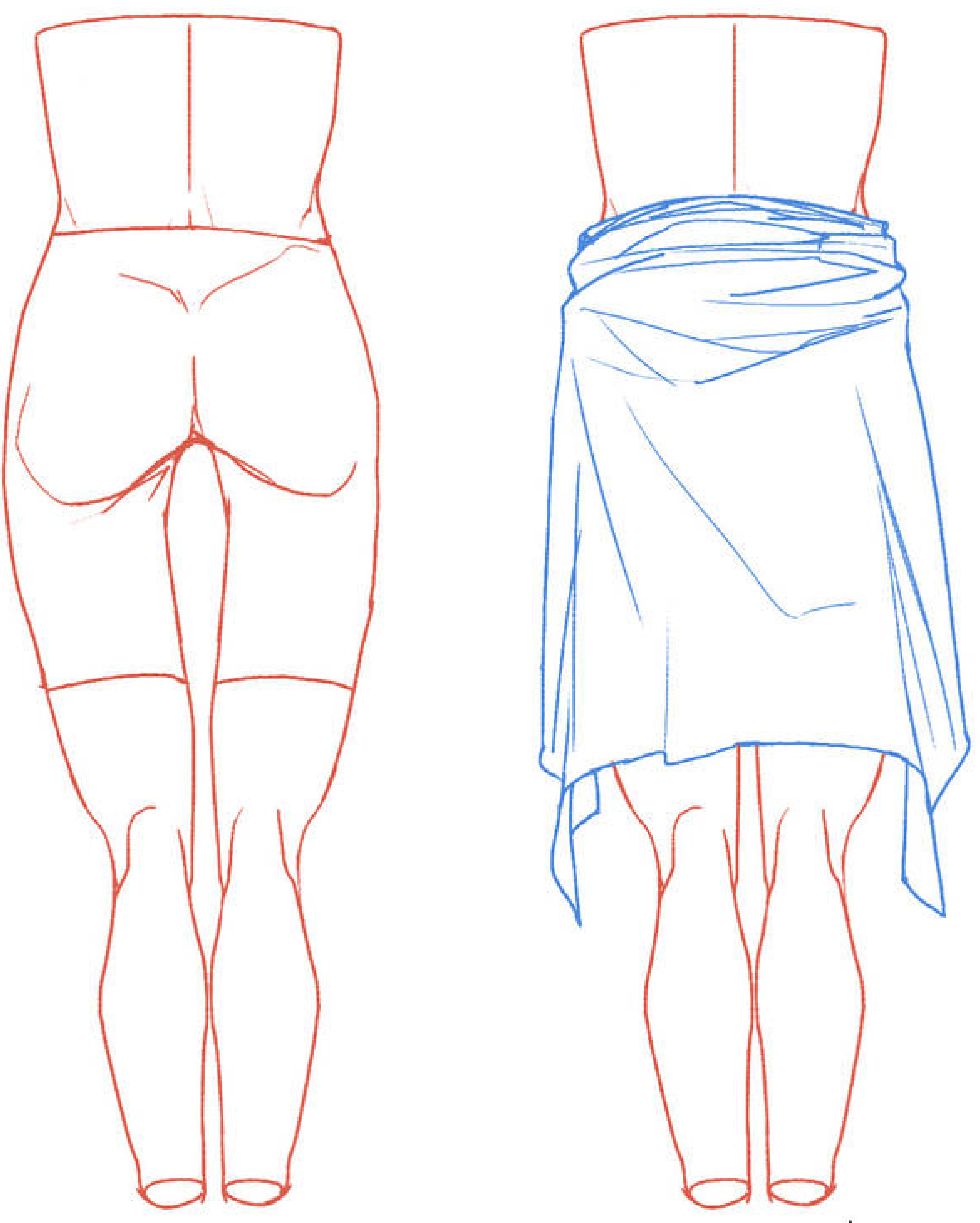


세로 물결 모양을 만들어 흘러내린 옷의 주름을 만들어 주고 매듭이 묶이는
실루엣 위치에 접히는 주름과 뒤쪽에 조금 보이는 옷의 면적을 만들어줍니다





매듭 위로 넘어오는 유형과 아래로 빠지는 형태를 표현하며 마무리합니다
외투의 팔 부분으로 매듭을 만들기 때문에 소매를 그려주는 것이 좋습니다

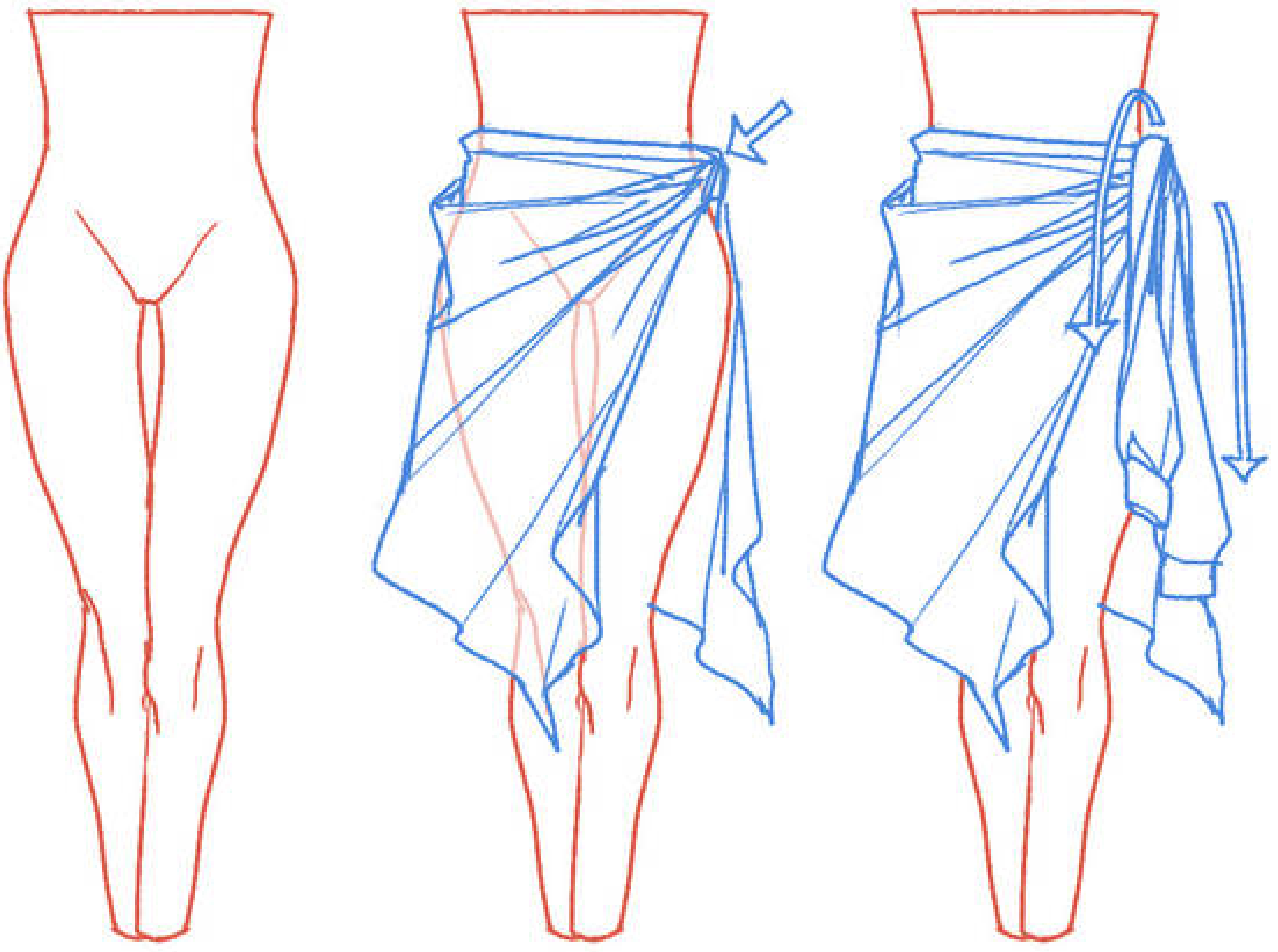


뒤에서 볼 경우 엉덩이 부분이 완전히 가려지게 됩니다



옆에서 볼 경우 매듭으로 옷의 주름을 향하게 하고
외투의 팔 부분을 매듭 위에 그려 마무리합니다

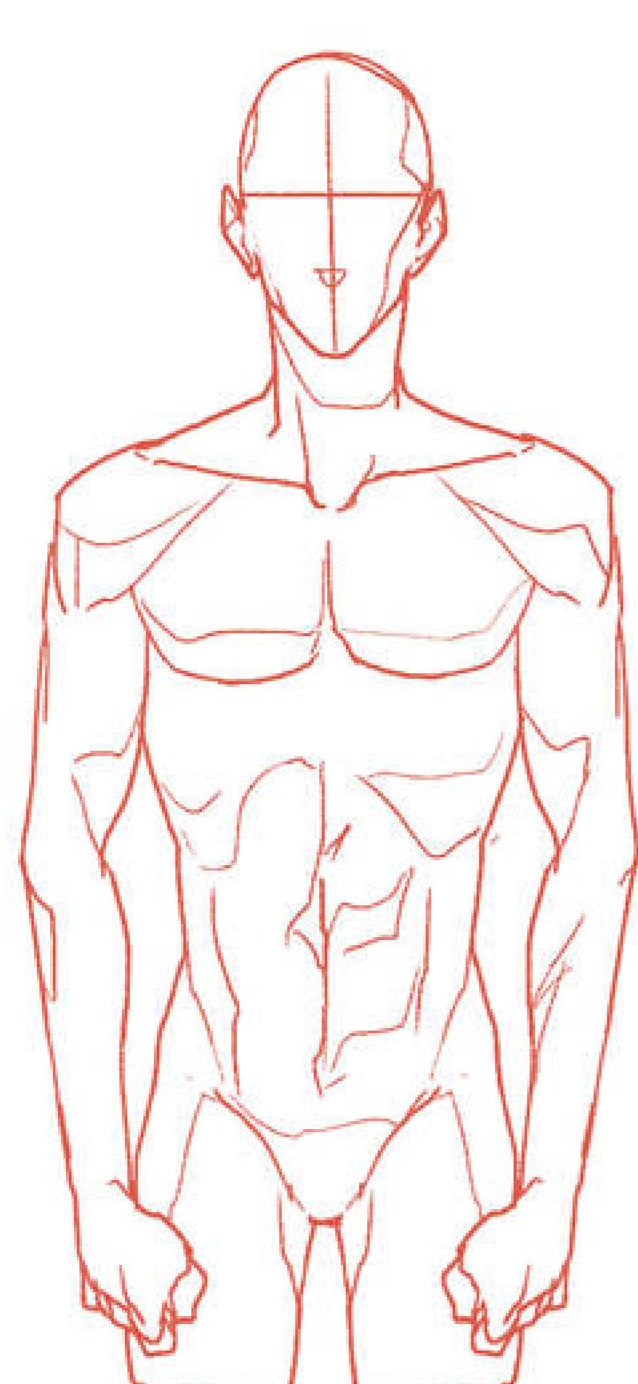
타코작가의 알아두면 좋다!!

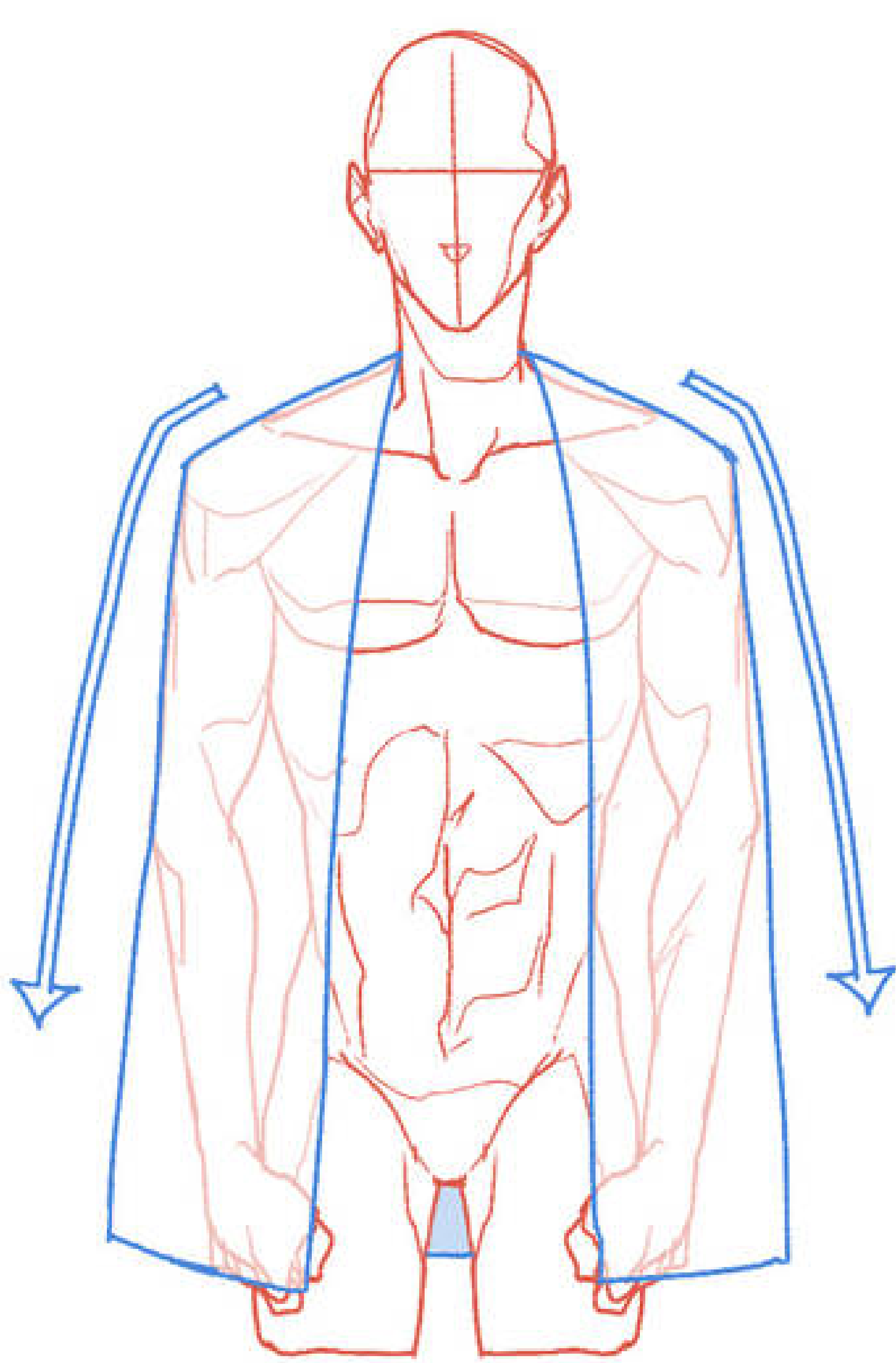




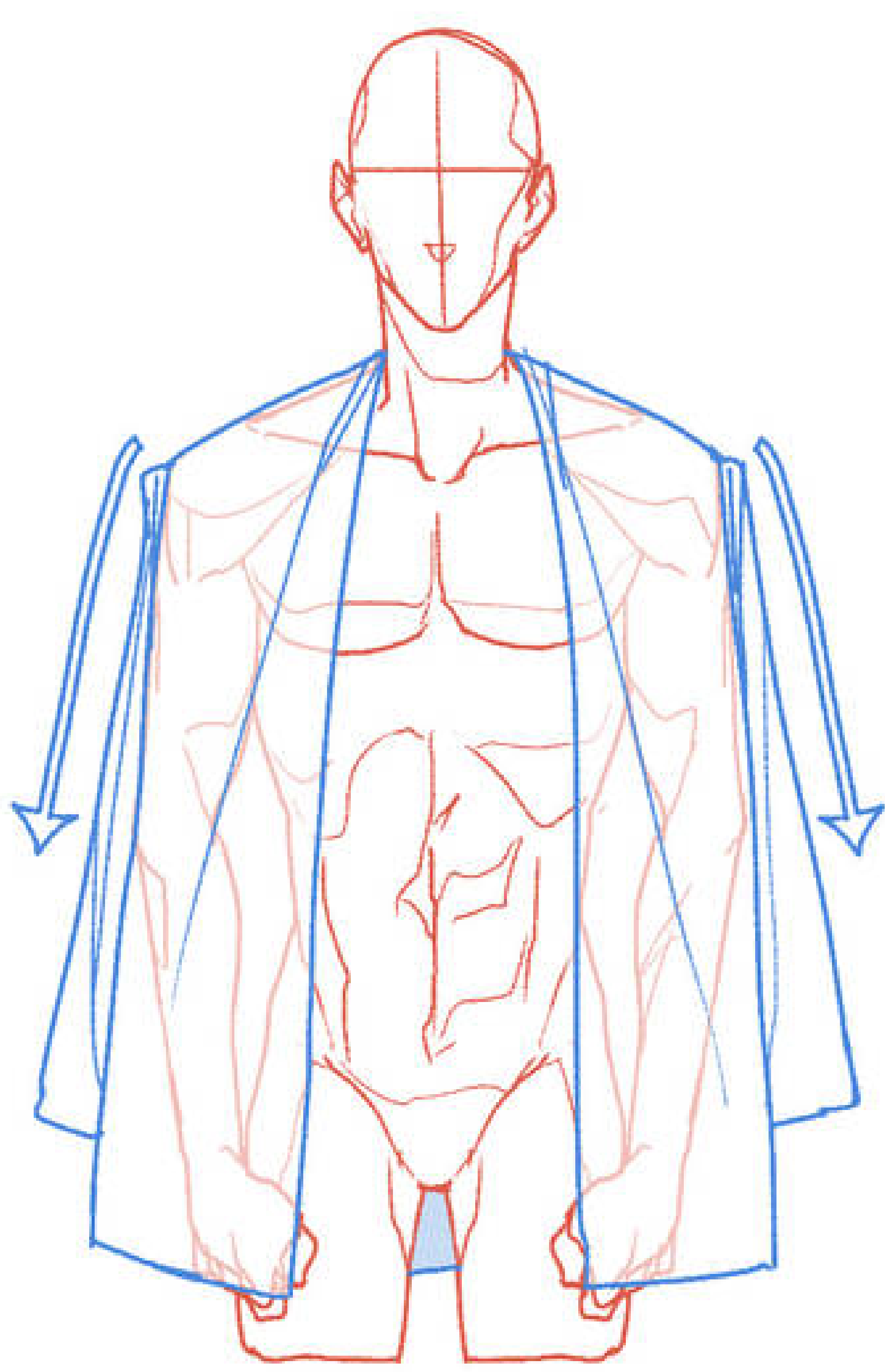
key point

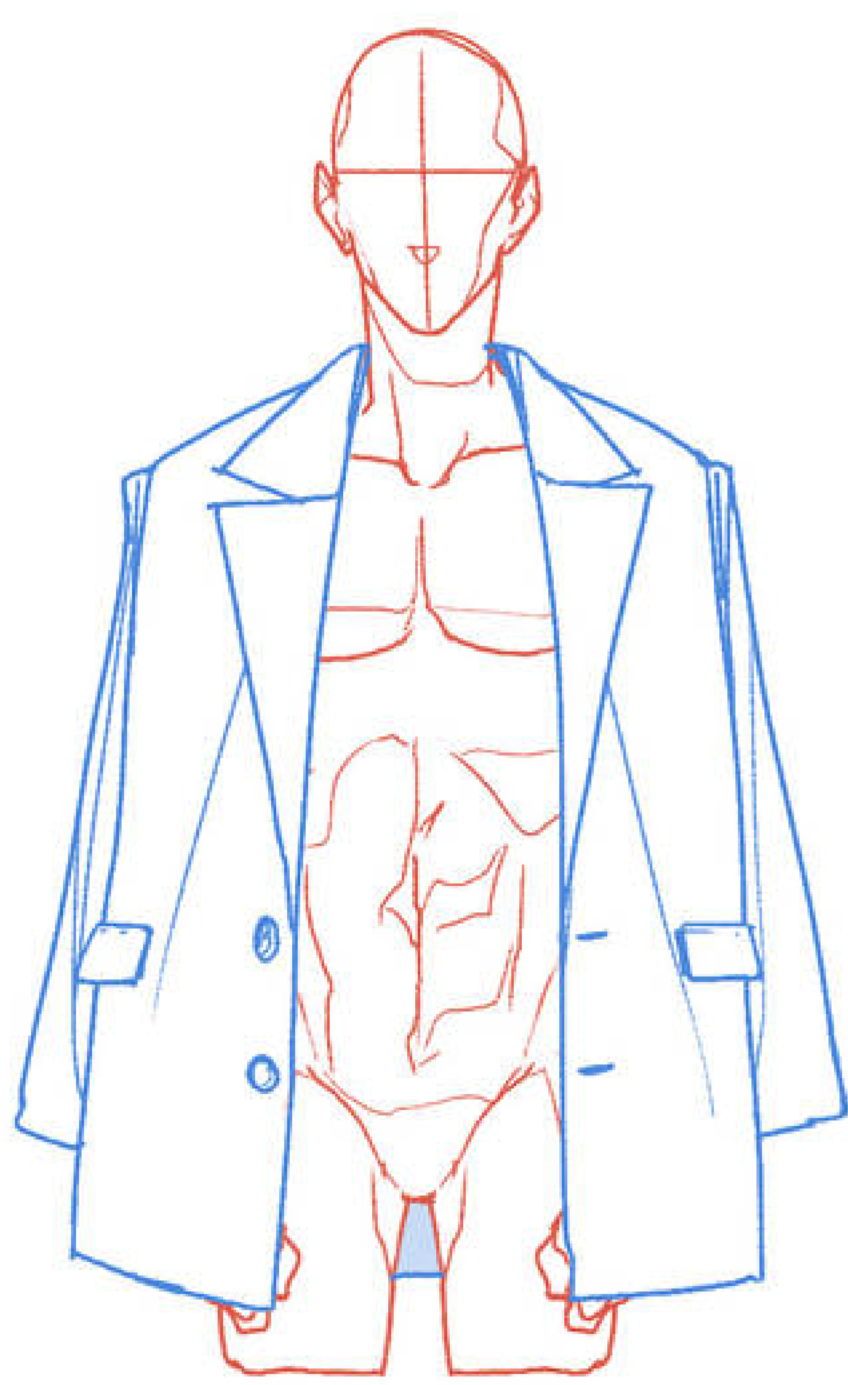
Q : 외투를 어깨에 걸친 표현을 알려주세요



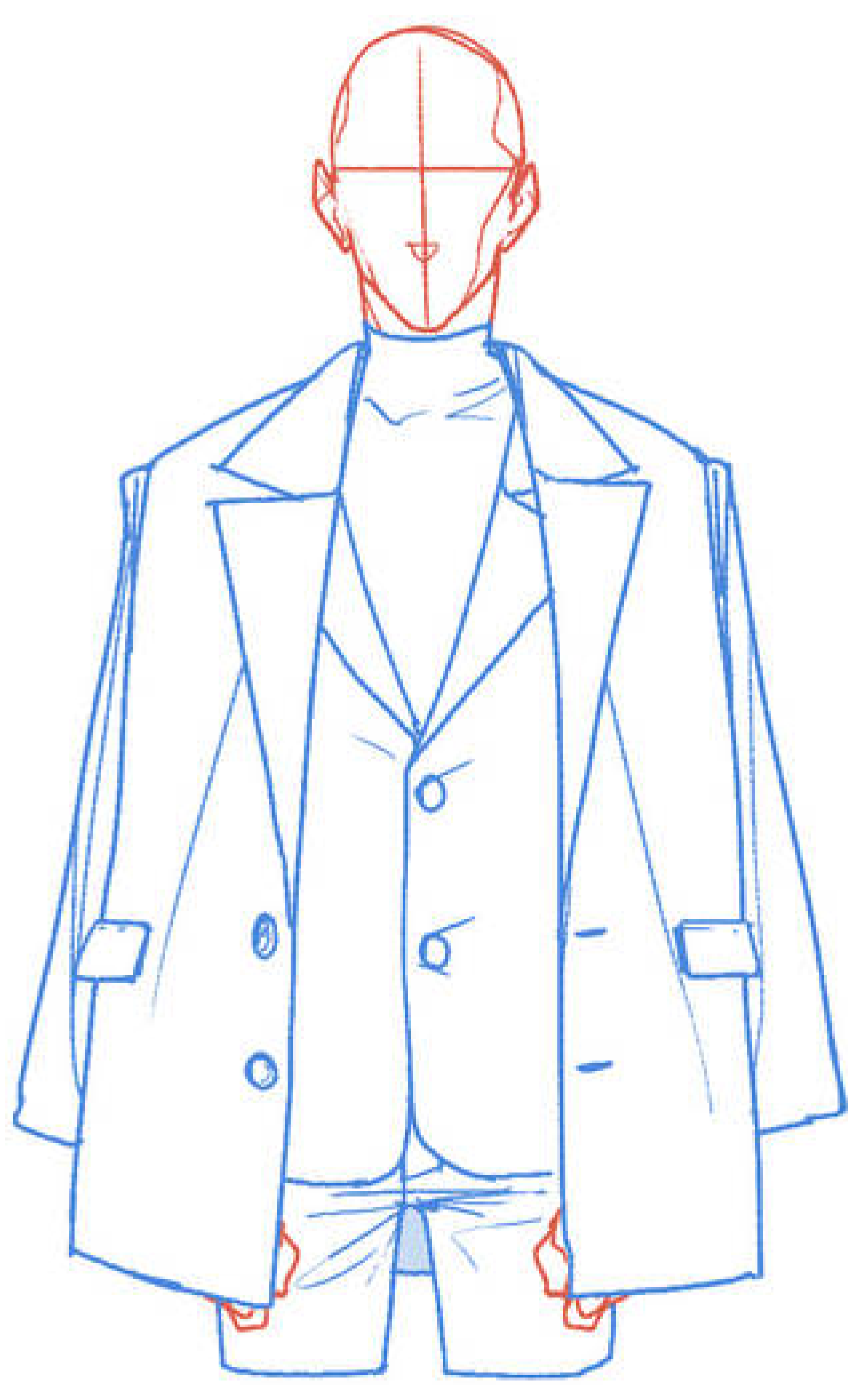


먼저 외투를 캐릭터 어깨너비까지 덮은 후 선을 내려 줍니다



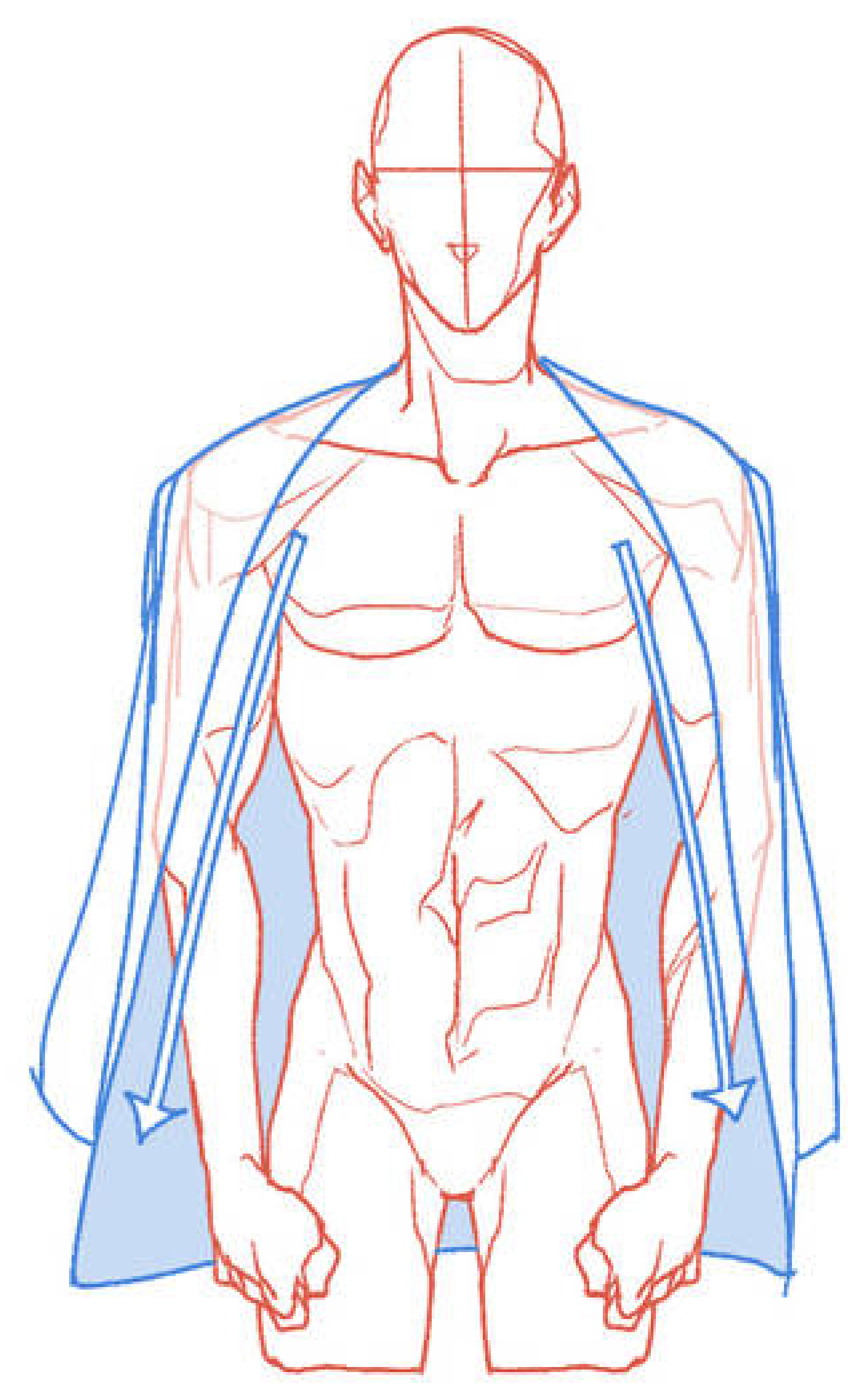


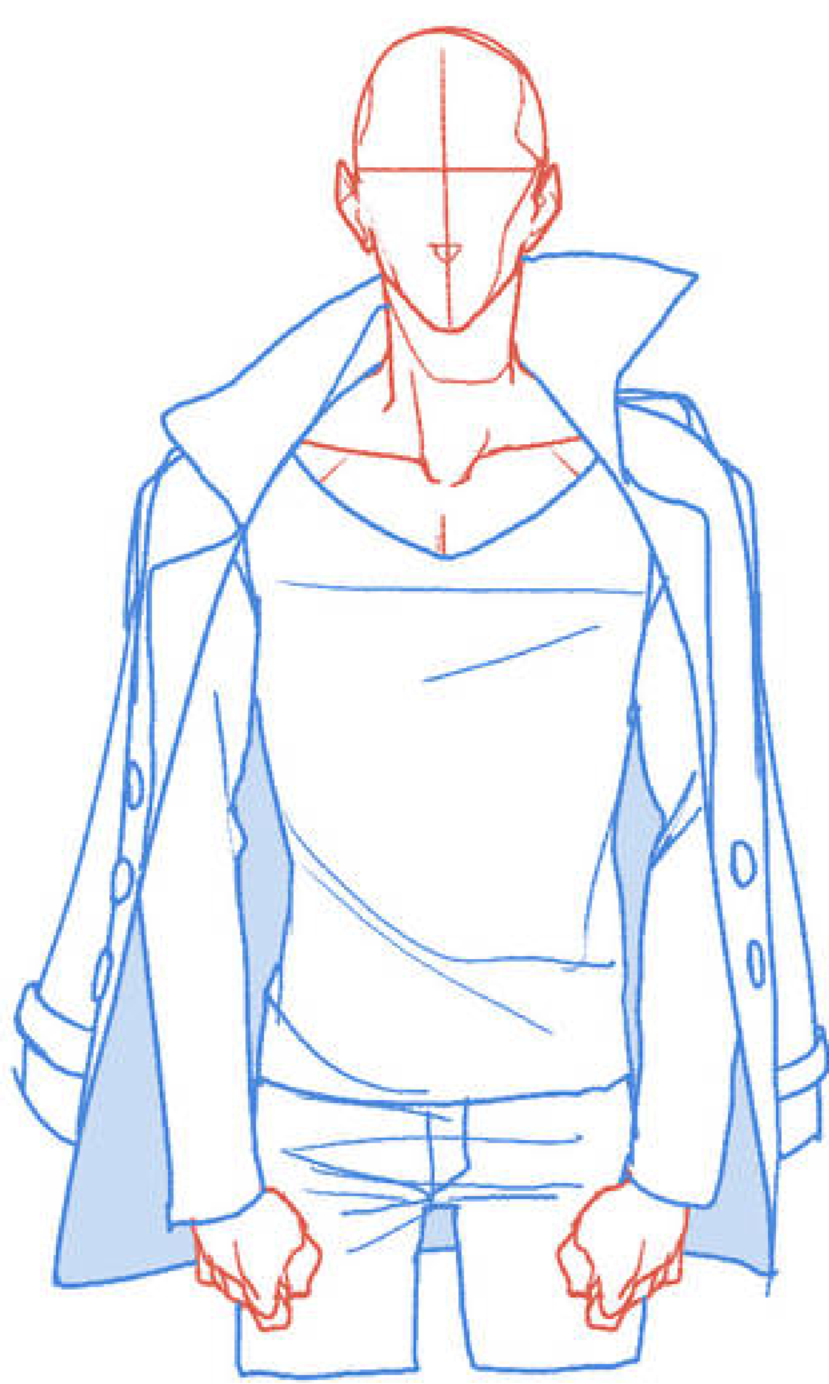
외투의 팔 부분을 추가하고 자료를 참고해 옷의 디테일을 살려줍니다



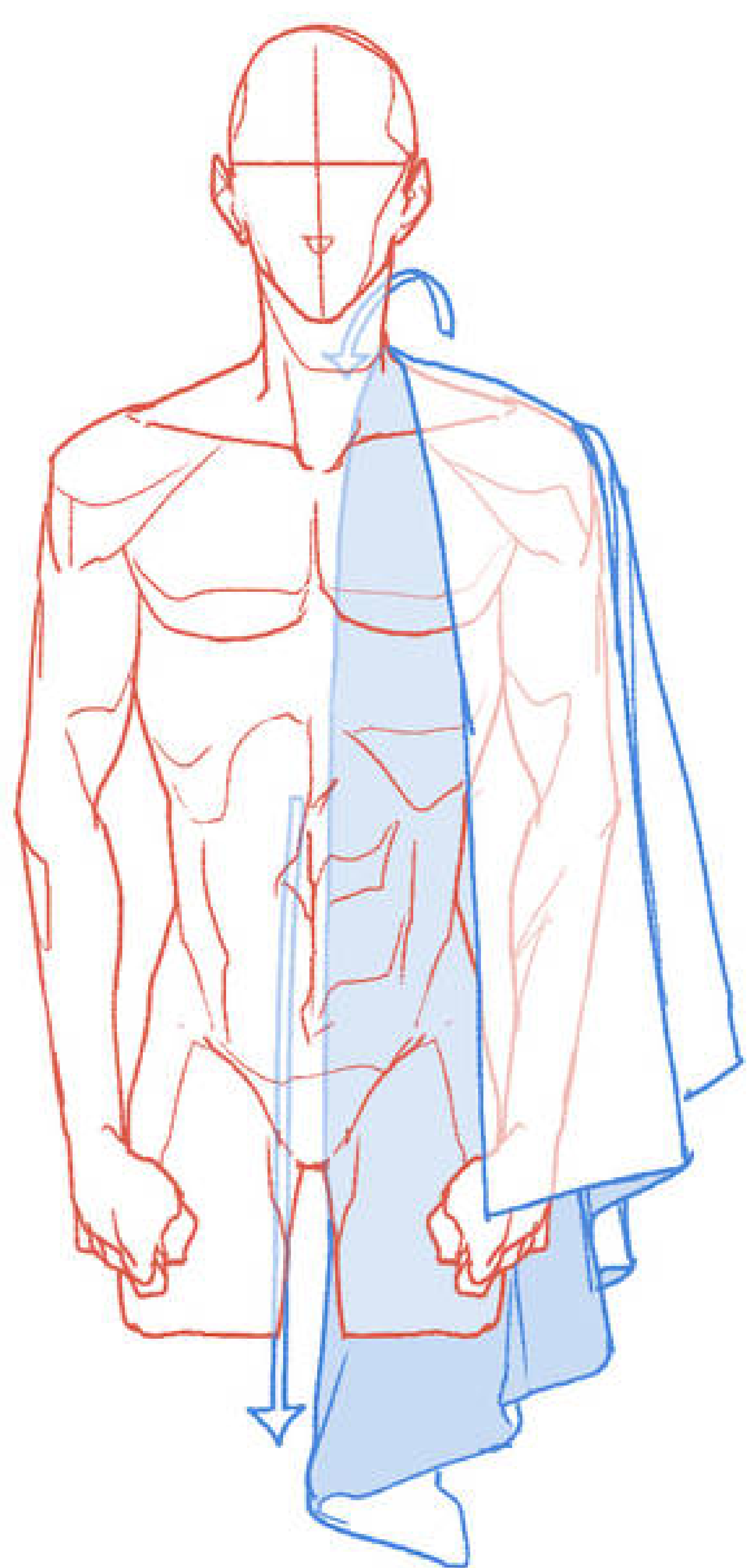


걸친 외투 외에 캐릭터가 입고 있는 옷도 디자인한 후 정리하며 마무리합니다



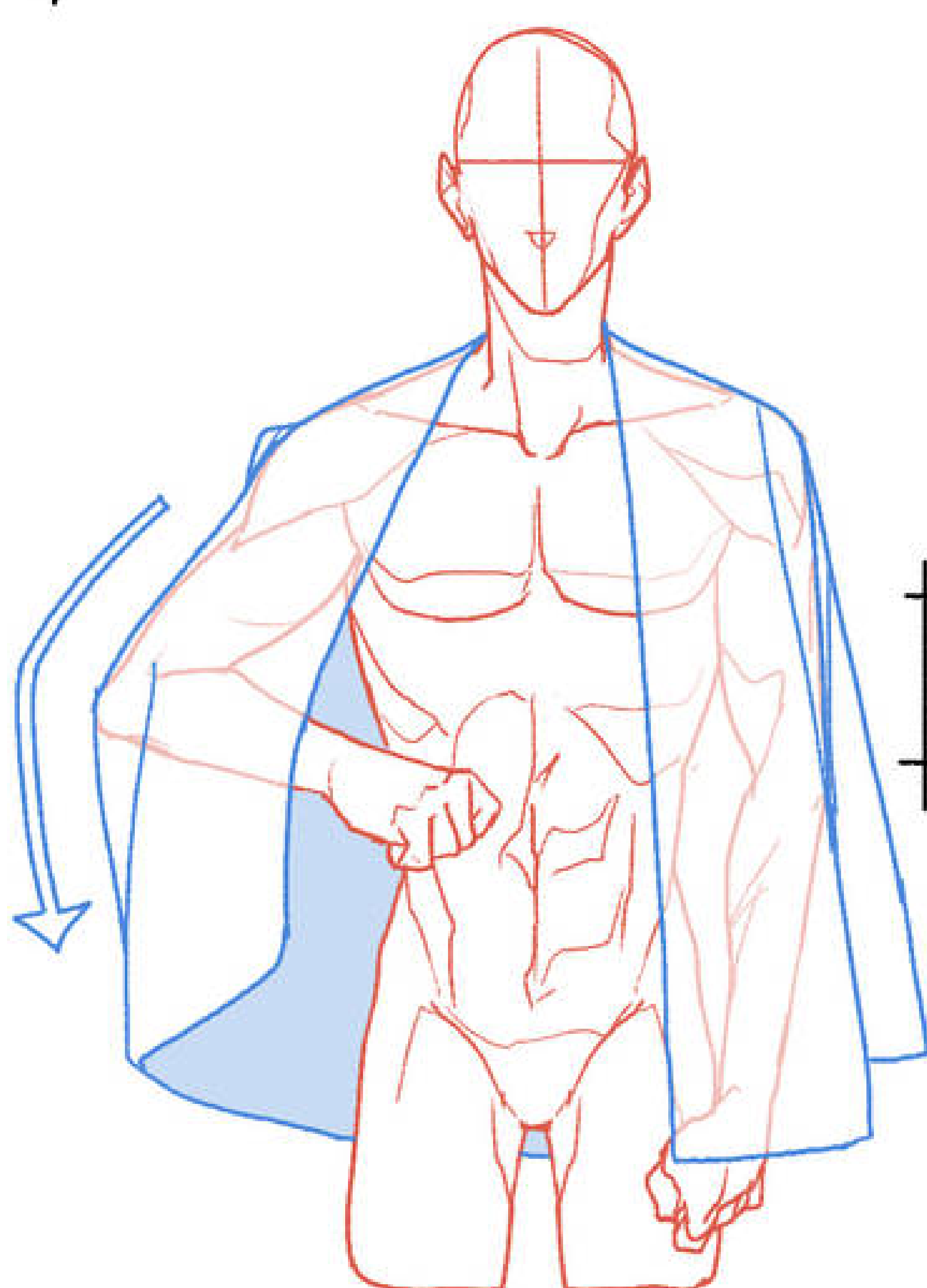


양팔이 보이는 형태로 외투를 어깨에 살짝 걸치거나
팔의 움직임, 바람의 영향 등으로 보이는 구조입니다



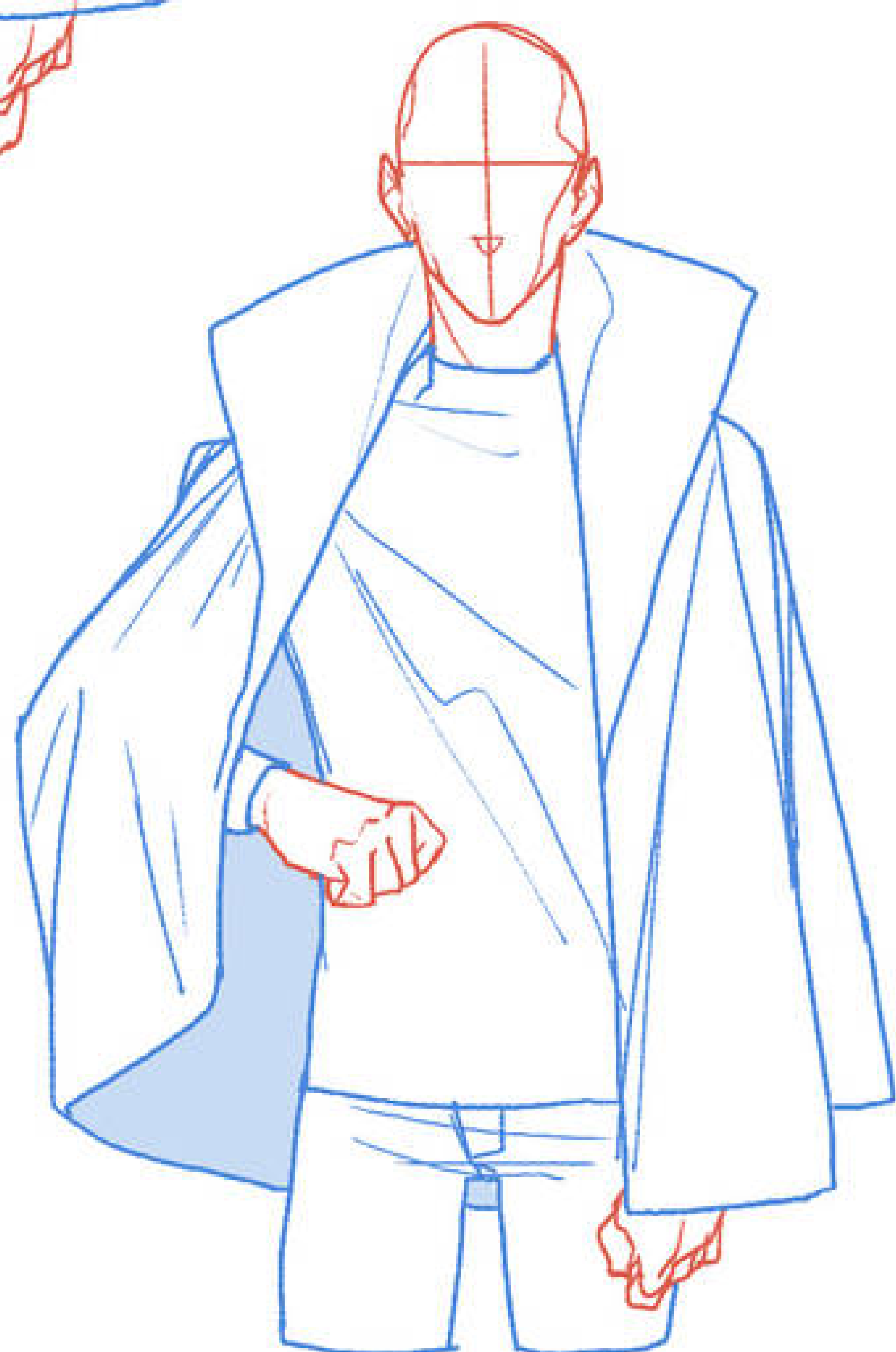


한쪽 어깨에만 걸칠 경우 뒤로 떨어지는 외투의 길이는 더 길게 해줘야 합니다

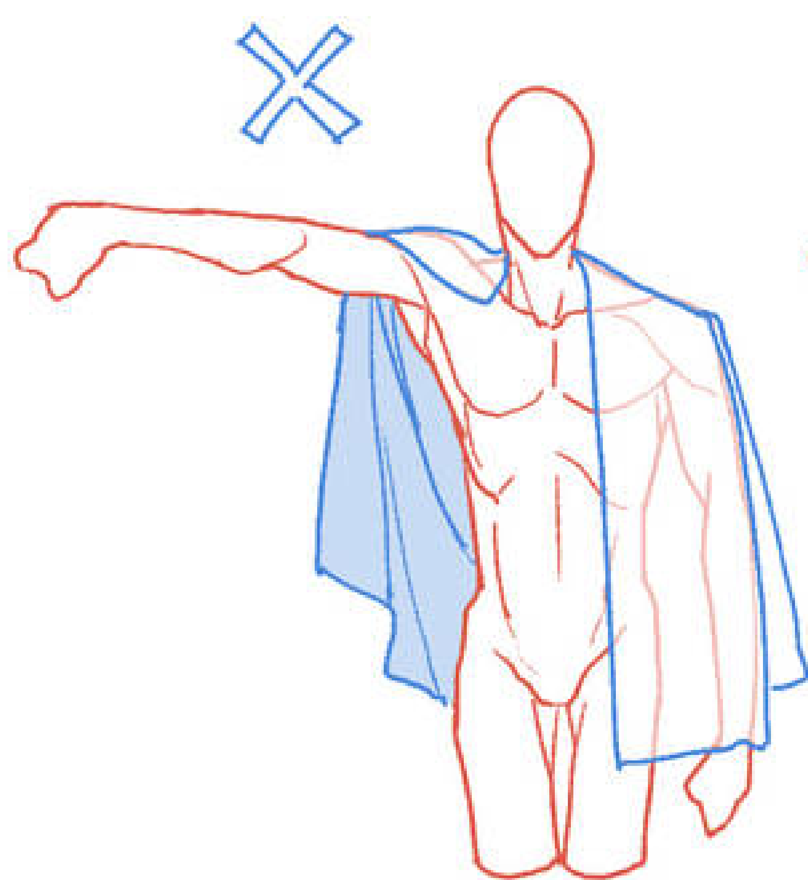


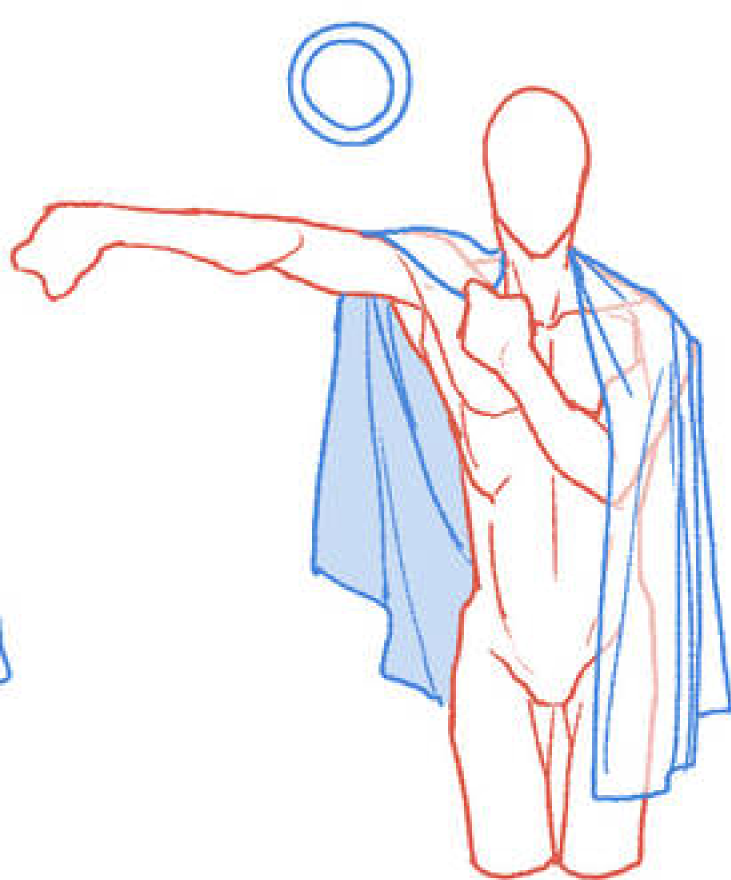
팔을 들어 올릴 경우 외투의 실루엣은
팔꿈치까지 흐름을 타며 내려옵니다

팔로 인해 생기는 주름을
만들며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



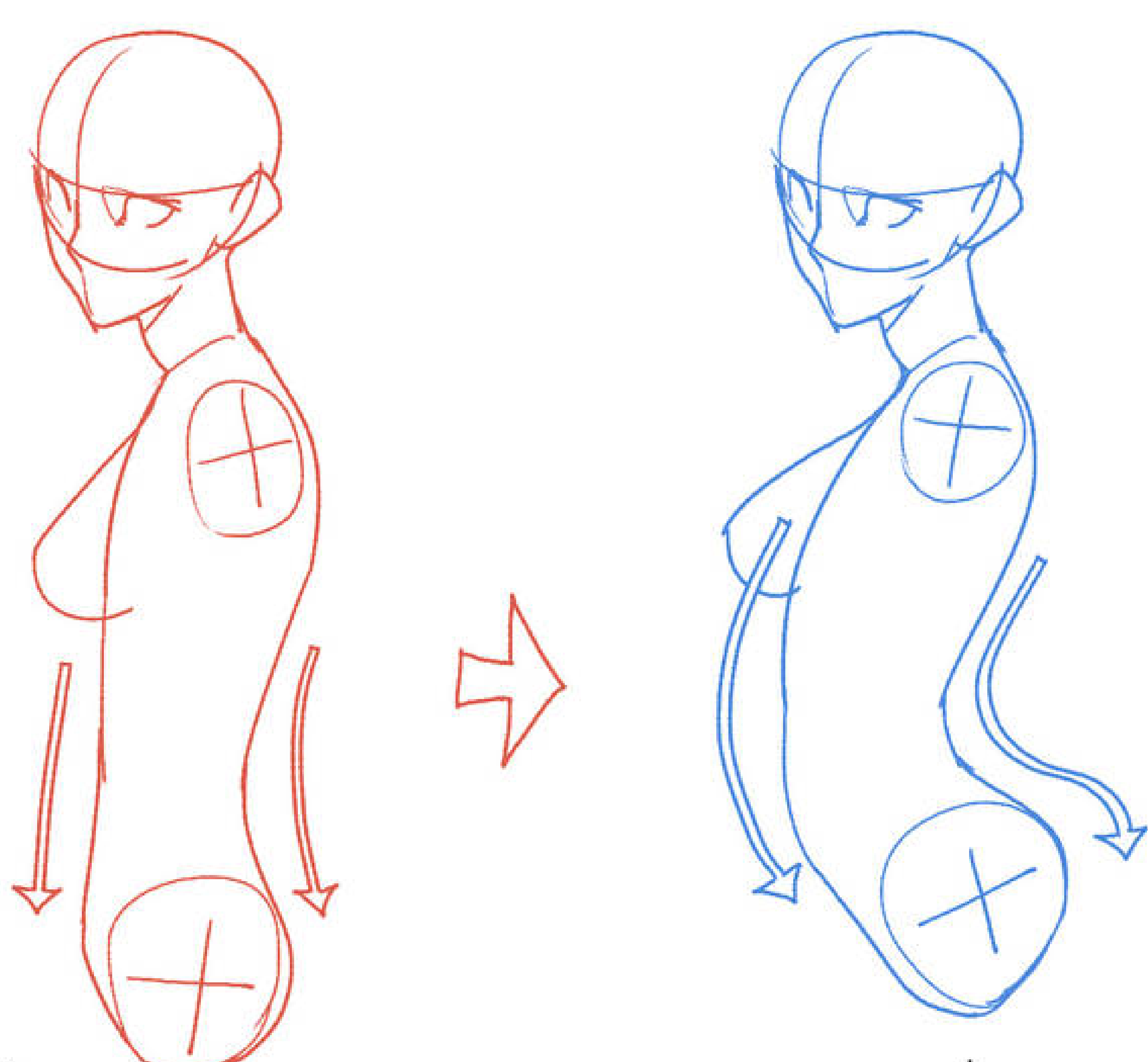


팔을 크게 움직일 경우 어깨에
걸친 외투는 흘러내리기 때문에
고정을 시키거나 잡아줘야 합니다

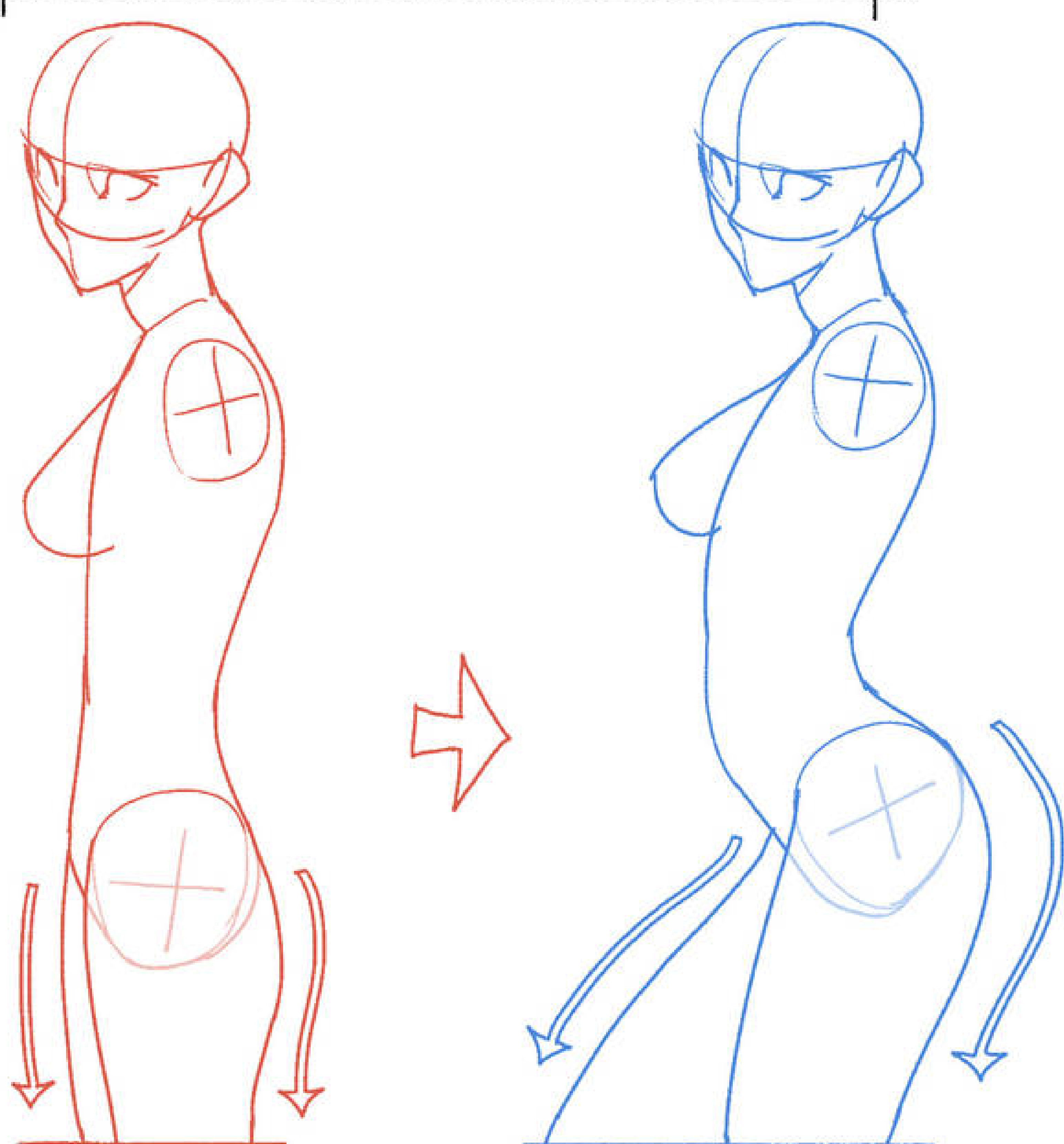


key point

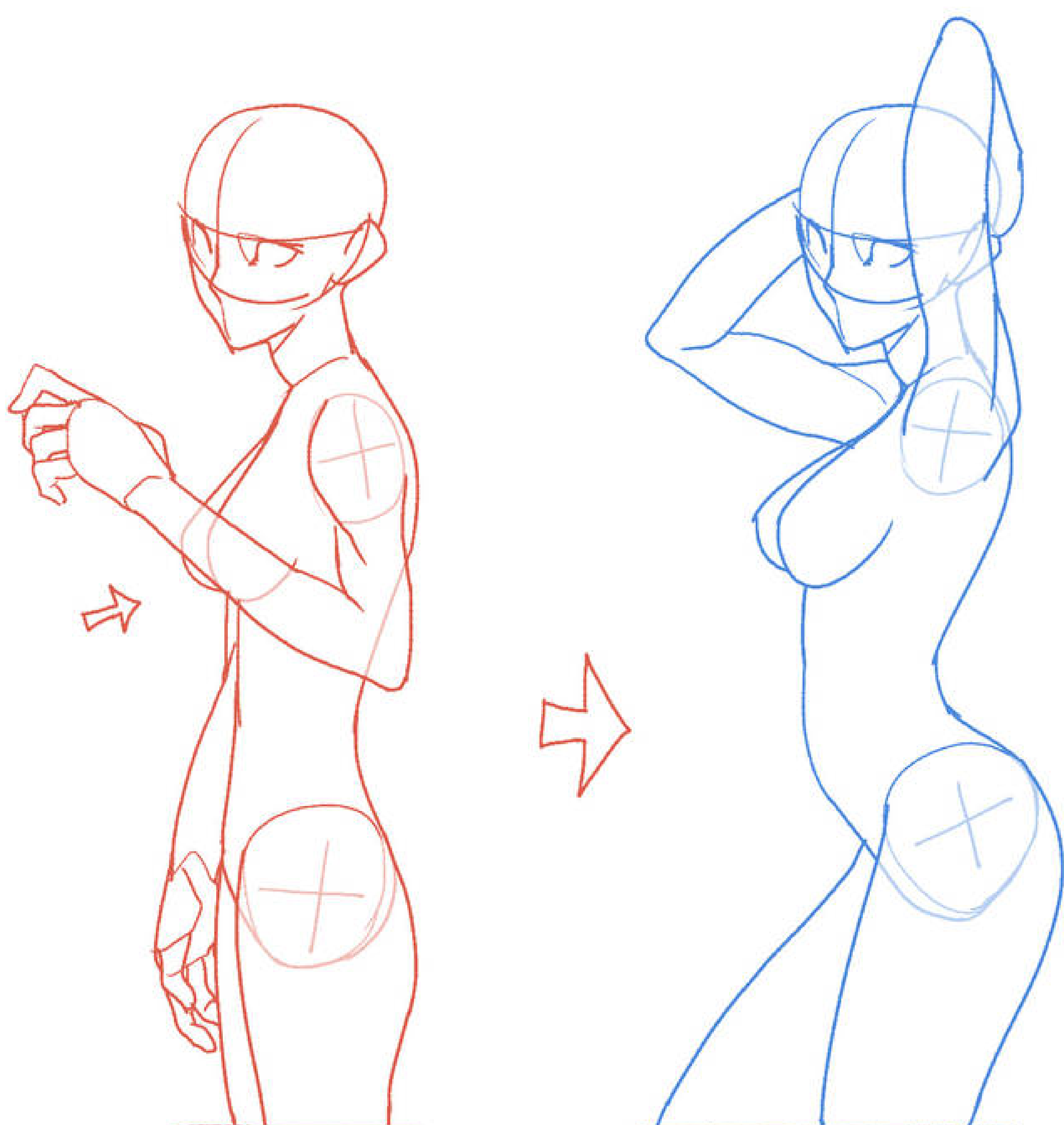
Q : 섹시한 포즈를 잘 그리고 싶어요



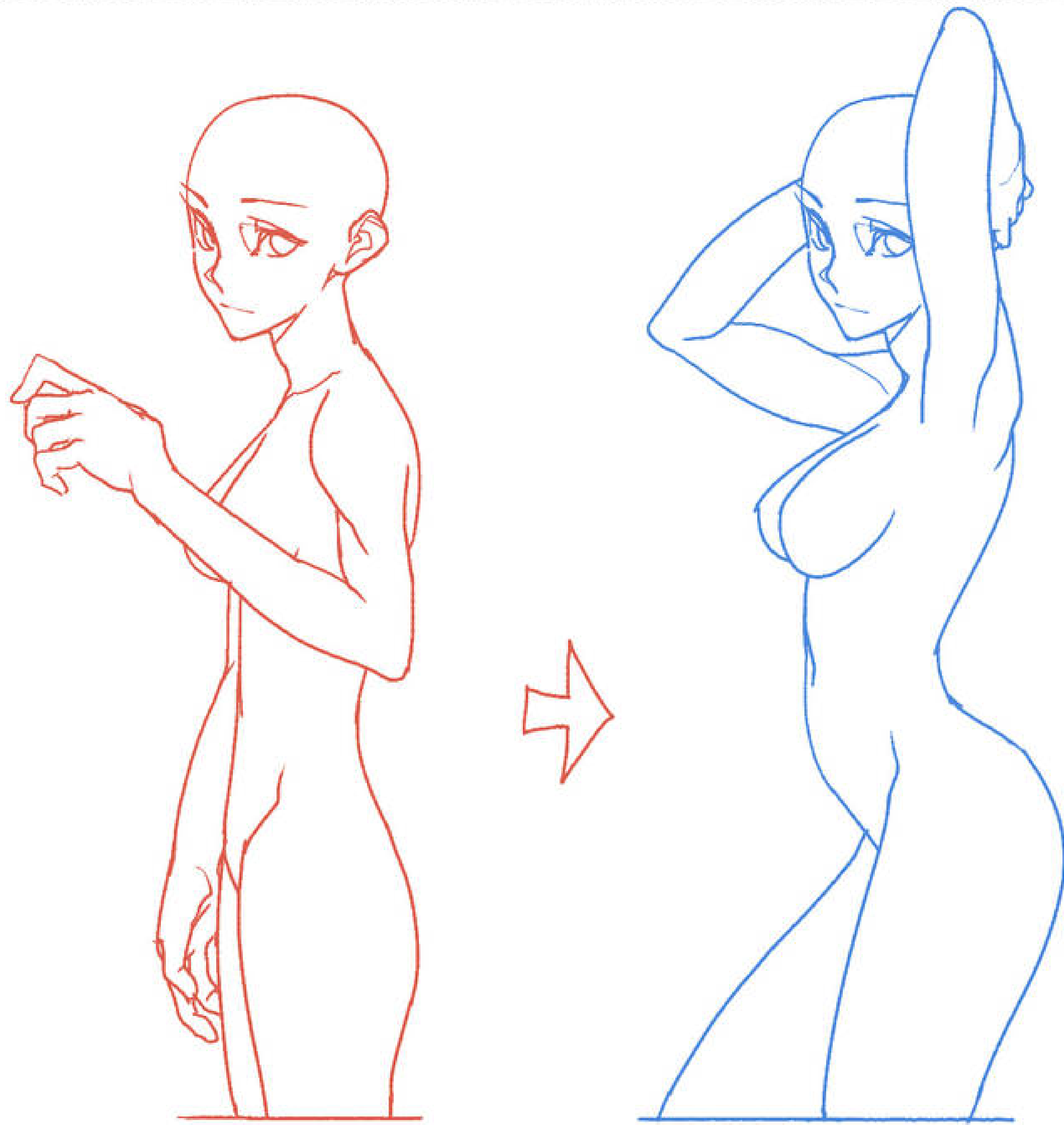
상체를 그릴 때 허리를 이용해서 밋밋한 흐름이 아닌
가슴과 골반을 살려주는 실루엣으로 그려주는 게 좋습니다



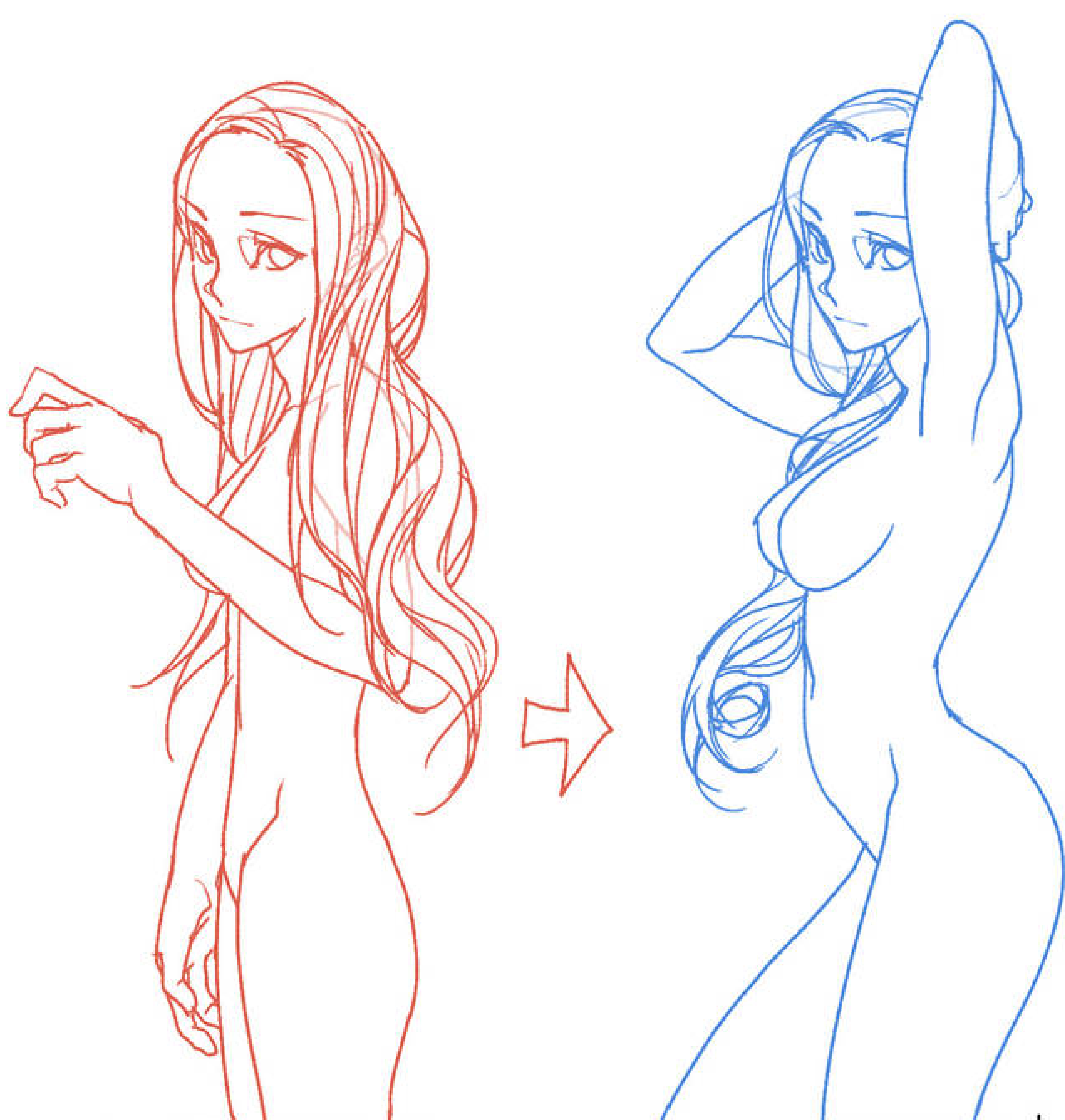
다리 역시 곡선의 흐름과 부피감이 잘 보이도록 시선의 흐름을 찾아주는 게 효과적입니다



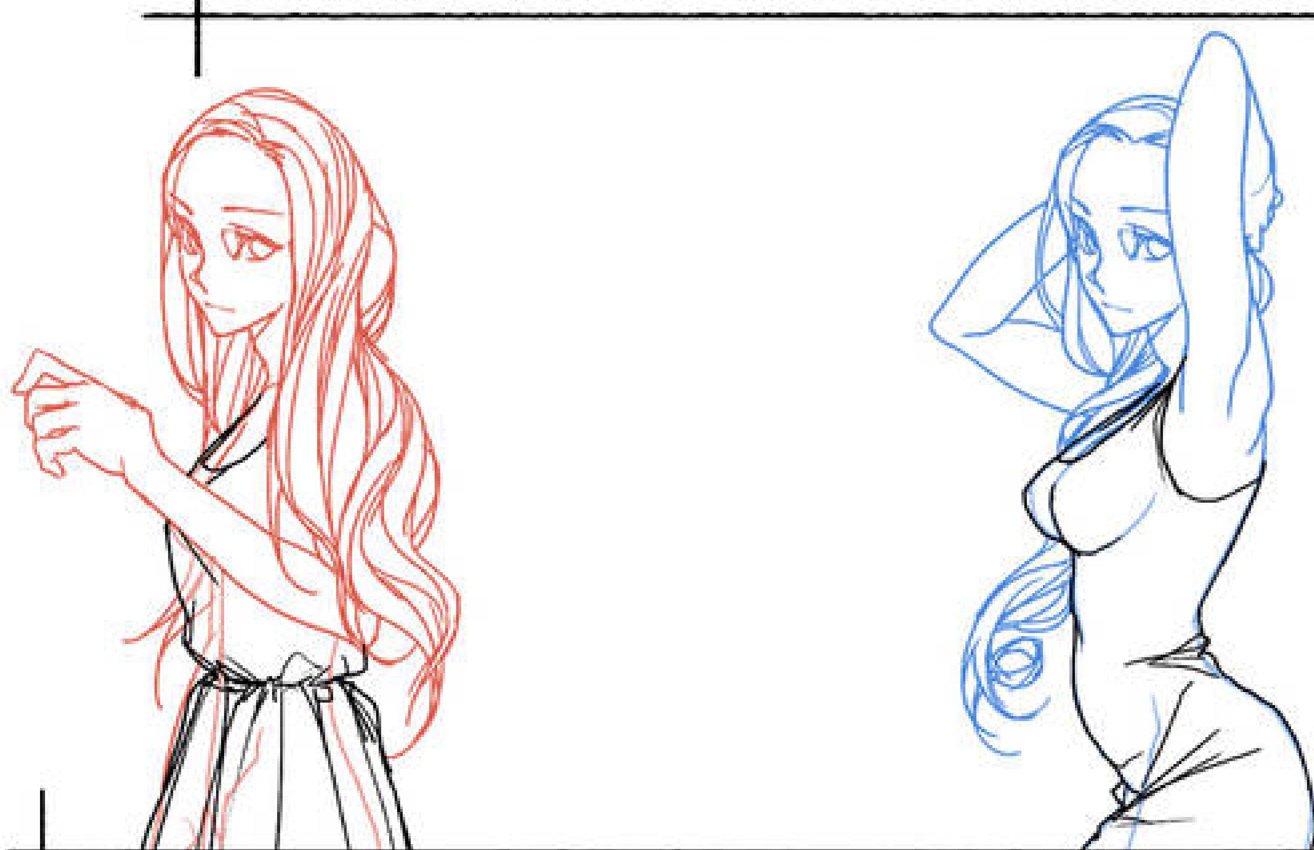
어중간한 팔의 위치로 인체의 곡선을 가리게 되면 그만큼 섹시한 정보를 가리게 됩니다



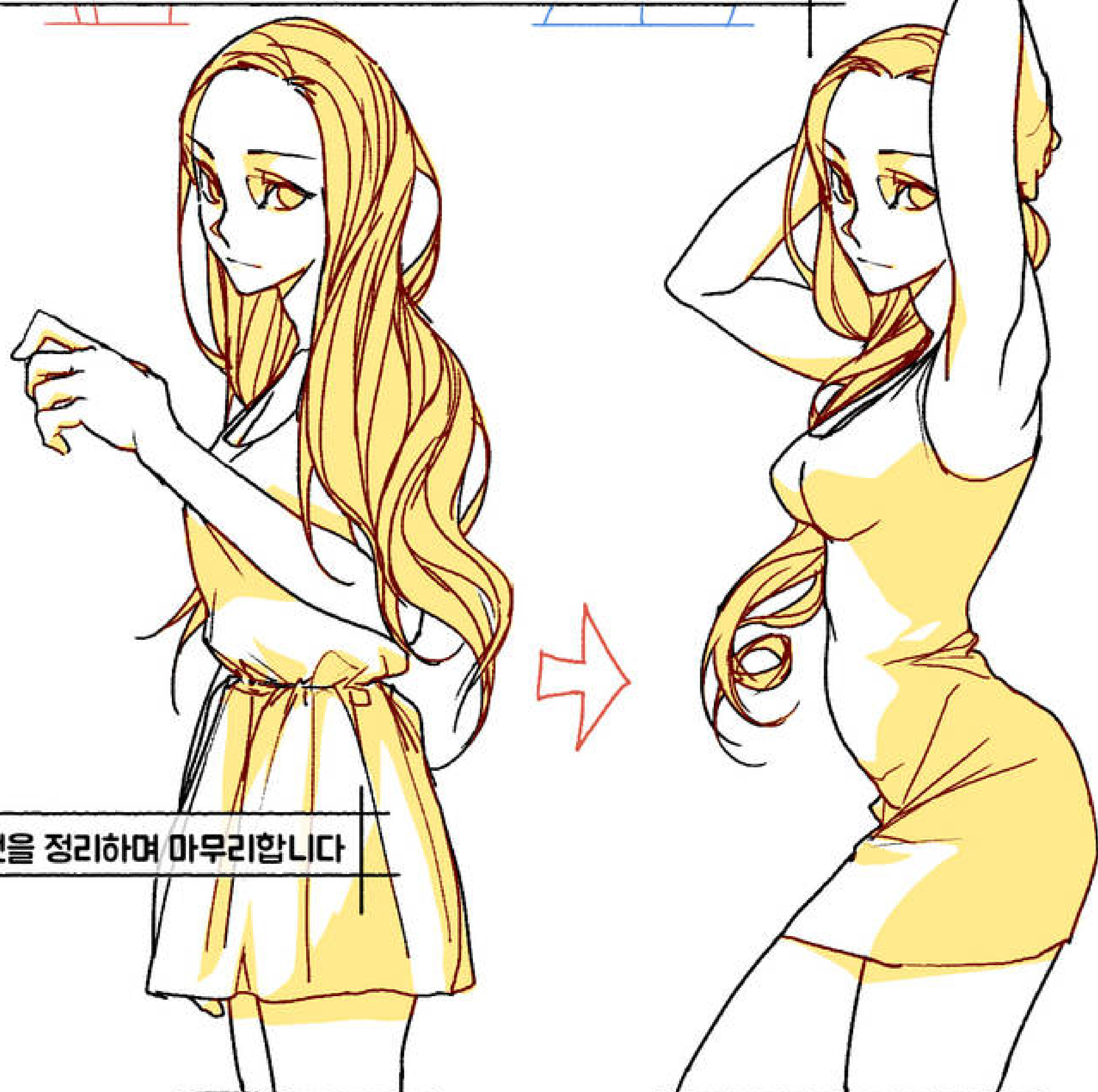
선을 정리하며 캐릭터를 다듬어 줍니다



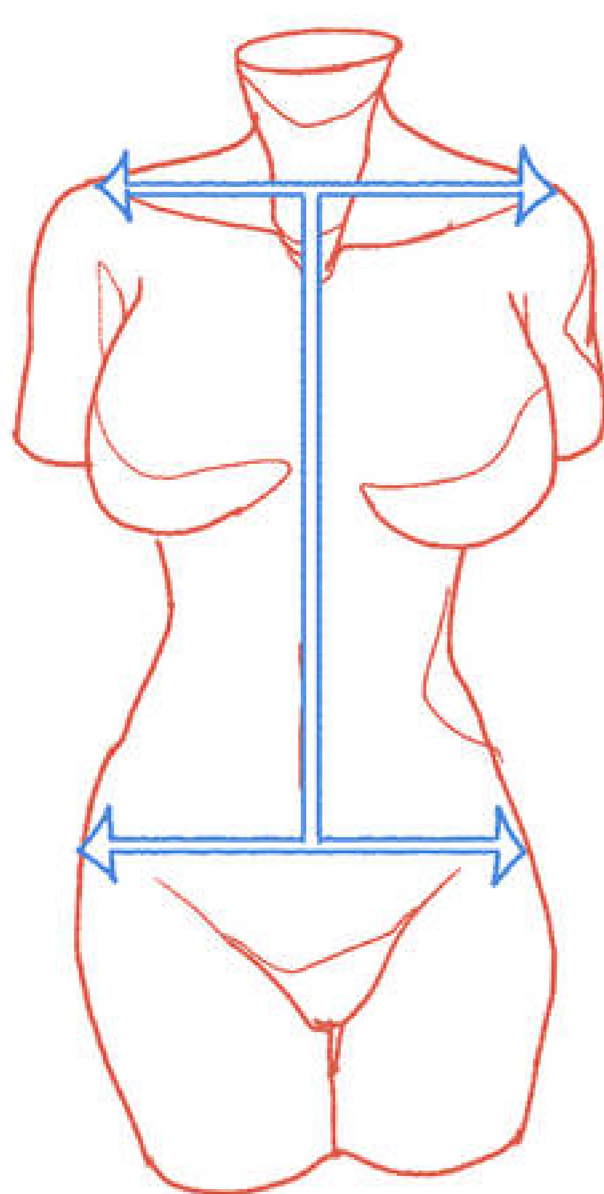
머리카락도 팔과 같이 인체의 정보를 가려주는 것을 조심해야 합니다

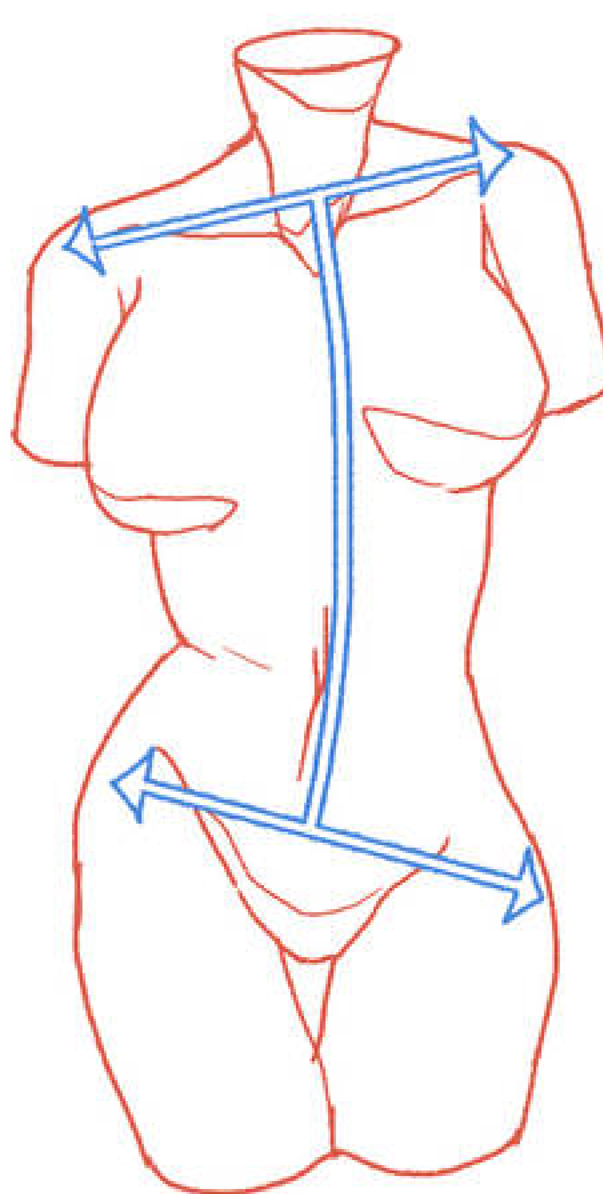


옷의 디자인 역시 캐릭터가 가진 매력이 드러나는 유형으로
맞춰 그리면 더욱 섹시한 느낌을 만들어 줄 수 있습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



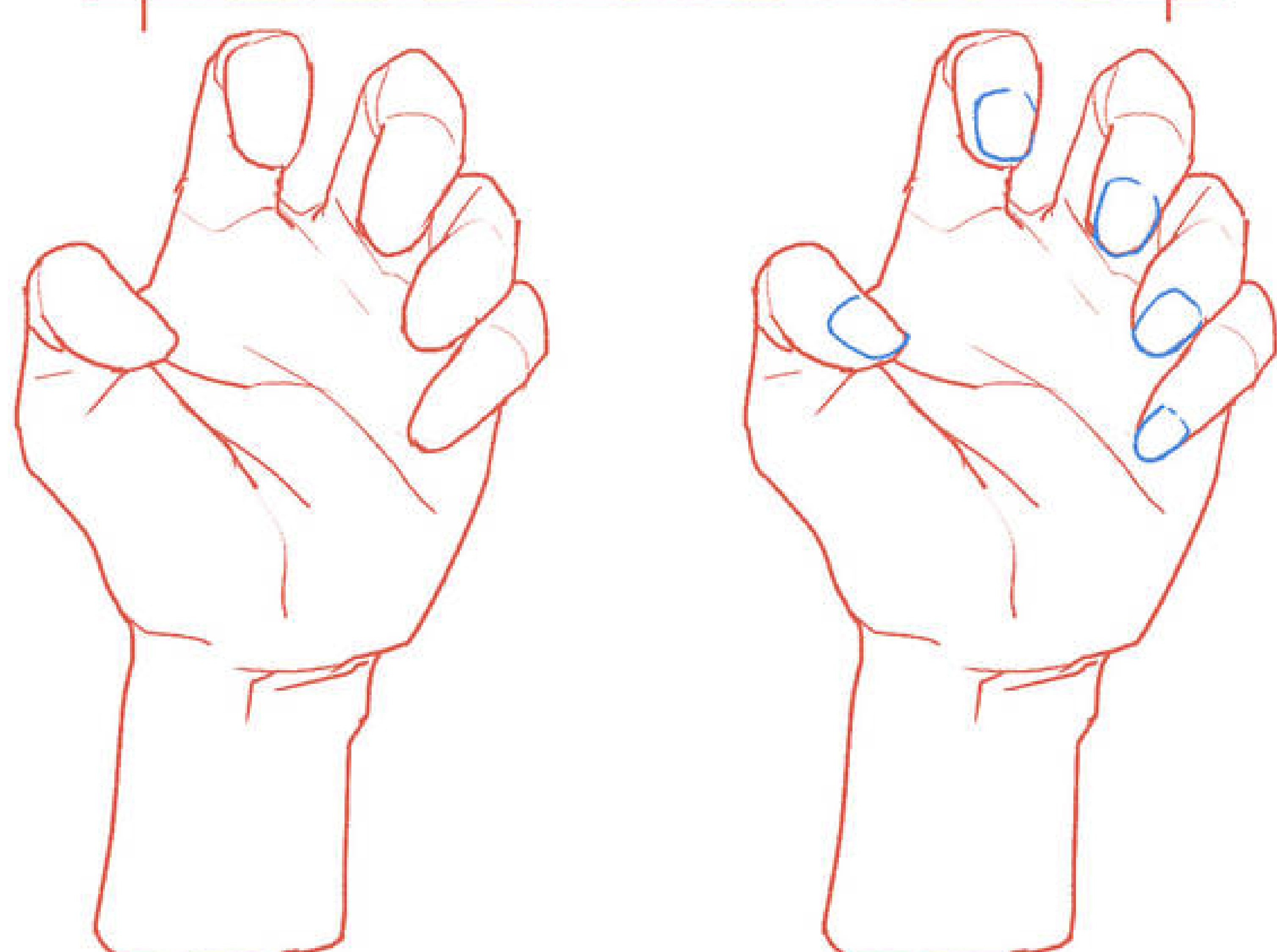




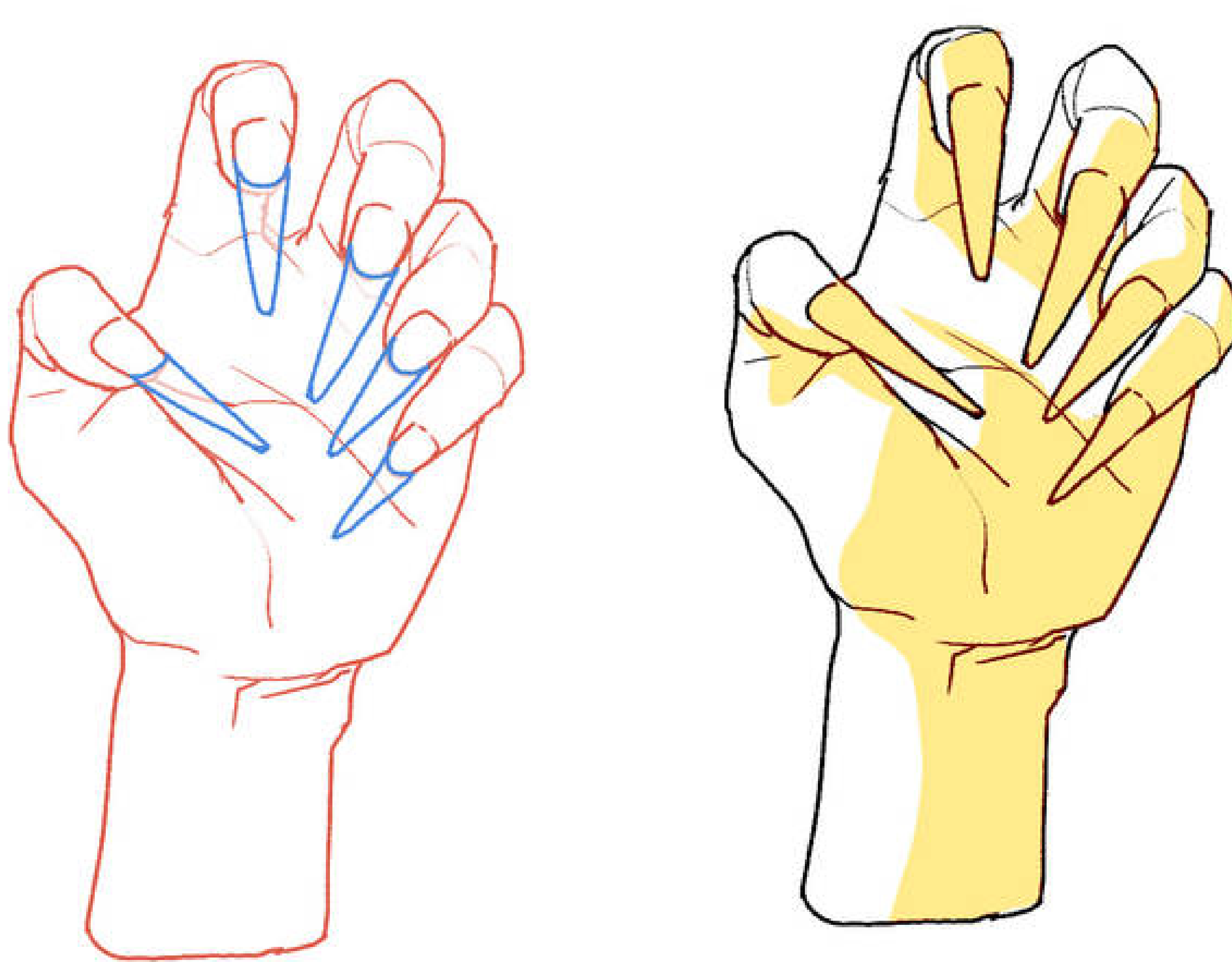
key point

Q : 마녀처럼 긴 손톱을 그려주세요

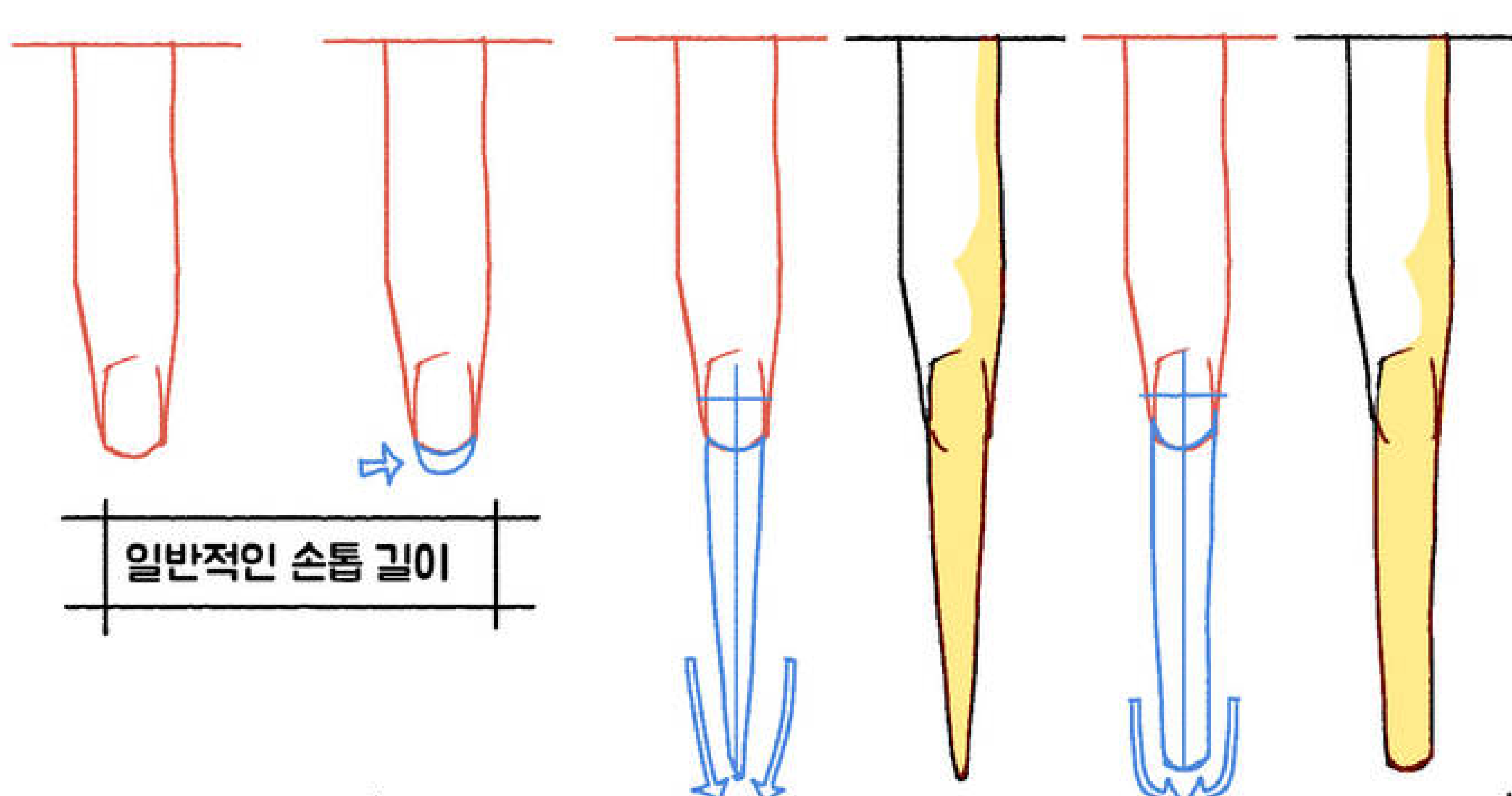
101화에 연재된 손톱 그리는 방법을 참고하면 좋습니다



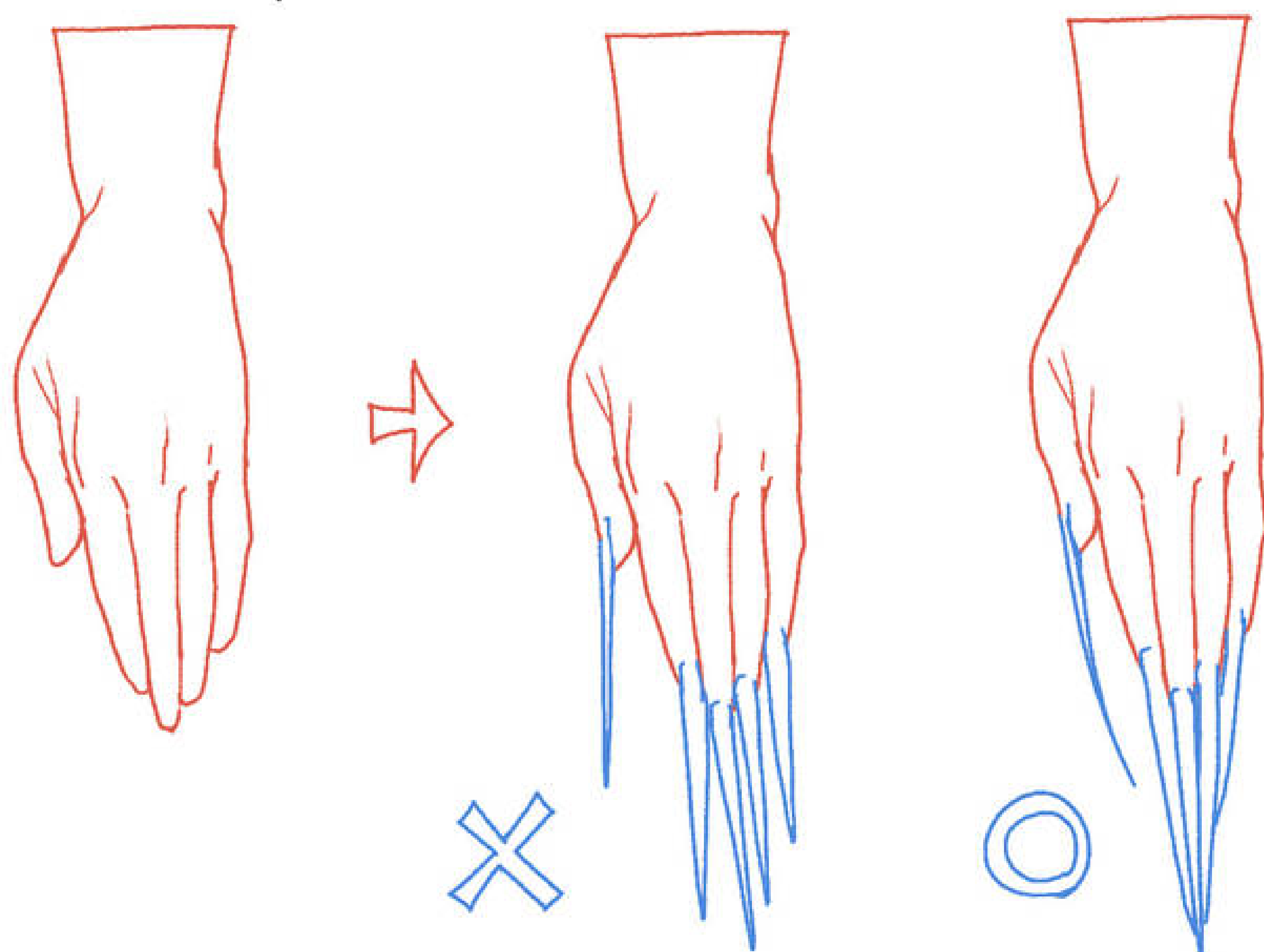
손을 그리고 손가락 각도에 맞춰 손톱을 그립니다



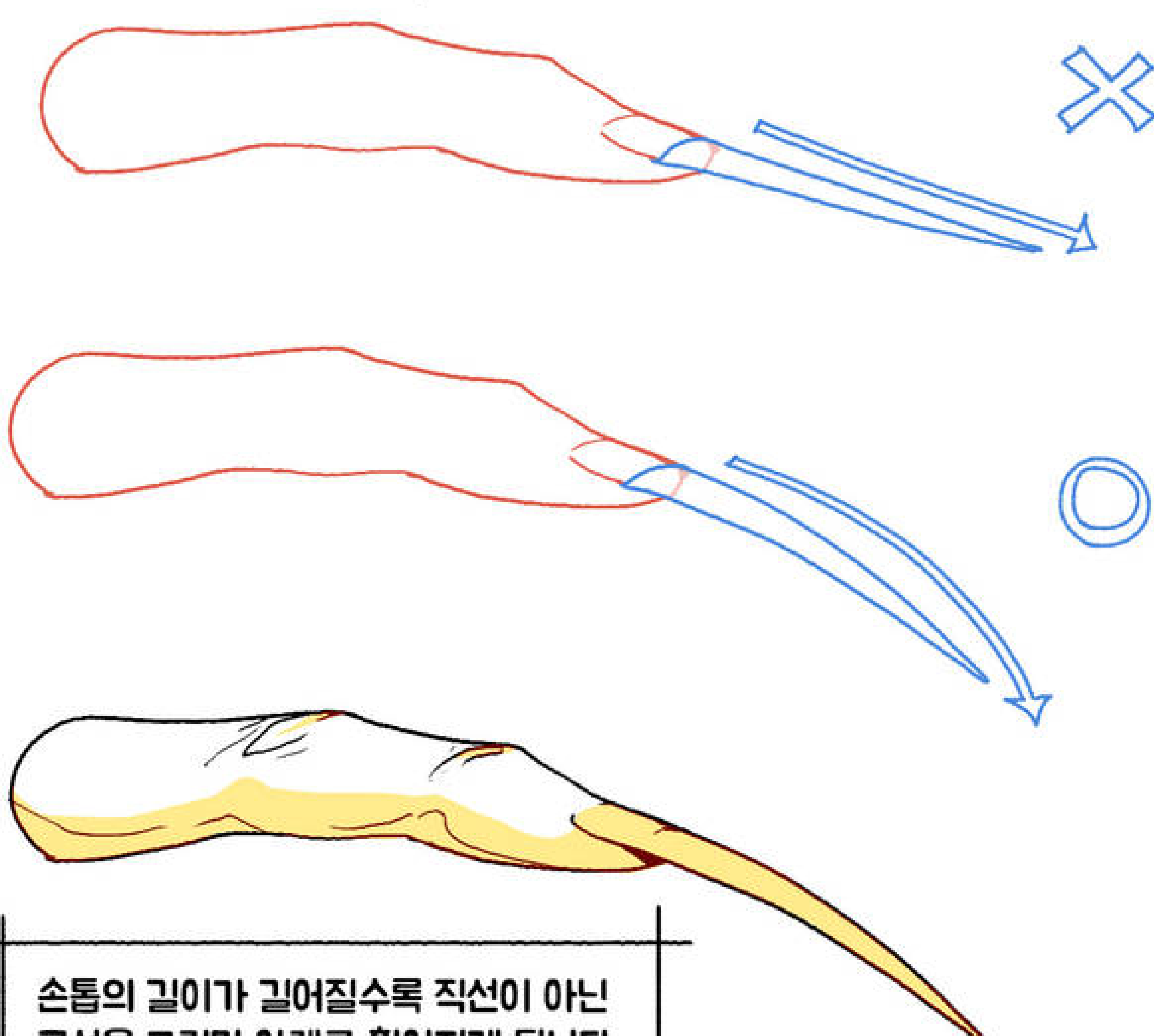
손가락 끝이 바라보는 각도를 생각해서 손톱의 끝을 뾰족하고 길게 맞춰 줍니다



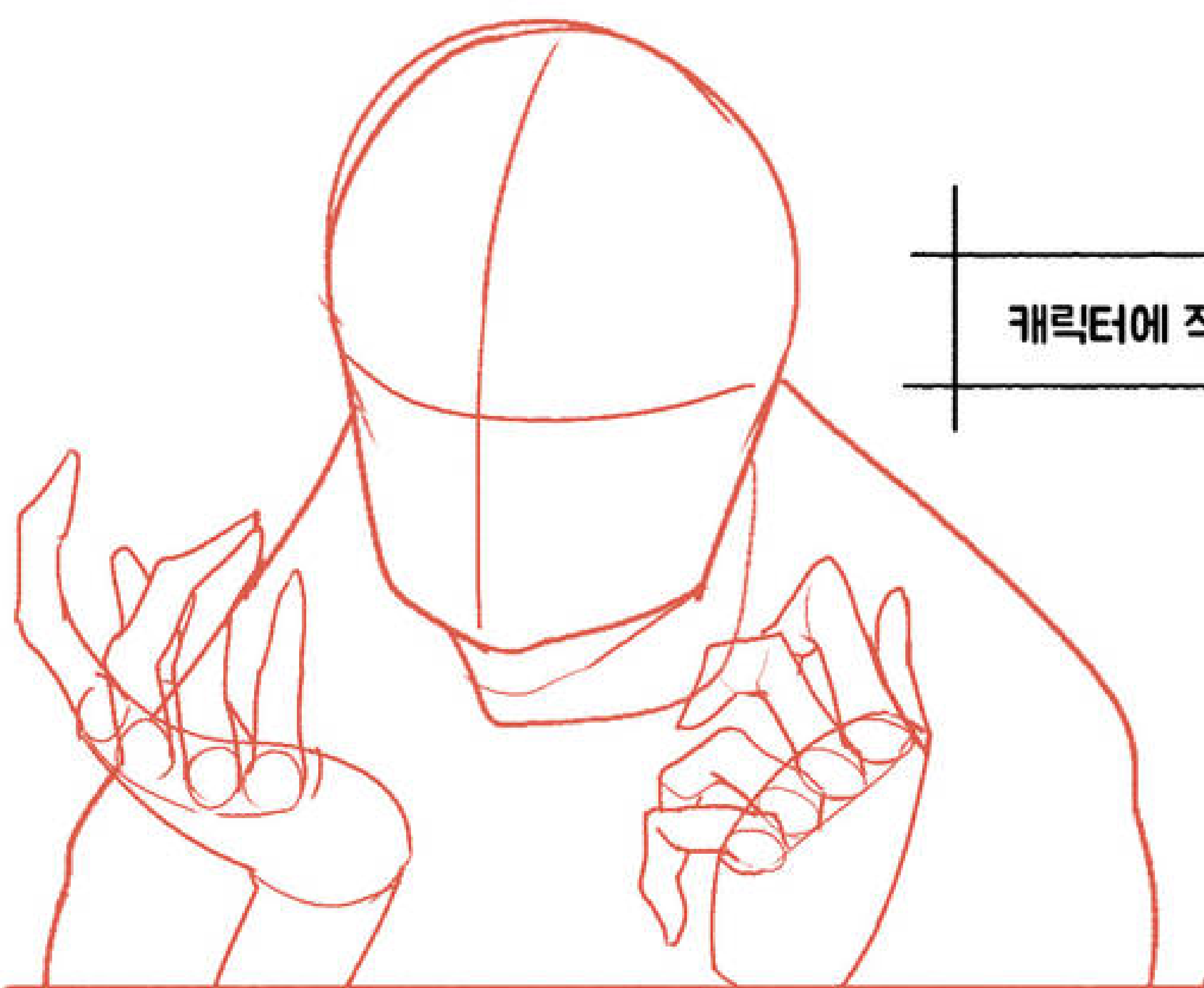
손가락과 손톱 중앙에 맞춰야 손톱이 길어지더라도 삐뚤어지지 않게 보이게 됩니다 손톱의 끝은 선택해서 표현하면 됩니다



손가락을 가지런히 모을 경우 손톱 역시 모이는 형태로 표현하면 예쁘게 흐름이 만들어 집니다

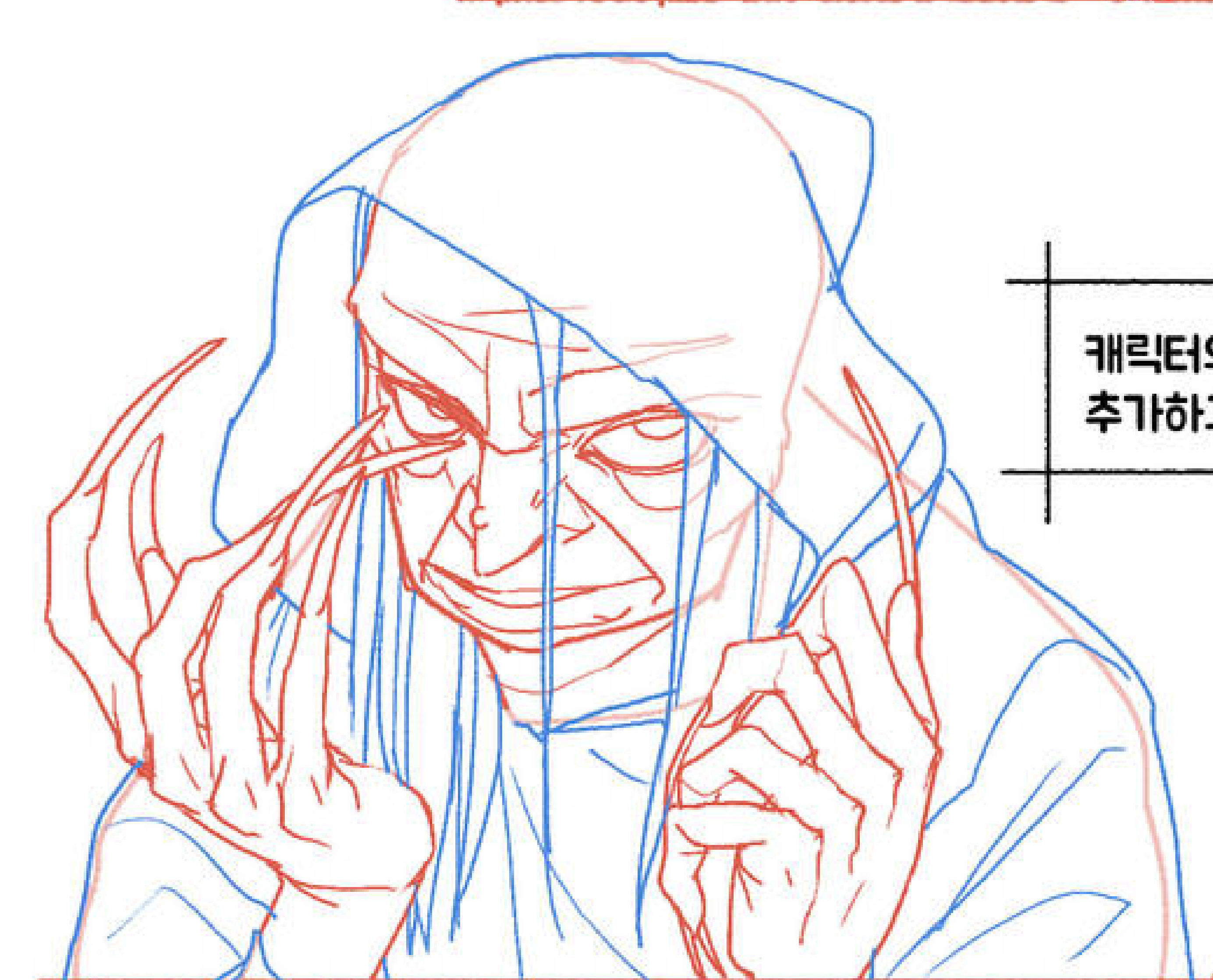


손톱의 길이가 길어질수록 직선이 아닌 곡선을 그리며 아래로 휘어지게 됩니다



캐릭터에 적용해서 그려봅니다

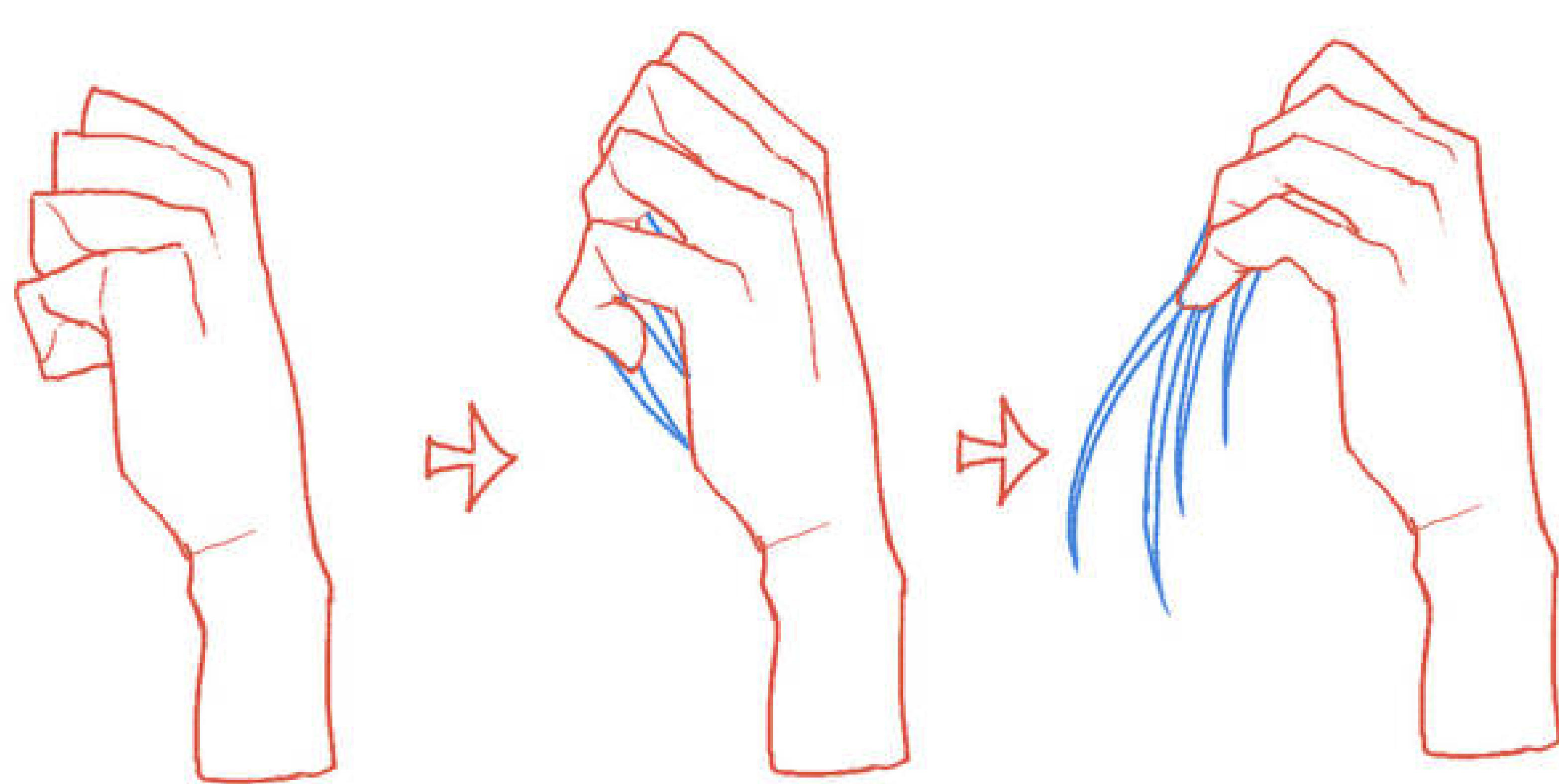




캐릭터의 디테일을
추가하고 옷을 입혀줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

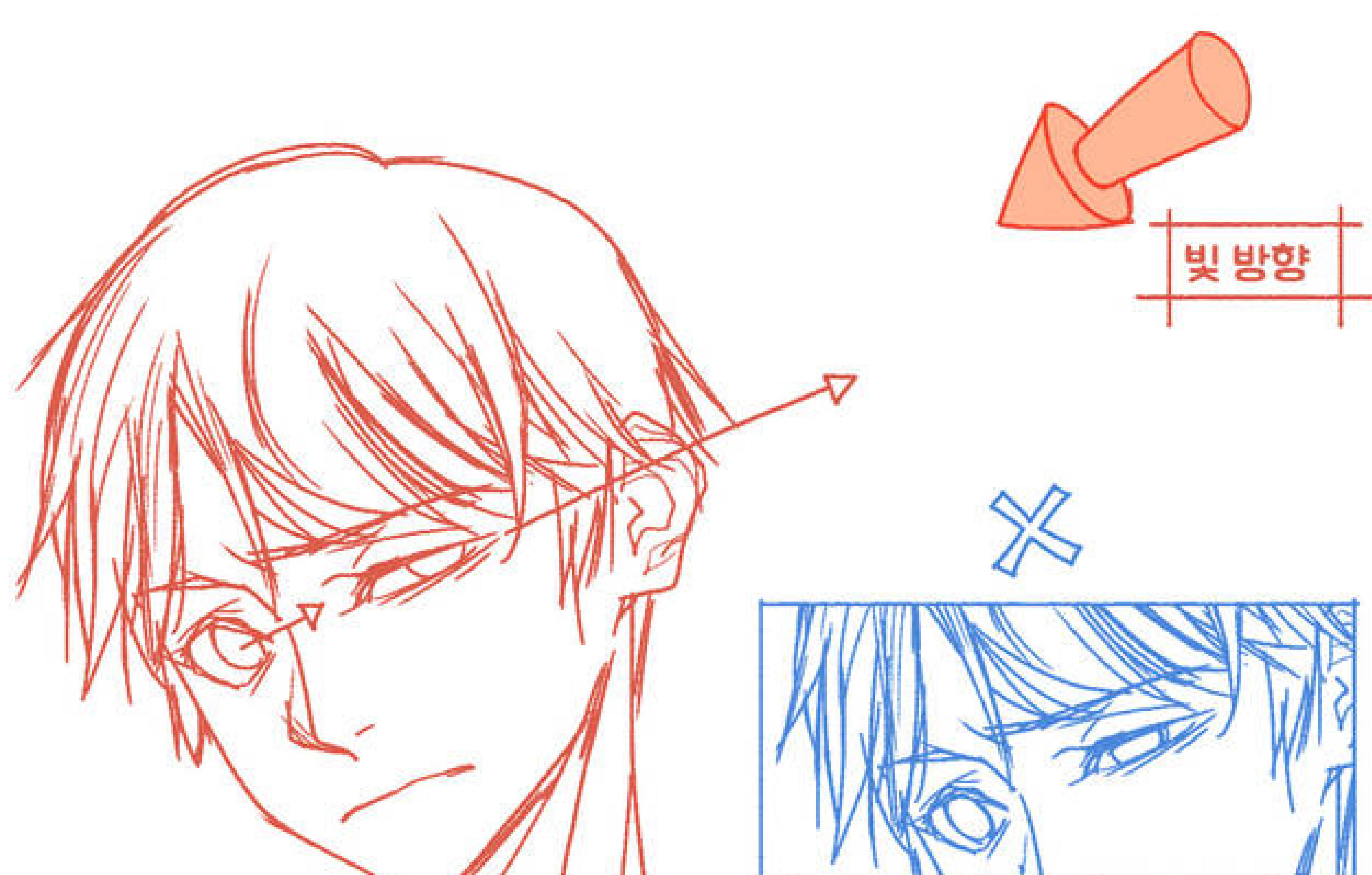


손톱이 길어질수록 손가락이
접히고 움직이는 범위는
좁아지기 때문에 이를 고려해
손을 그리는 것이 좋습니다



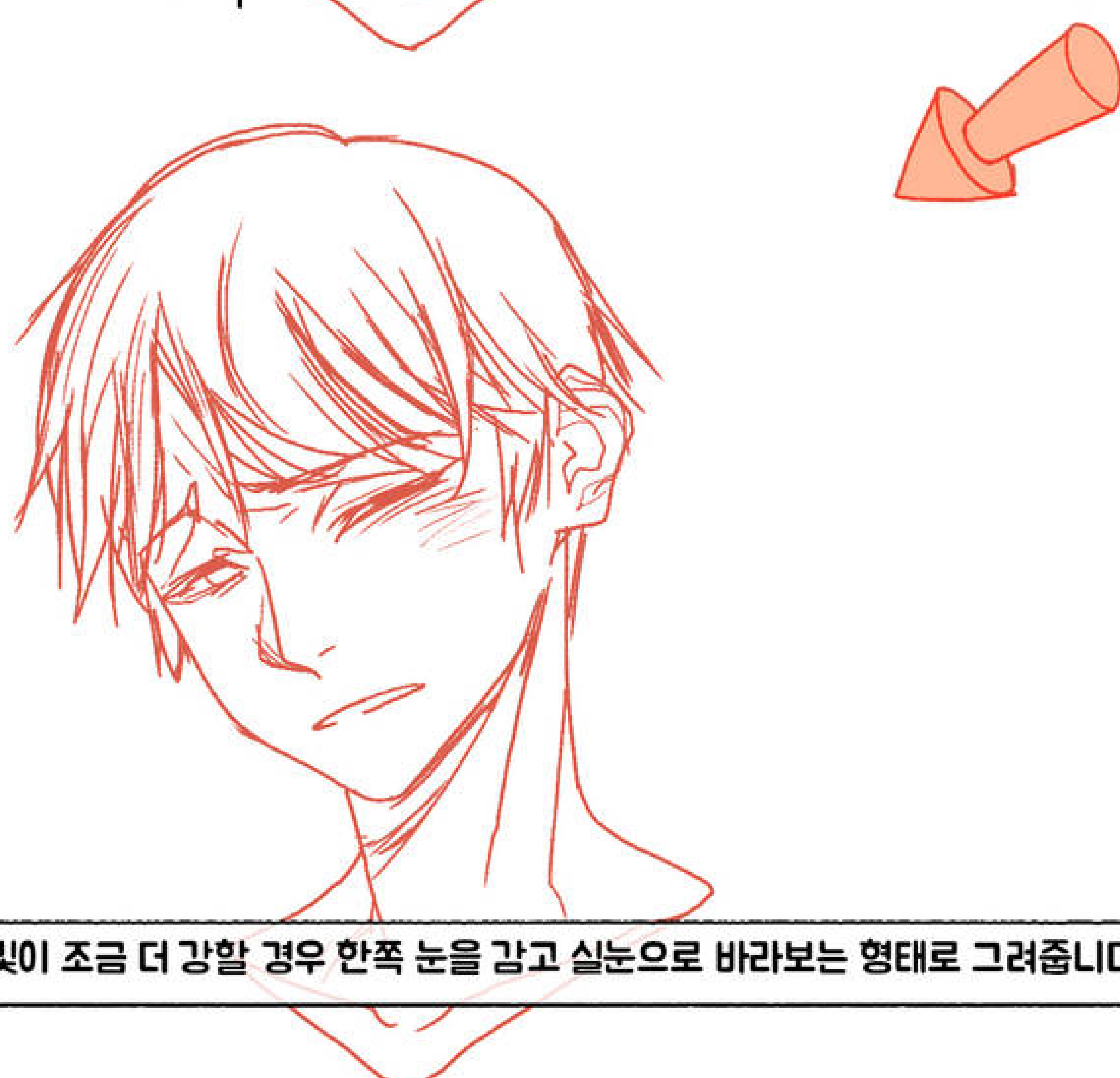
key point

Q : 눈부셔하는 표정을 그려주세요



미간을 찌푸리며 살짝 찡그린 짝눈으로 빛이 오는 방향을 바라봅니다

눈동자가 다른 곳을 바라보면 상황의 몰입이 떨어지게 됩니다



빛이 조금 더 강할 경우 한쪽 눈을 감고 실눈으로 바라보는 형태로 그려줍니다



빛 방향 반대로 고개를 돌려주면 빛의 밝기가 더 강하게 느껴집니다



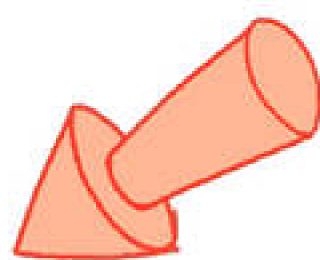
손으로 빛을 가리거나 입모양의 차이를
줘서 빛의 밝기를 표현하기도 합니다



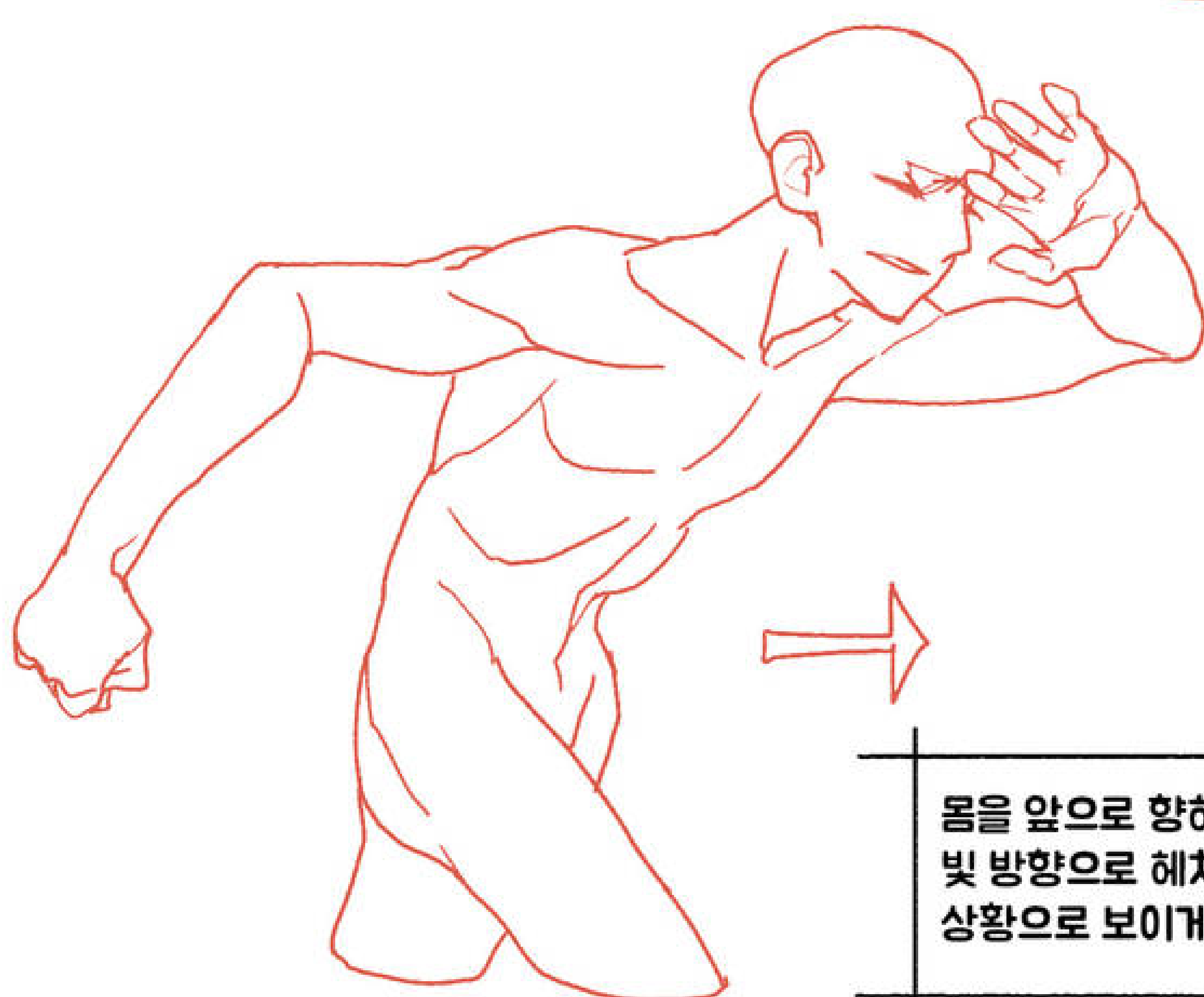
빛의 밝기가 가장 심할 경우 양손으로
얼굴을 가리는 포즈로 만들어줍니다



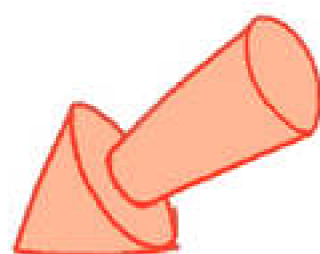
빛으로 생긴 손의 그림자를 얼굴에 표현하며 마무리합니다

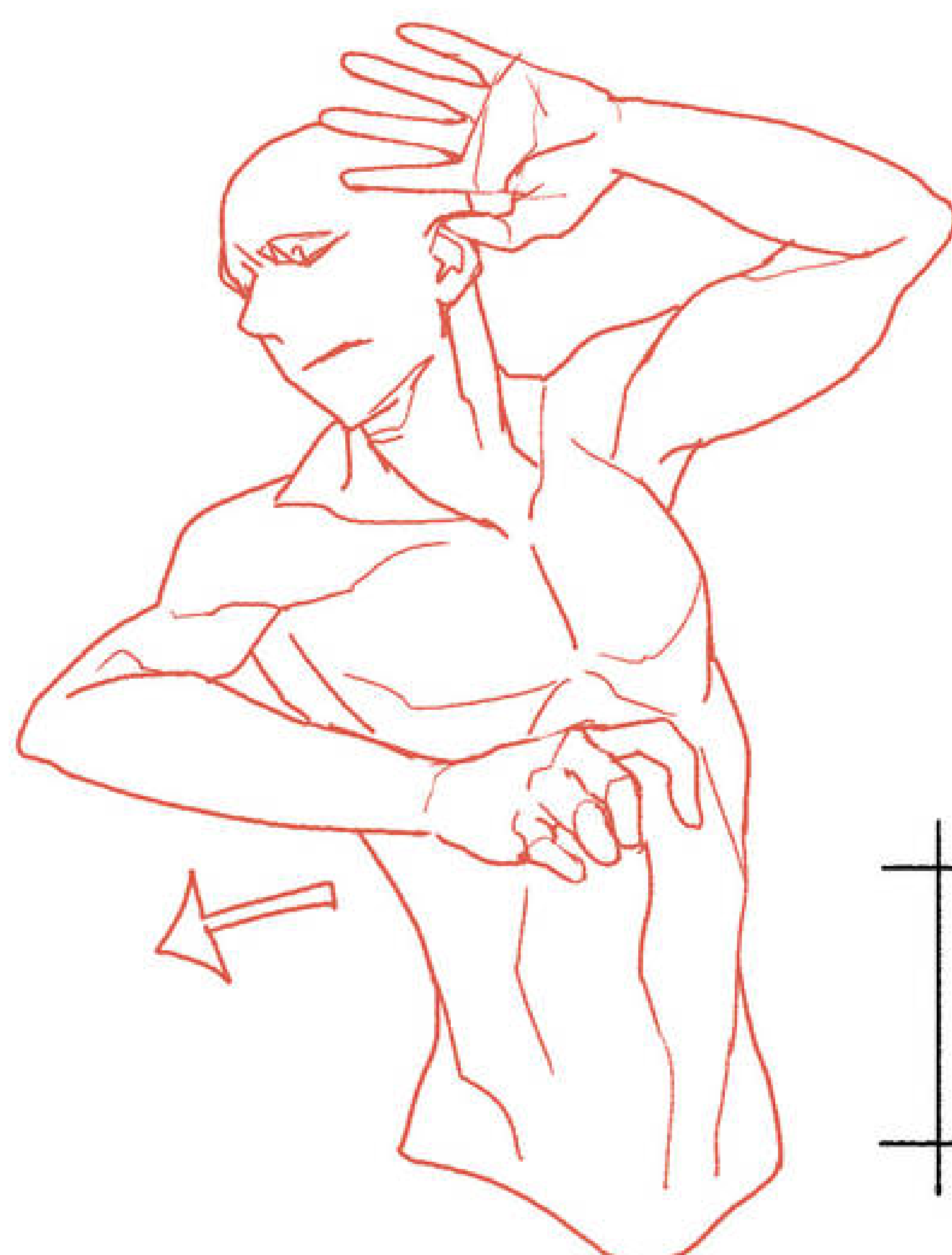


빛 방향



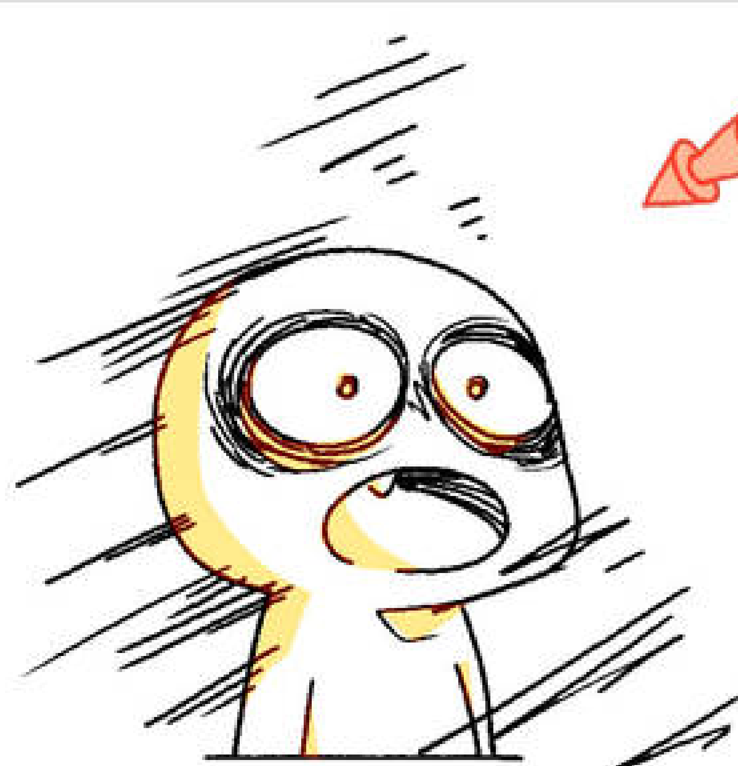
몸을 앞으로 향하게 만들면
빛 방향으로 헤쳐가는
상황으로 보이게 됩니다

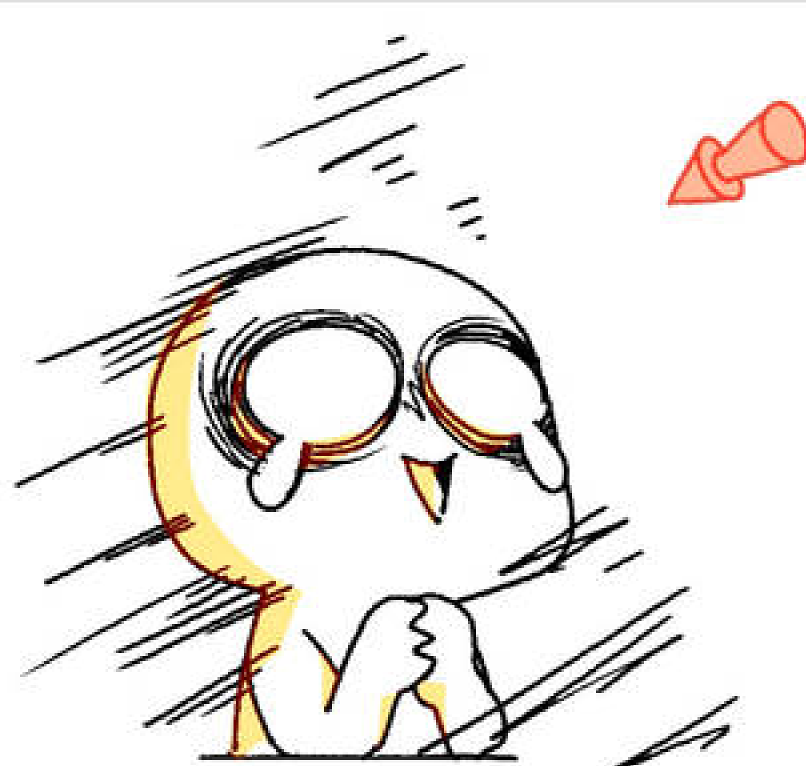




몸을 뒤로 젖히면 빛을
거부하거나 당황하는
상황으로 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

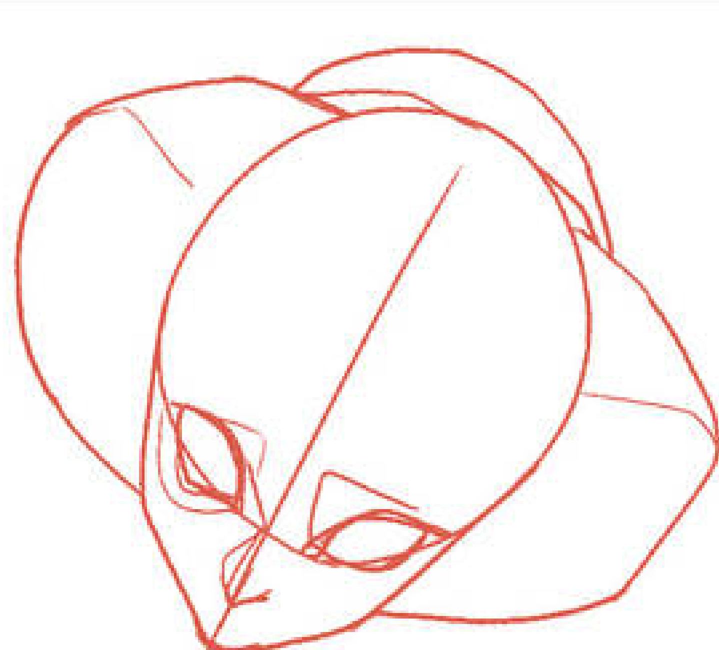


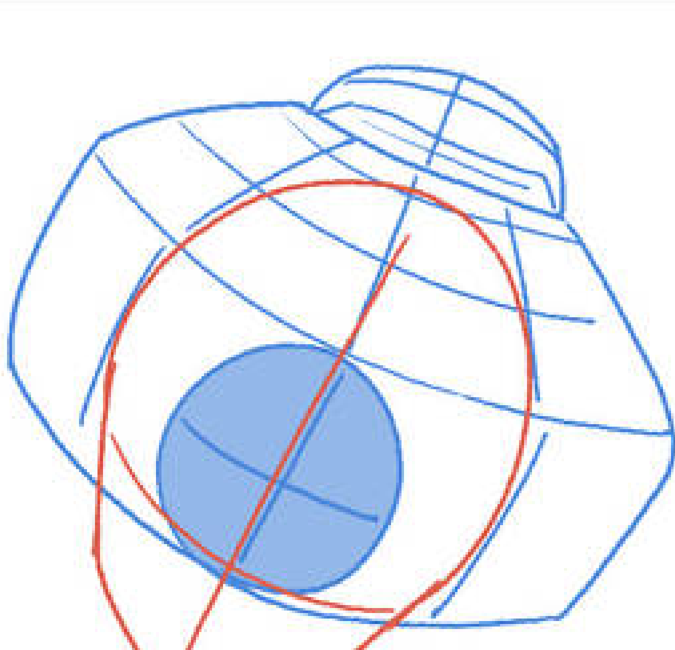




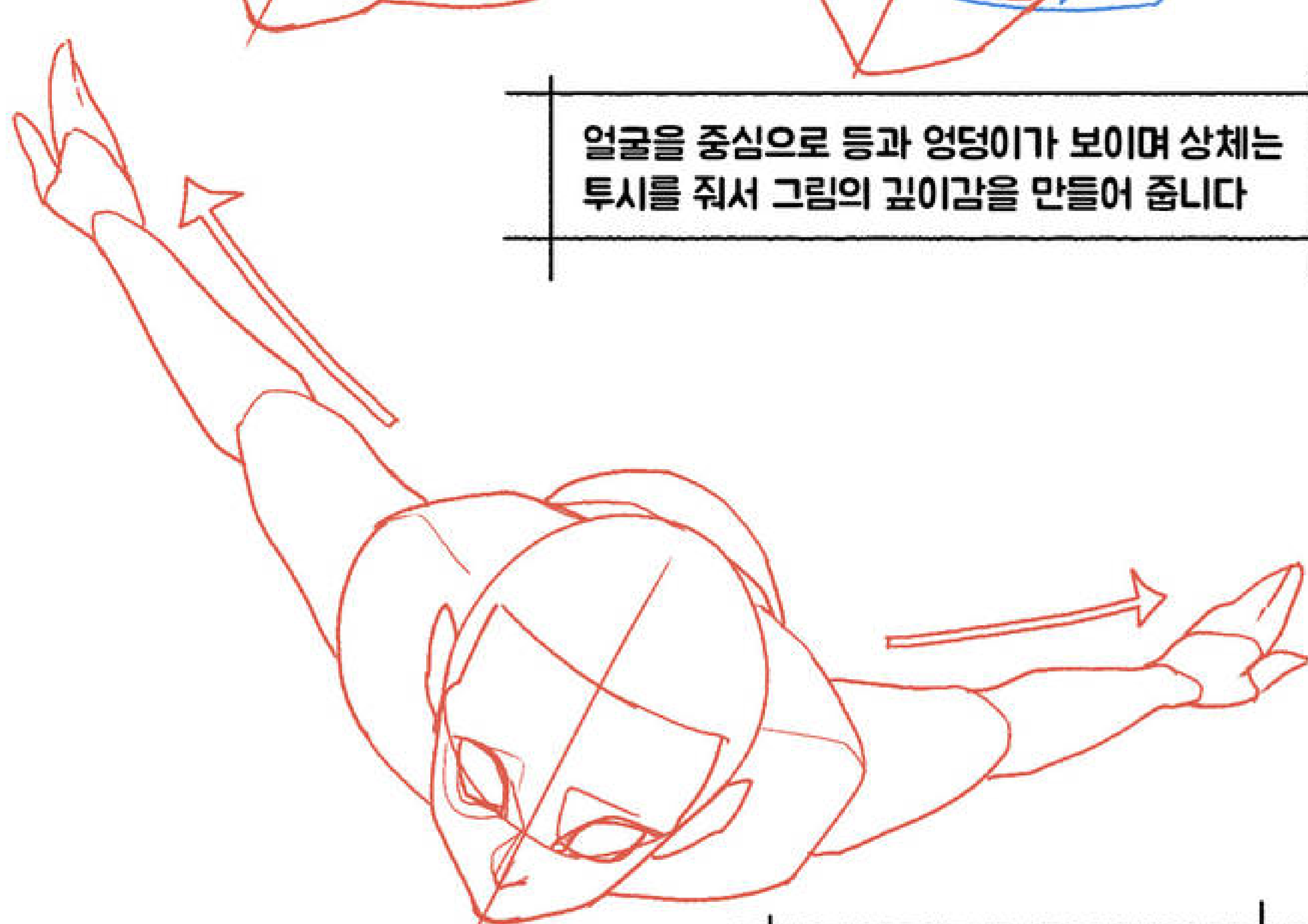
key point

Q : 번지점프하는 앞, 뒤 모습을 그려주세요

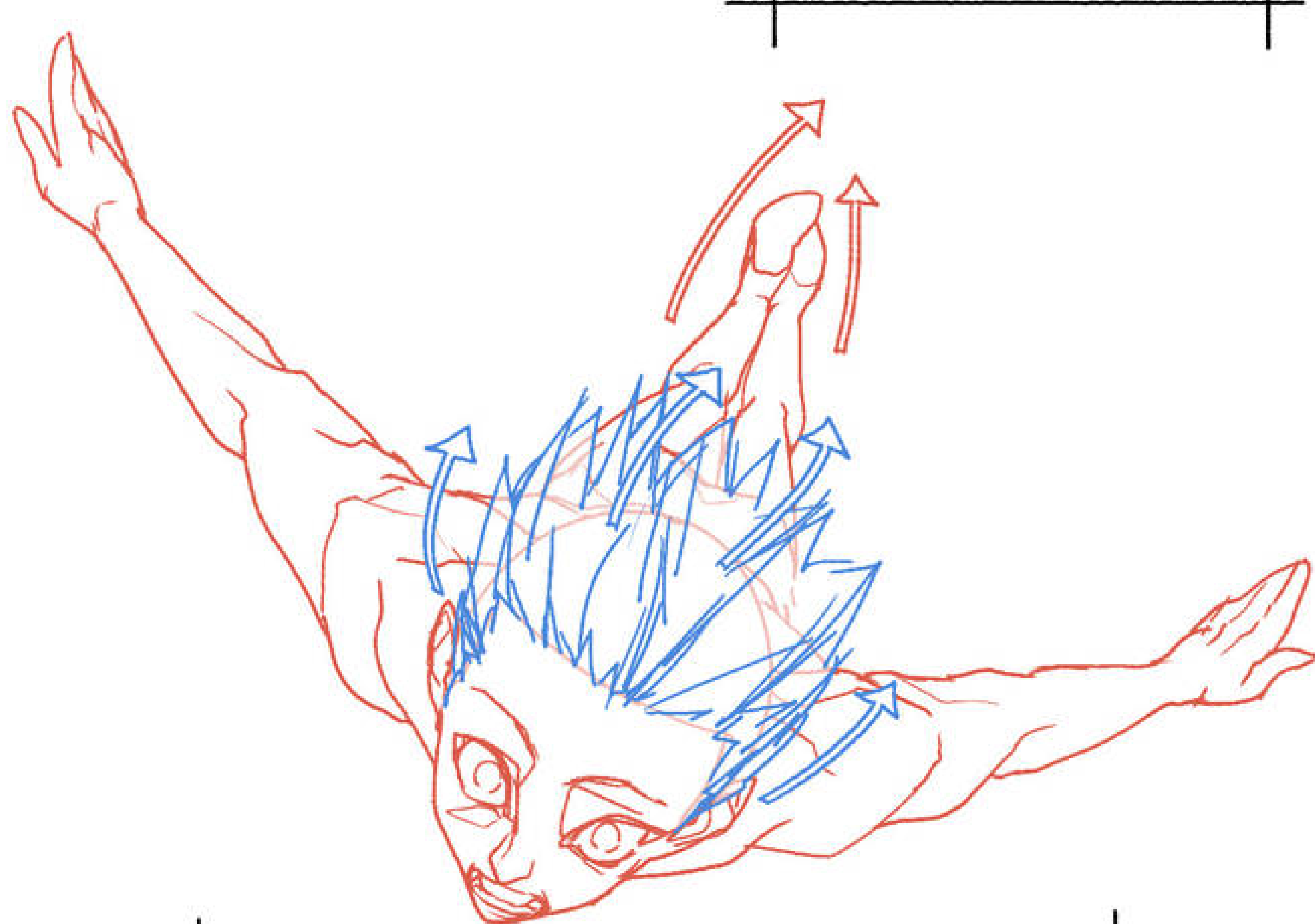




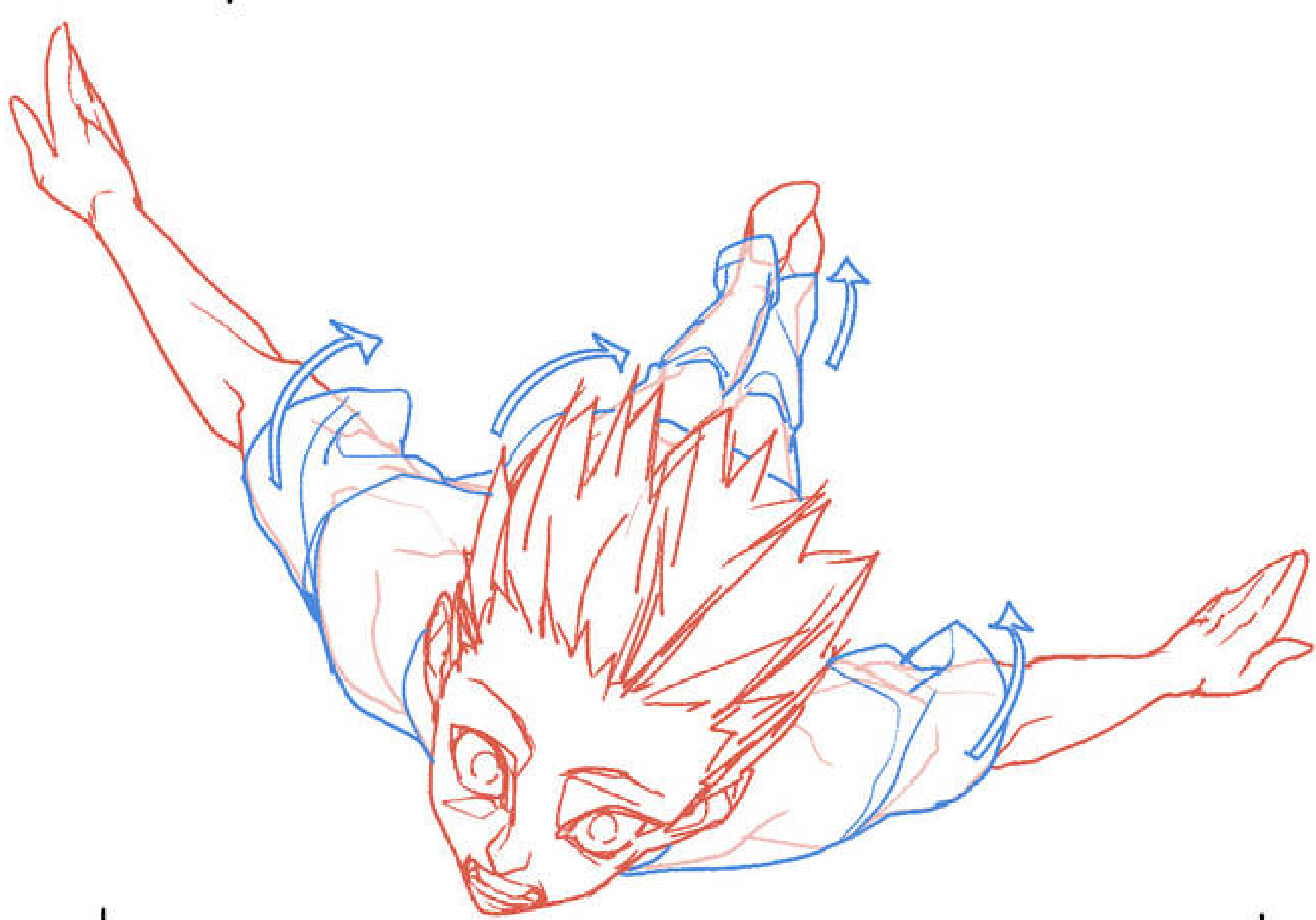
얼굴을 중심으로 등과 엉덩이가 보이며 상체는
투시를 줘서 그림의 깊이감을 만들어 줍니다



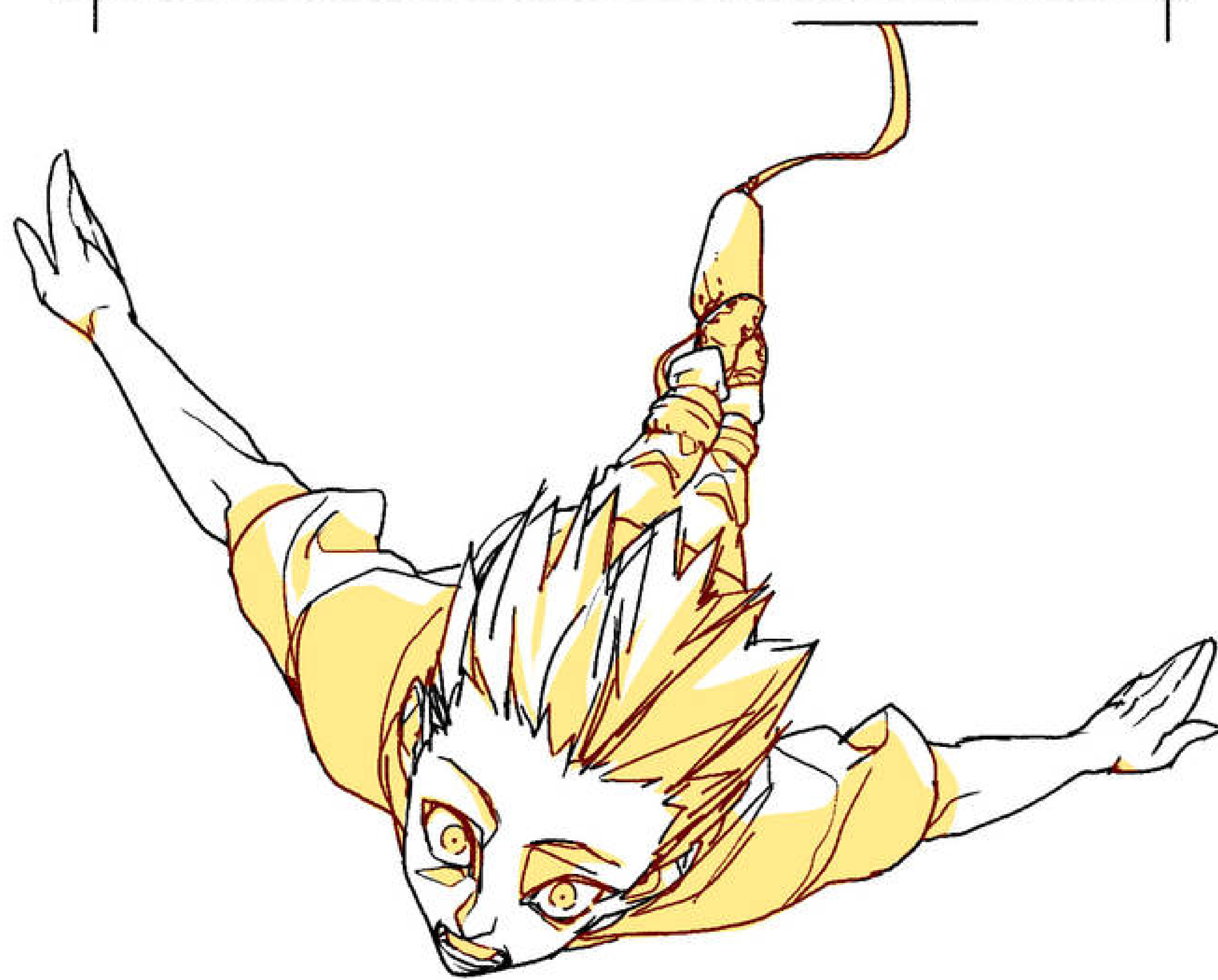
양팔을 좌, 우로 뻗어 줍니다



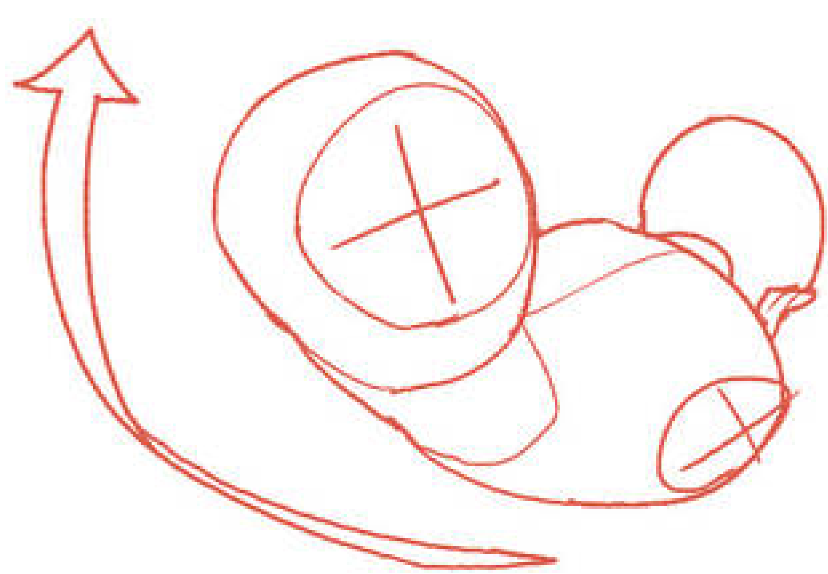
투시로 인해 다리는 짧고 얇아지며 중심으로 모아줍니다
머리카락은 바람의 영향으로 이마를 보이며 휘날립니다

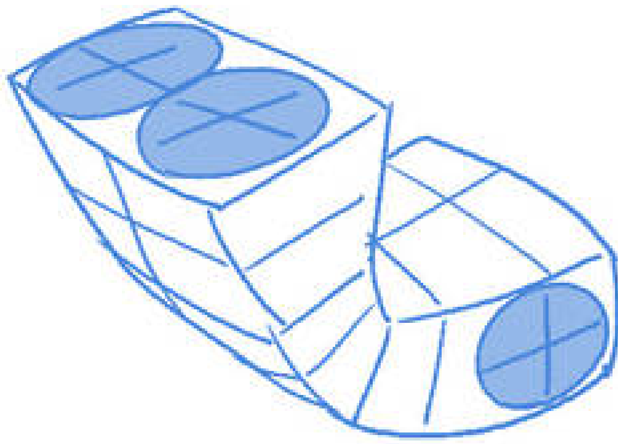


옷 역시 떨어지는 동안 인체와 맞닿는 부분과 펄럭이는 부분이 생깁니다



안전장치를 그려서 마무리합니다





골반을 중심으로 상체를 그려주며 역동적인 느낌을
주기 위해 허리를 이용해 골반을 들어줍니다

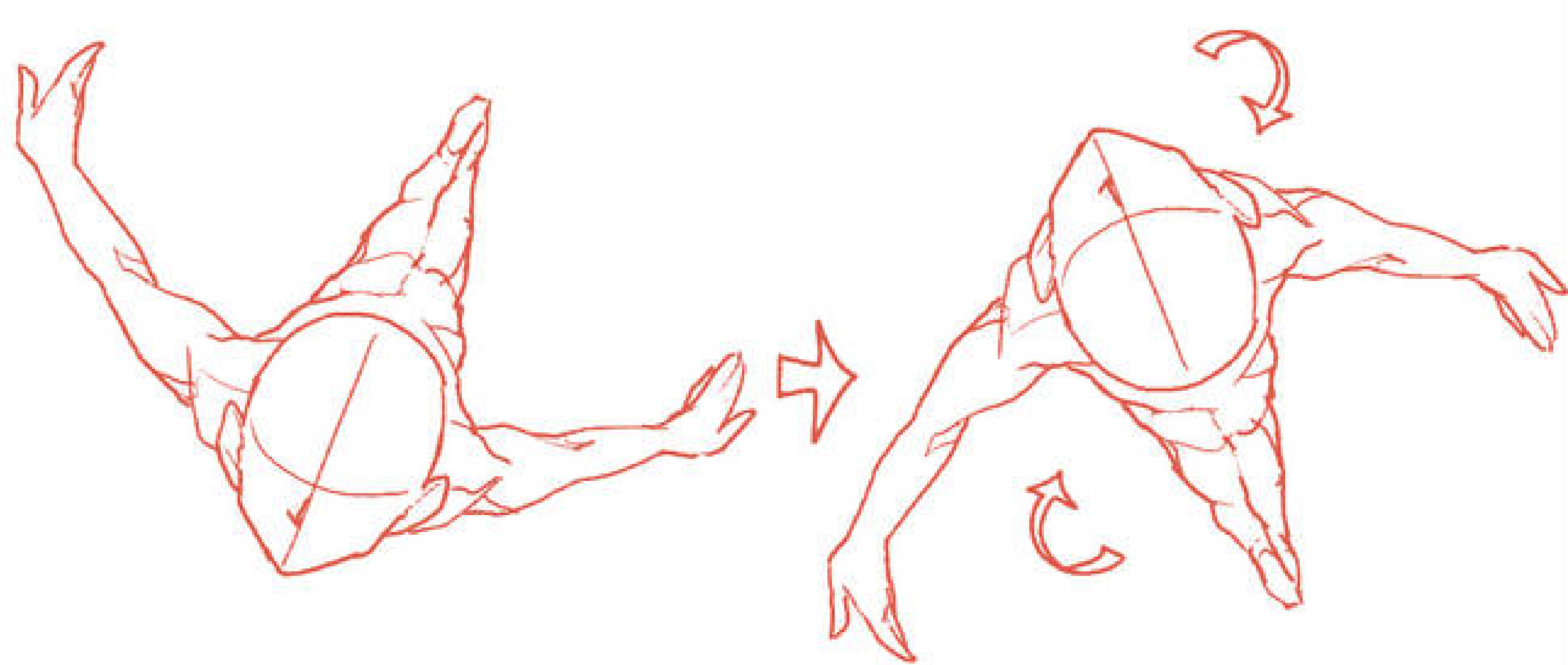
발바닥이 보이는 형태로
다리를 길게 뻗어 그립니다

양팔을 뻗어줍니다

인체에 맞춰 옷을 디자인합니다

안전장치를 그려서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

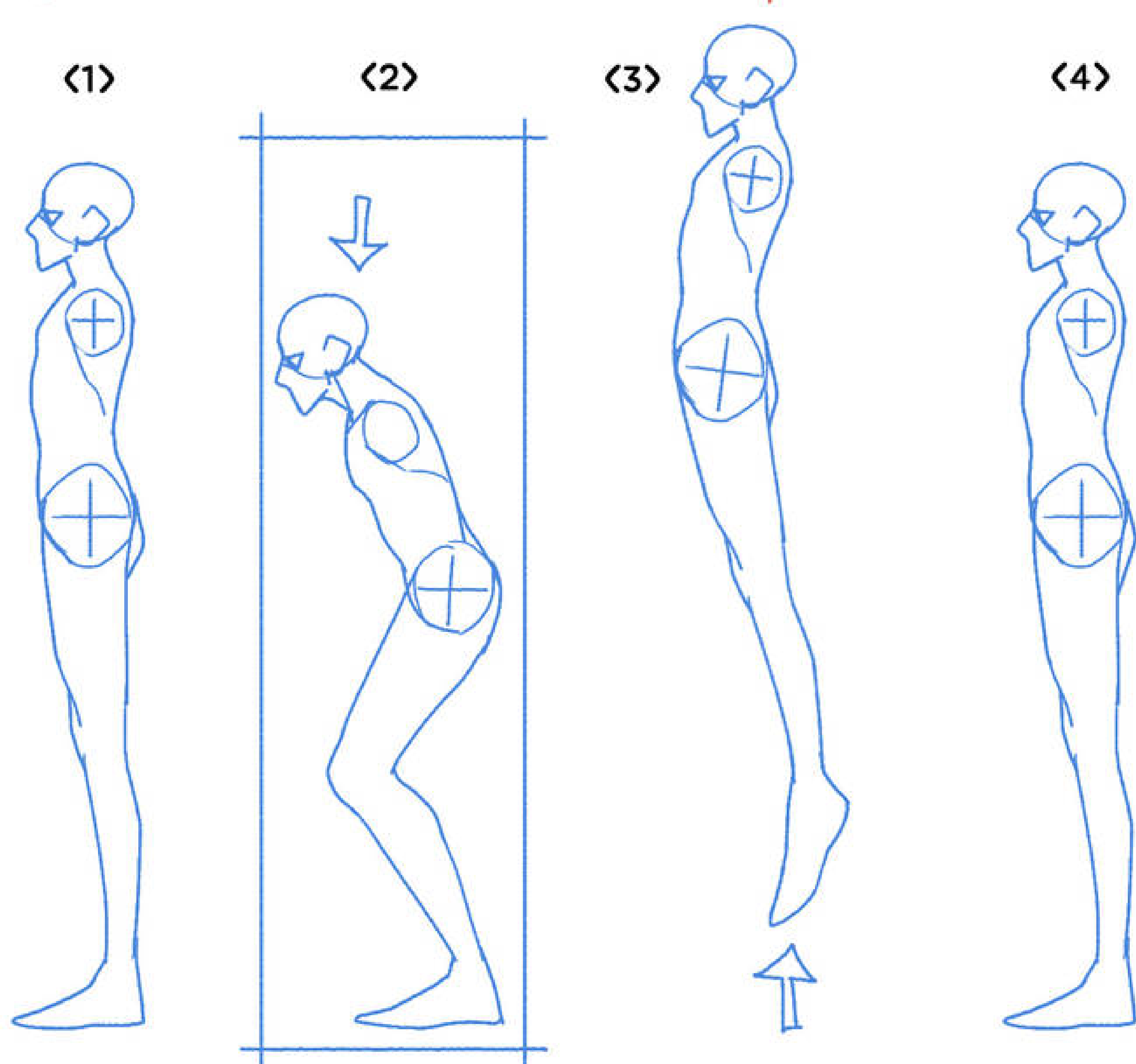




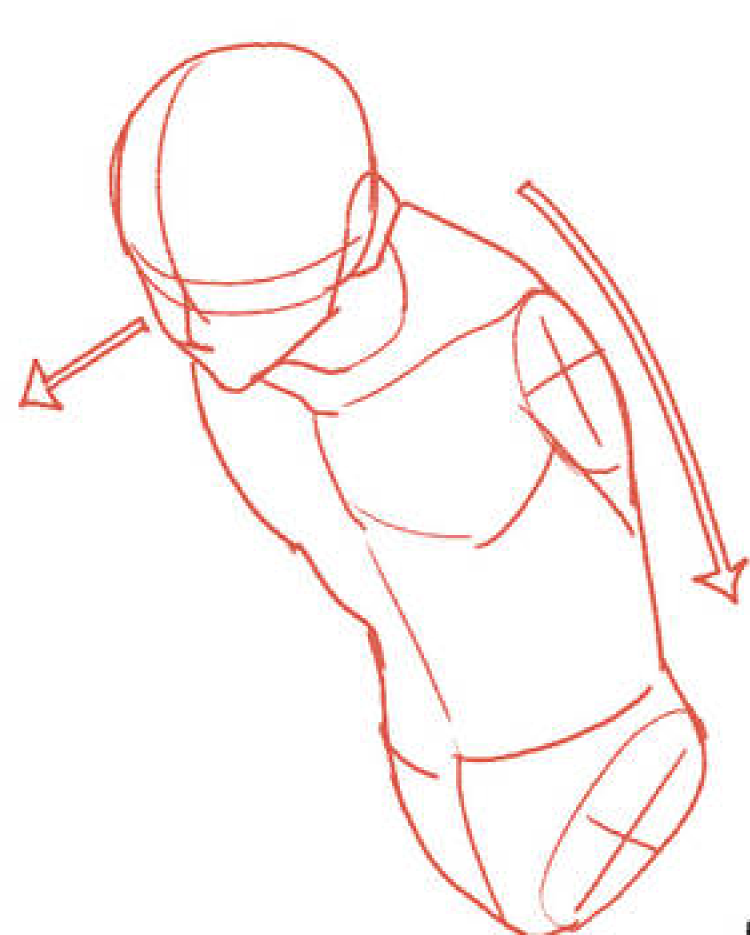
key point

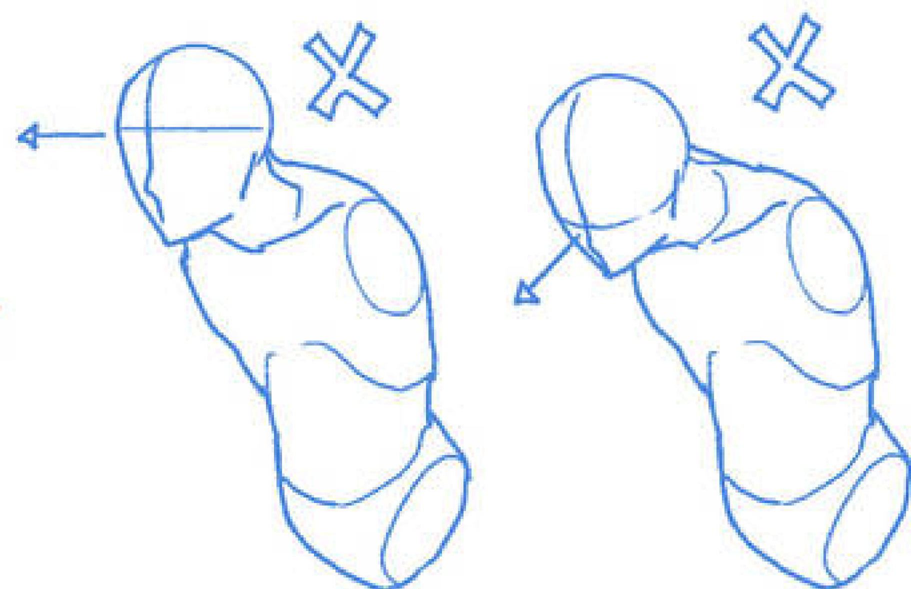
Q : 점프하기 전 자세를 그려주세요

16화에 연재된 점프하는 모습을 참고하면 좋습니다



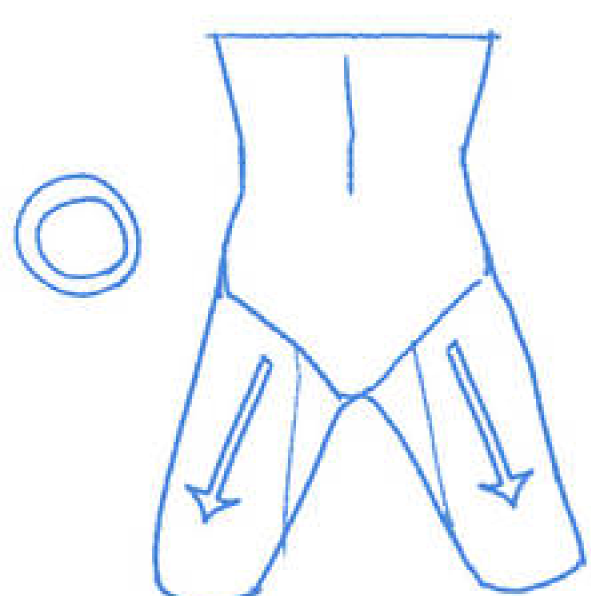
점프하는 순서로 점프 직전 몸을 살짝 움츠리는 2번 포즈로 그려야 합니다

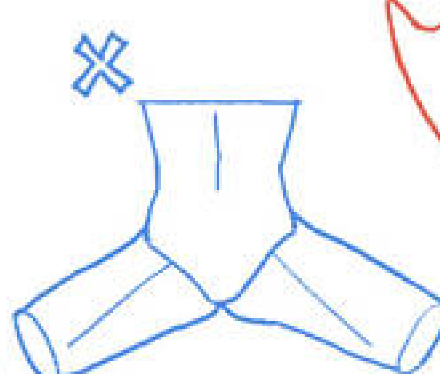


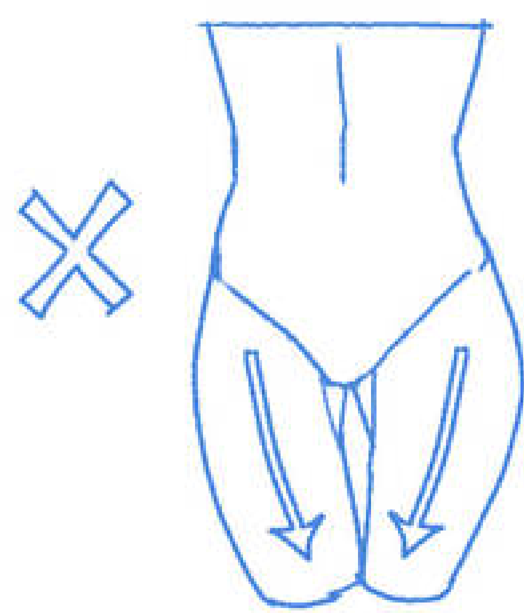


상체를 굽히고 얼굴 방향은 자연스럽게 살짝 숙여줍니다

얼굴이 뻣뻣하게 정면을 보거나 목을 너무 빼면 그림이 어색하게 그려지니 유의하며 그립니다

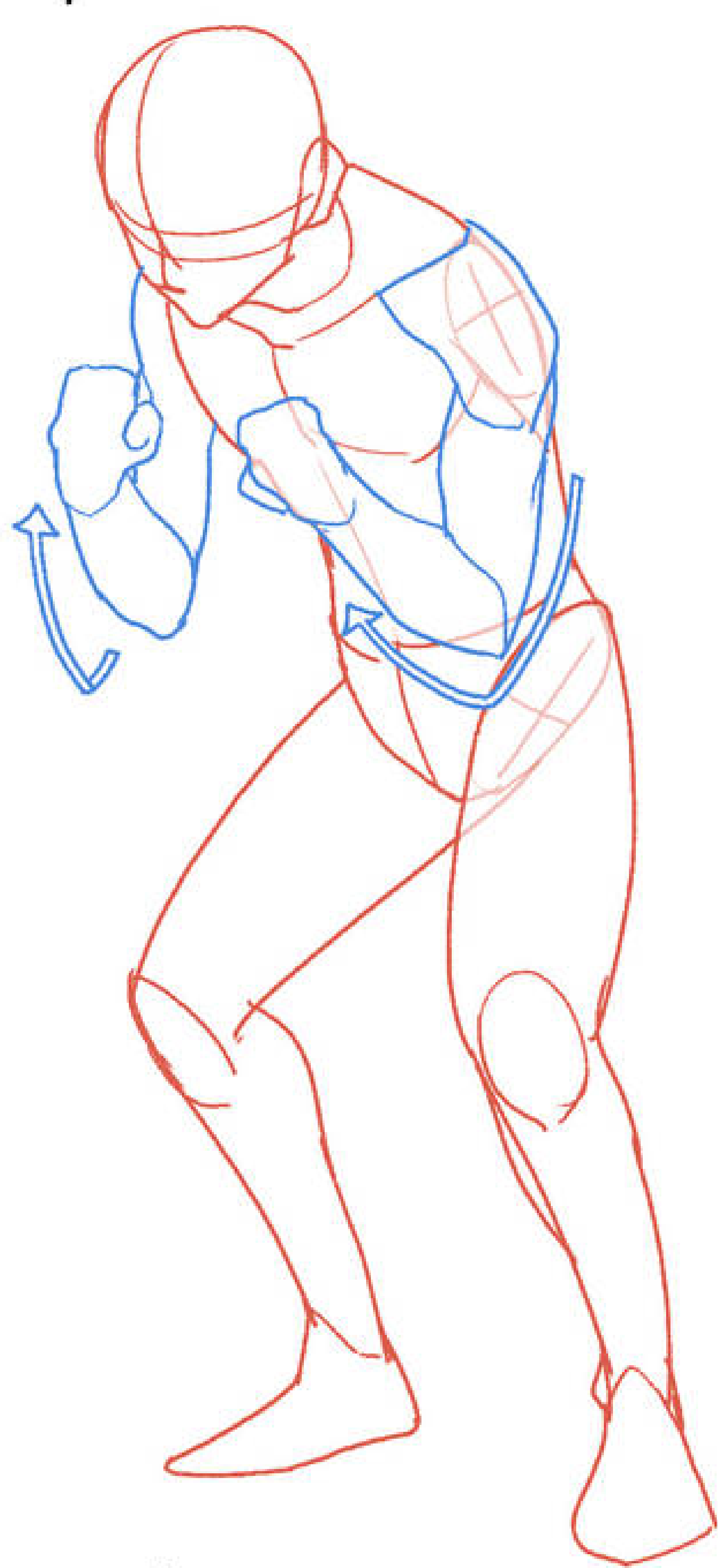


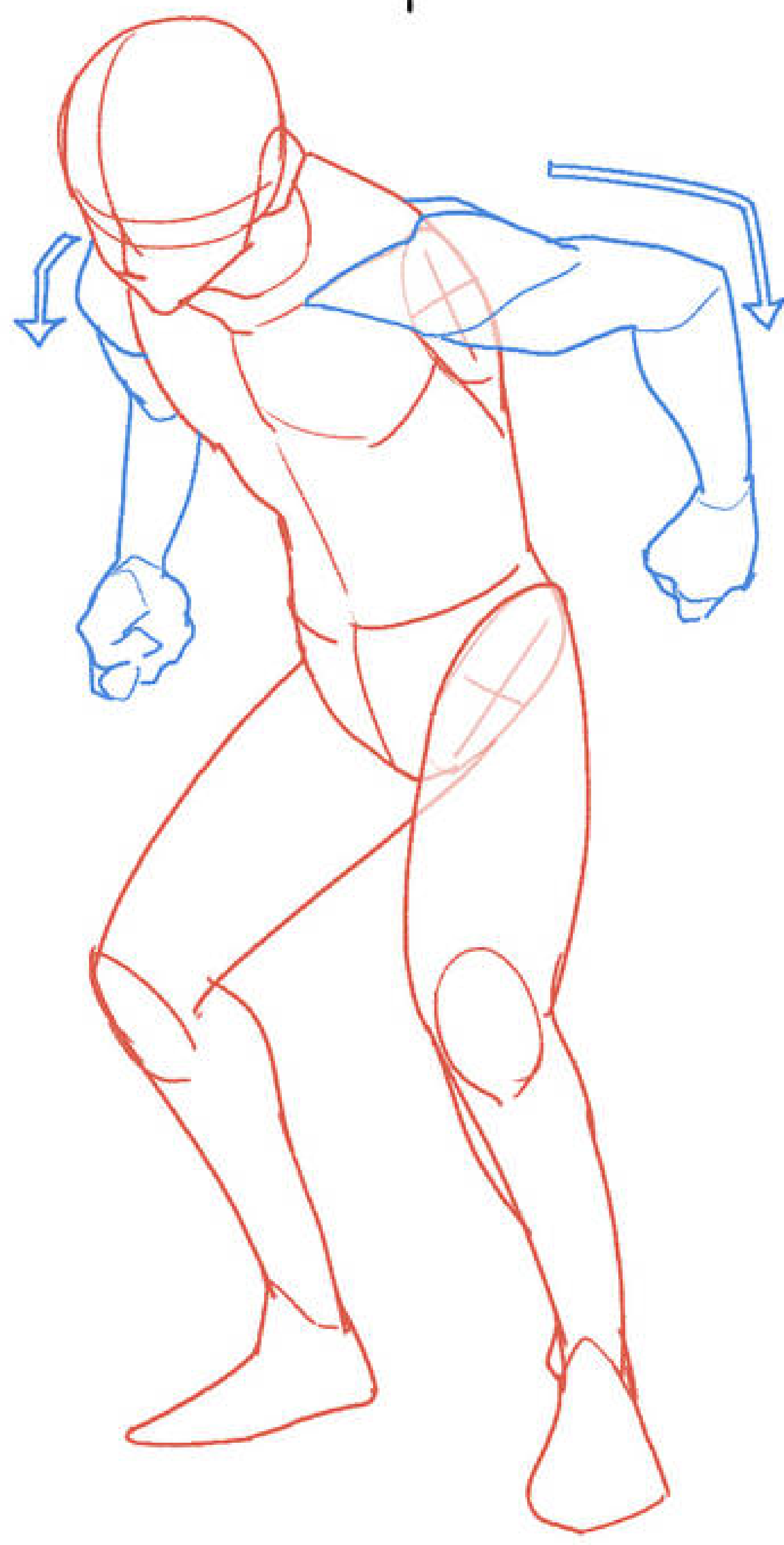




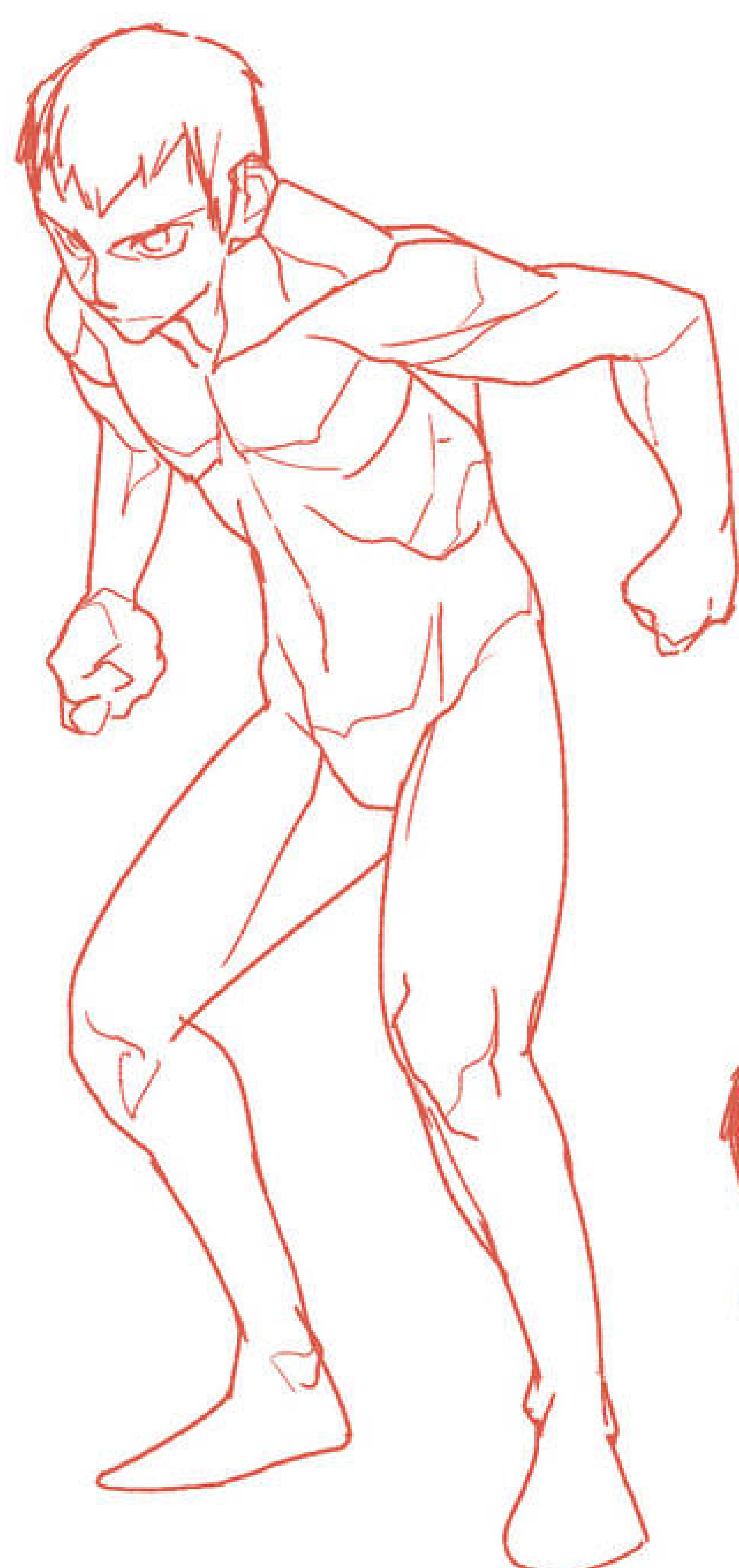


다리를 구부려 점프 직전의 형태를 취해줍니다 이때 다리를 너무 벌리거나 모으면 부자연스럽게 보이게 됩니다

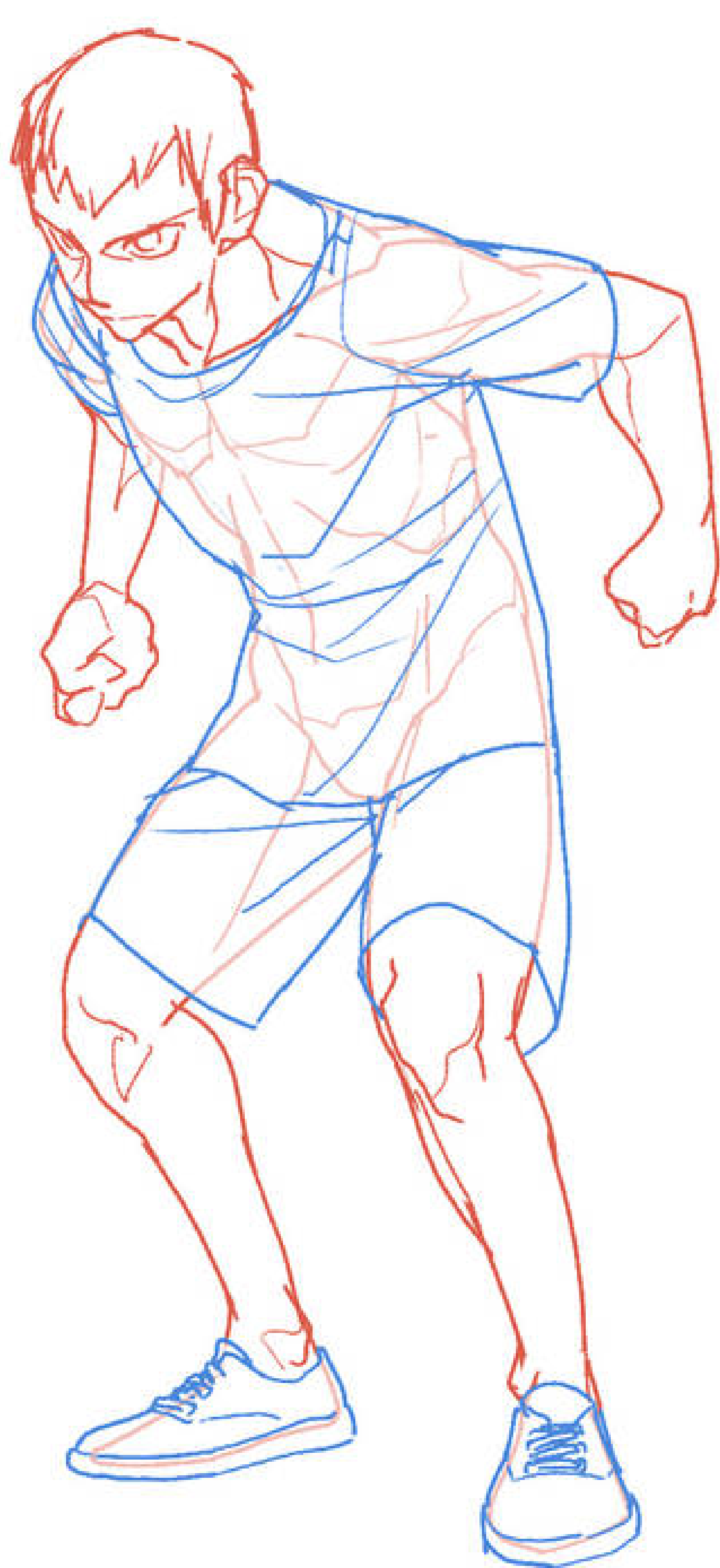




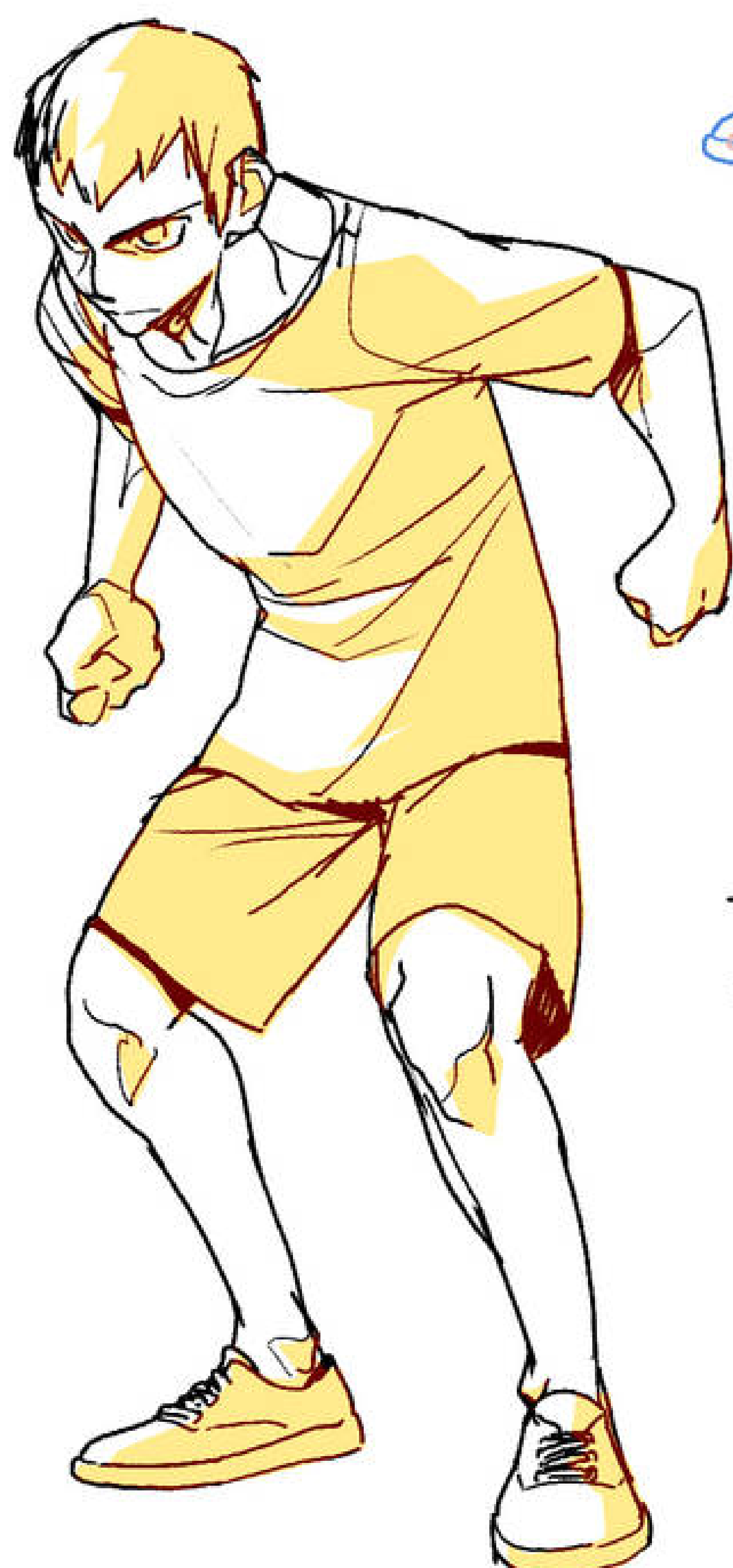
팔의 경우 상황에 맞춰 앞으로 나오거나 뒤로 향해도 상관없습니다



캐릭터 형태를 정리합니다

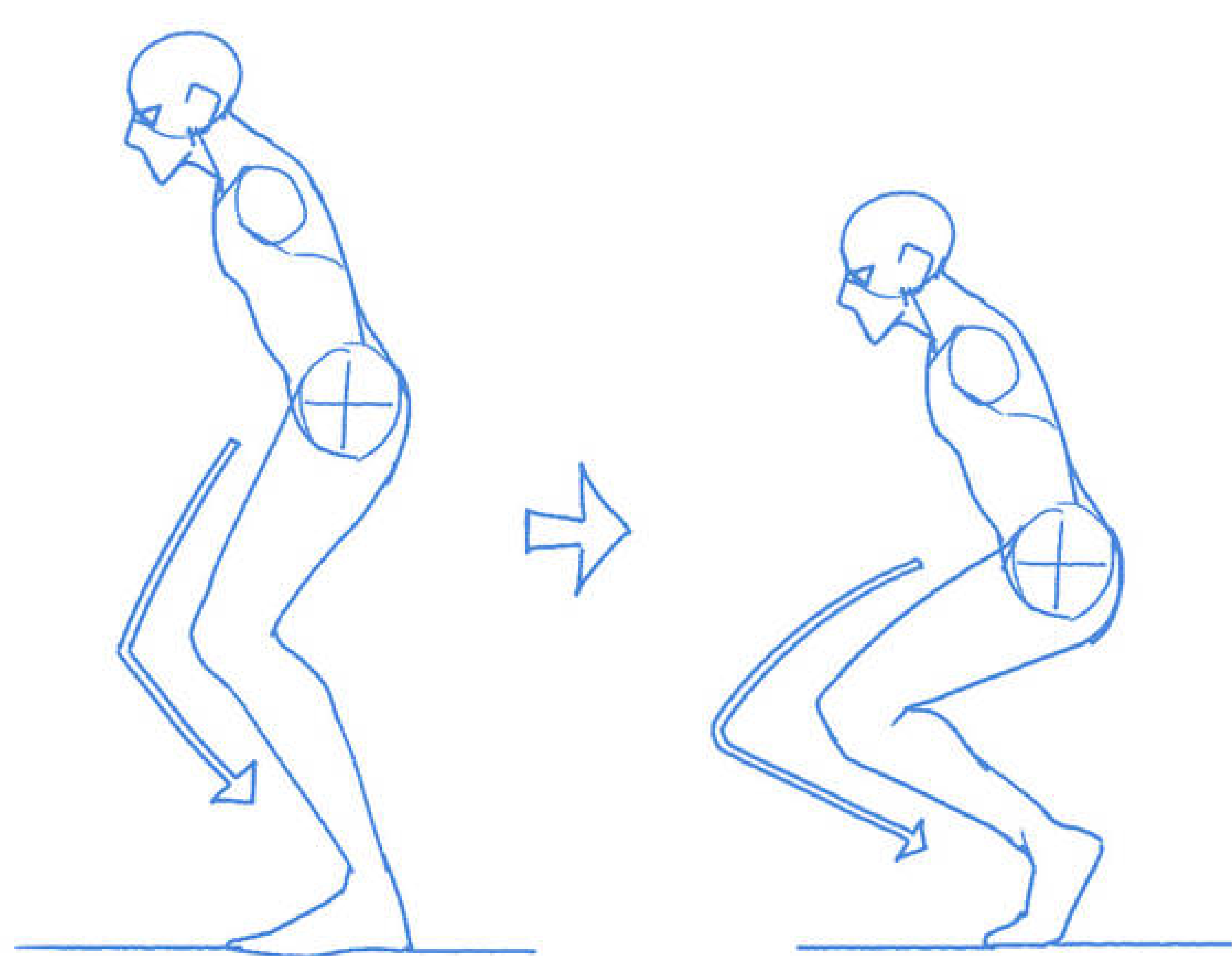


인체에 맞춰 옷을 그려줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

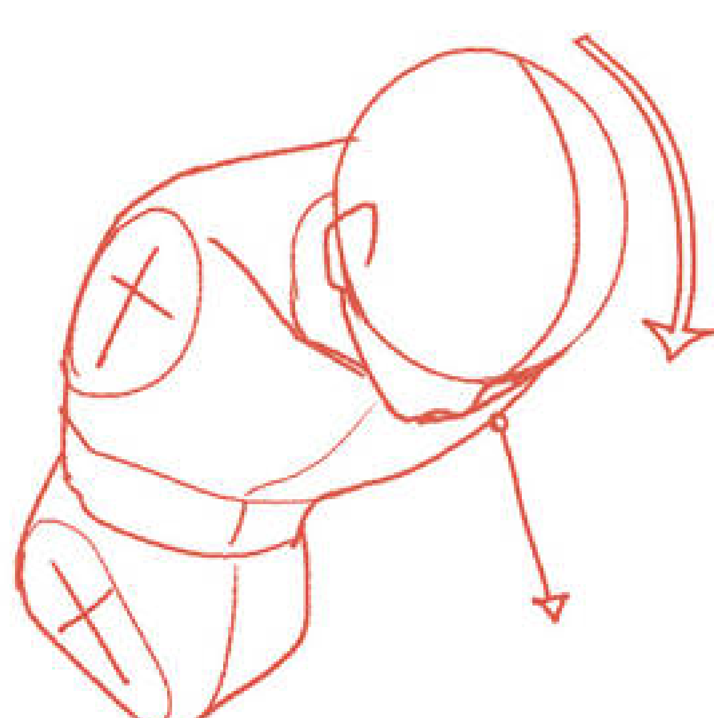
타코작가의 알아두면 좋다!!





key point

Q : 털썩 주저앉은 모습을 그려주세요

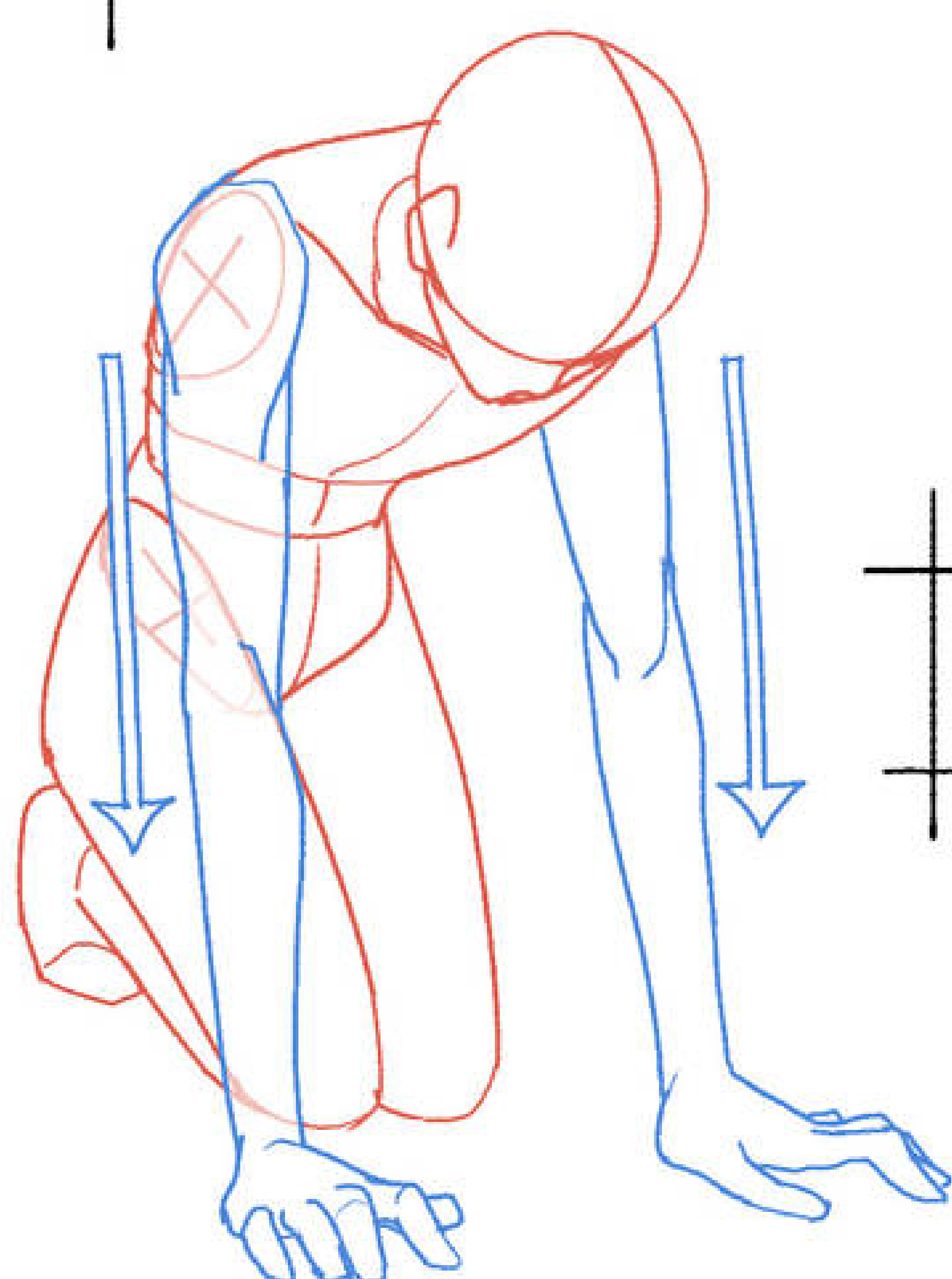


첫 번째 유형으로 상체를
숙이고 시선은 아래로
향하도록 만들어 줍니다

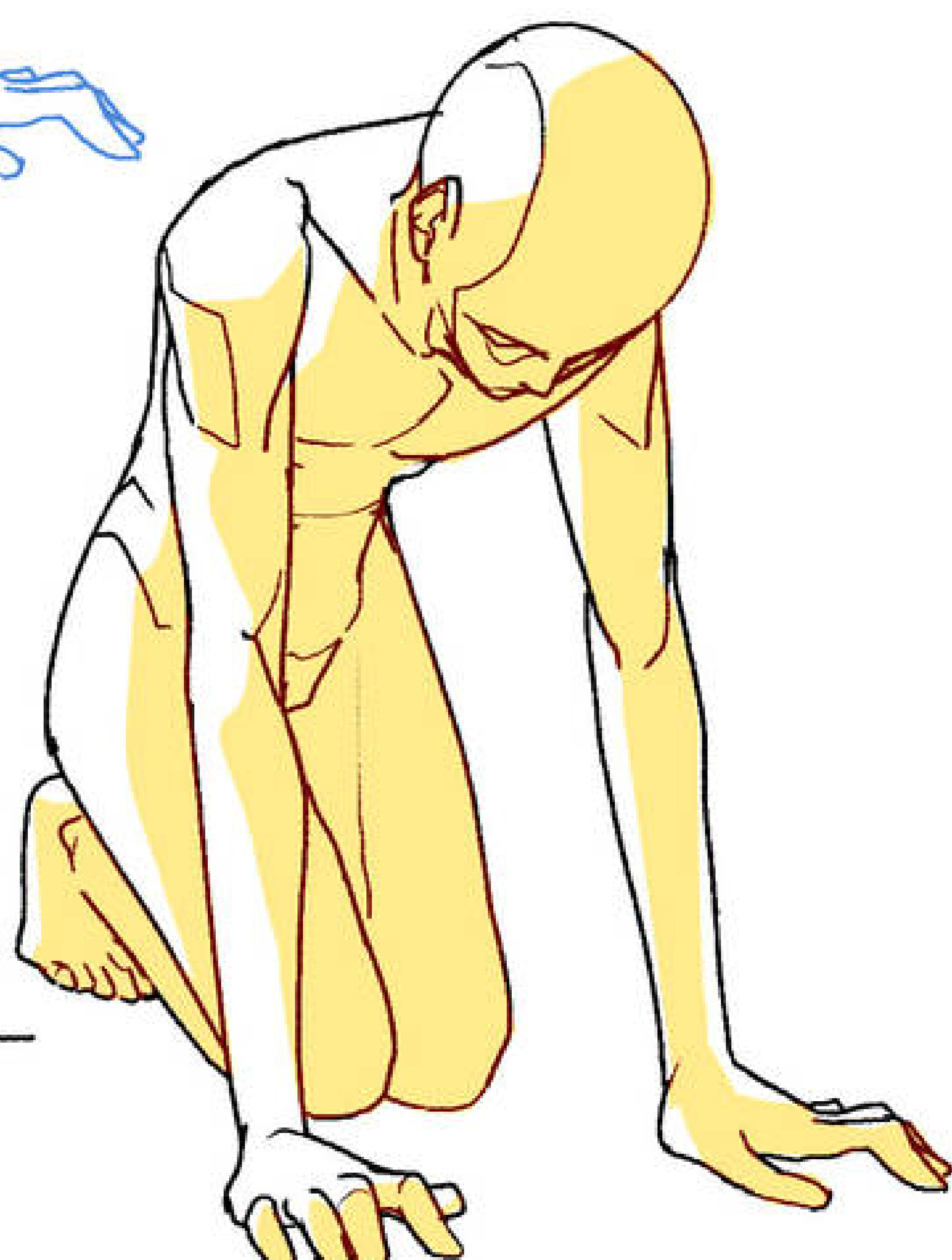


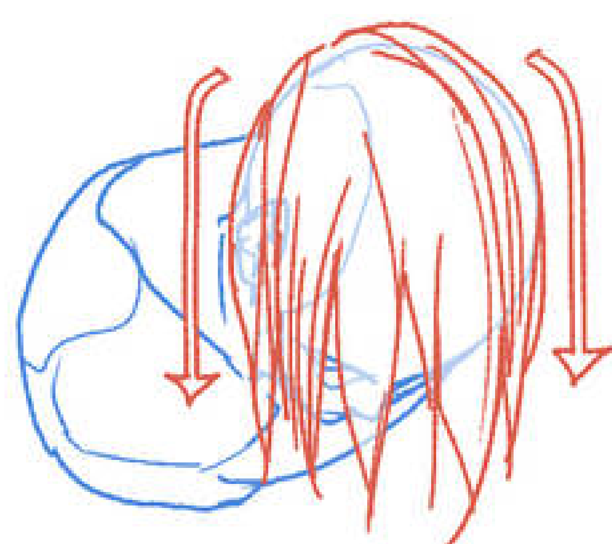


무릎을 지면에 닿게 하며 다리는 조금 벌리거나 모아도 상관없습니다

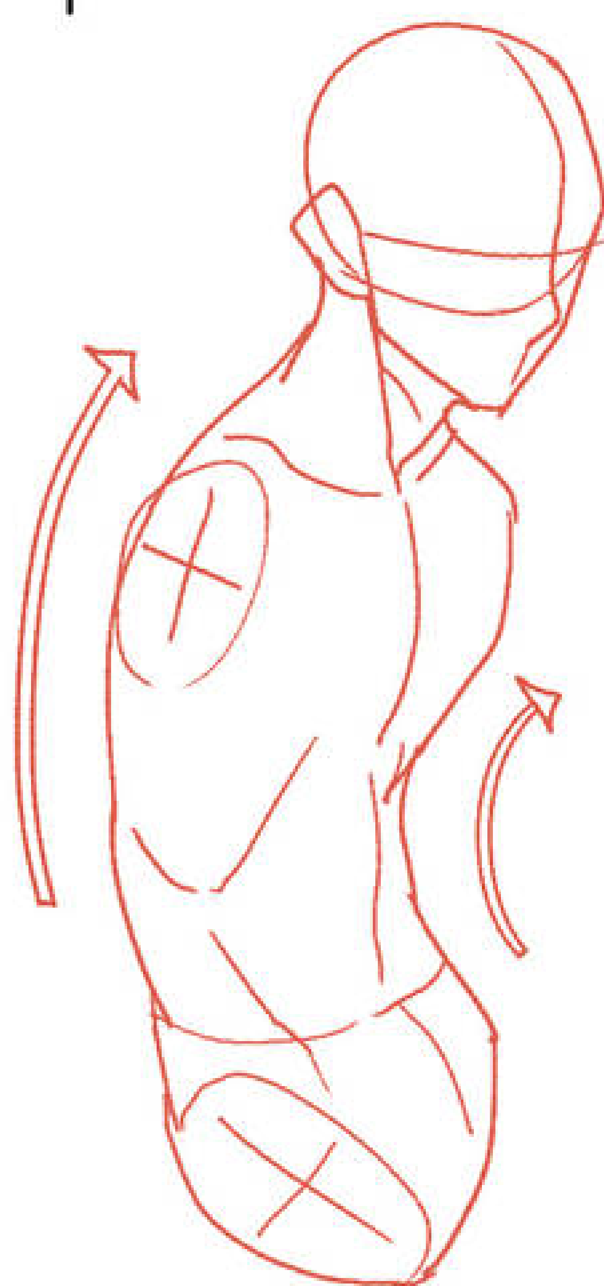


팔은 곧게 뻗어 손바닥으로
지면을 지탱하게 만들어 그립니다





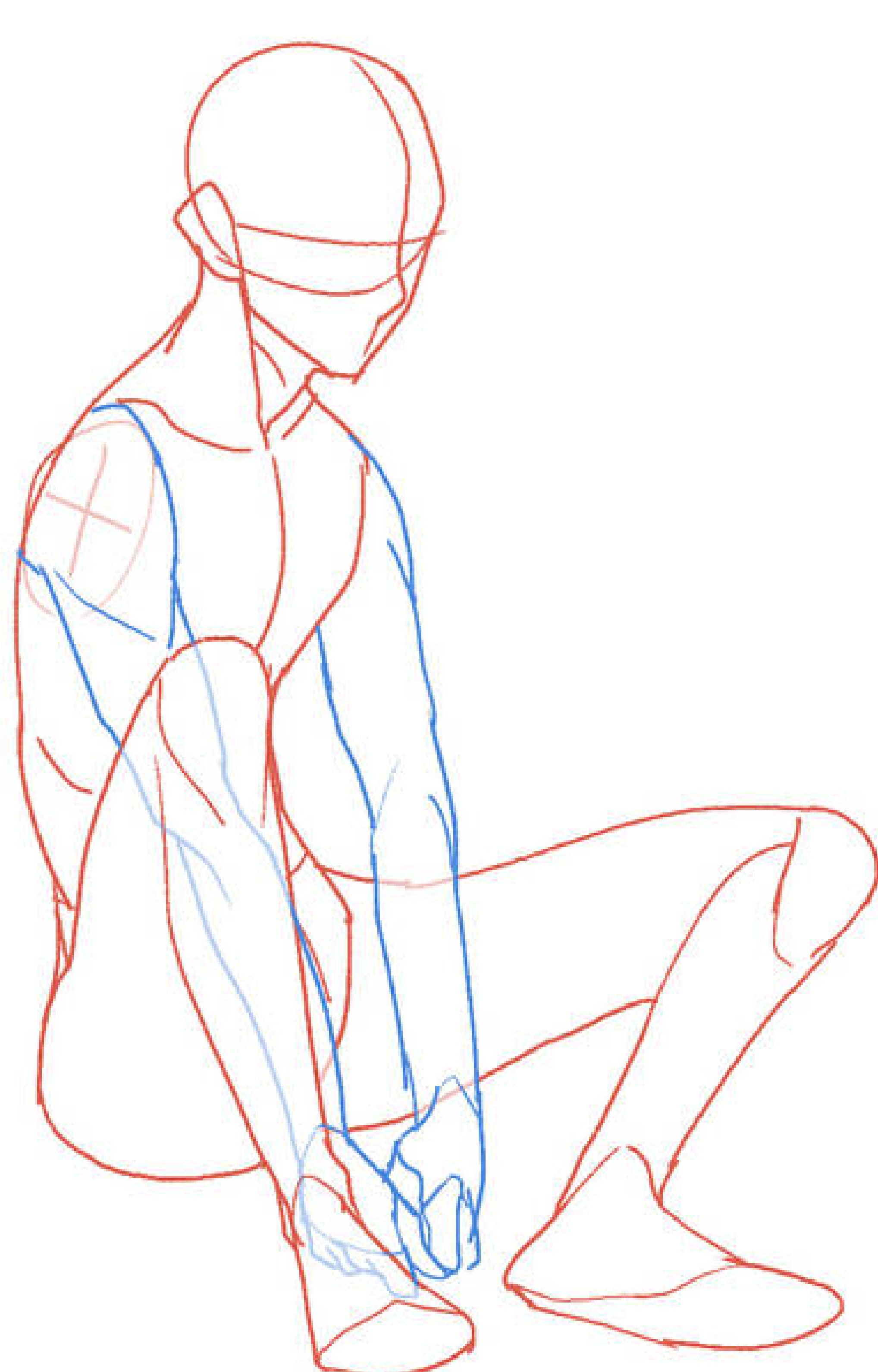
선을 정리하며 마무리하며
머리카락의 길이가 길 경우
아래로 흘러내리게 됩니다



두 번째 유형으로 상체를
조금만 구부려줍니다



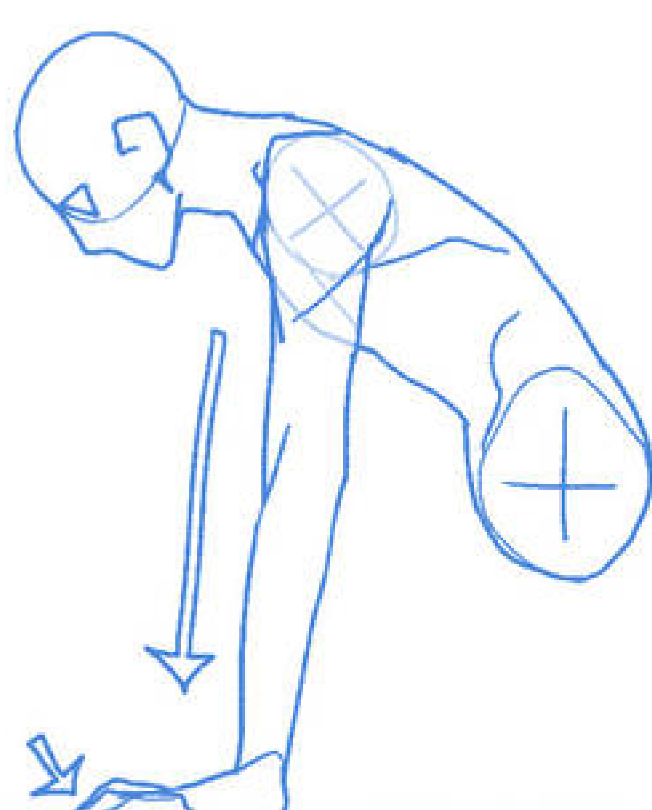
엉덩이와 발바닥이
지면에 닿고 다리는
구부린 상태로 표현합니다

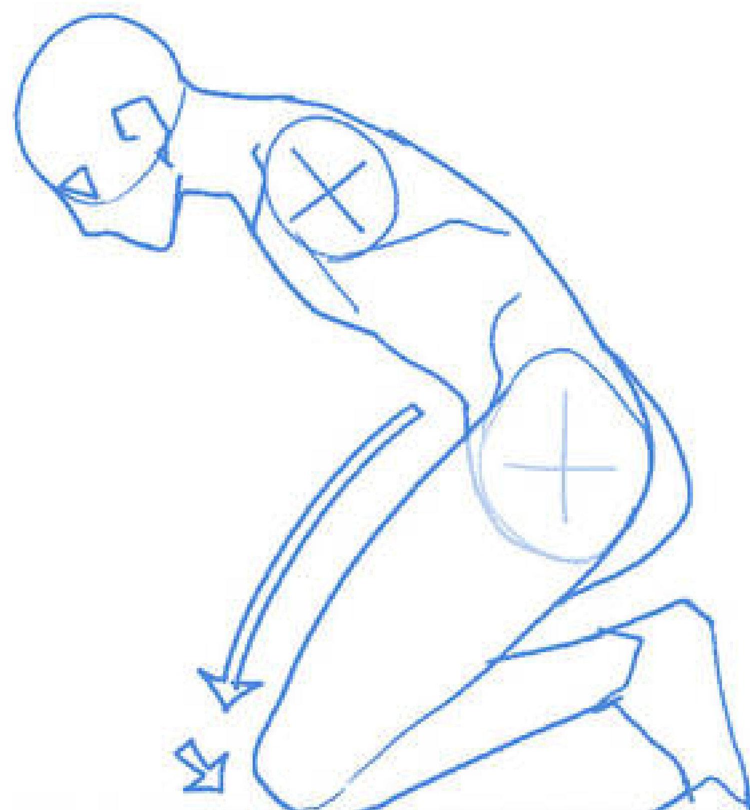


팔은 힘 없이 아래로 향하고
몸 중앙에 모아줍니다

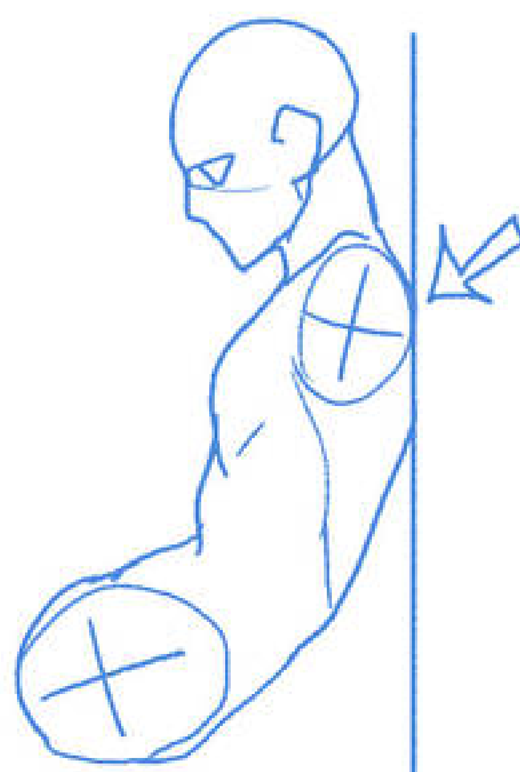


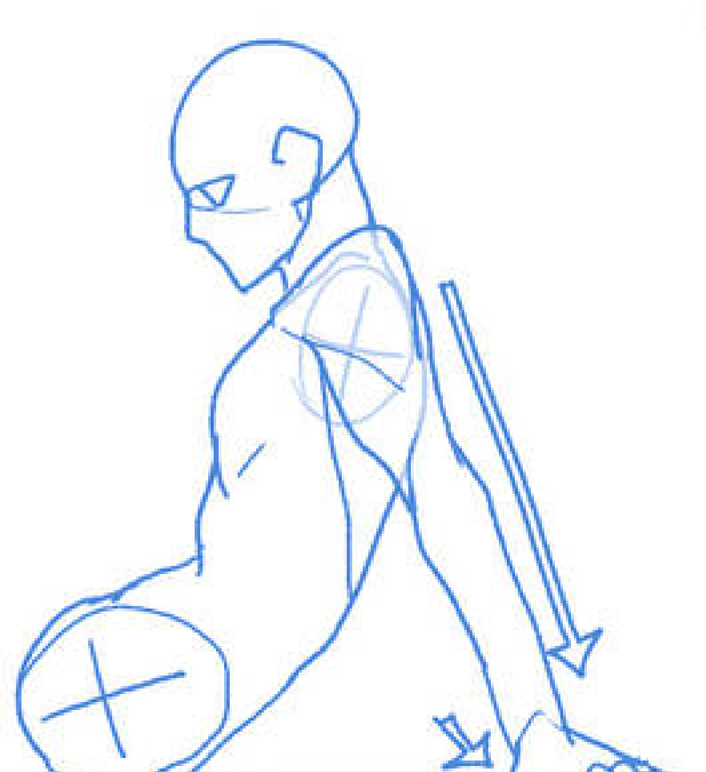
선을 정리하며 마무리합니다





몸이 앞으로 기운 상태일 경우 팔이나 무릎을 이용해 앞으로 쏠린 무게를 지탱합니다





몸이 뒤로 기운 상태일 경우 기댈 수 있는 벽이나 손으로 뒤로 쏠린 무게를 지탱합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

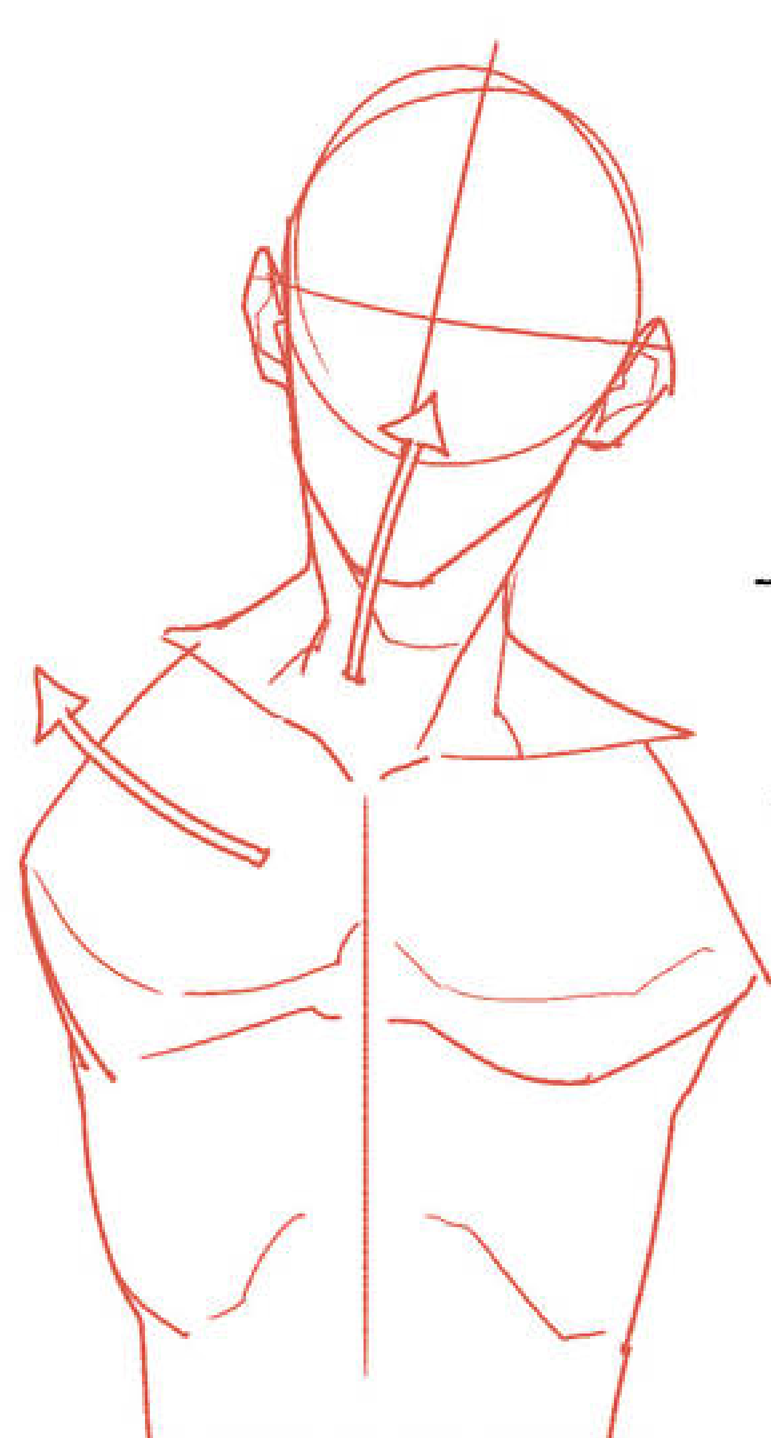


주저앉을 때 캐릭터의 고개를
아래나 위로 향하게 할 경우
상황에 맞춰 캐릭터 감정 표현을
더 드러나게 할 수 있습니다

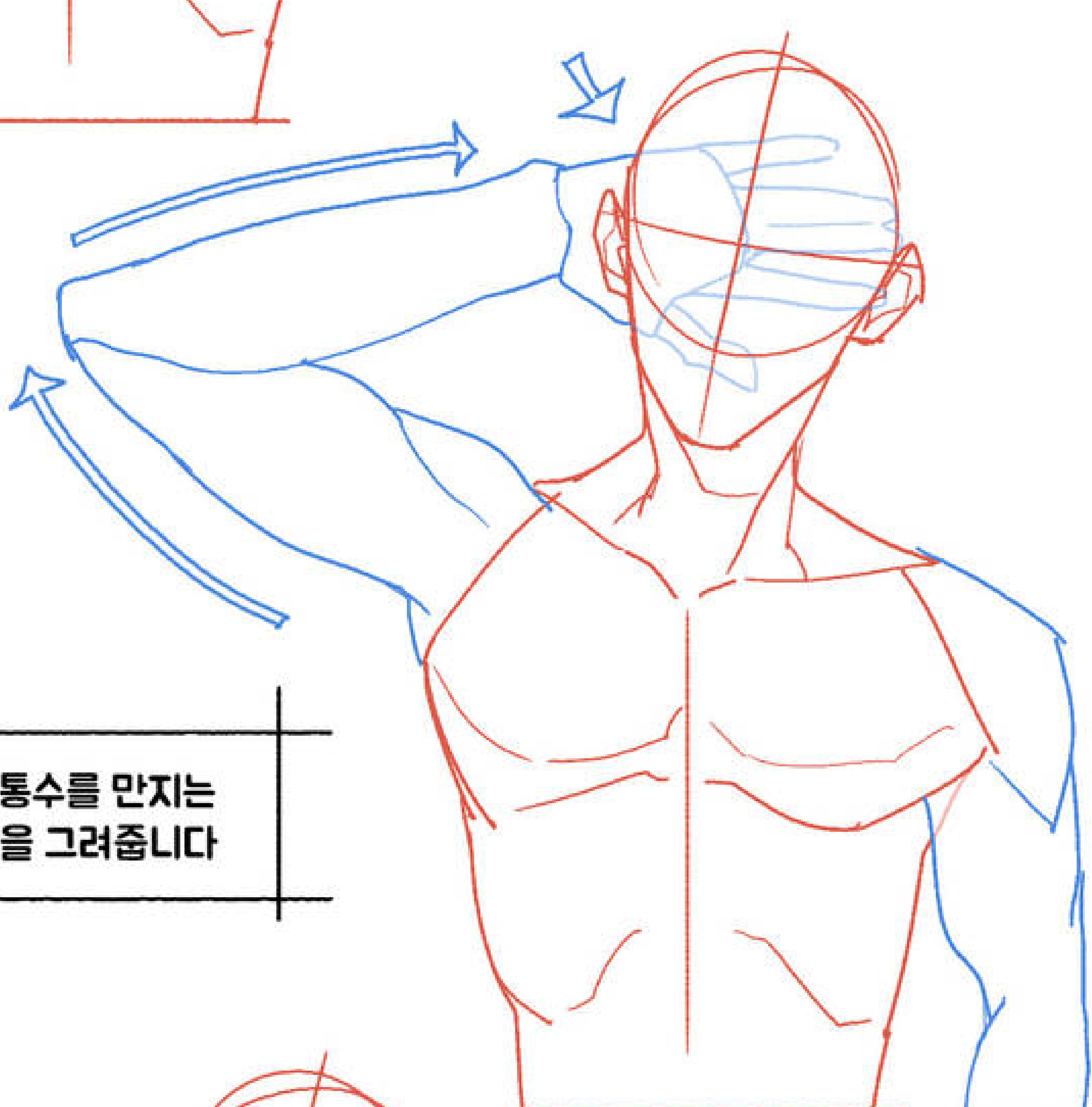


key point

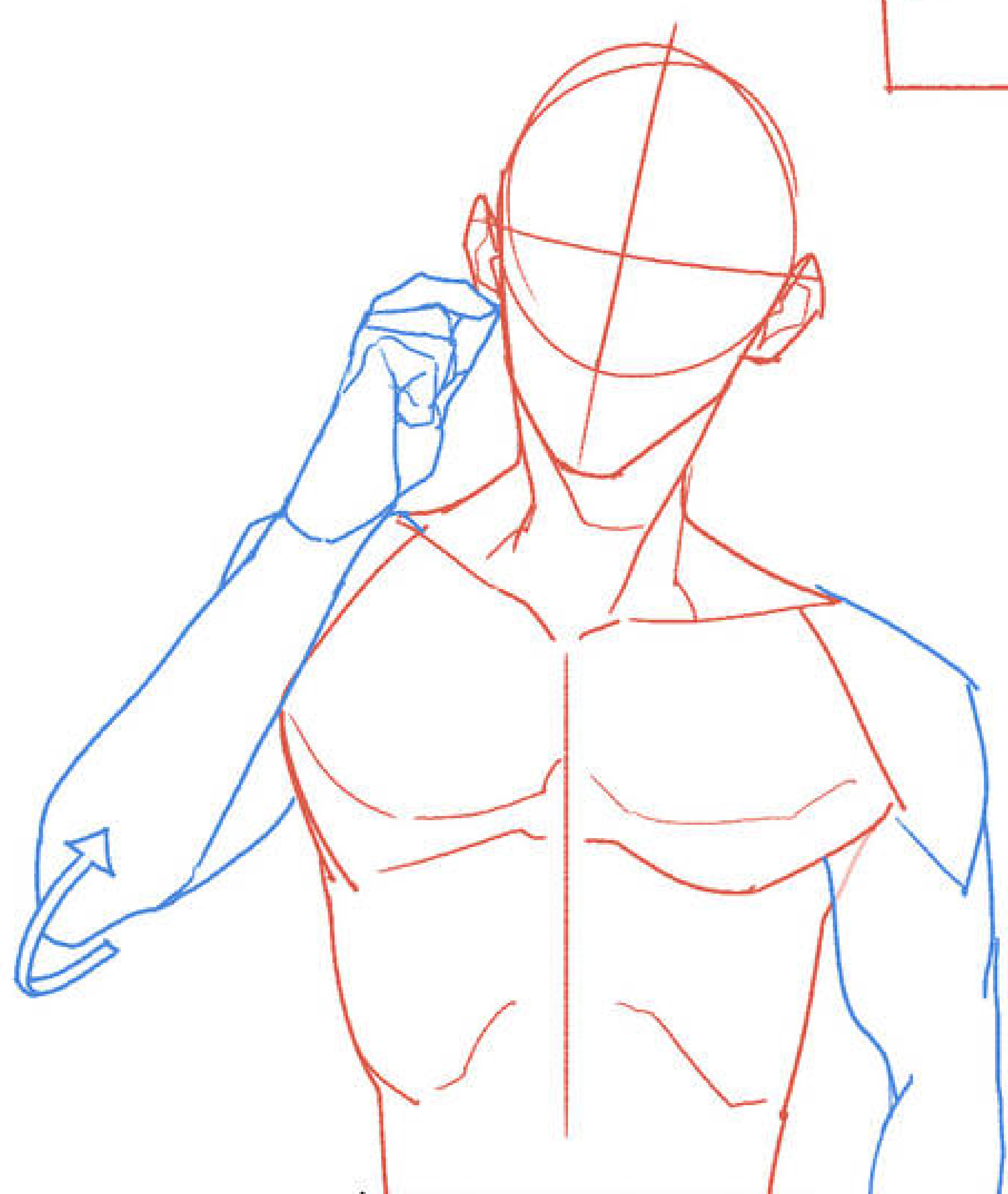
Q : 멋쩍어하는 얼굴은 어떻게 그려야 하나요

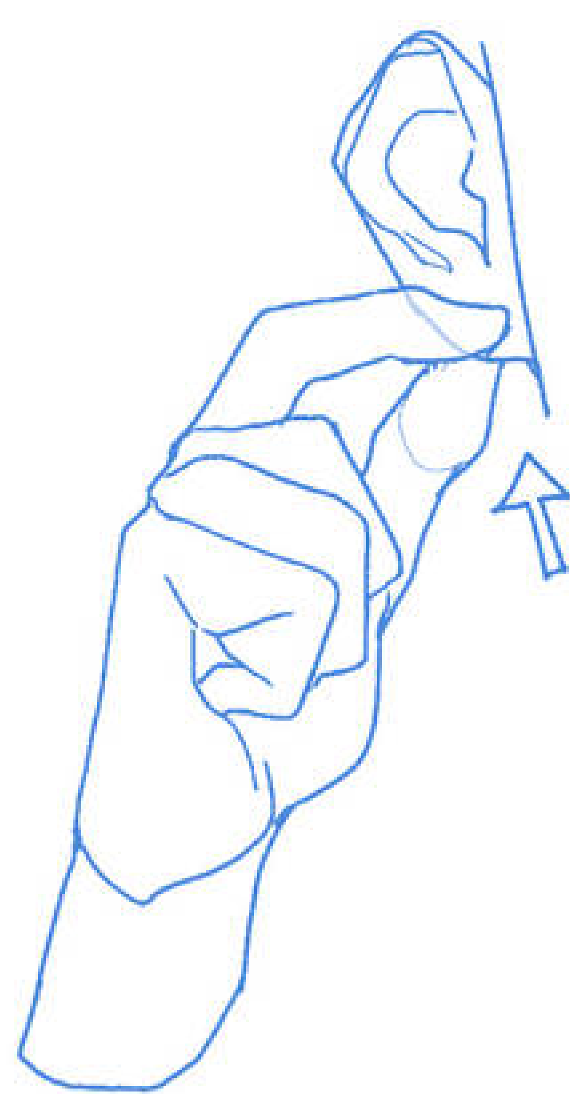


한쪽 어깨 부분이 조금 올라가고 얼굴이
옆으로 조금 기울어지도록 해줍니다

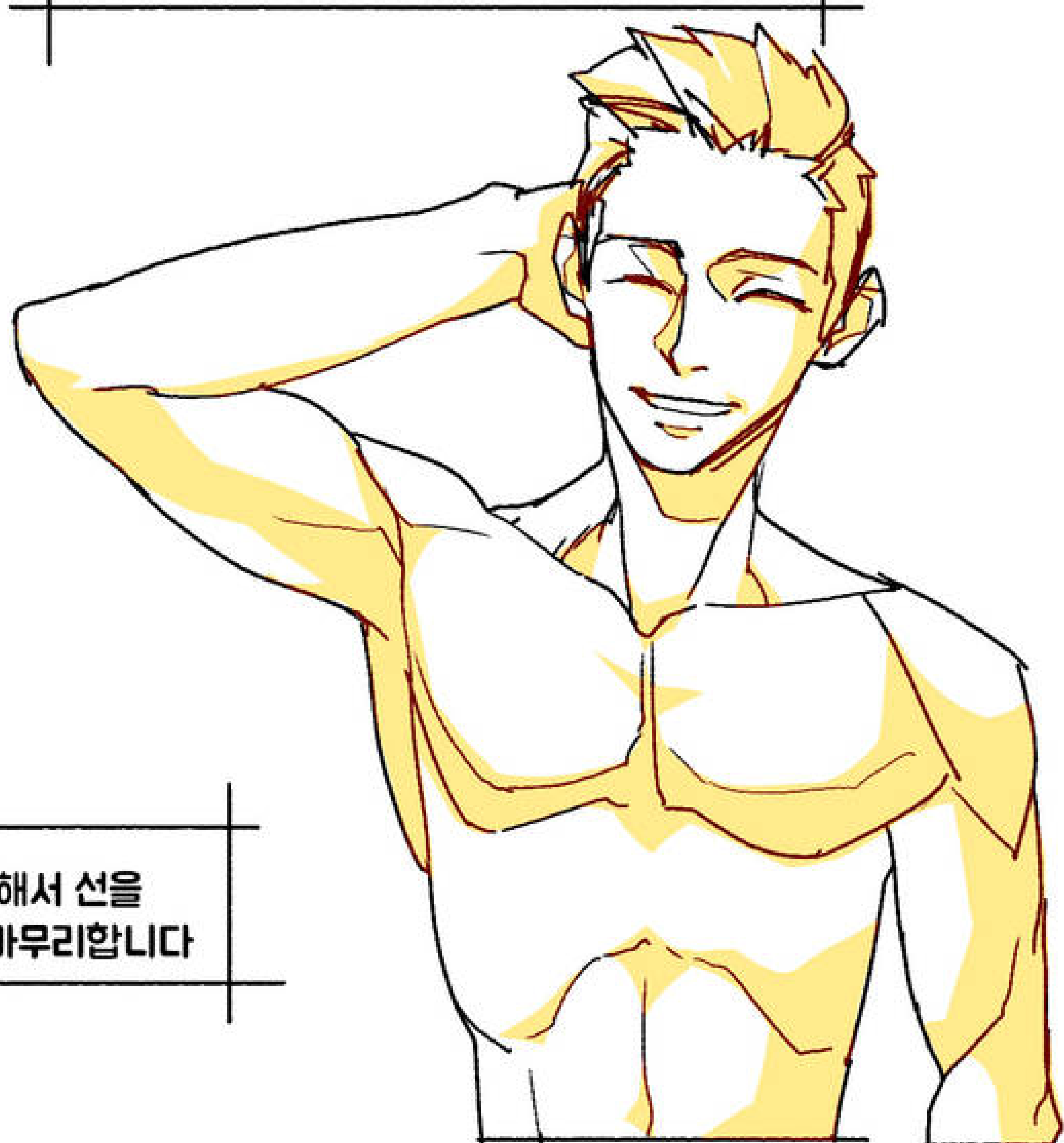


손바닥이 뒤통수를 만지는
느낌으로 팔을 그려줍니다



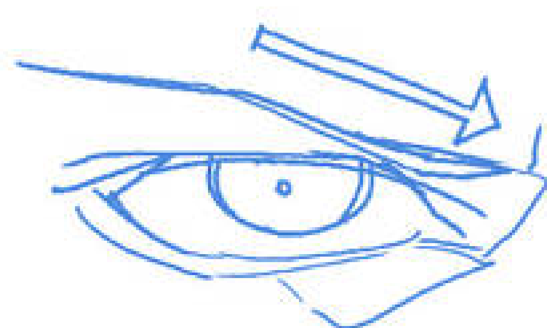


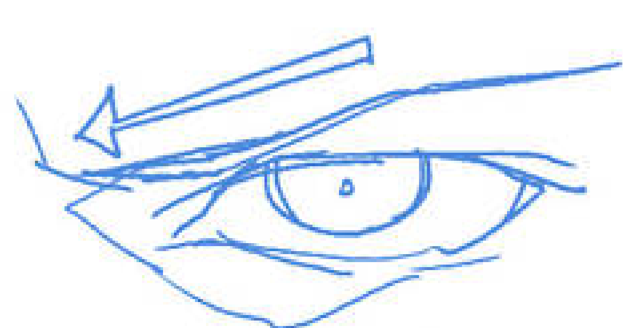
멋쩍어하는 여러 응용 동작 중 귓불을 엄지와
검지를 이용해 만지도록 팔을 그려도 됩니다

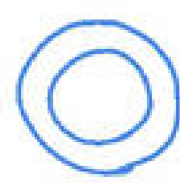


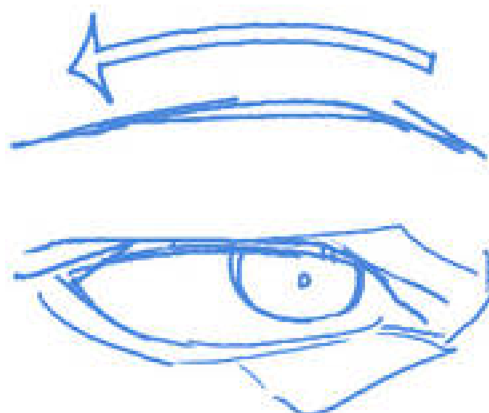
이 중 선택해서 선을
정리하며 마무리합니다

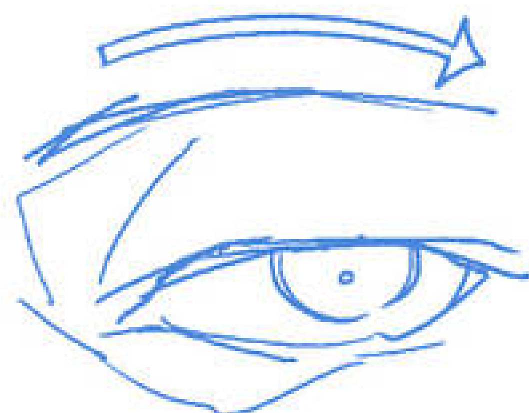


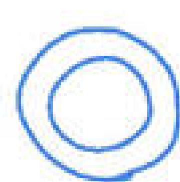








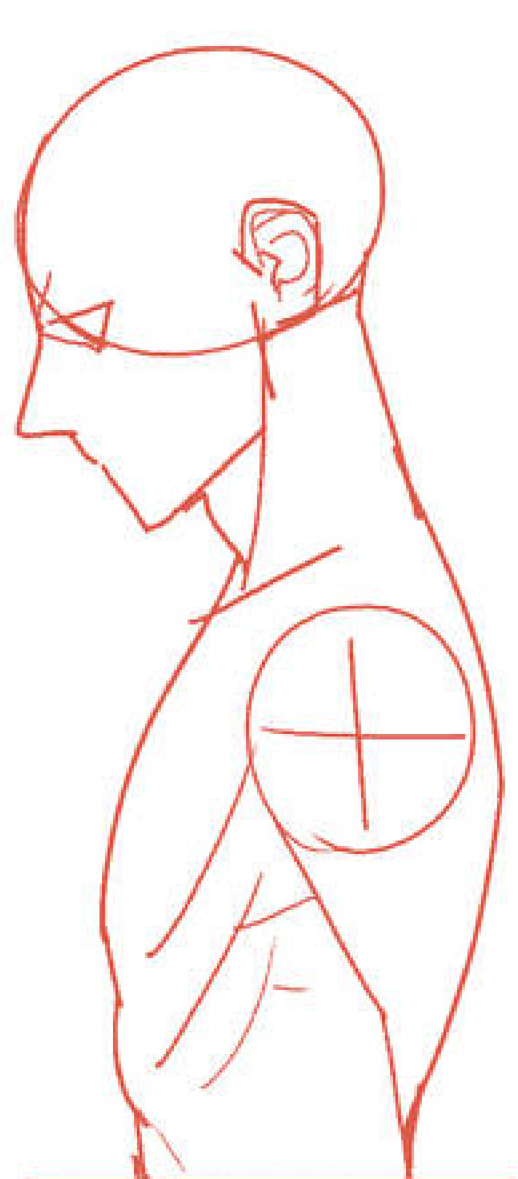






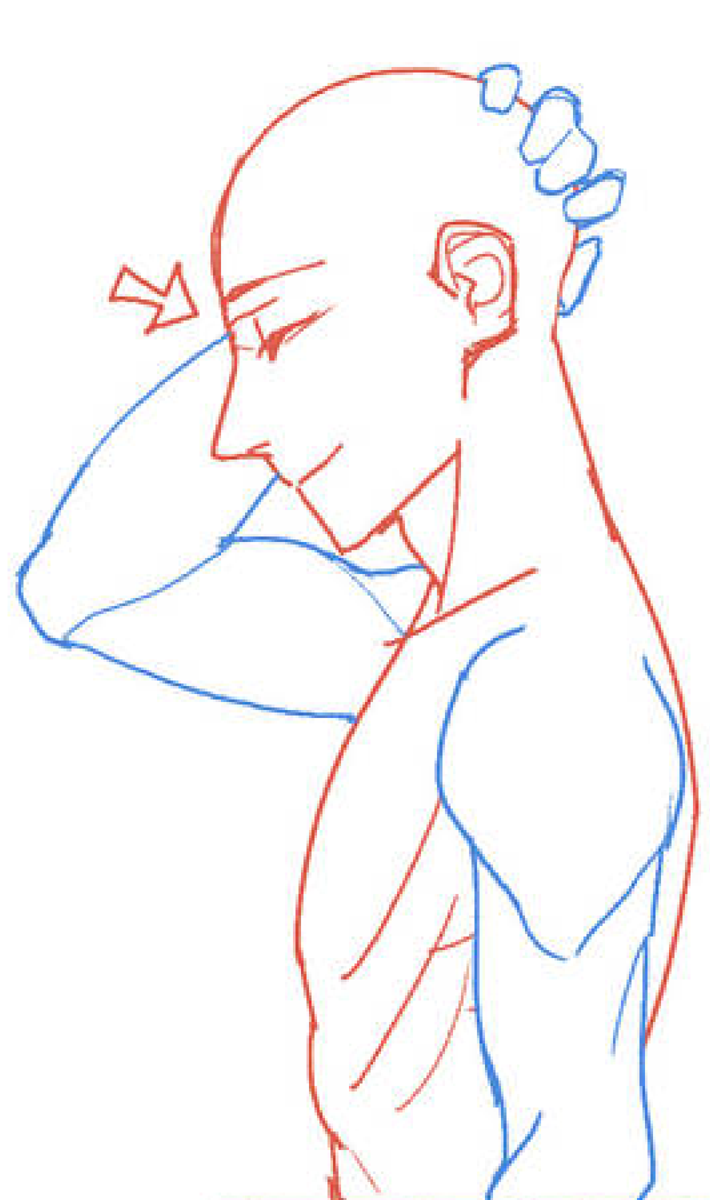


눈을 그릴 때 정면을 응시하거나 화나있는 눈썹이 아닌
위나 아래 등 다른 곳을 응시하도록 표현하는 게 좋습니다





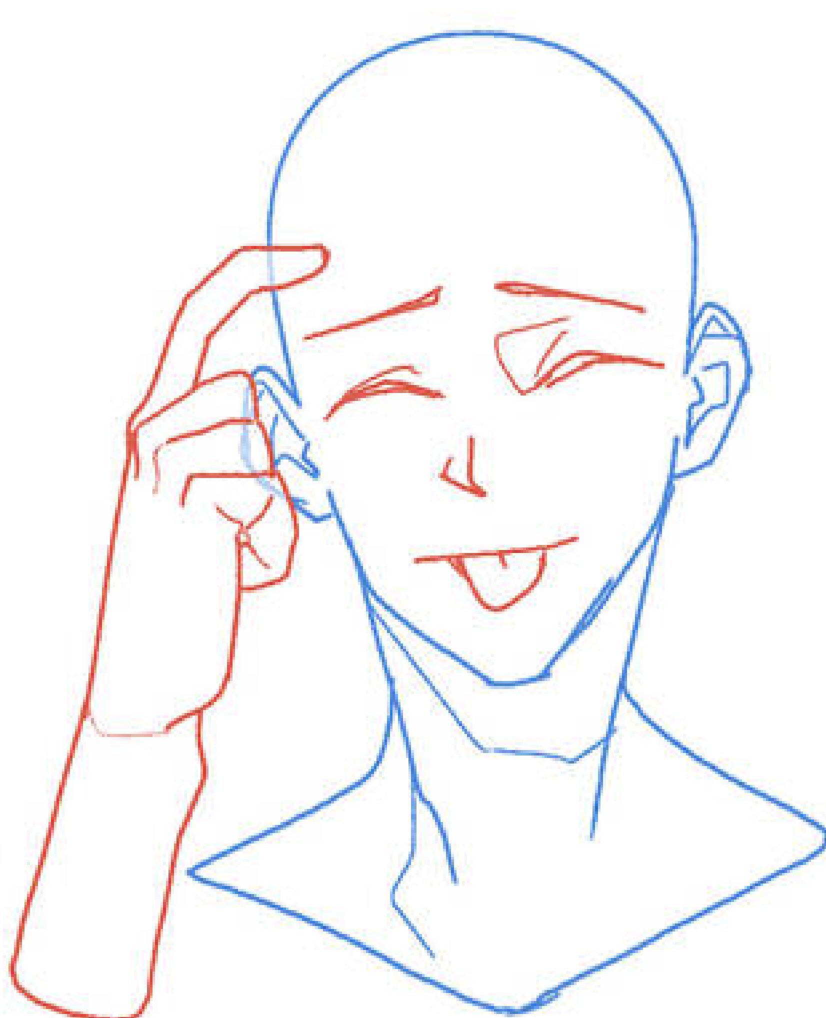
옆모습에 응용했을 때 뒤통수를 감싸는 손가락의 일부를 보여줍니다





표정 역시 무표정보다는 웃으며 멋쩍어하는 표정으로 바꿔줍니다





위와 같이 캐릭터 손과 표정을 조금만 다르게 표현해도
다양한 상황의 멋쩍어하는 얼굴이 그려지게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



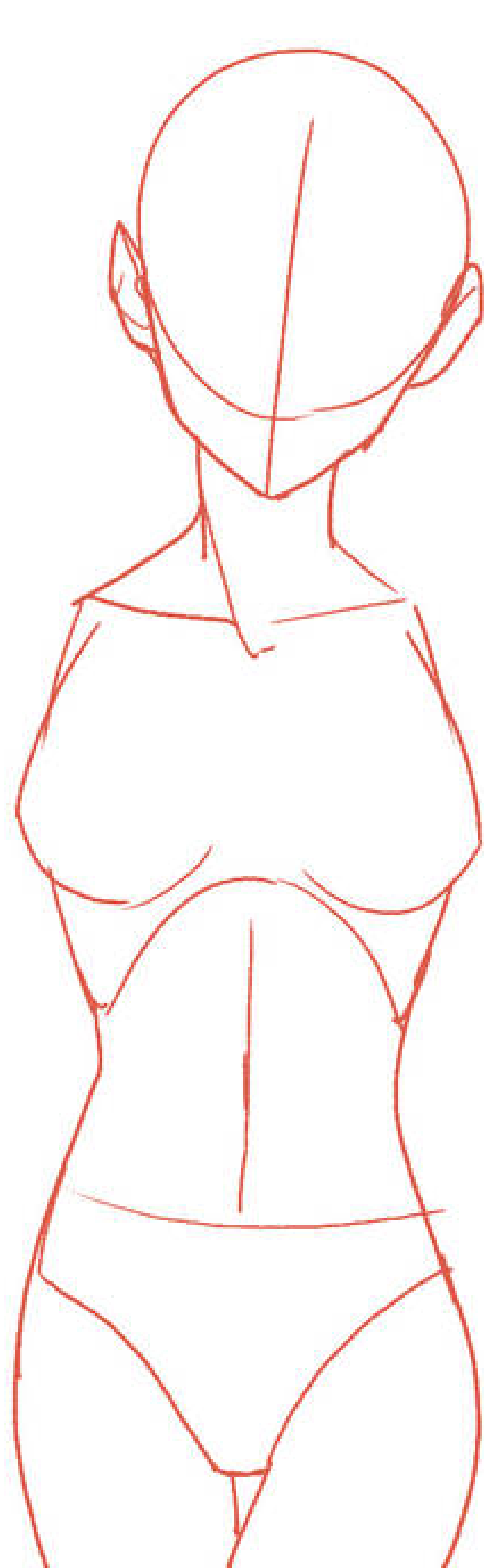


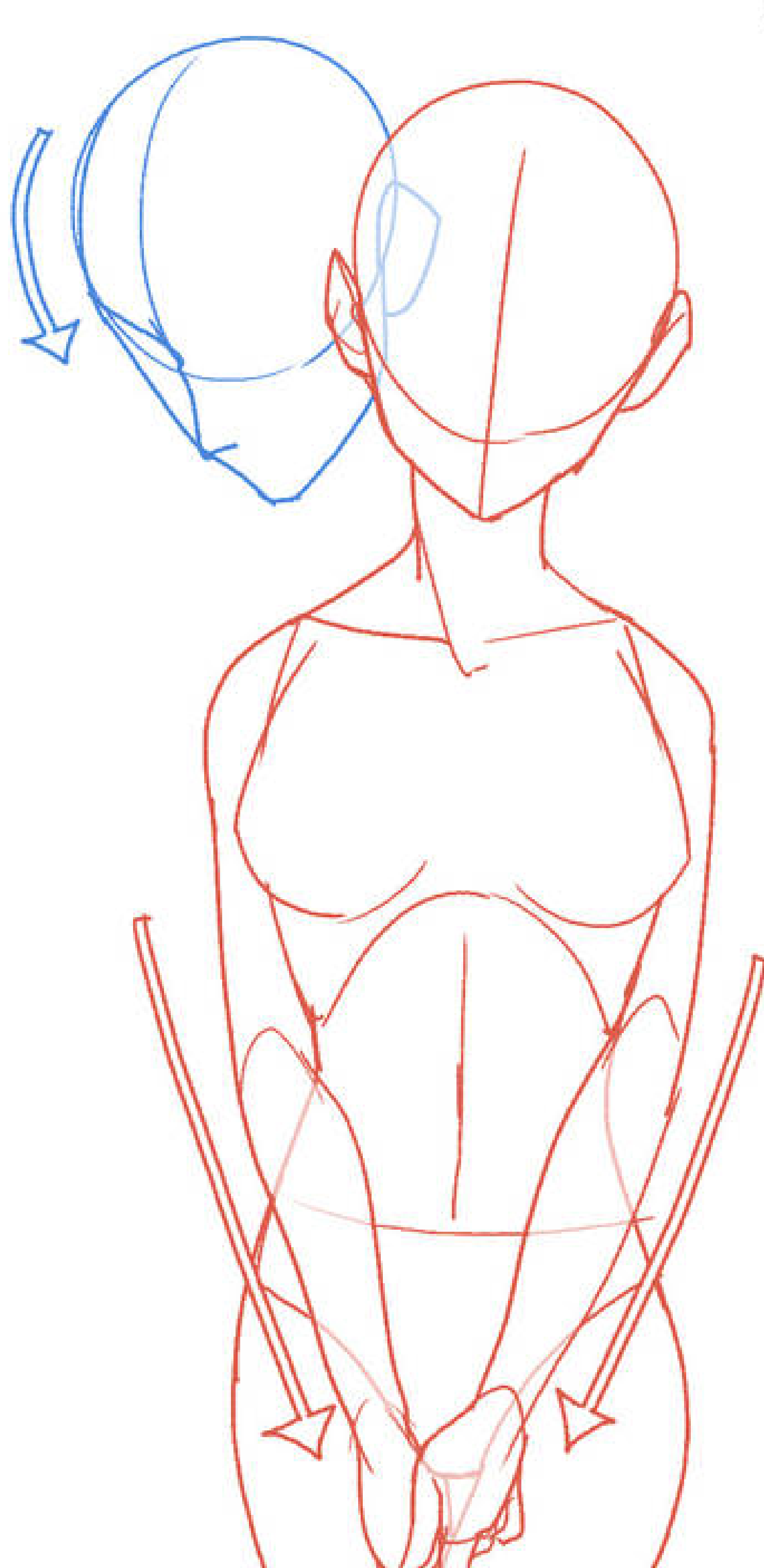


key point

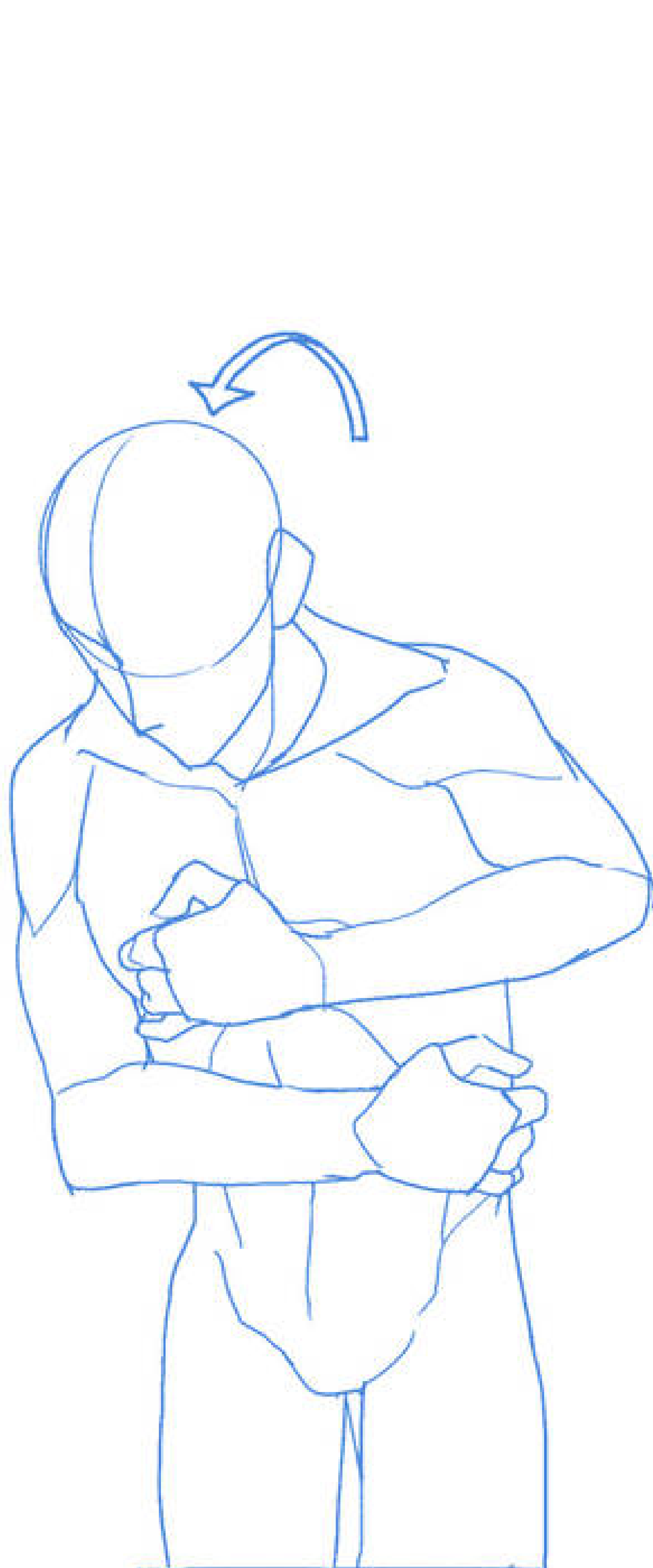
▌Q : 백허그 하는 모습을 그려주세요

앞에 있는 여자의 모습을 먼저 그려주고 여자 양팔의 경우 가운데로 모아줍니다





남자의 얼굴을 여자 얼굴 옆에 그려주고 얼굴은 숙인 형태로 그려줘야 자연스럽습니다





평균적으로 남자의 덩치와 키가 크기 때문에 남자의 상체를
숙인 상태에서 양팔은 여자의 상체를 감싸주도록 그립니다



화난 표정

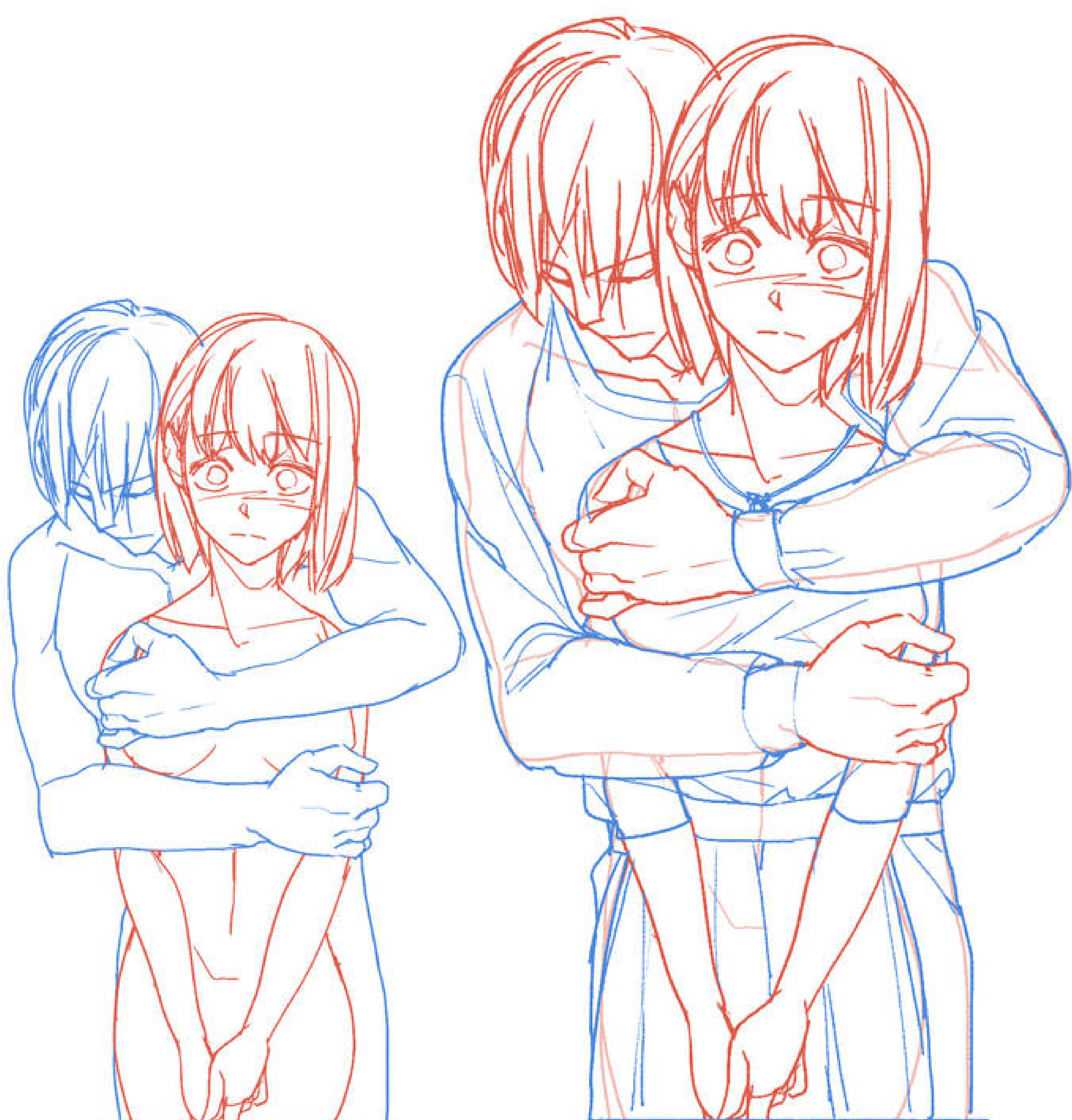


슬픈 표정

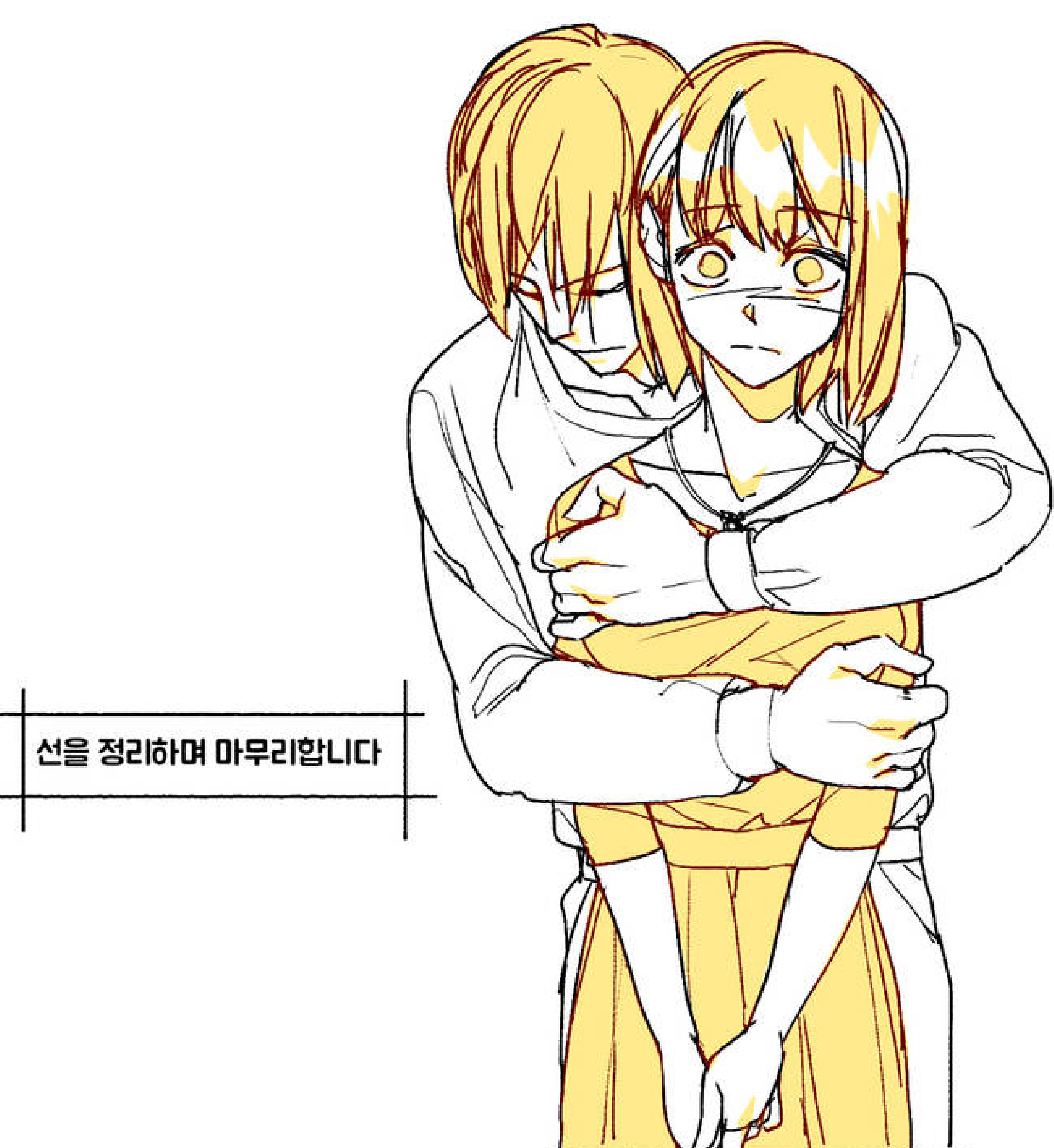
설렌 표정



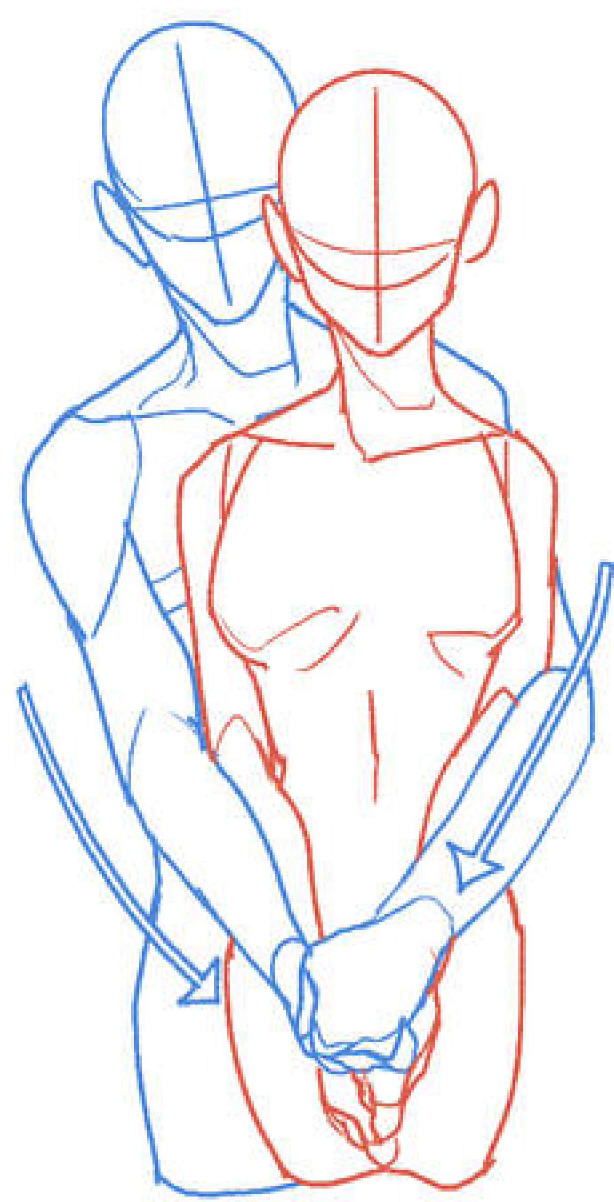
앞쪽에 있는 여자부터 묘사를 해줍니다
표정의 변화로 남자와 여자 간의 어떤
상황인지 표현이 가능해집니다



이어서 뒤에 있는 남자도 묘사를 해주고 옷을 인체에 맞춰 그립니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



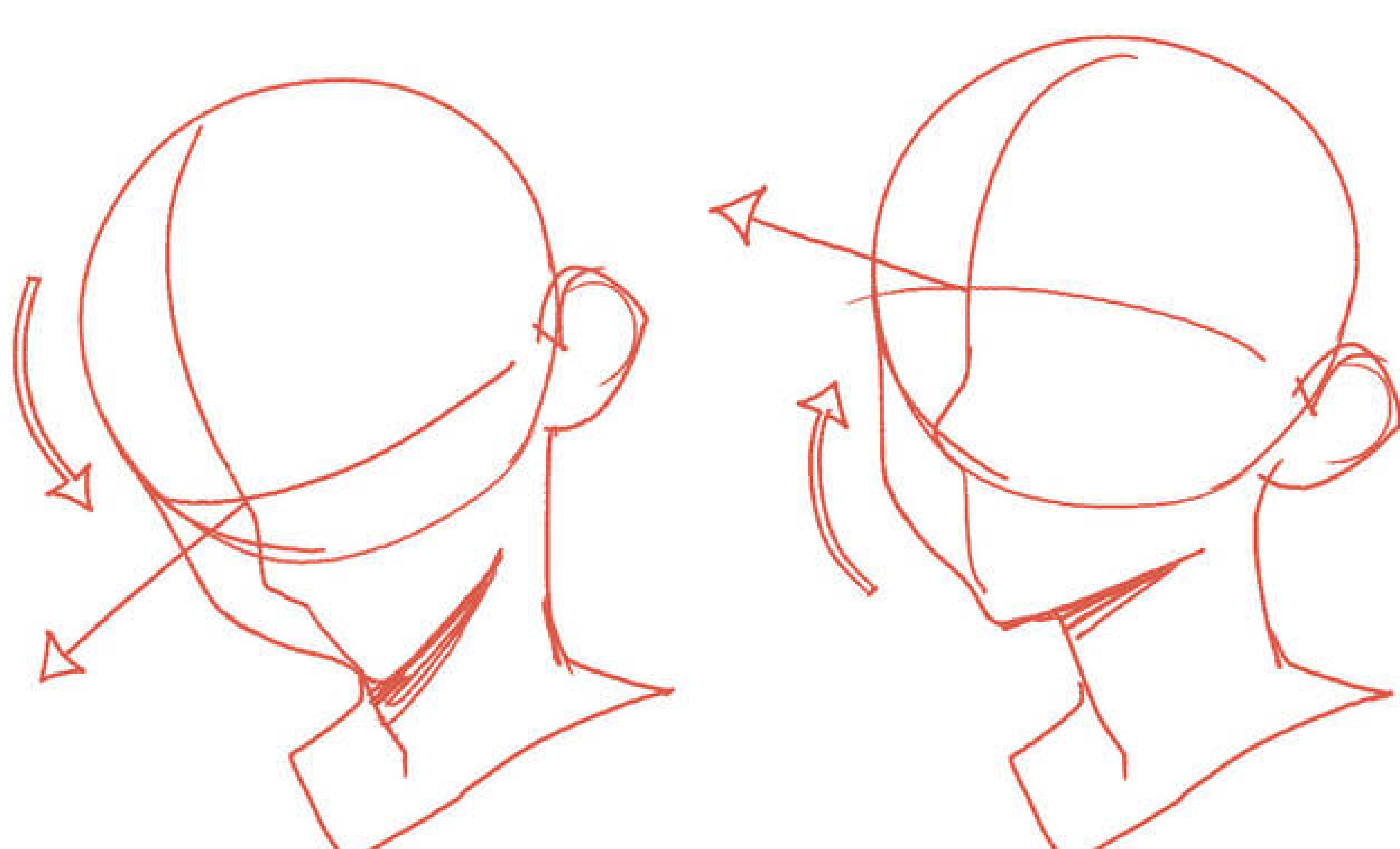


남자와 여자 키가 비슷하다면
남자 상체를 숙이는 형태로
그릴 필요가 없으며 양팔의
흐름을 다양하게 만들어 가벼운
백허그로 표현할 수도 있습니다



key point

Q : 볼 잡히는 얼굴을 알려주세요



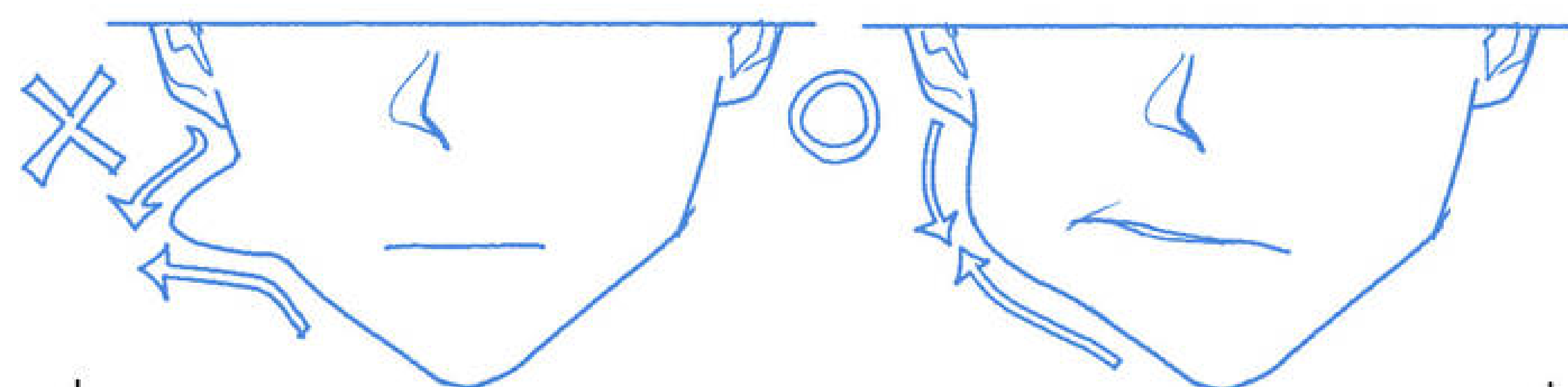
볼이 잡히는 캐릭터가 어디를 바라보는지 정하고 얼굴 방향을 그려줍니다



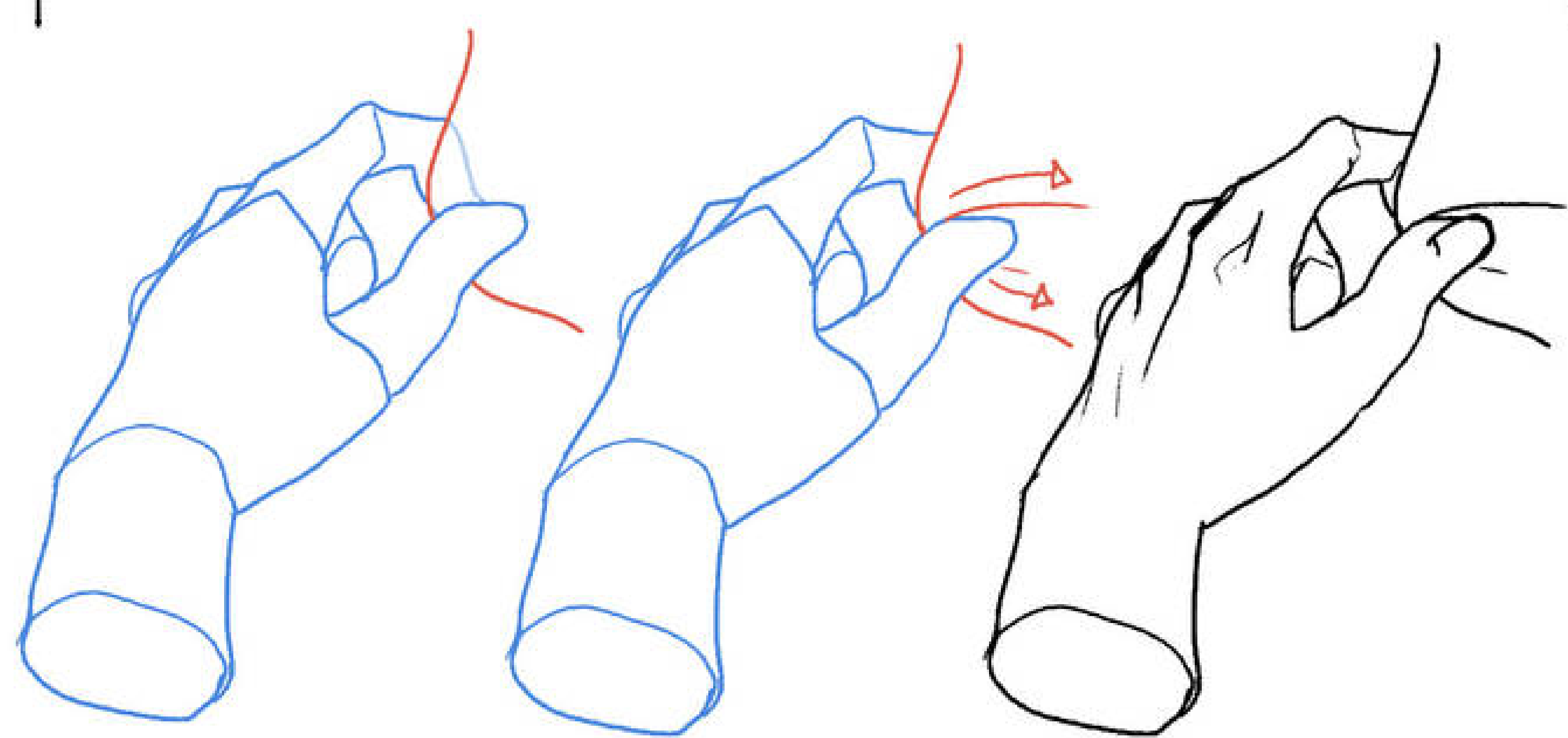
손의 위치는 볼에 맞춰주며 엄지와 검지를 이용합니다



볼에 곡선을 만들어
볼록하게 만들어 줍니다



볼이 늘어날 때 자연스럽게 나와야 하며 입꼬리는 잡아당기는 방향으로 늘어납니다



엄지 주변에 살이 집히는
표현을 만들고 마무리합니다





볼이 잡힌 캐릭터 표정에 따라서 다양한 상황 표현과 감정이 드러납니다





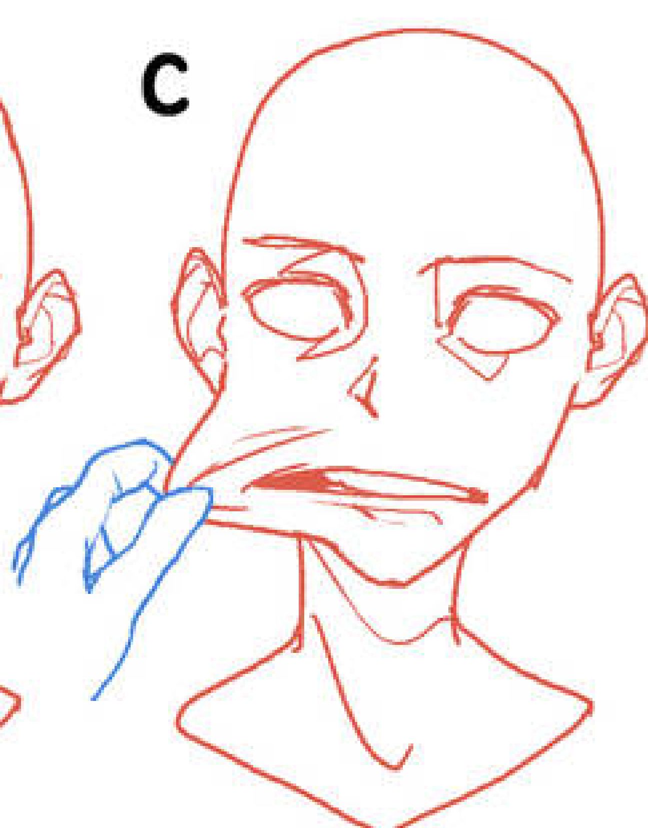




타코작가의 알아두면 좋다!!



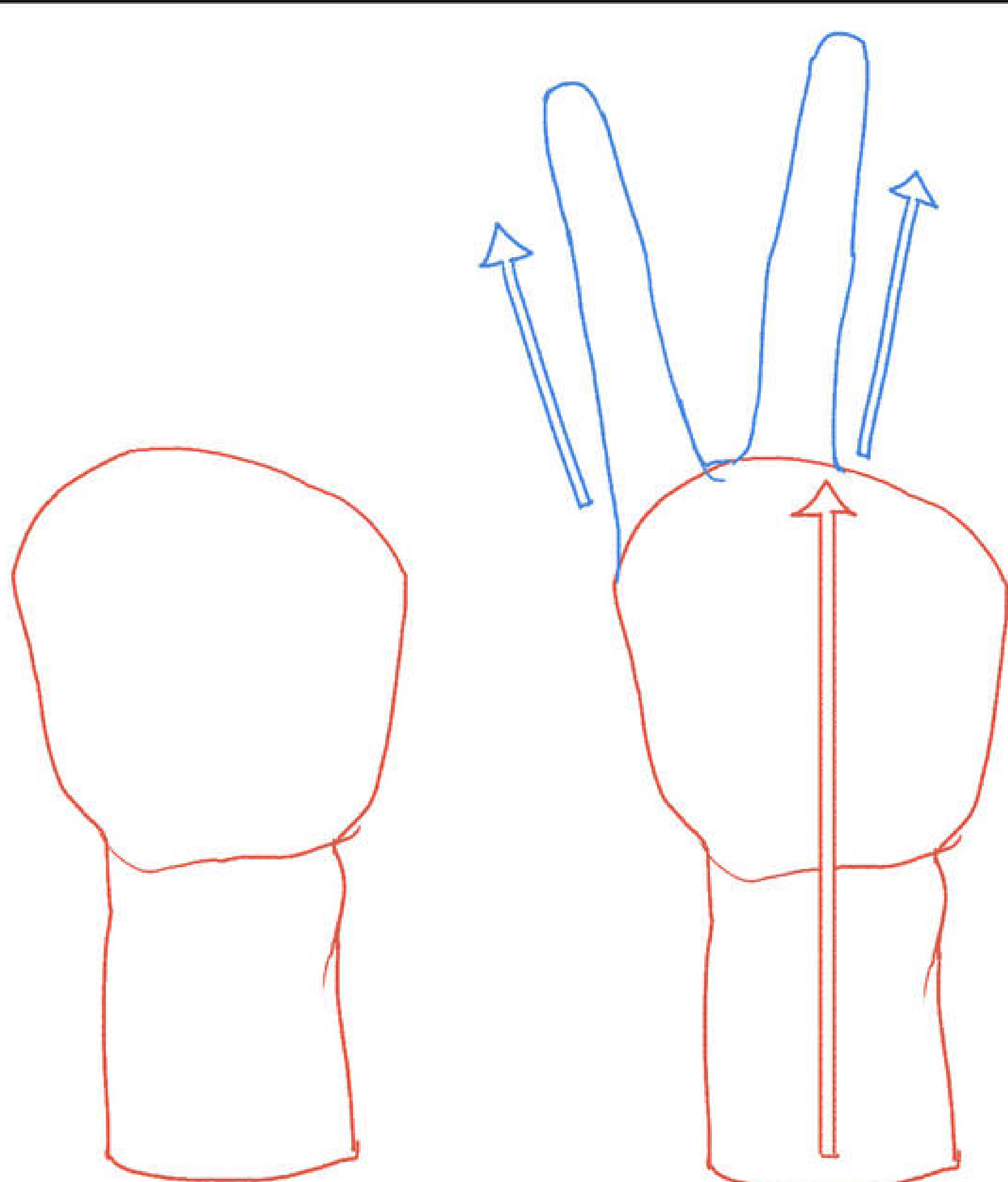




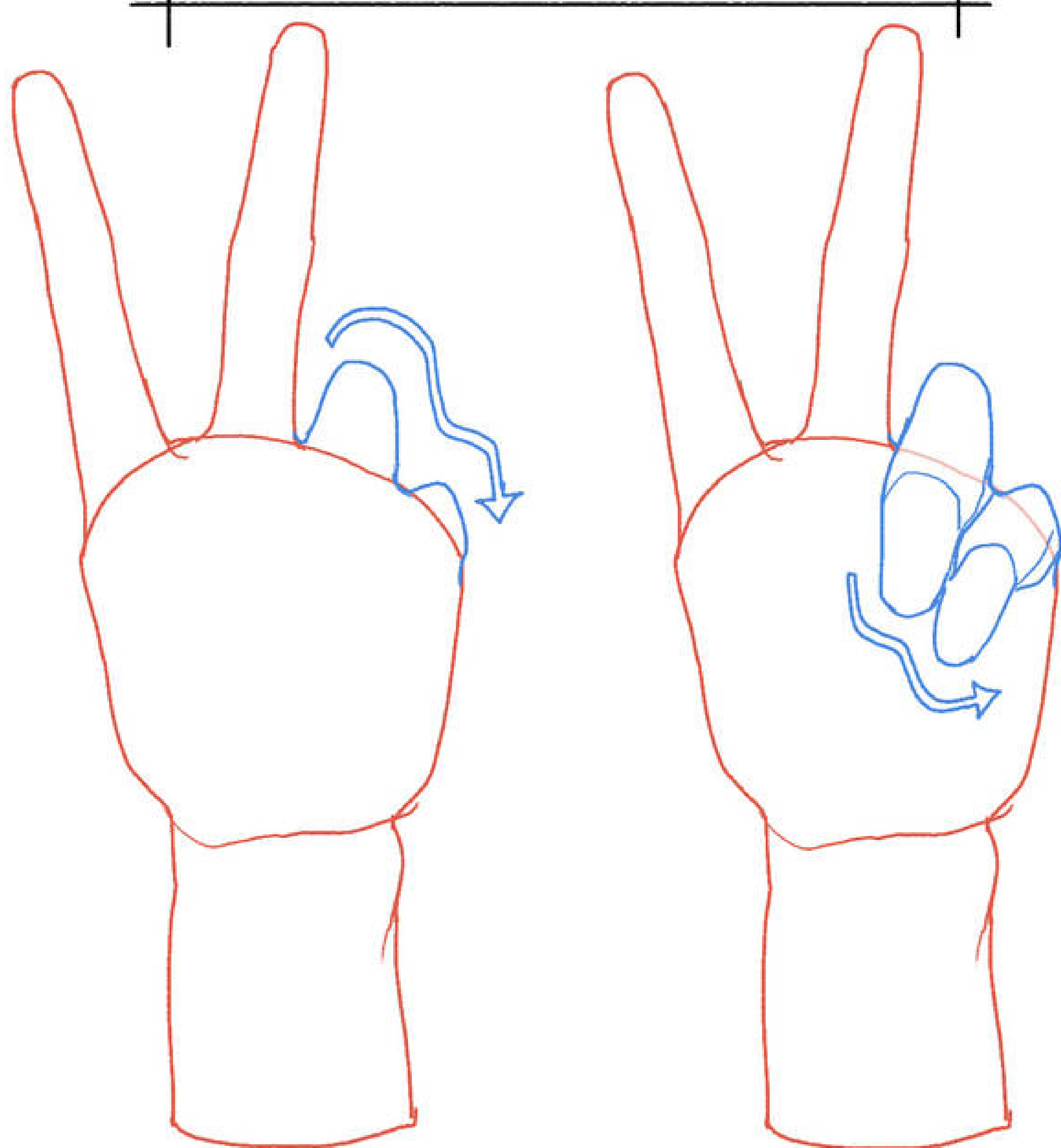


key point

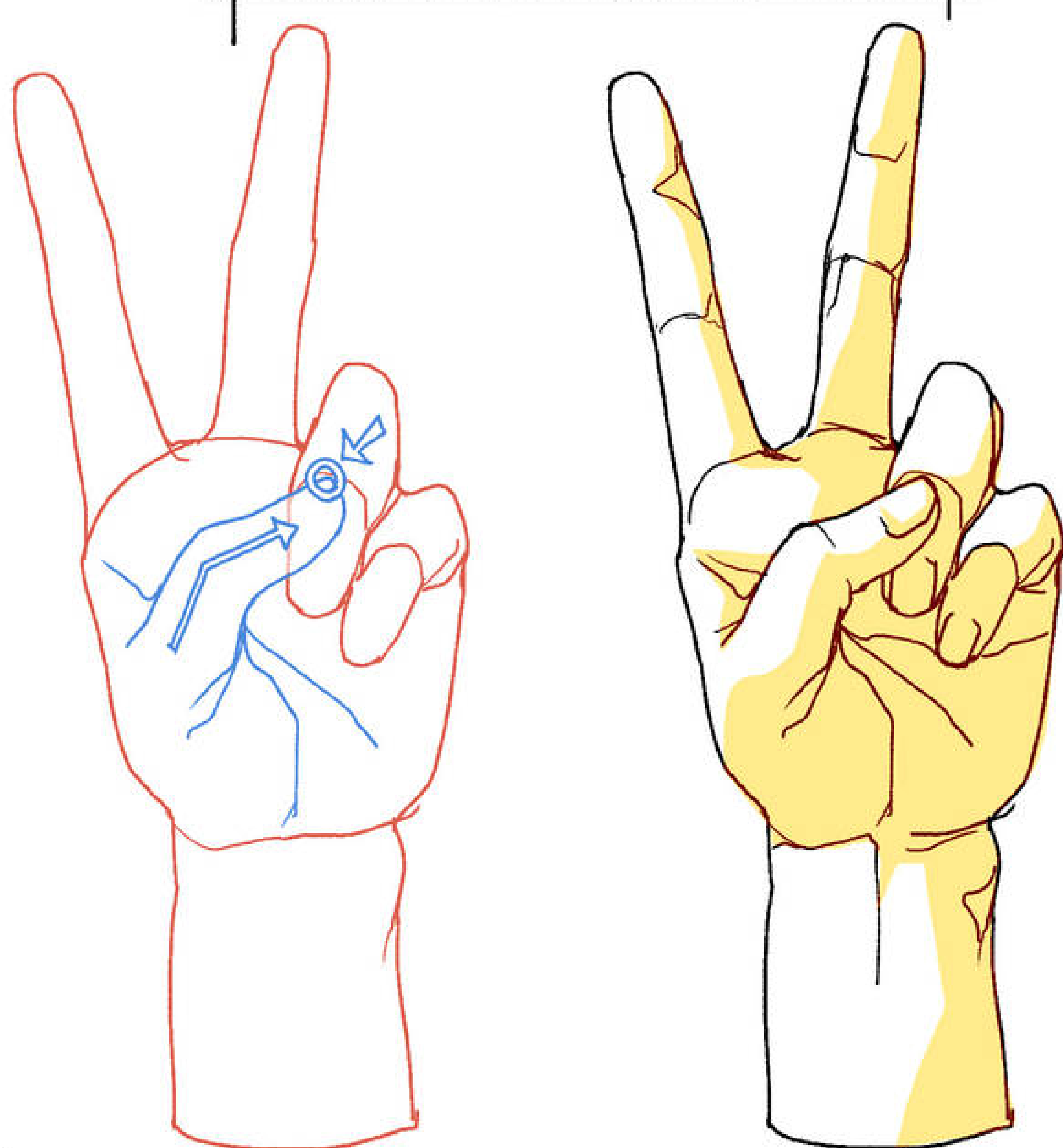
Q : V(브이) 하는 손을 그려주세요



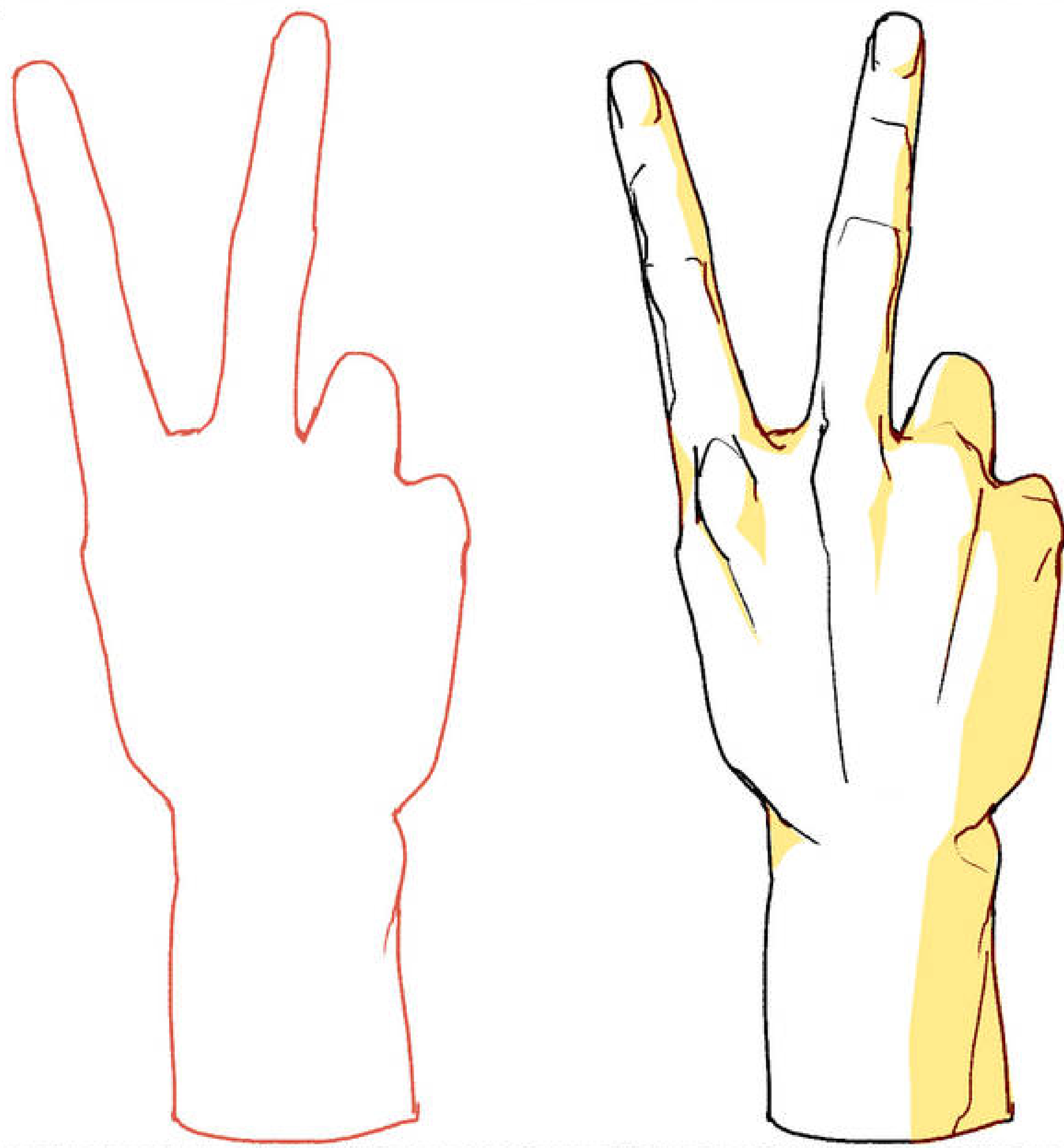
손바닥을 그린 후 손바닥 중심에 맞춰 중지의
위치를 확인하고 검지와 중지를 살짝 벌려 그립니다



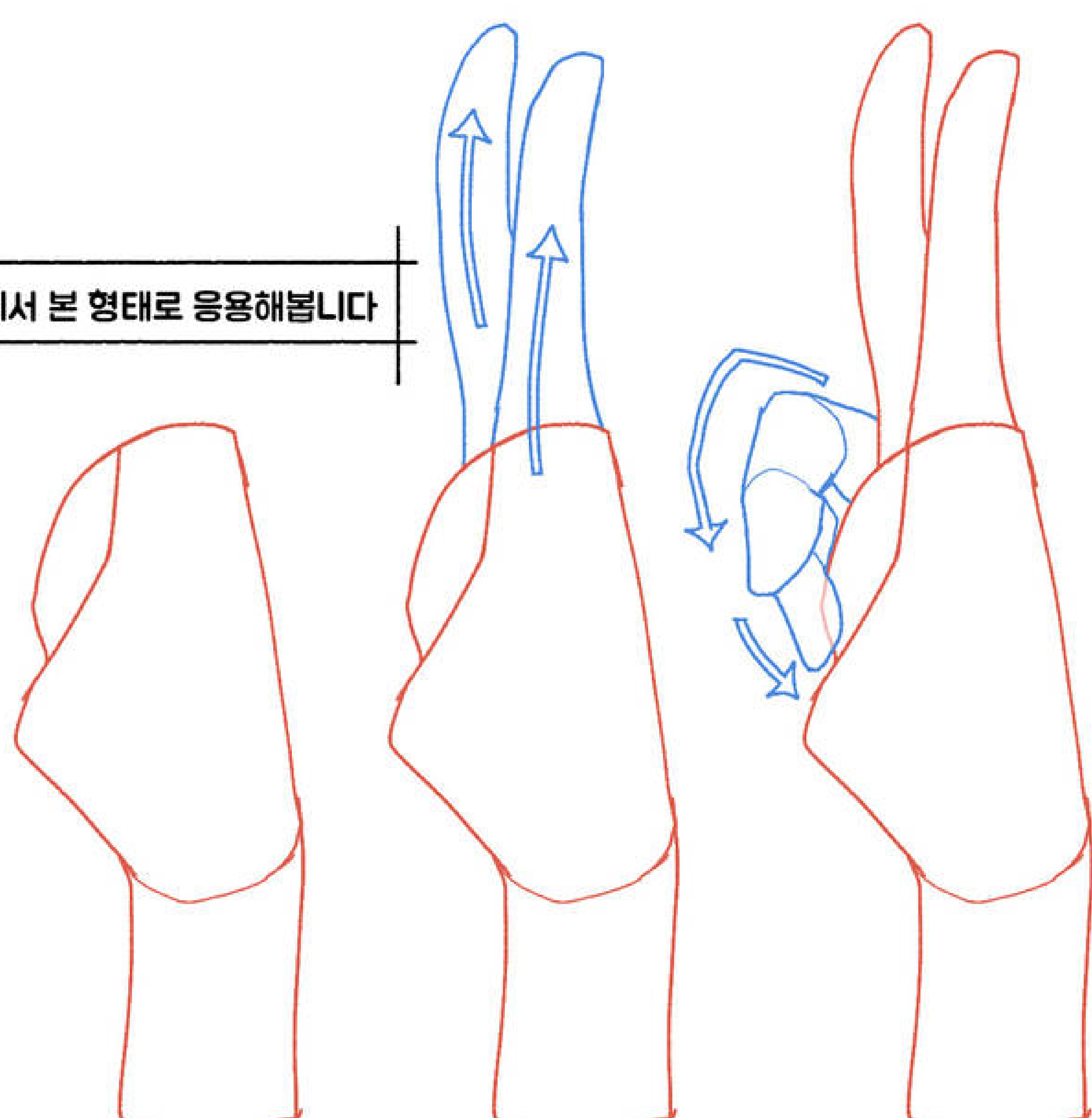
약지와 새끼손가락의 외곽 실루엣을 만들고
손바닥 안으로 접히는 손가락 형태를 그립니다



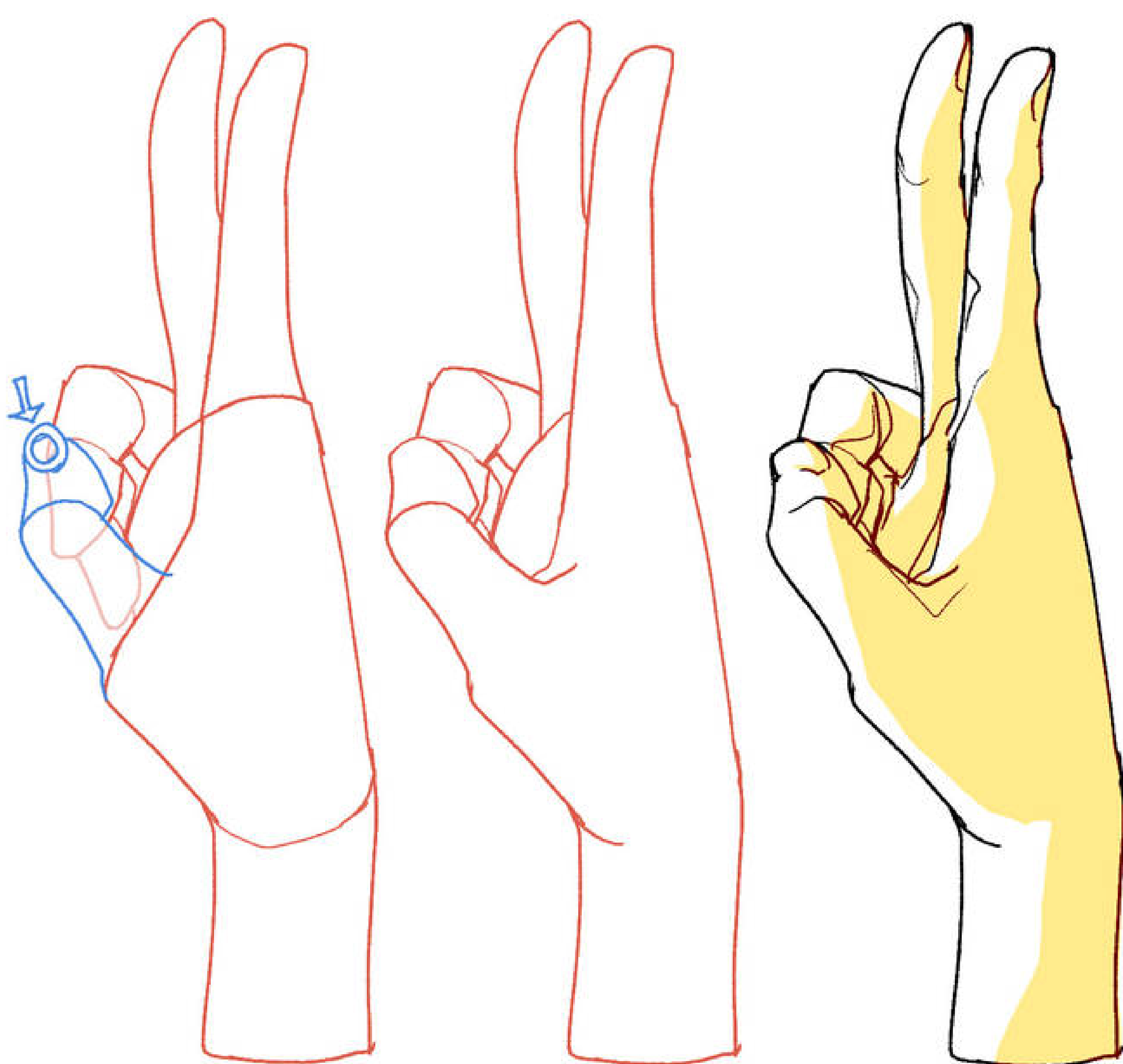
엄지를 마지막으로 약지의 꺾인 손가락 관절 부분에 닿게 하고 마무리합니다



손의 실루엣이 같아도 손등 표현과 손톱을 그리면 손등 쪽에서 보는 V 형태가 됩니다

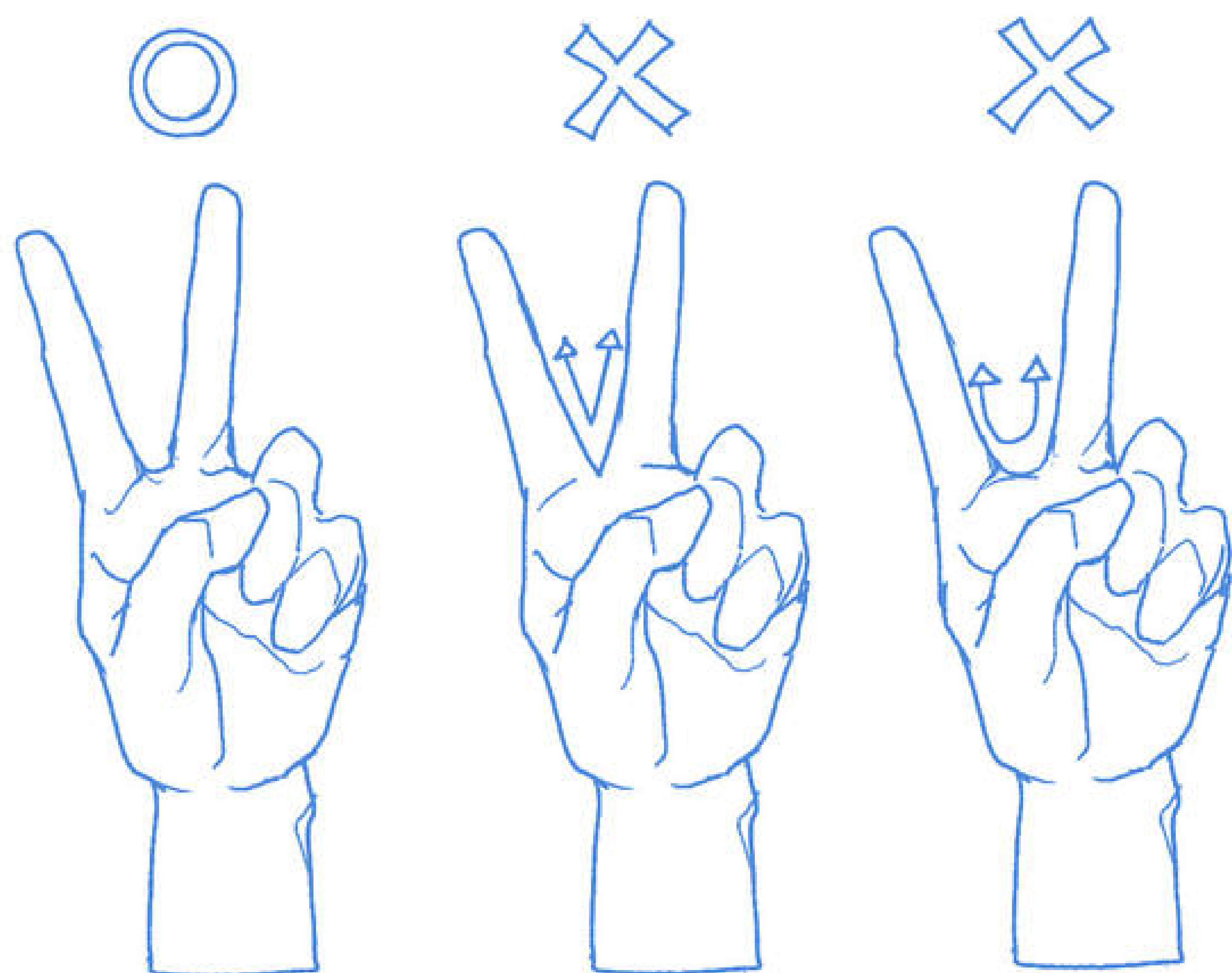


펴고 있는 손가락 검지와 약지를 그리고 접힌 약지와 새끼손가락 순으로 그립니다



위와 같은 방법으로 엄지를 구부려 약지의 꺾인 부분에 닿게 하고 마무리합니다

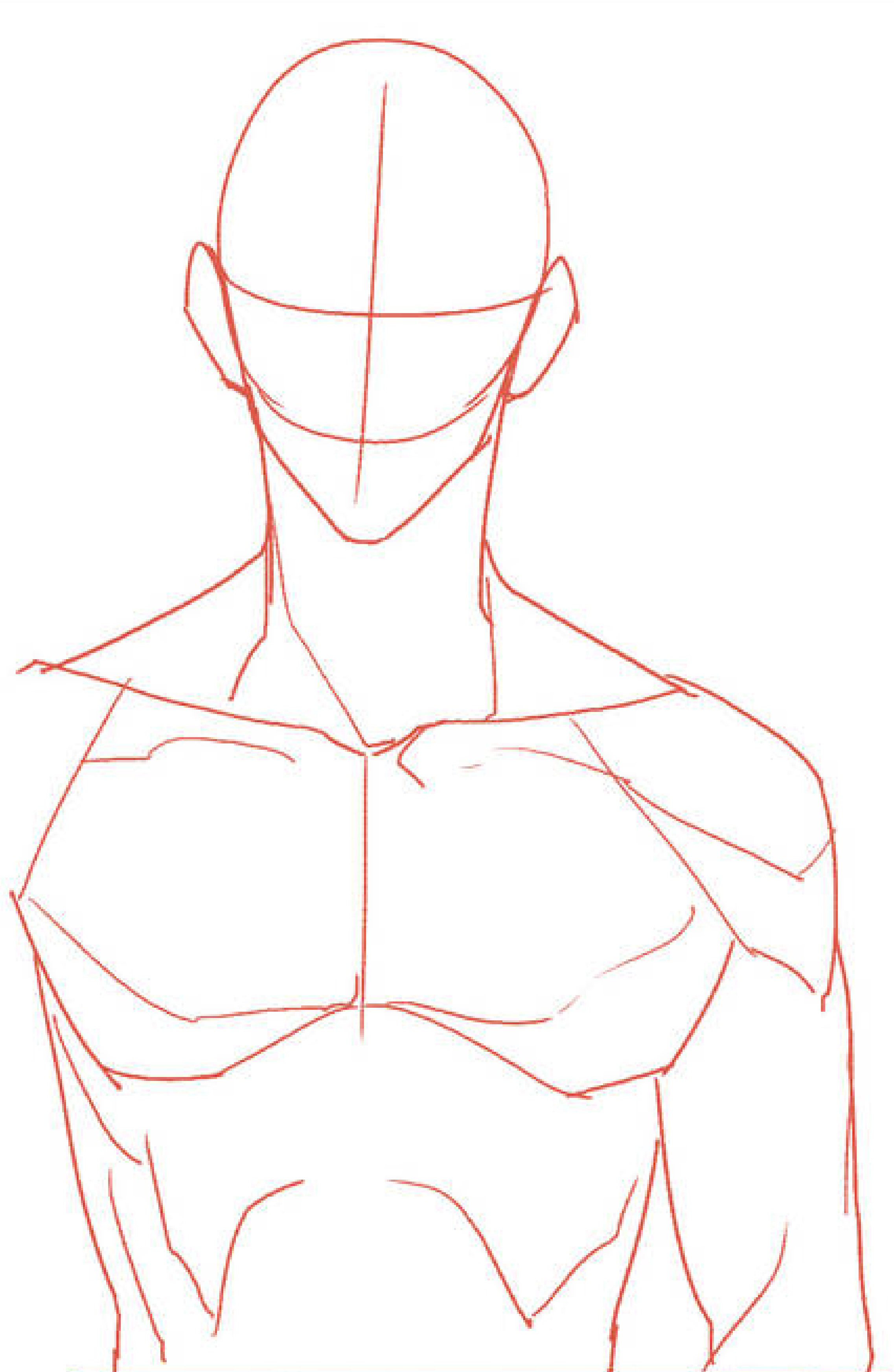
타코작가의 알아두면 좋다!!



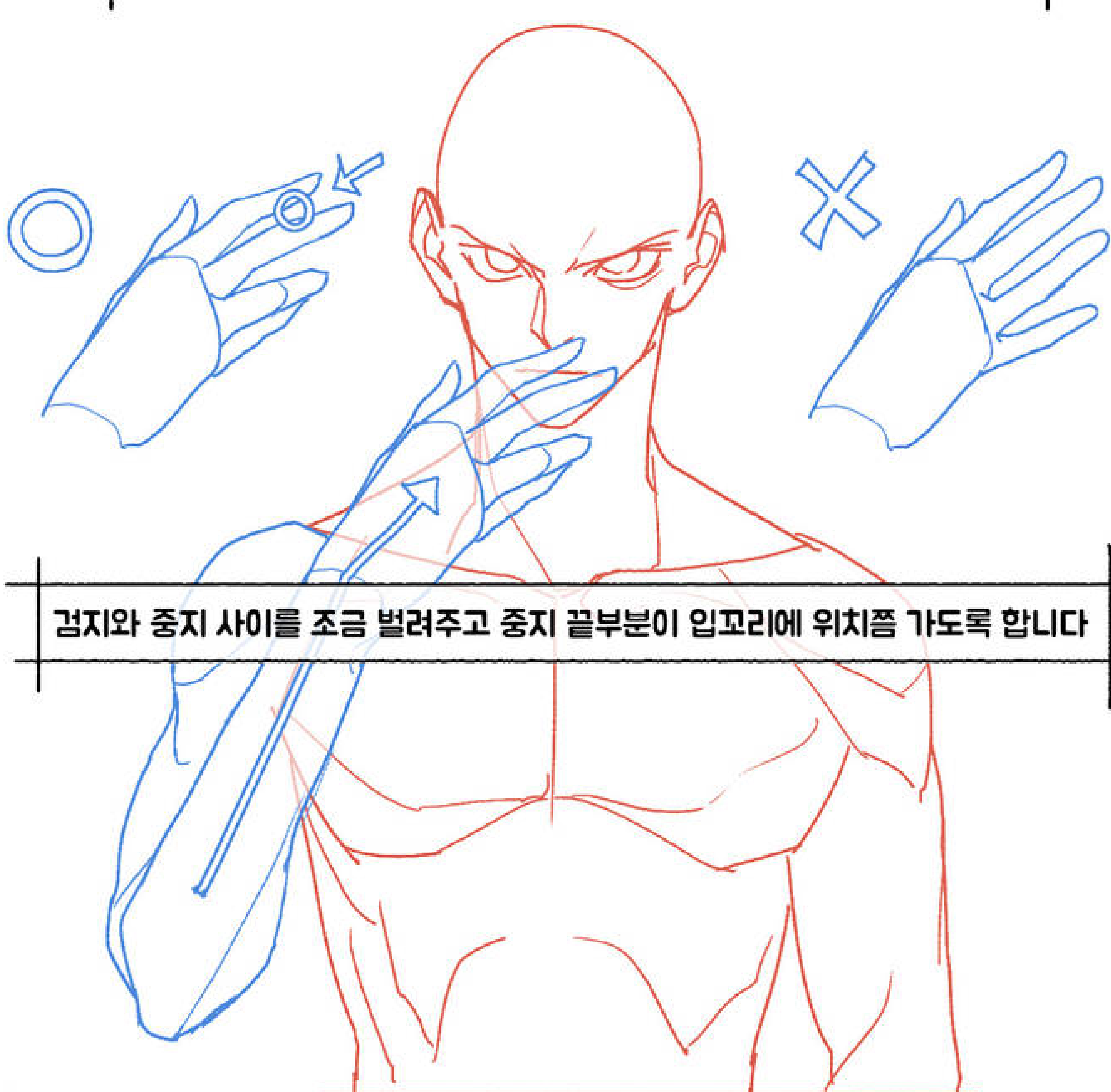


key point

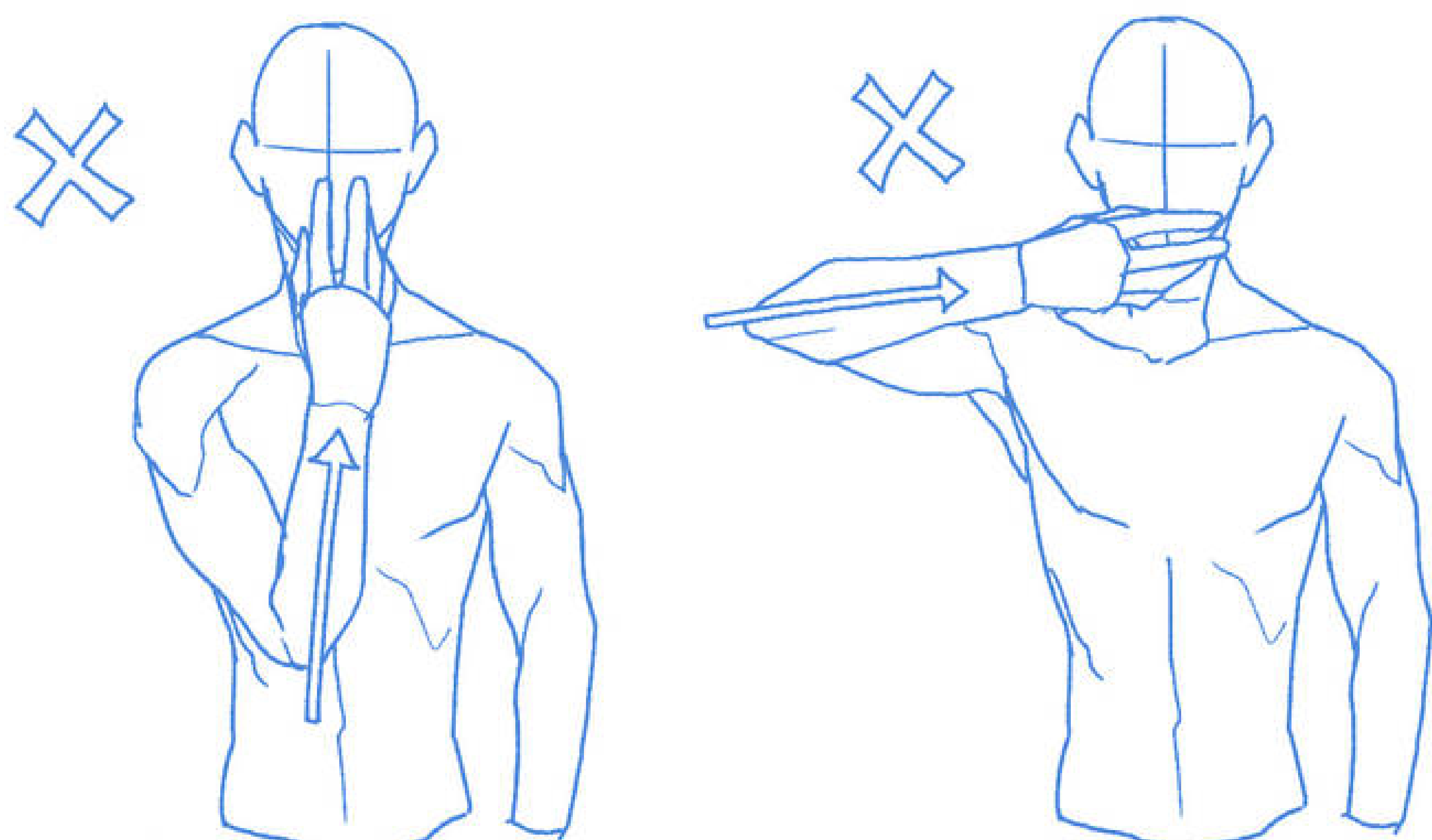
▌Q : 담배 피우는 모습이 어색하게 그려져요



캐릭터 상체를 먼저 그리고 담배를 잡은 팔과 손은 나중에 그려줍니다



팔은 대각선 방향으로 올려주고 손목에서 한번 꺾어 흐름을 자연스럽게 만들어 줍니다

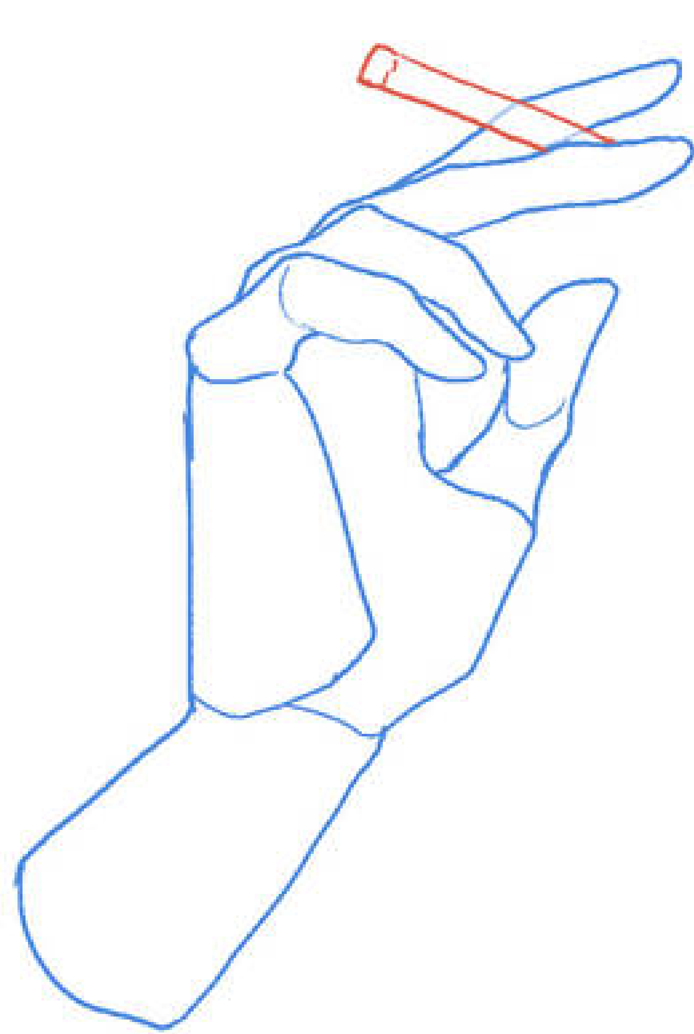


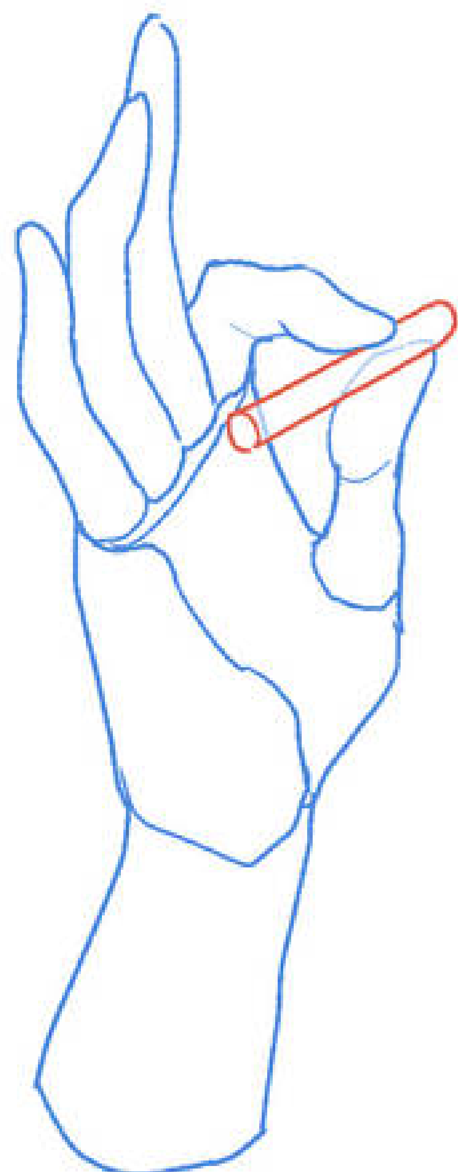
팔이 수직이나 수평 한 흐름으로 만들어지면 어색하게 보이게 됩니다

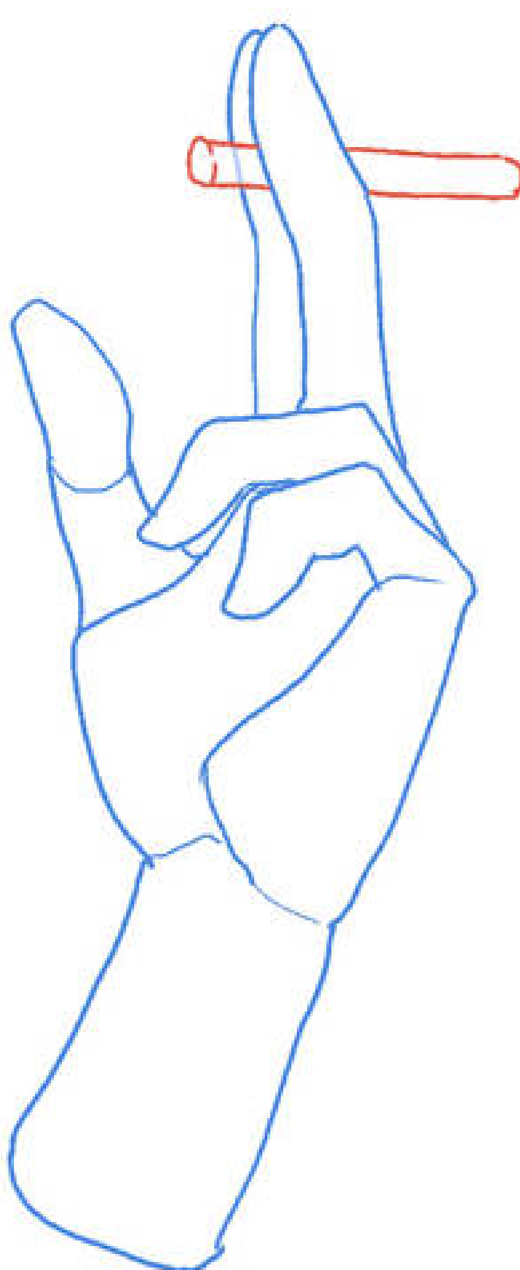


캐릭터 묘사를 진행하고 조금 벌어진 손가락 사이에 담배를 그려줍니다

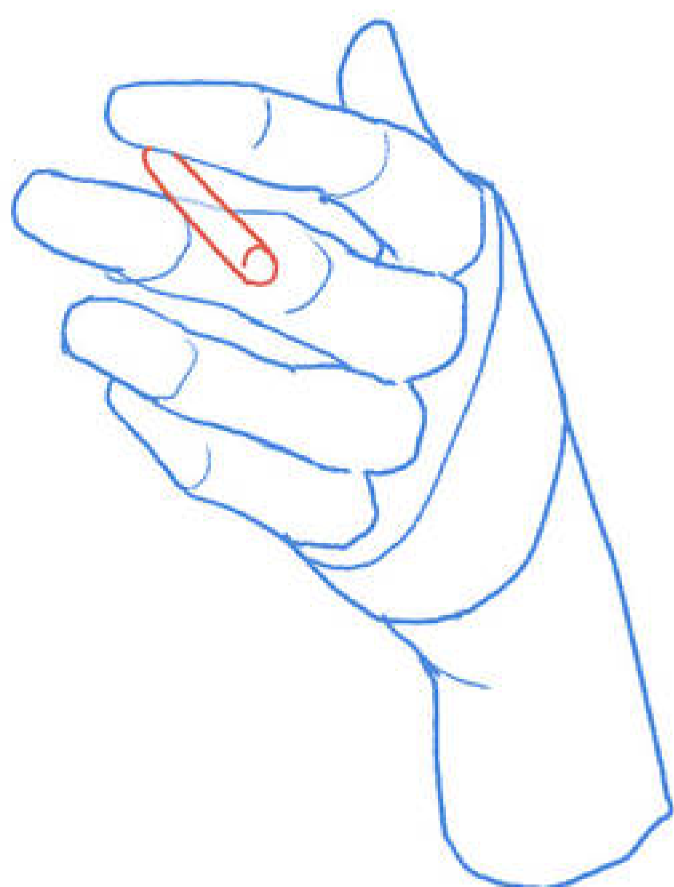




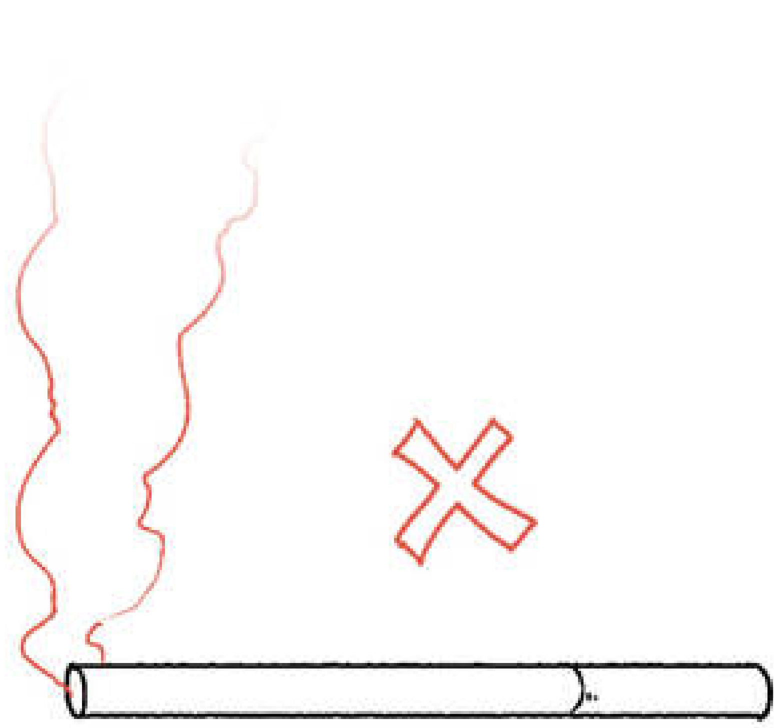


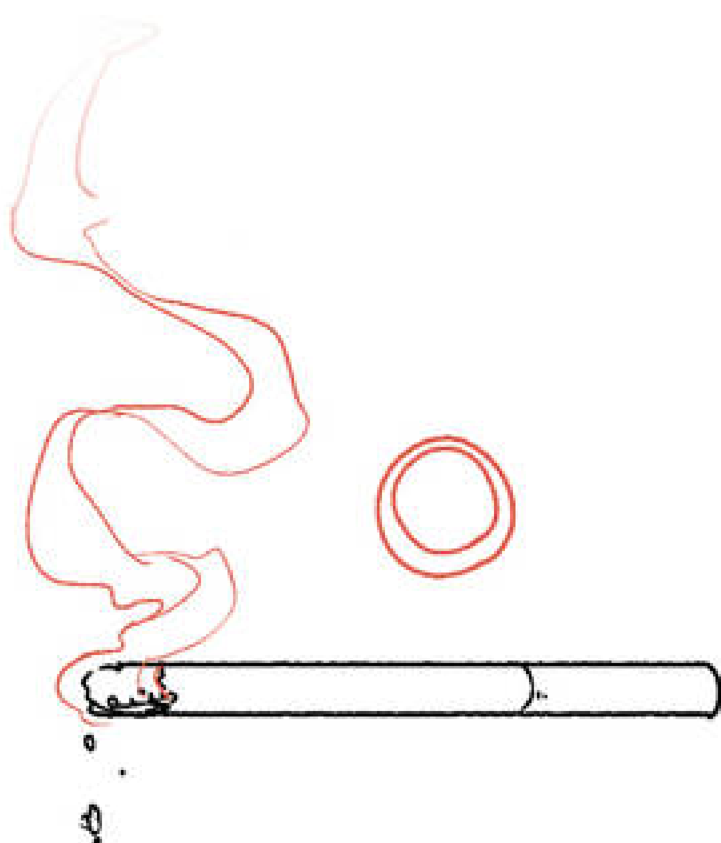


담배를 쥔 손의 형태는 다양하며 캐릭터
각도에 맞춰 그려주는 것이 좋습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

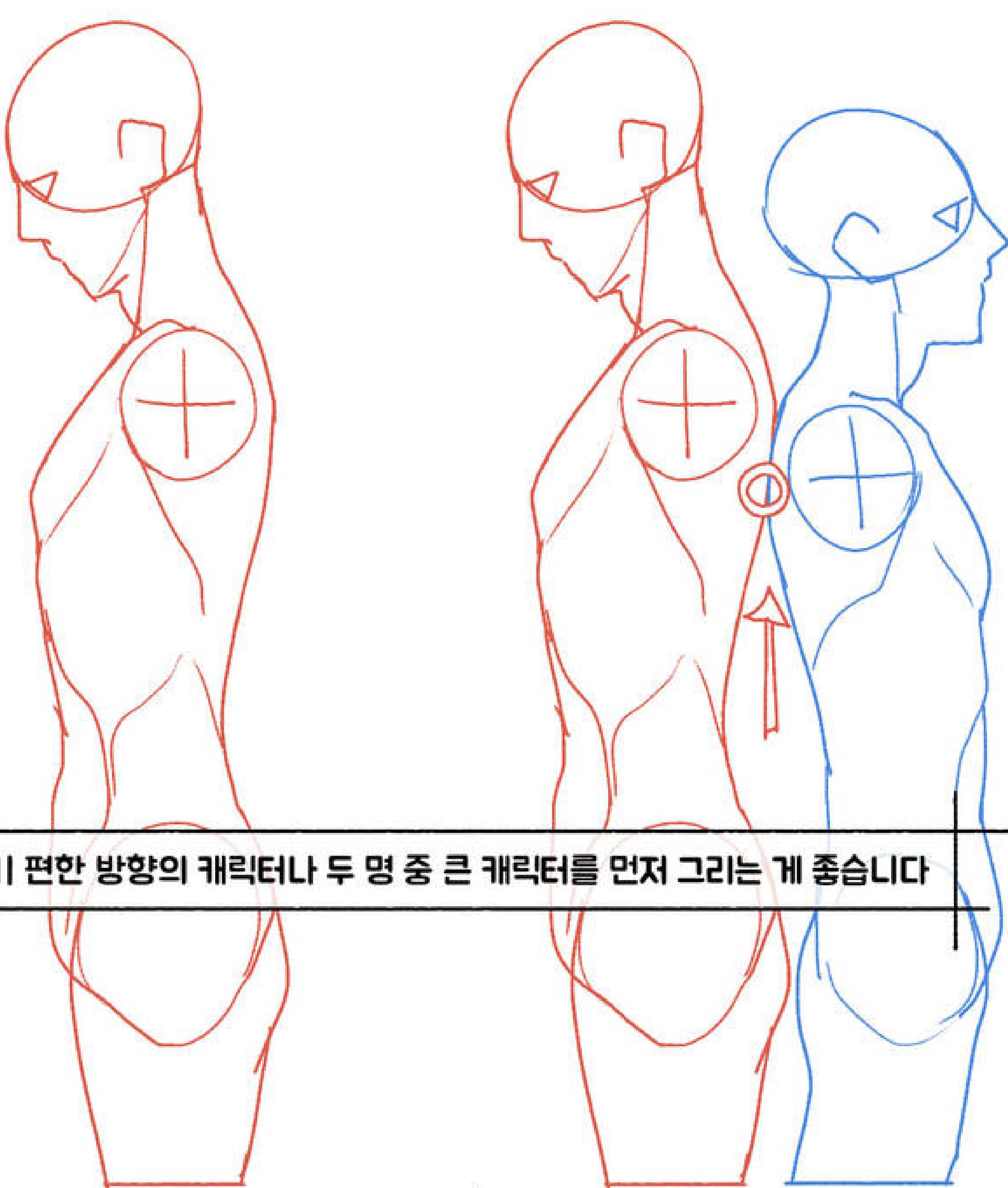




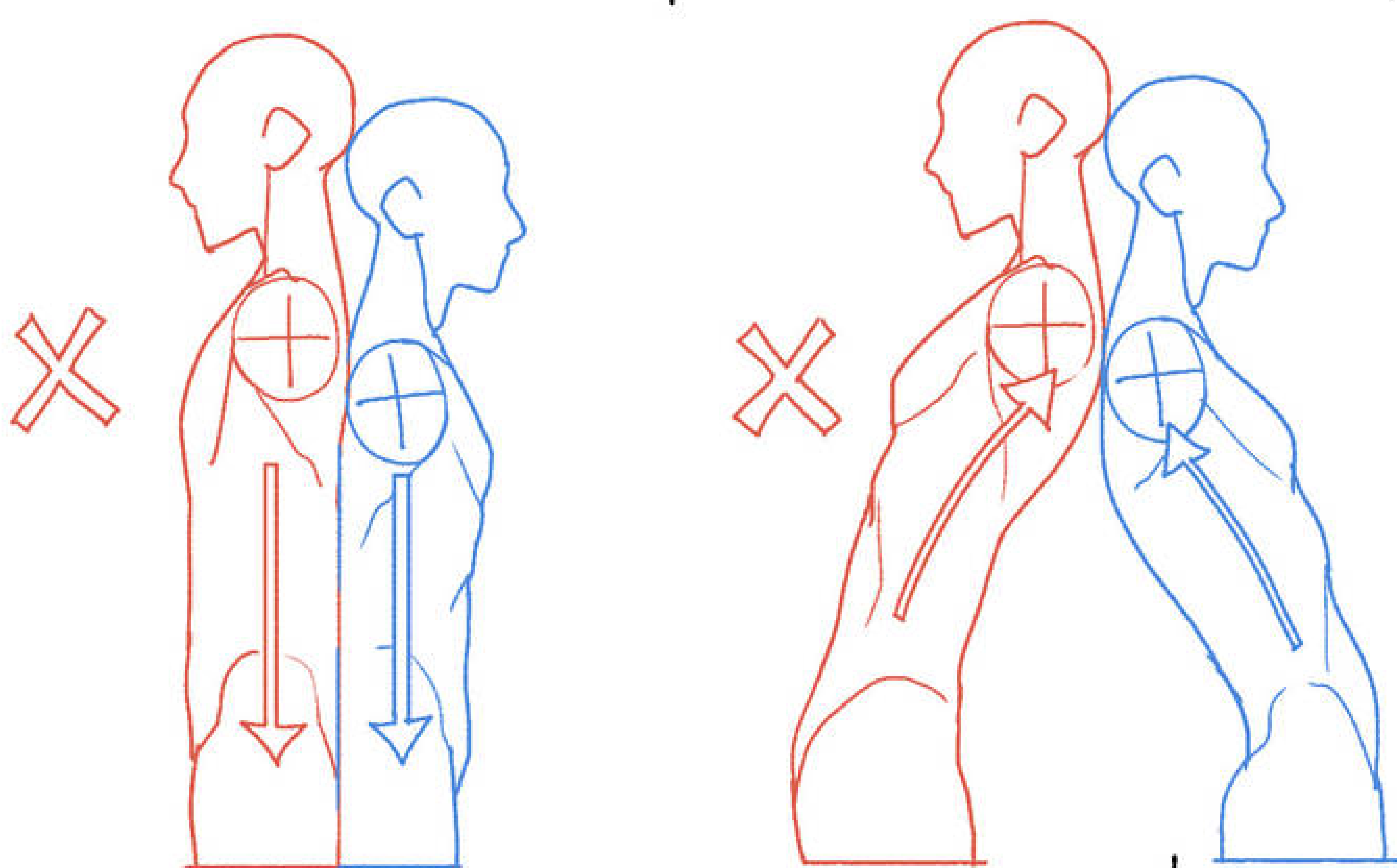


key point

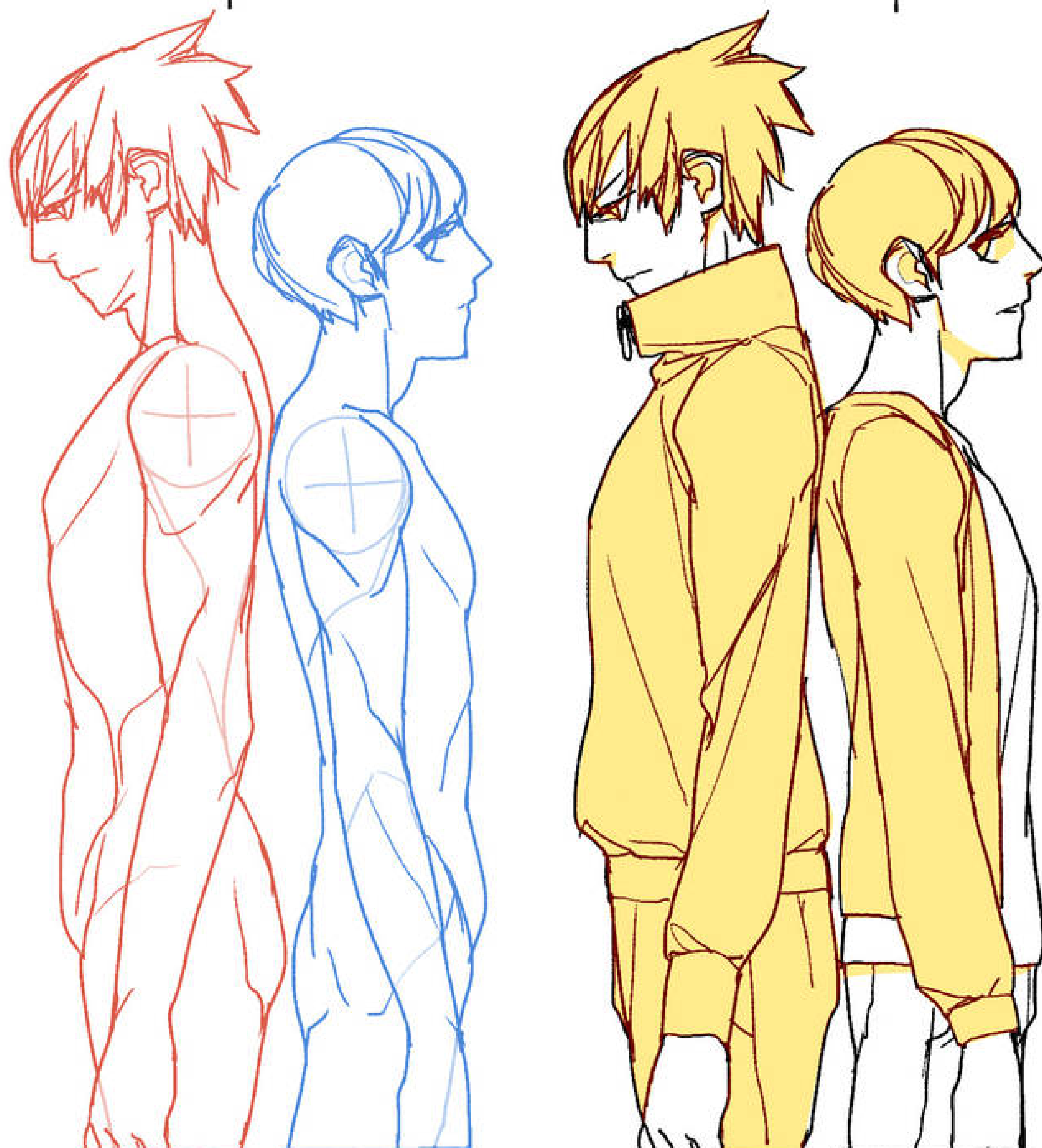
Q : 두 명이 등을 맞대고 있는 포즈를 그려주세요



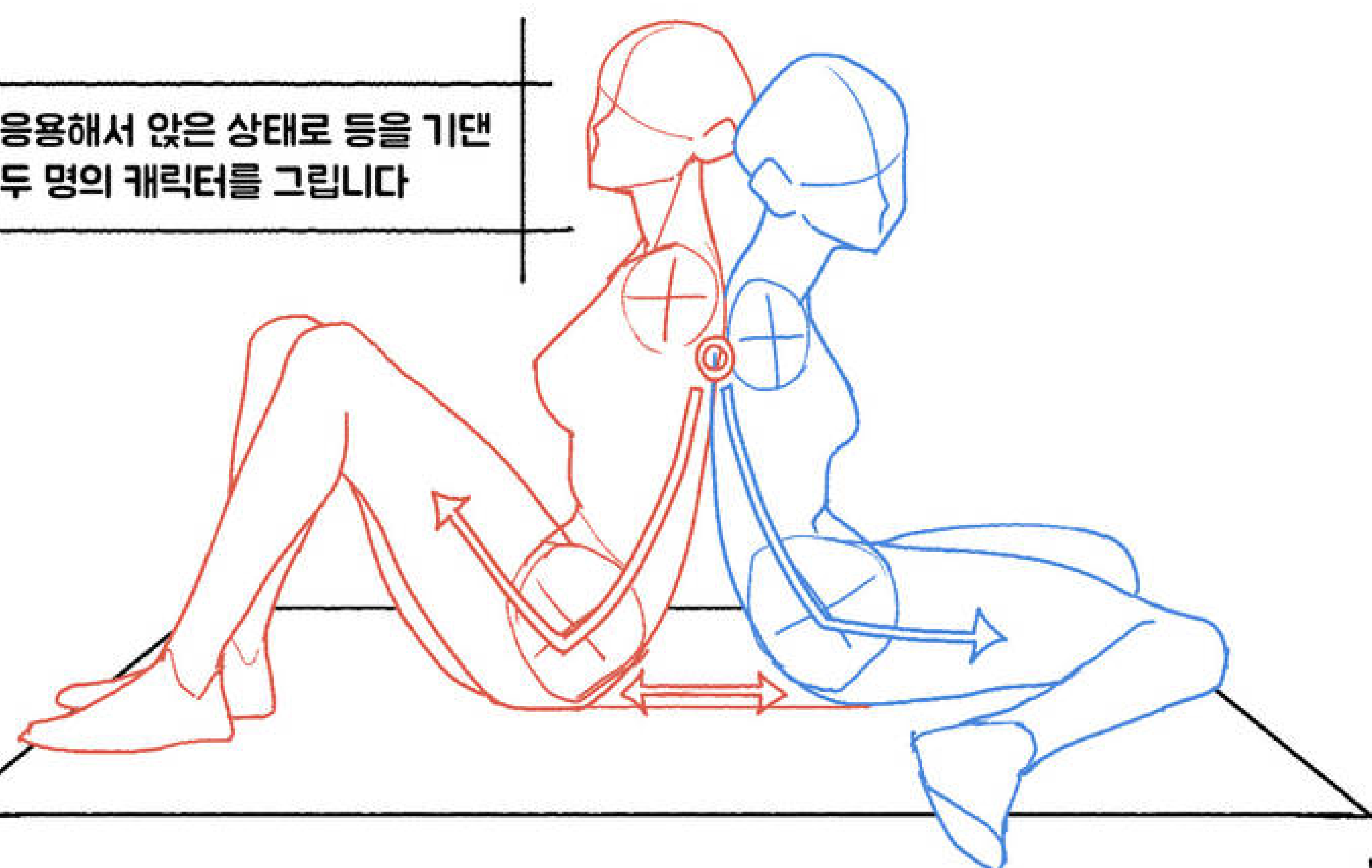
등 부분을 맞닿은 상태로 붙여 그려줍니다



당는 부분이 수직선으로만 처리가 되거나 상체가
너무 휘어진 느낌으로 그려지면 어색하게 됩니다

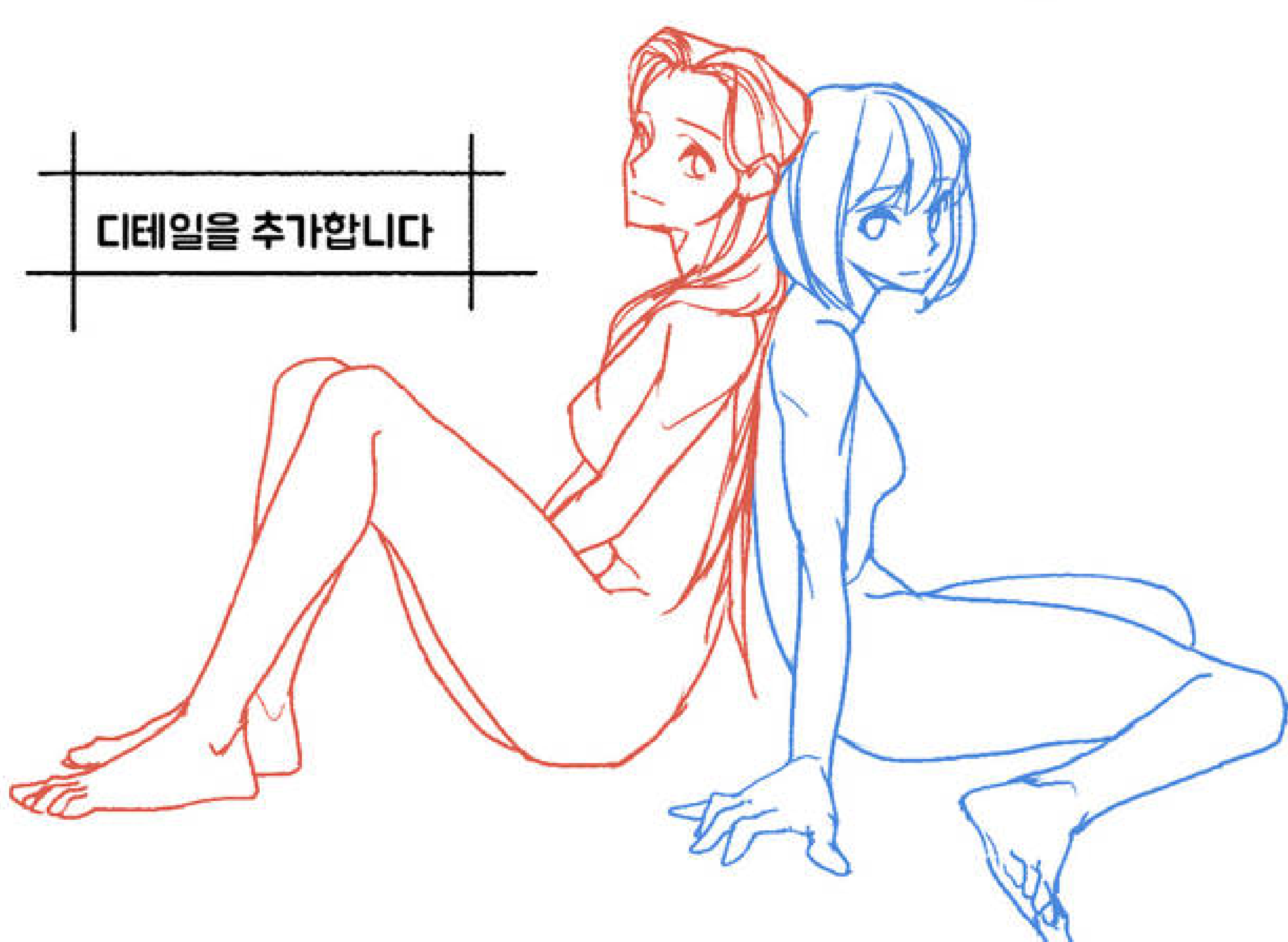


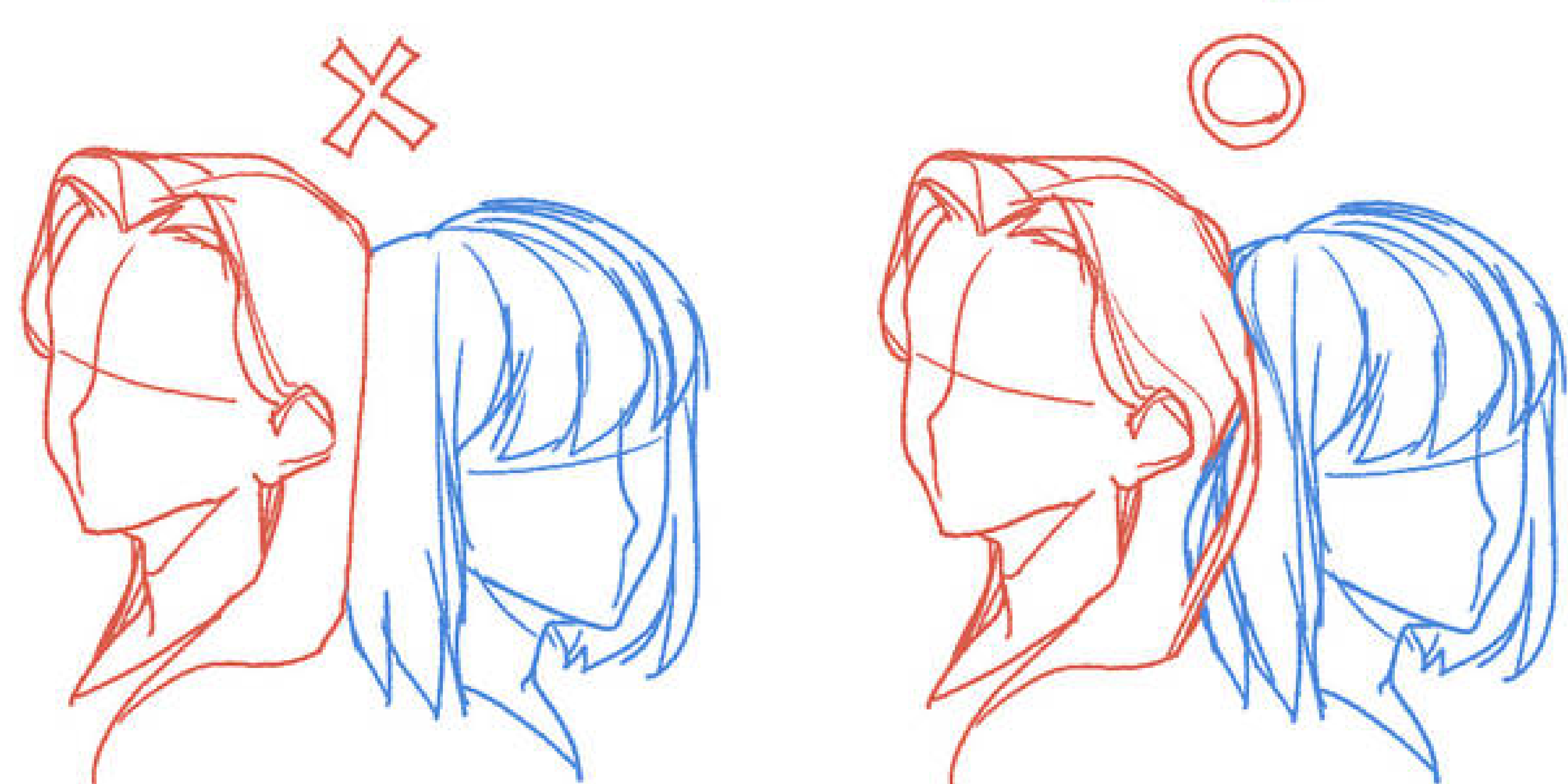
팔을 그리고 옷을 입혀 선 정리 후 마무리합니다



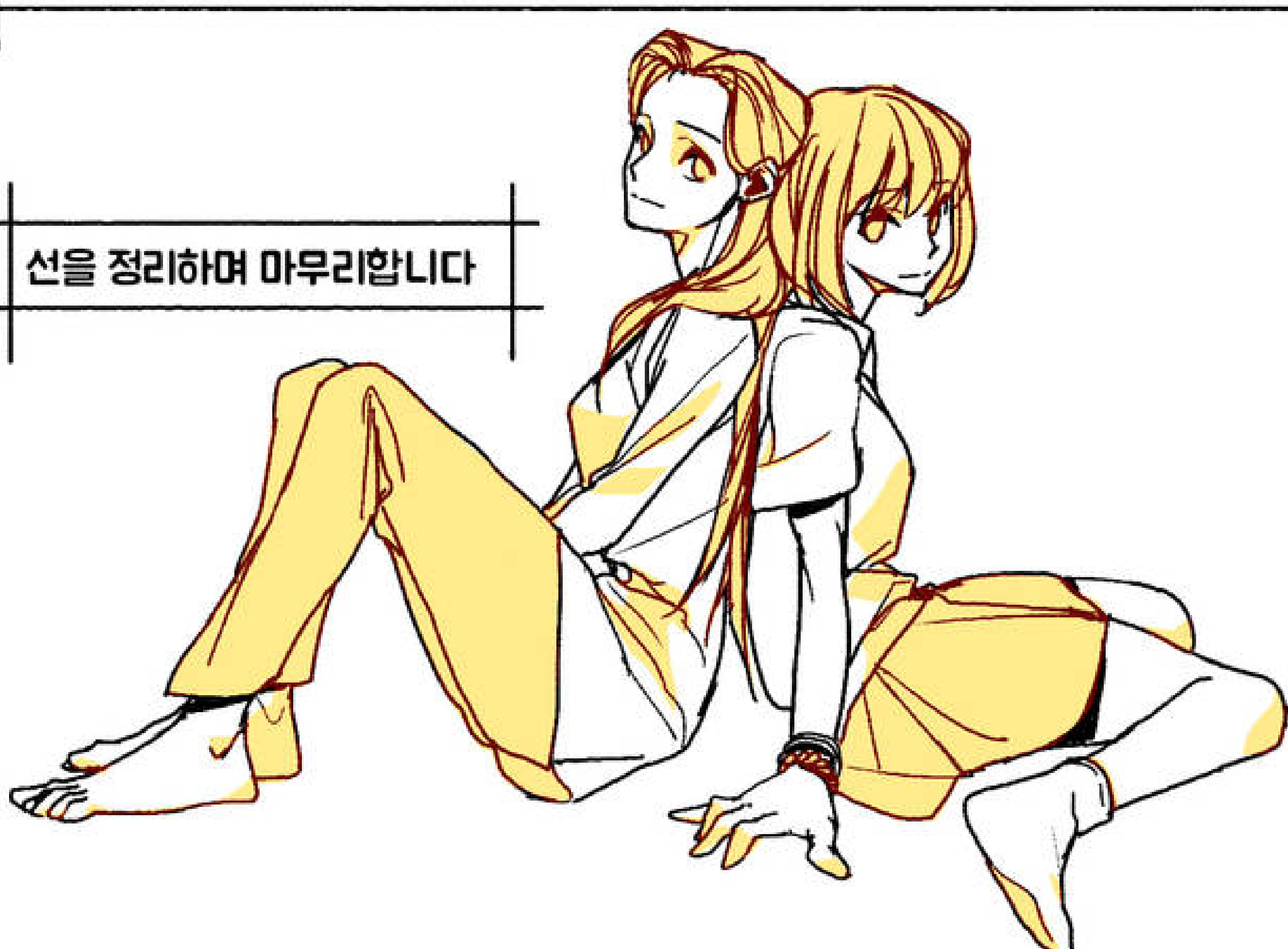
등을 맞대고 서로의 엉덩이 위치를 떨어뜨린 후 지면의 각도를 생각해 발을 맞춰 그립니다



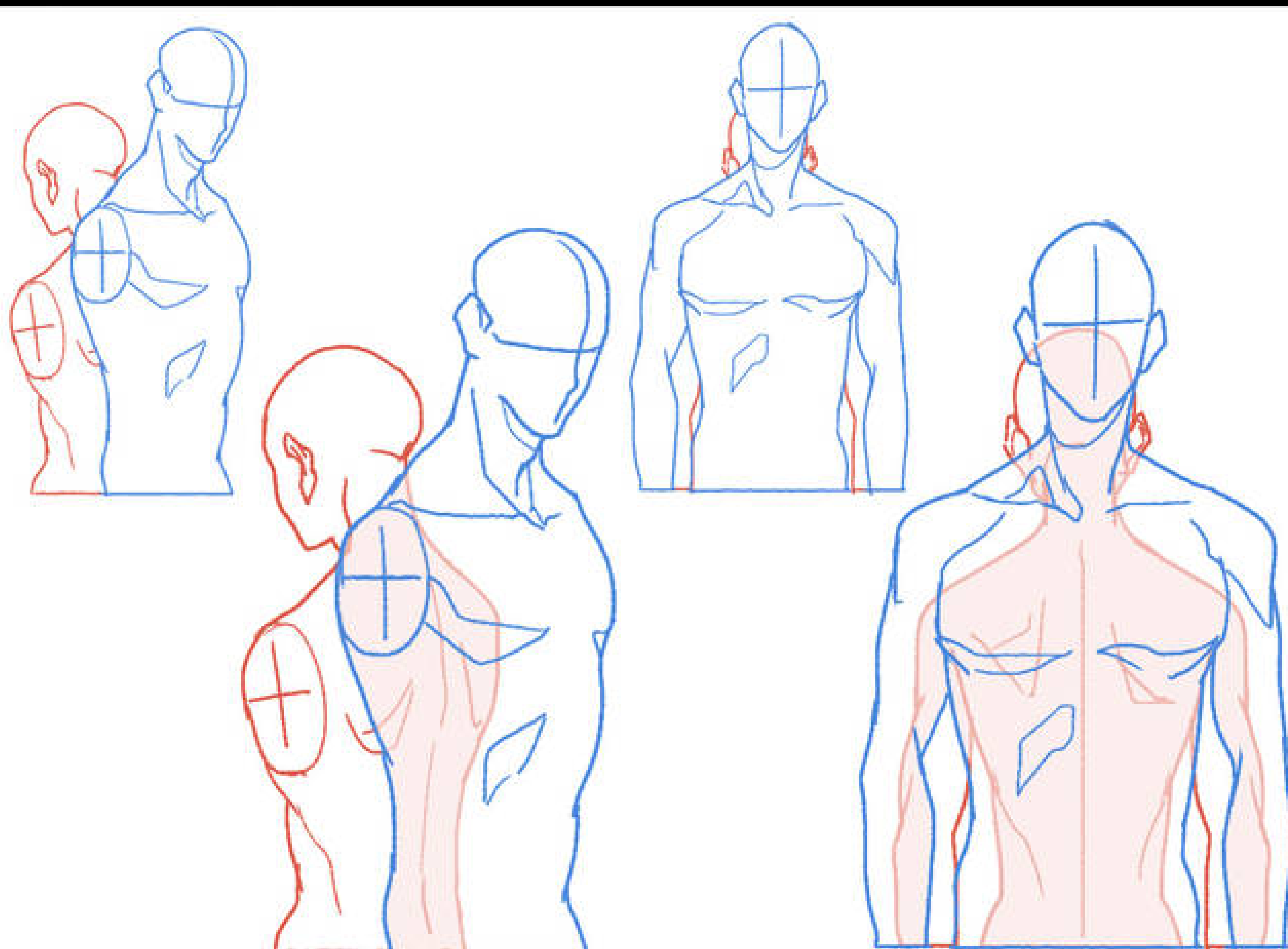




머리가 닿으면서 서로의 머리카락 영역에 조금씩 침범하는 게 자연스럽고 좋습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



반 측면이나 정면에서
볼 경우 뒤에 있는 캐릭터가
앞쪽 캐릭터에 많이
가려지게 되므로 뒤
캐릭터의 형태와
위치를 고려하면서
그려줘야 합니다



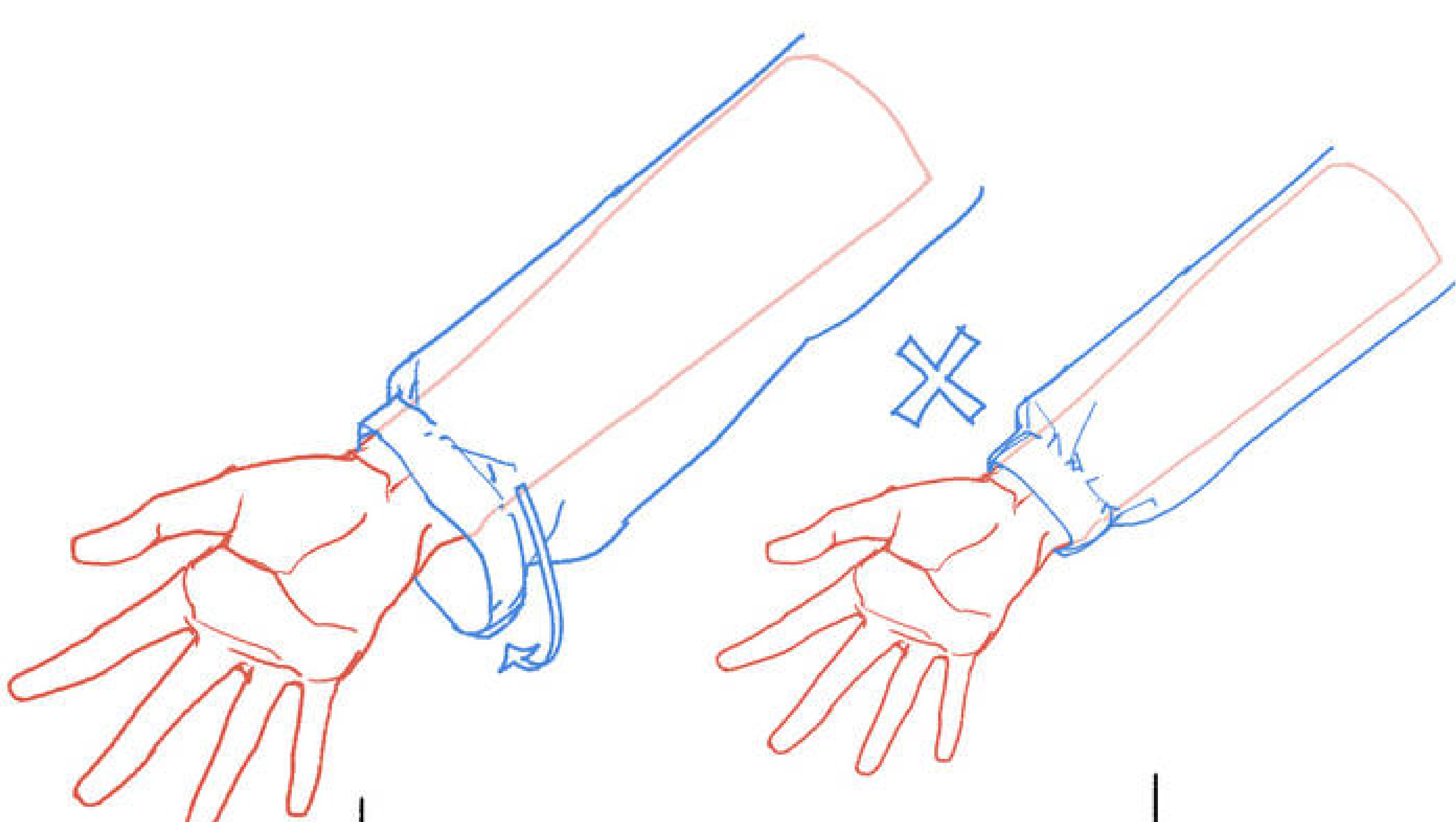
key point

Q : 늘어난 티를 그리려면 어떻게 해야 하나요





늘어난 티를 강조하려면 우선 네크라인 목 부분의 곡선 흐름이 한쪽으로 쏠린 느낌으로 잡아주면 좋습니다

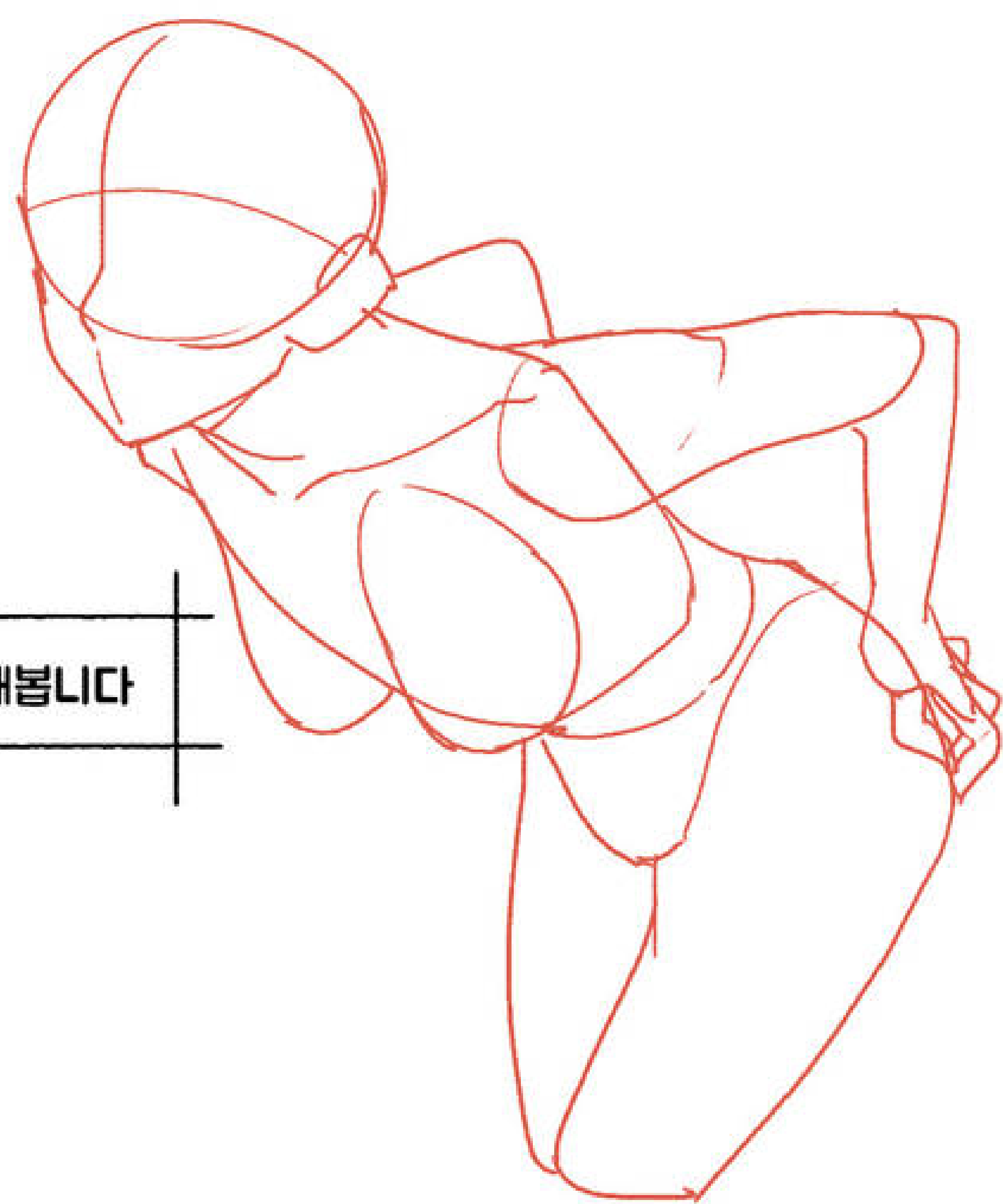


팔에 보이는 소매 역시 안쪽이 조금 보이는 공간을 만들어 늘어난 느낌을 만들어 줍니다





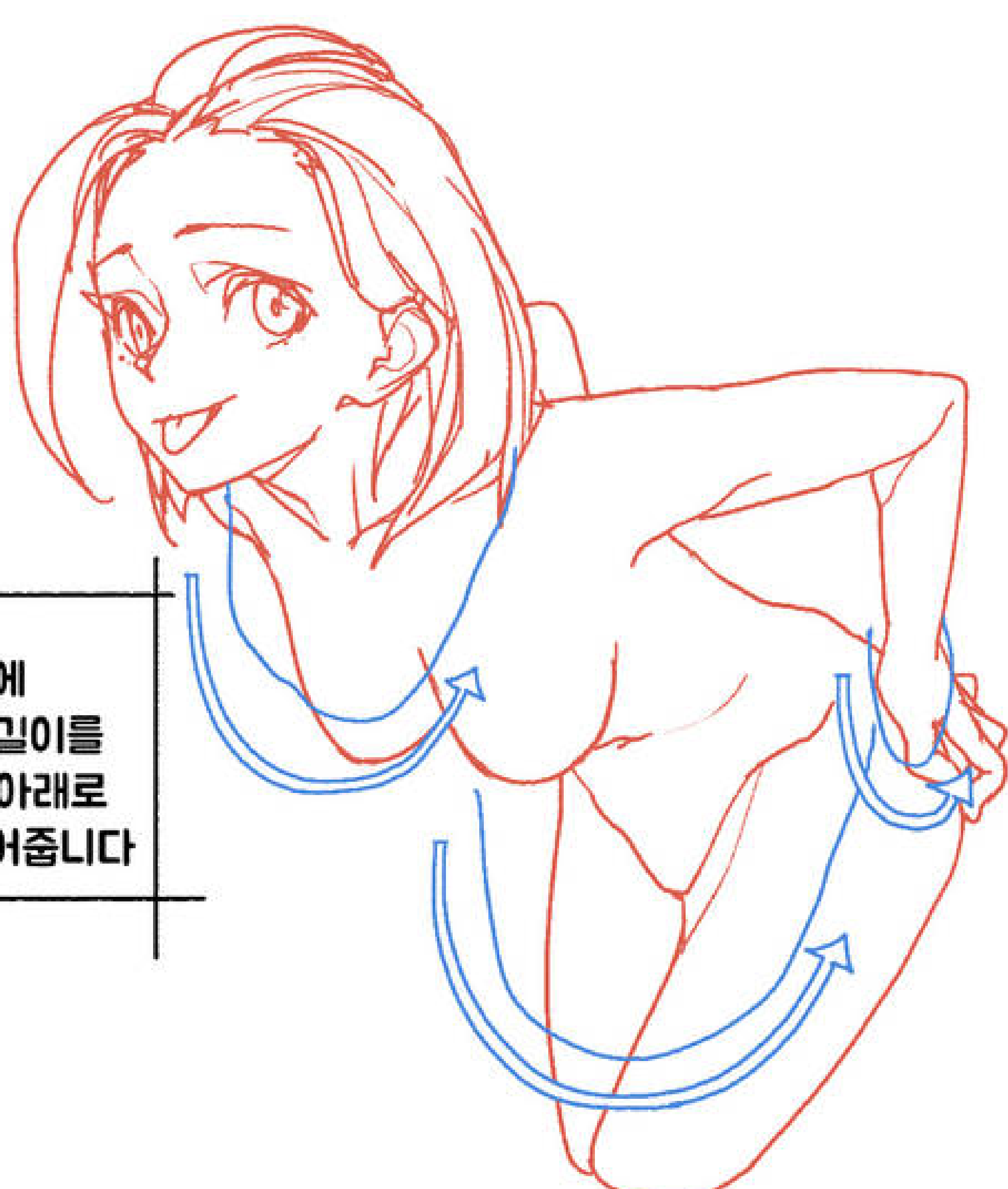
티의 마감 처리가 되는 부분을 전체적으로 쭈글거리는 느낌으로 잡아주면 됩니다



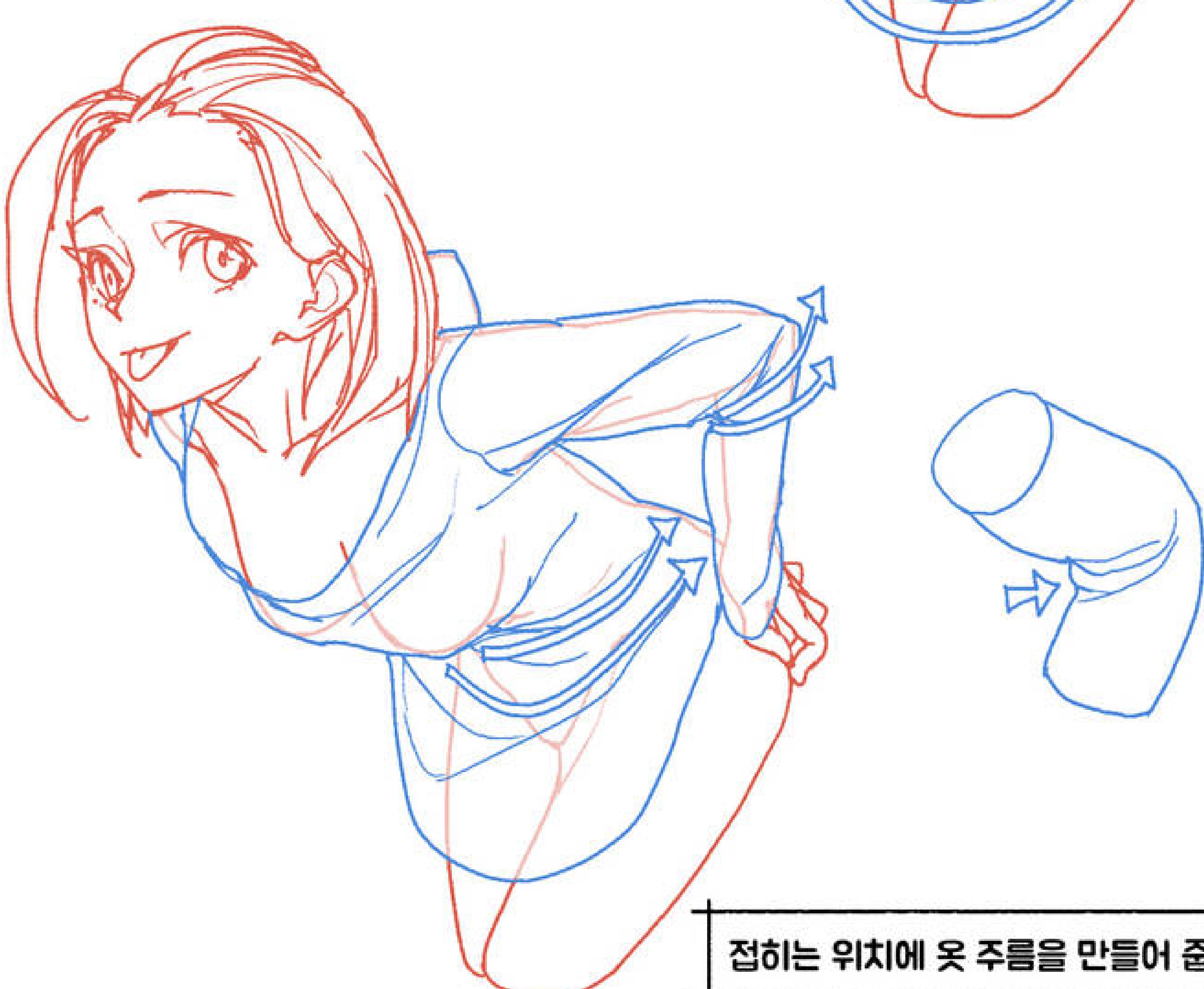
캐릭터 포즈를 만들어 적용해봅니다



러프한 선을 다듬어가며 형태를 만들어 갑니다



늘어나게 되는 옷의 위치에
곡선을 그려 옷이 늘어난 길이를
정하고 중력의 영향으로 아래로
처지는 옷의 흐름을 만들어줍니다

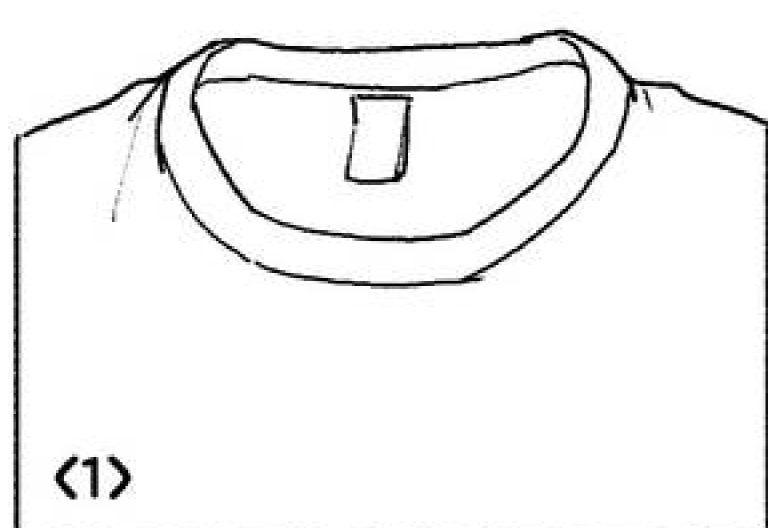


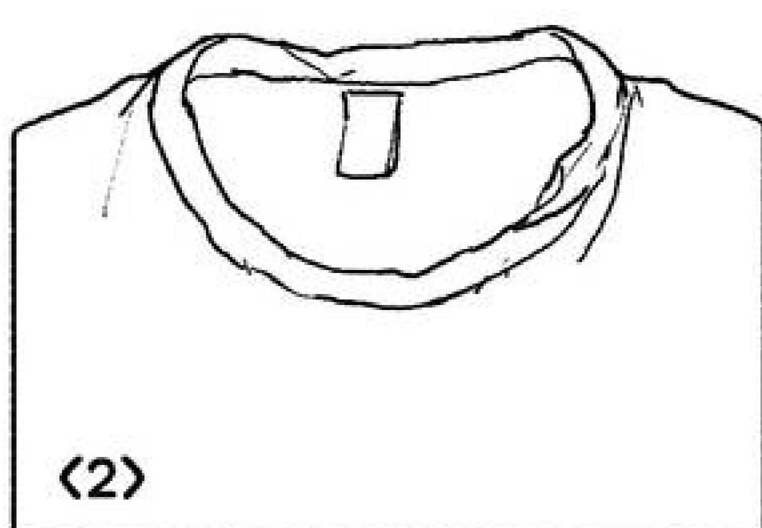
접히는 위치에 옷 주름을 만들어 줍니다

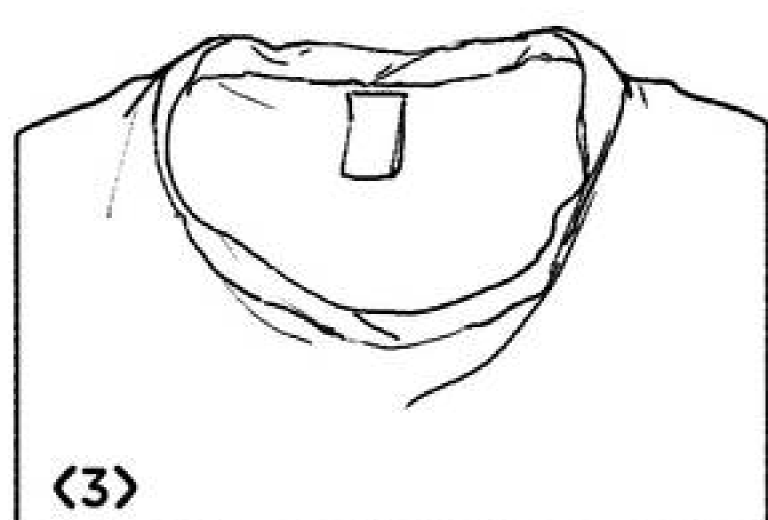


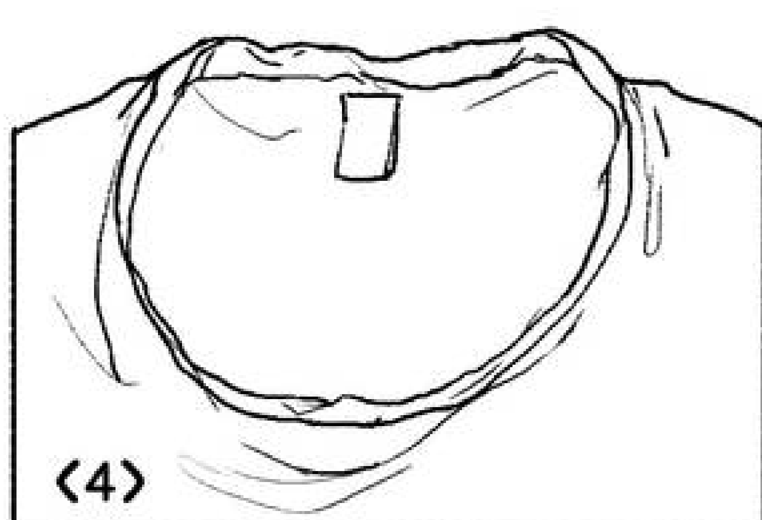
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







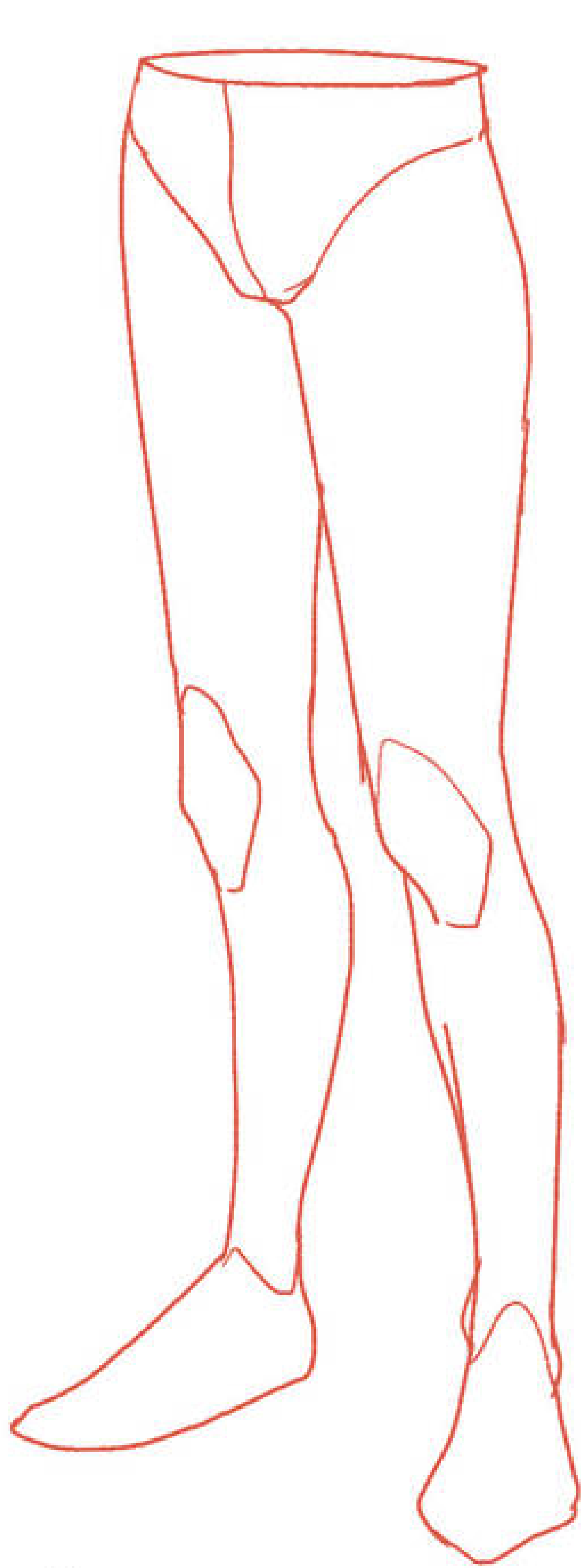


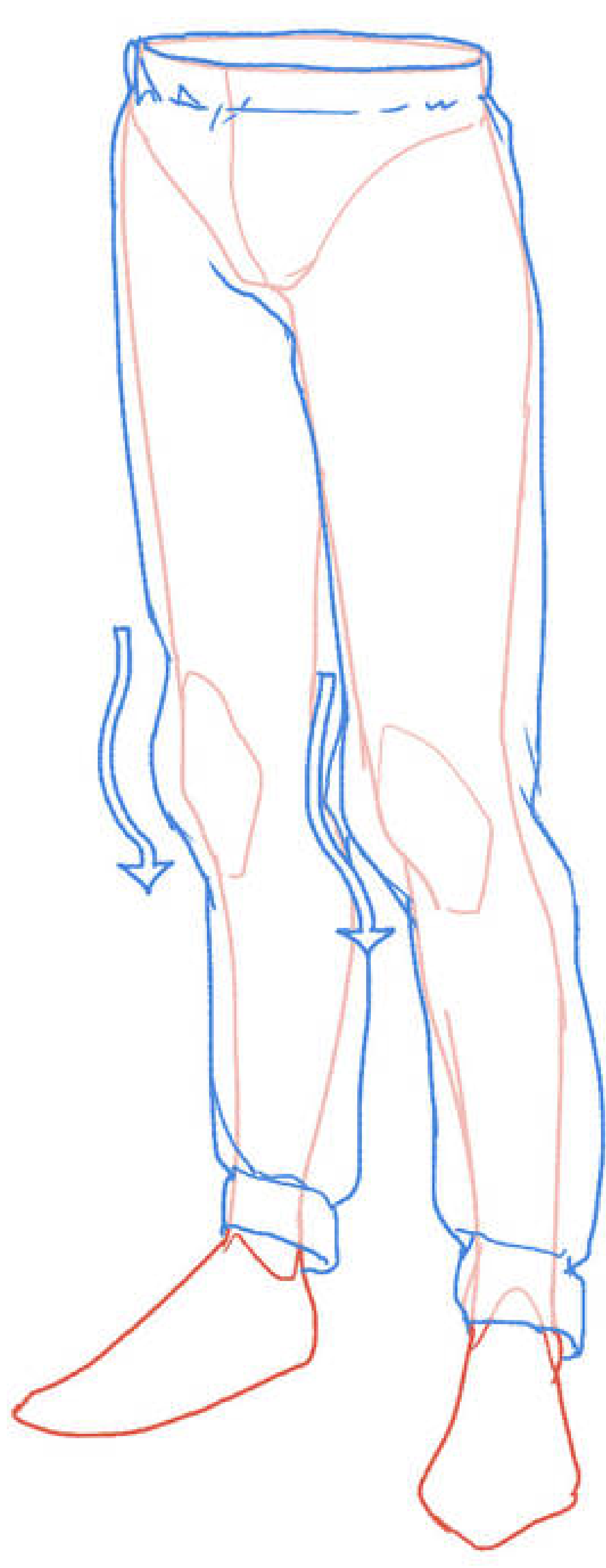
옷이 늘어나는 단계를 나누자면
쭈글거리는 현상도 잦아지면서
길이 또한 점차 늘어나게 됩니다



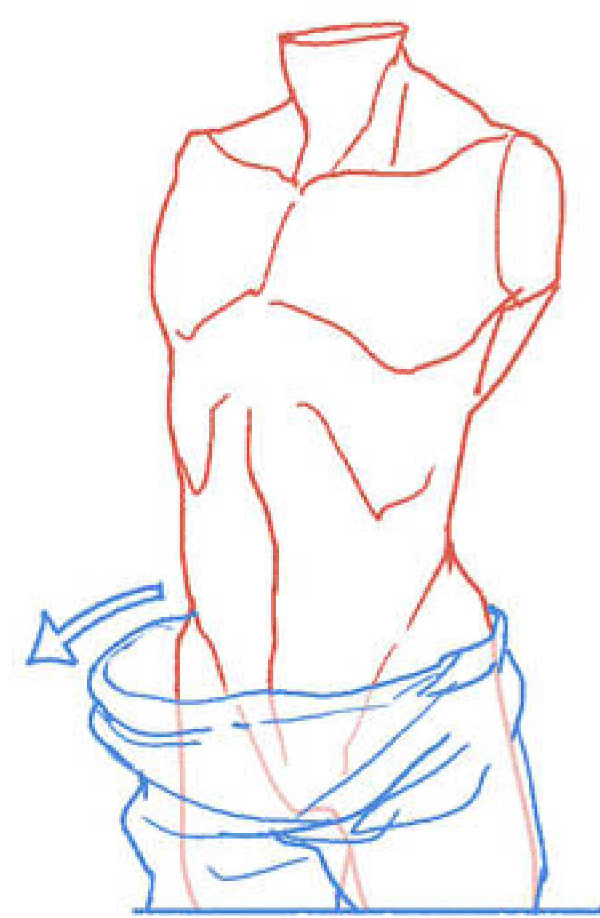
key point

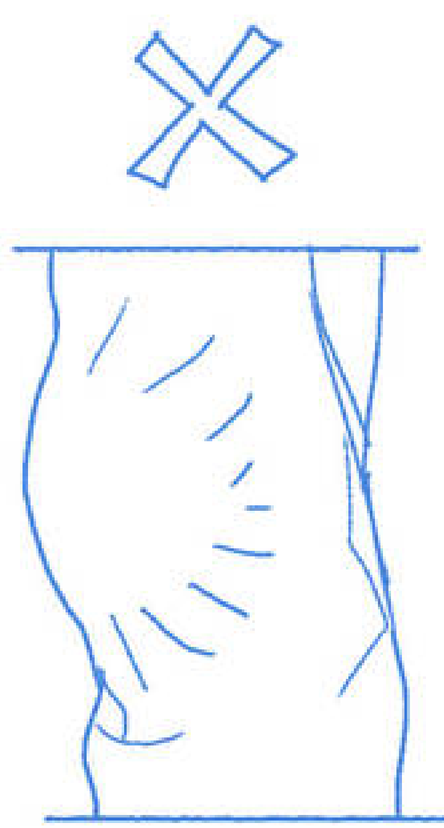
Q : 늘어난 바지 표현도 알려주세요

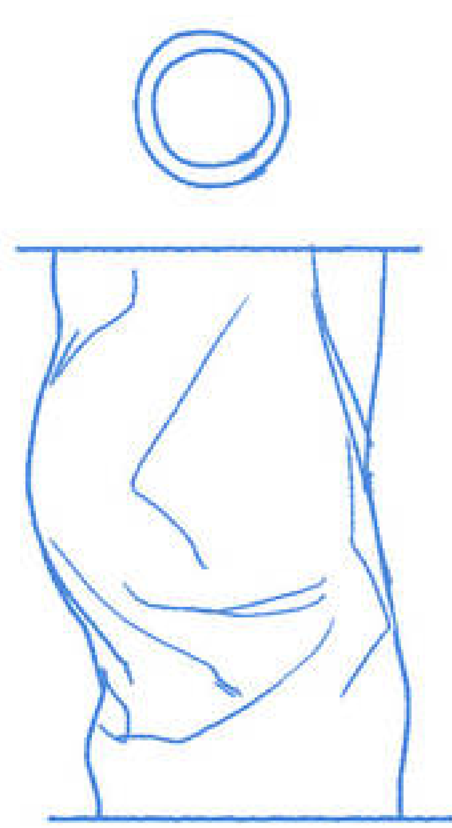




바지의 경우 늘어난 표현으로 무릎 쪽을 볼록하게 해주는 것이 효과적입니다

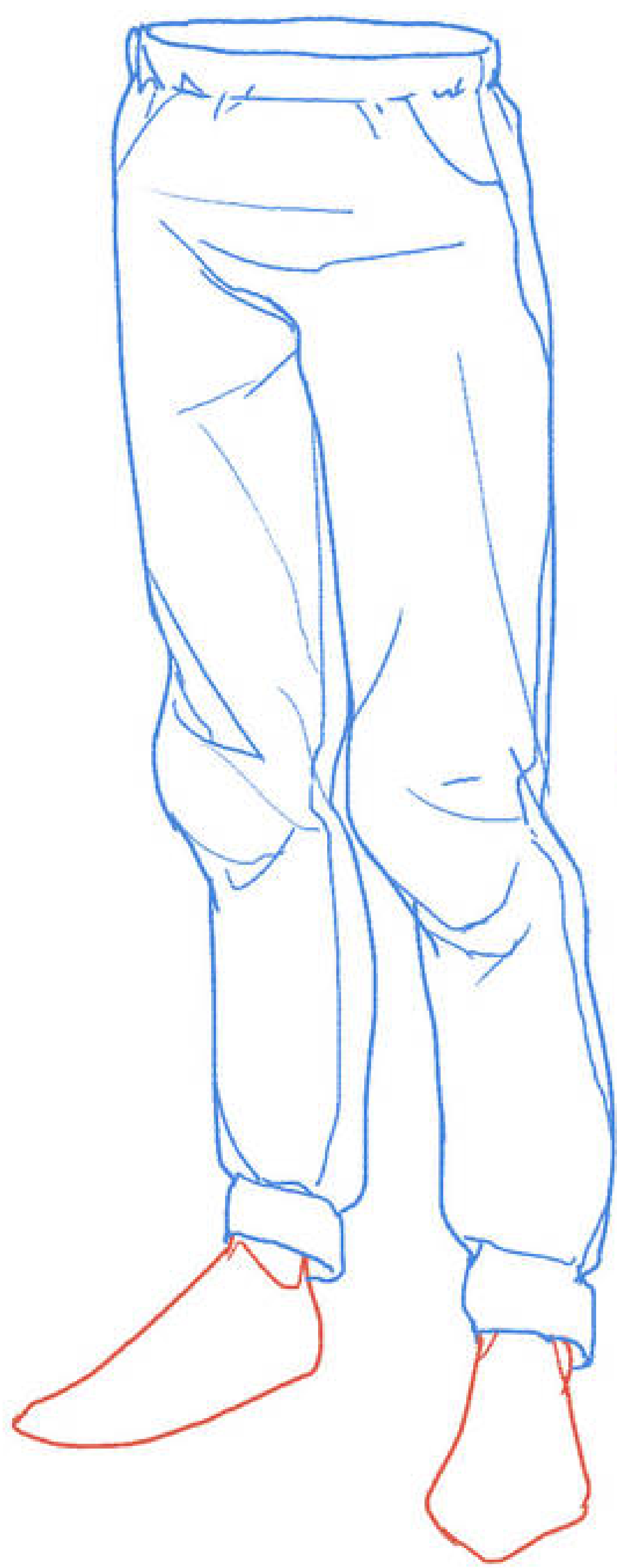


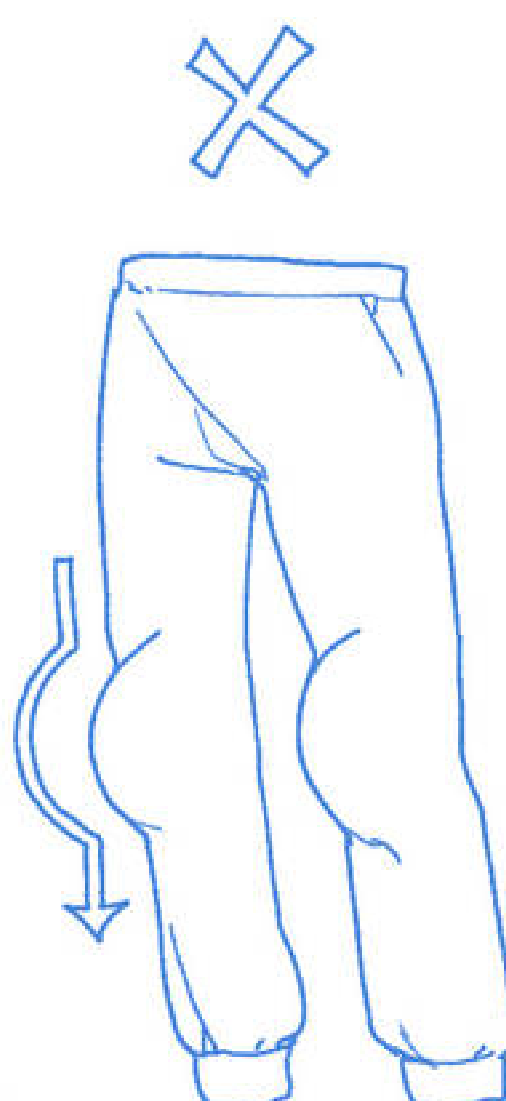


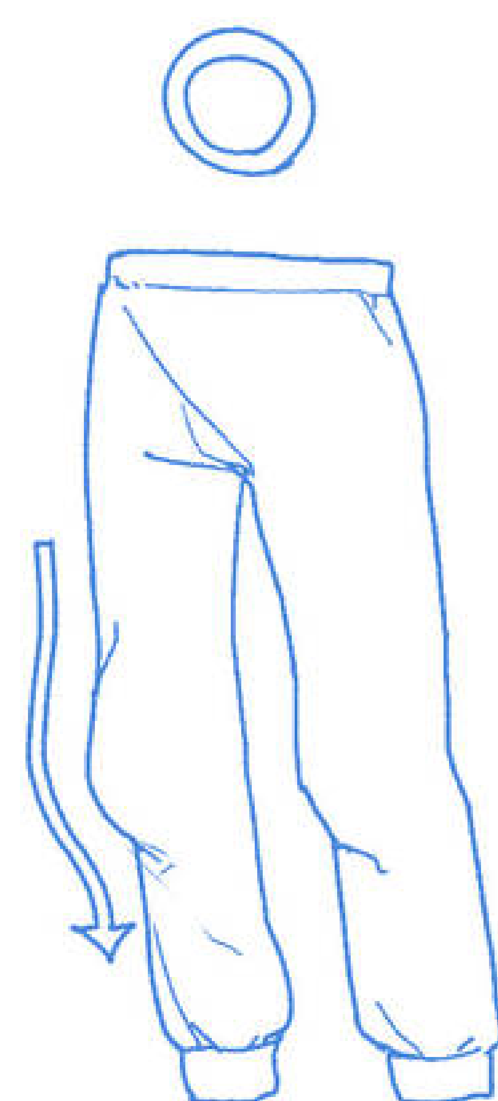


허리가 늘어날 경우 바지가 흘러내리기
때문에 허리 쪽은 늘어나지 않게 합니다

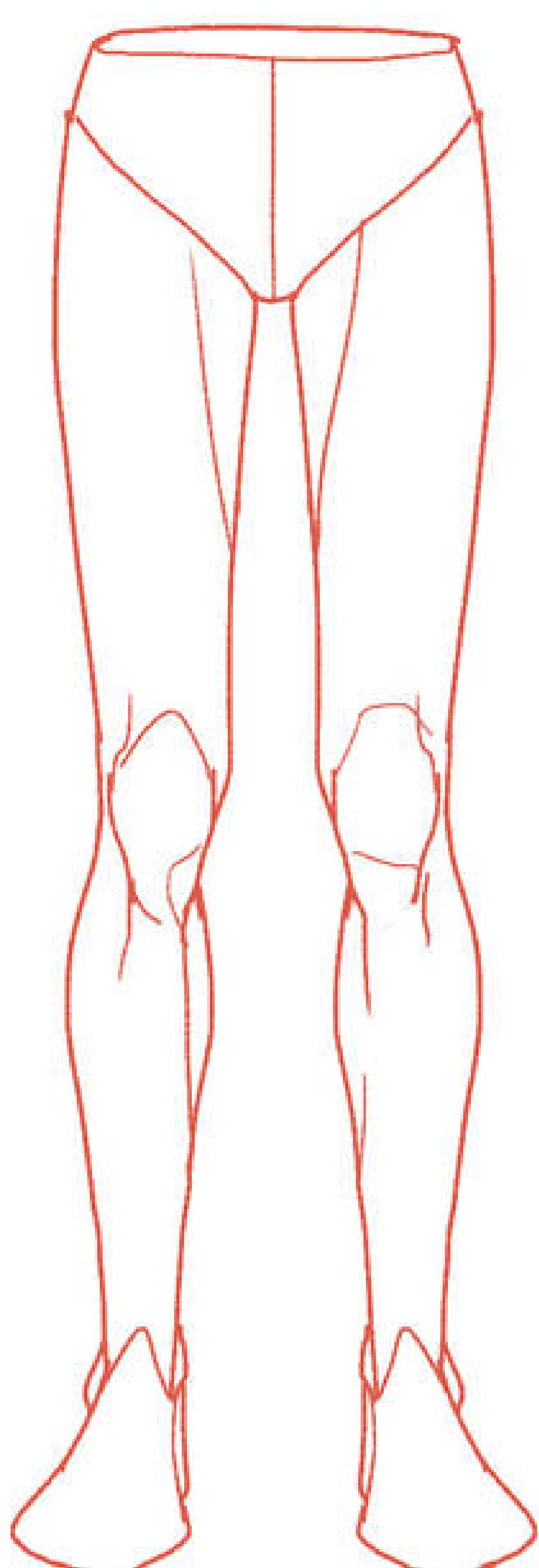
튀어나온 무릎의 주름은 너무 노골적이지
않게 표현해주는 것이 좋습니다

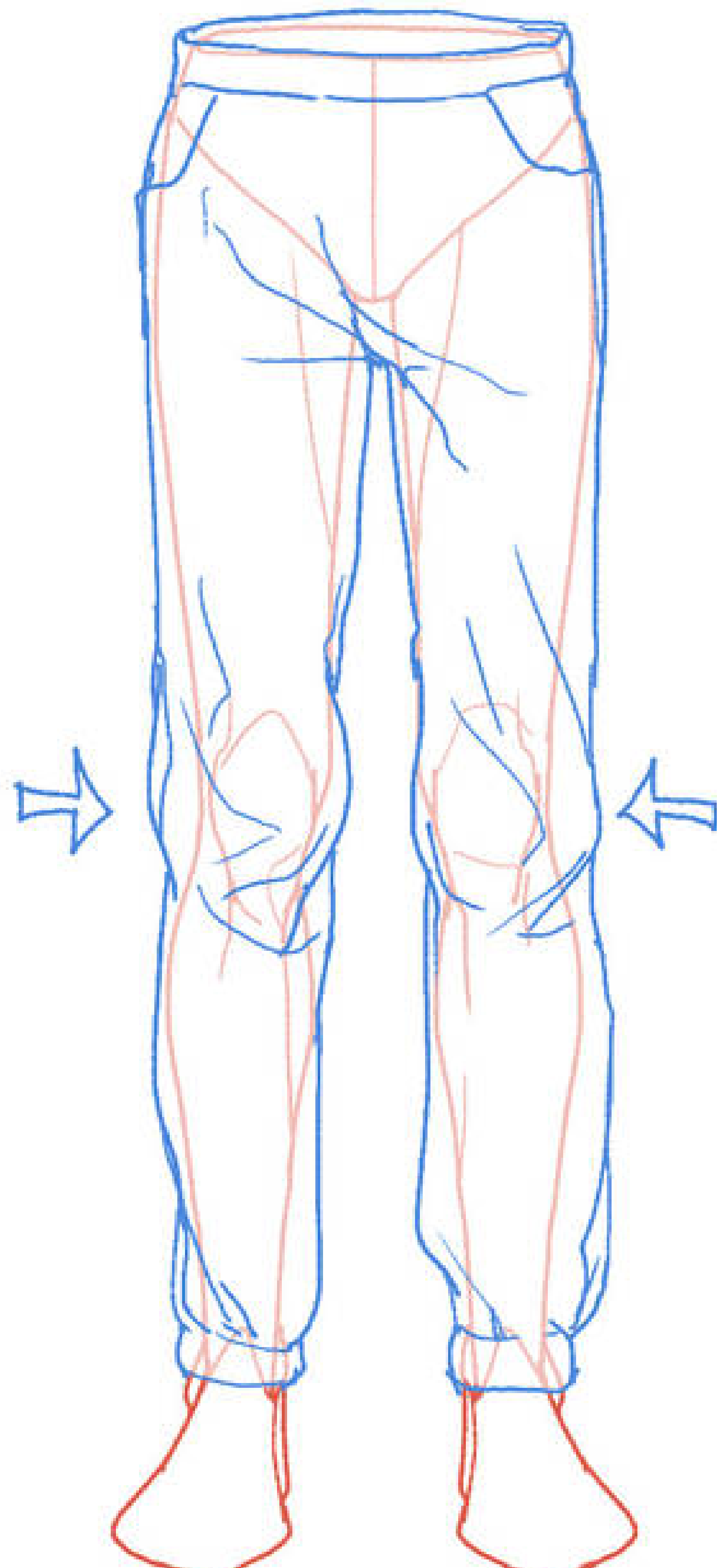






늘어난 무릎의 형태는 딱딱하지 않고
부드럽게 만들어 자연스럽게 표현합니다

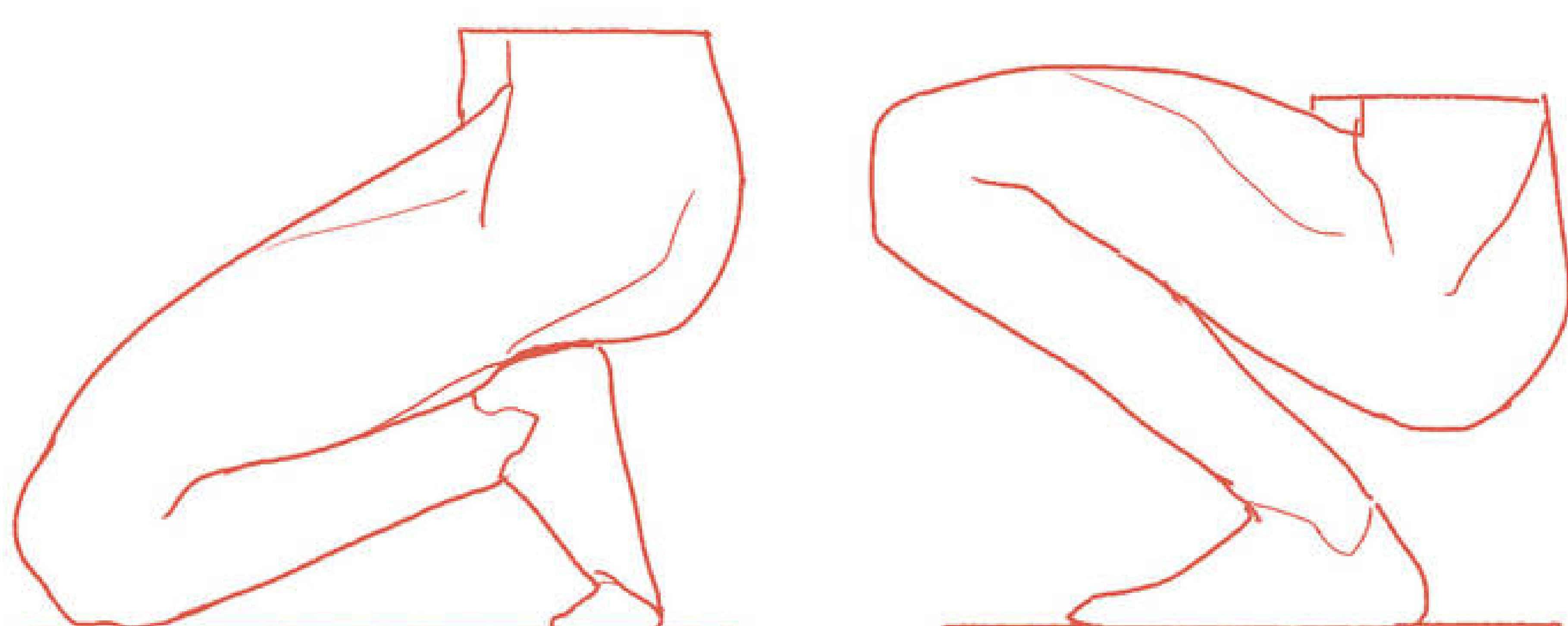




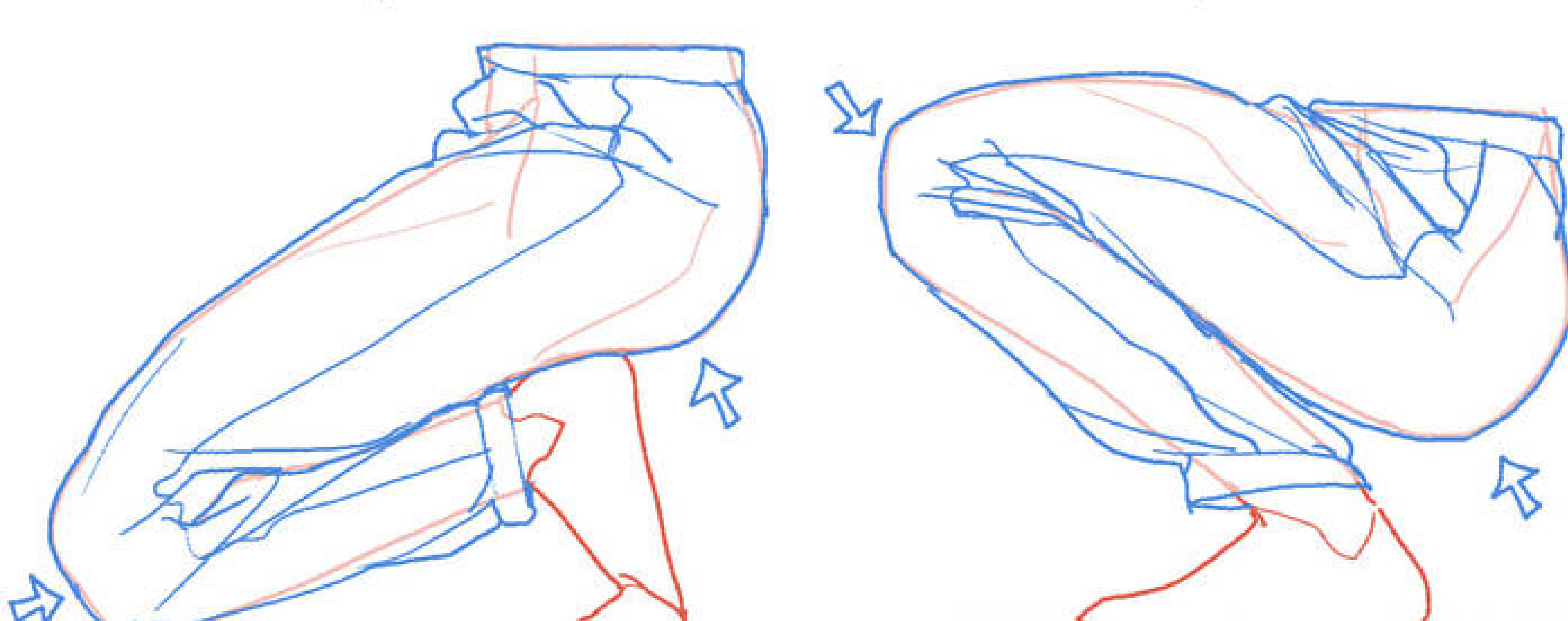
정면에서 볼 경우 무릎 앞으로 튀어나온 입체감이 보이지 않기 때문에
무릎에 접히는 주름으로 튀어나온 느낌을 살려주는 것이 좋습니다



옆에서 볼 경우 튀어나온 무릎과 살짝 처진
엉덩이 쪽을 포인트로 잡아 늘어진 바지를 그립니다

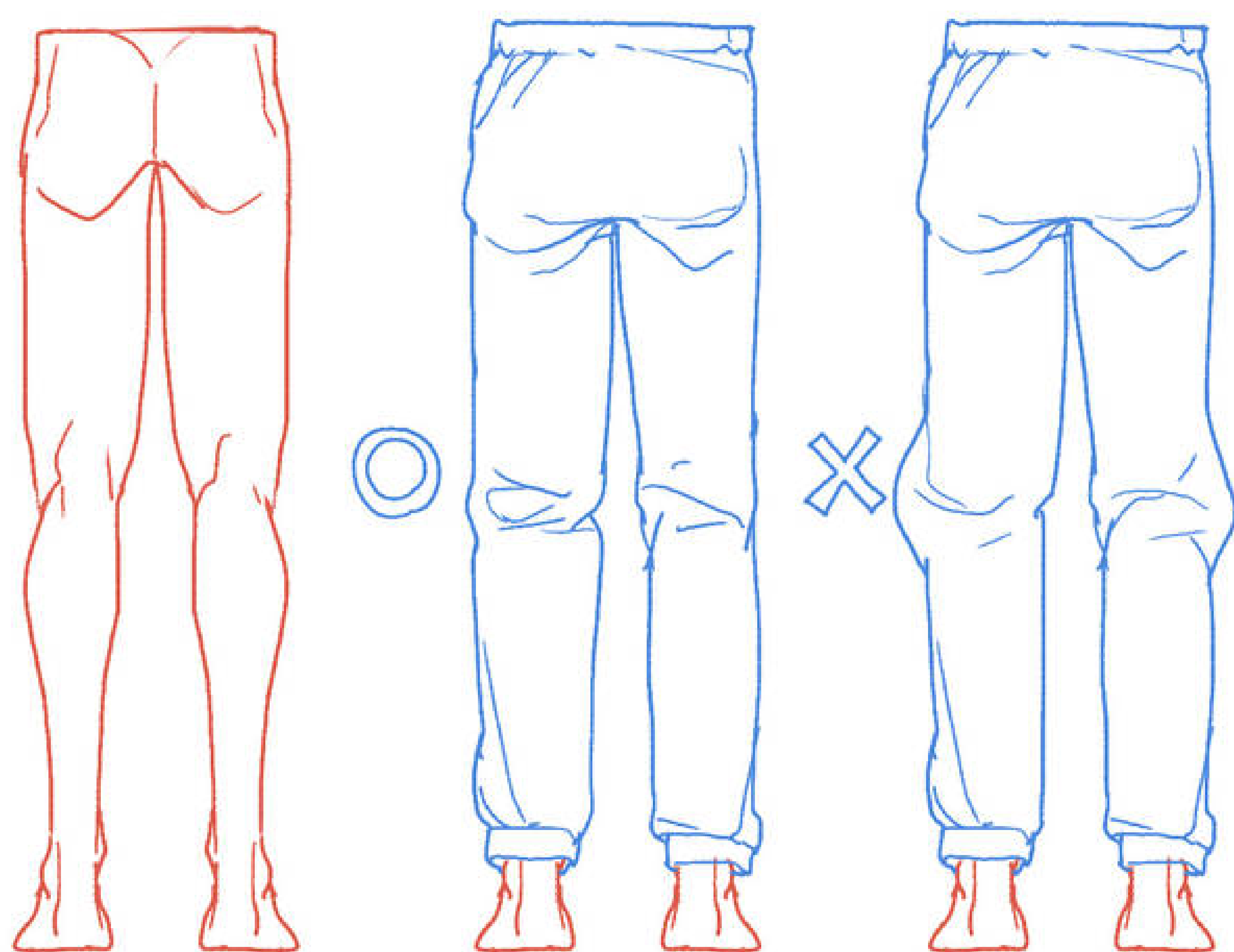


캐릭터 다리가 상황에 따라 접힌다면 늘어난
무릎과 엉덩이 쪽의 옷은 팽팽해지게 됩니다



팽팽해지면서 인체의 실루엣과 밀착시켜 실루엣을 만들어 줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



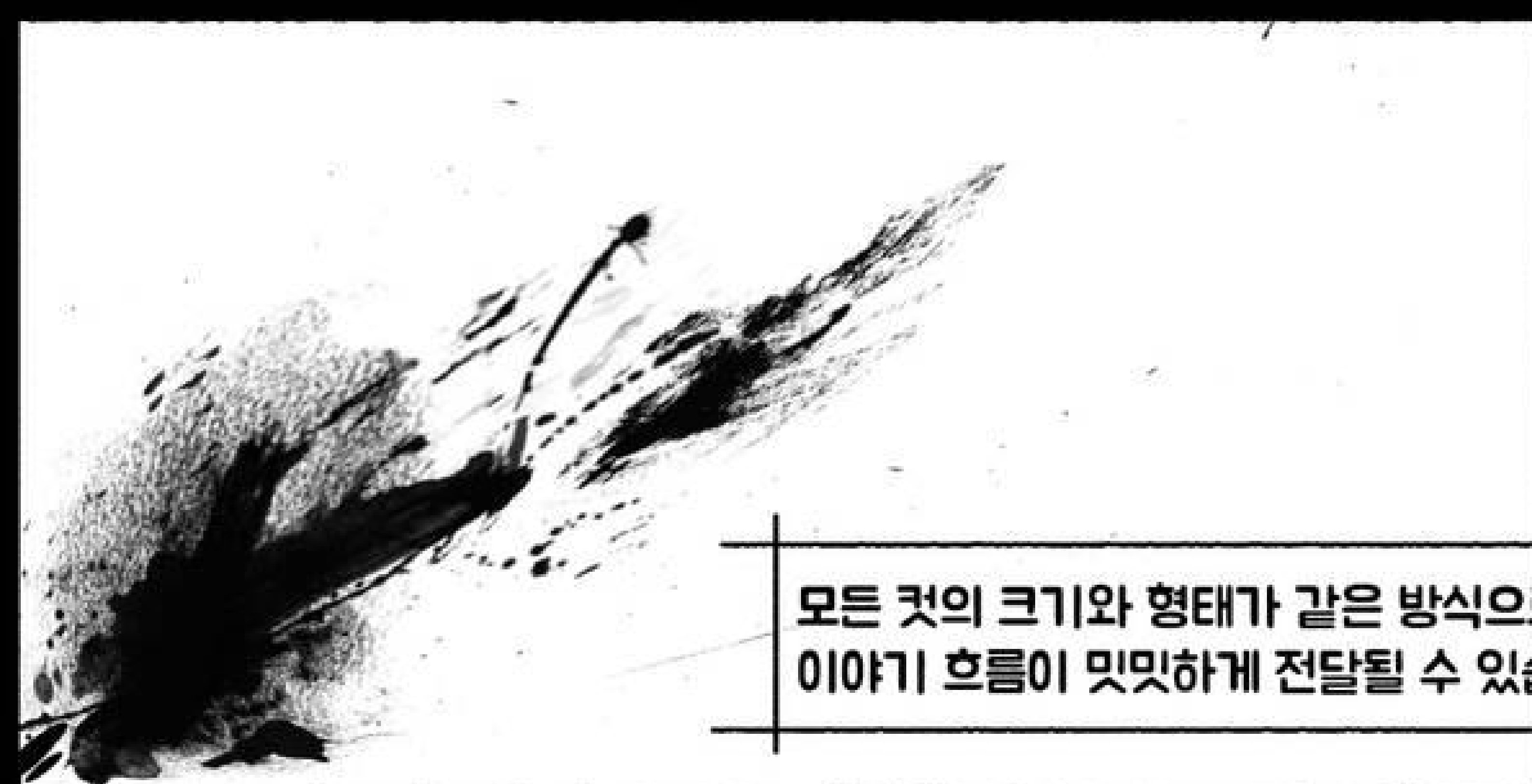


▌Q : 만화를 그릴 때 칸을 어떻게 나눠야 하나요





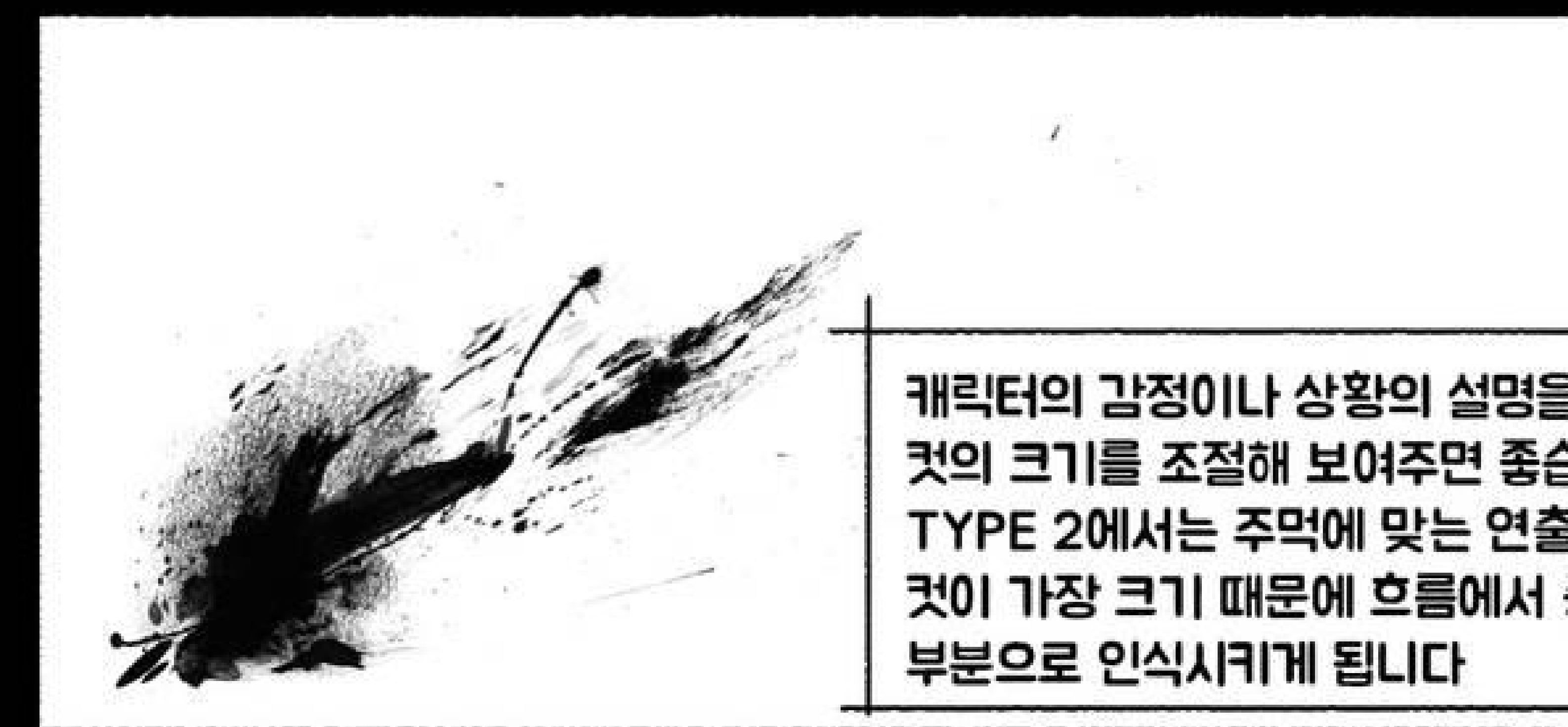




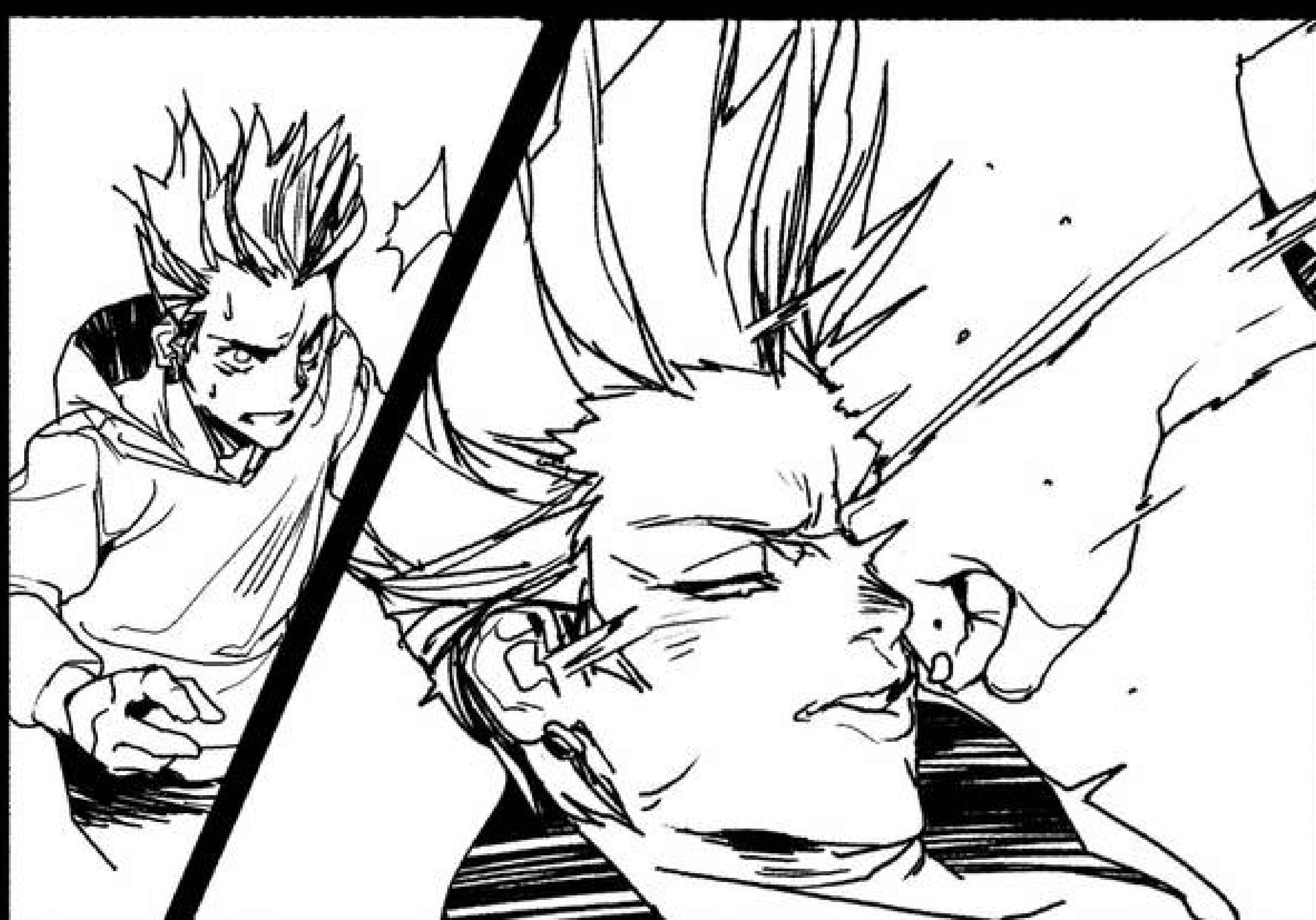




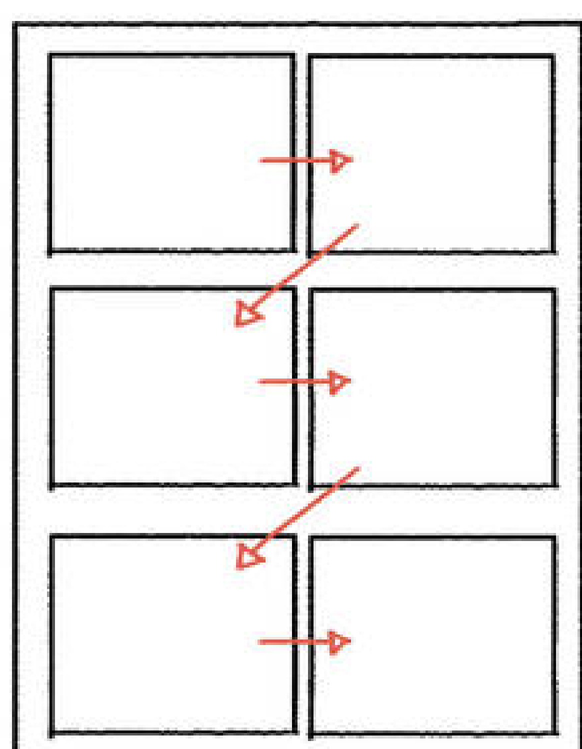


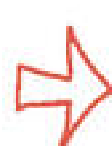


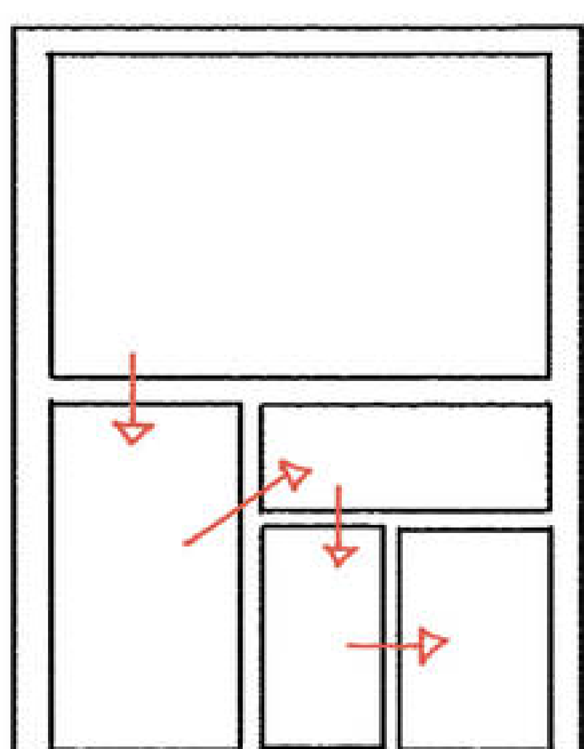




TYPE 3에서는 주먹을 날리는 캐릭터의
컷이 가장 크기 때문에 TYPE 2와 다르게
맞는 컷보다 때리려고 하는 캐릭터의 컷이
더 중요하게 느껴지게 됩니다







위와 같은 방식으로 밋밋한 칸의 배열보다는 크기와 형태에
변형을 줘서 이야기의 흐름의 중요성을 만들어 주는 게 좋습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



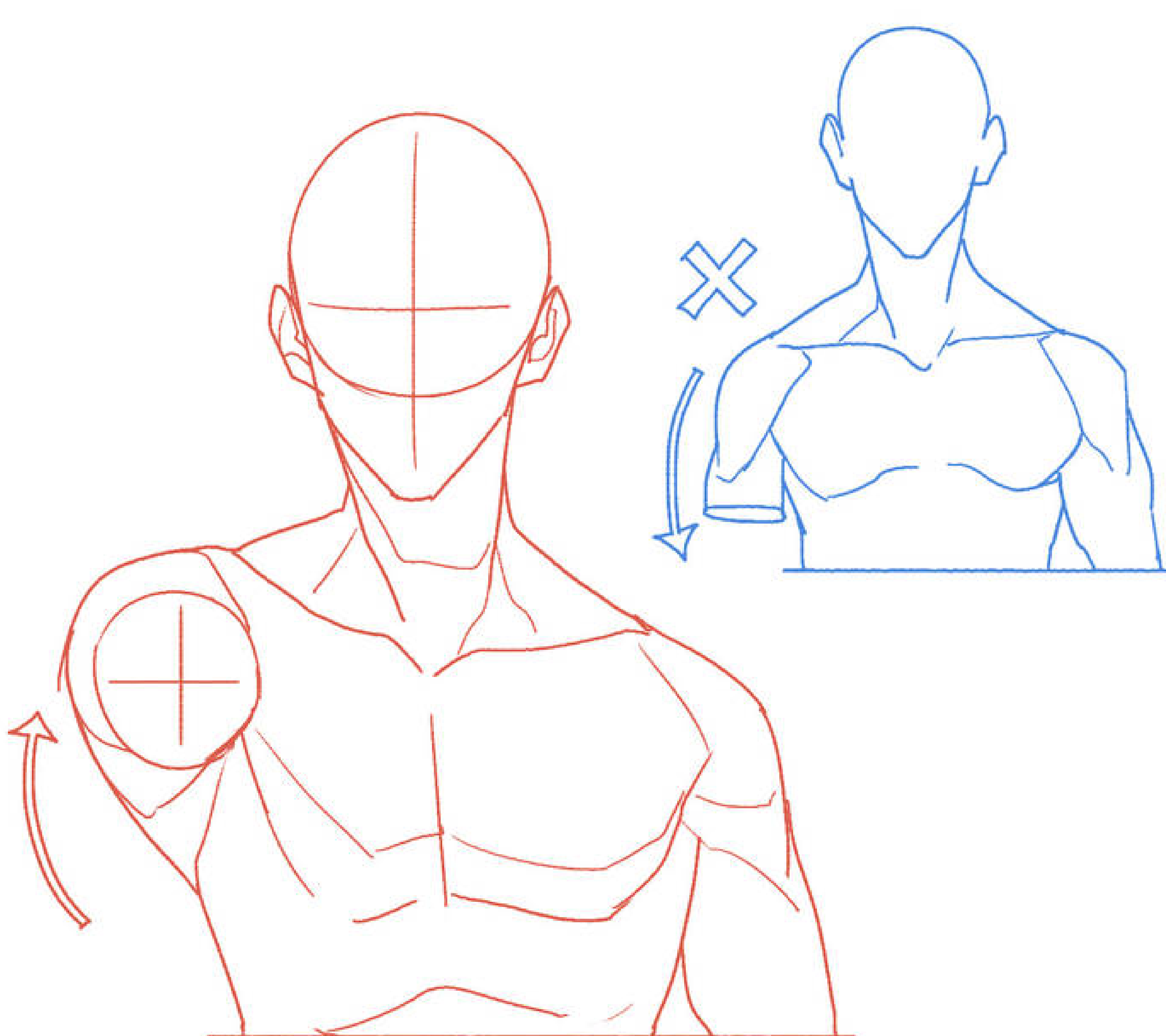


크기가 같은 칸이라도 보일 캐릭터를
어떤 식으로 배치를 해서 보여줄 건지에
따라 느낌이 달라지니 참고해서 그립니다

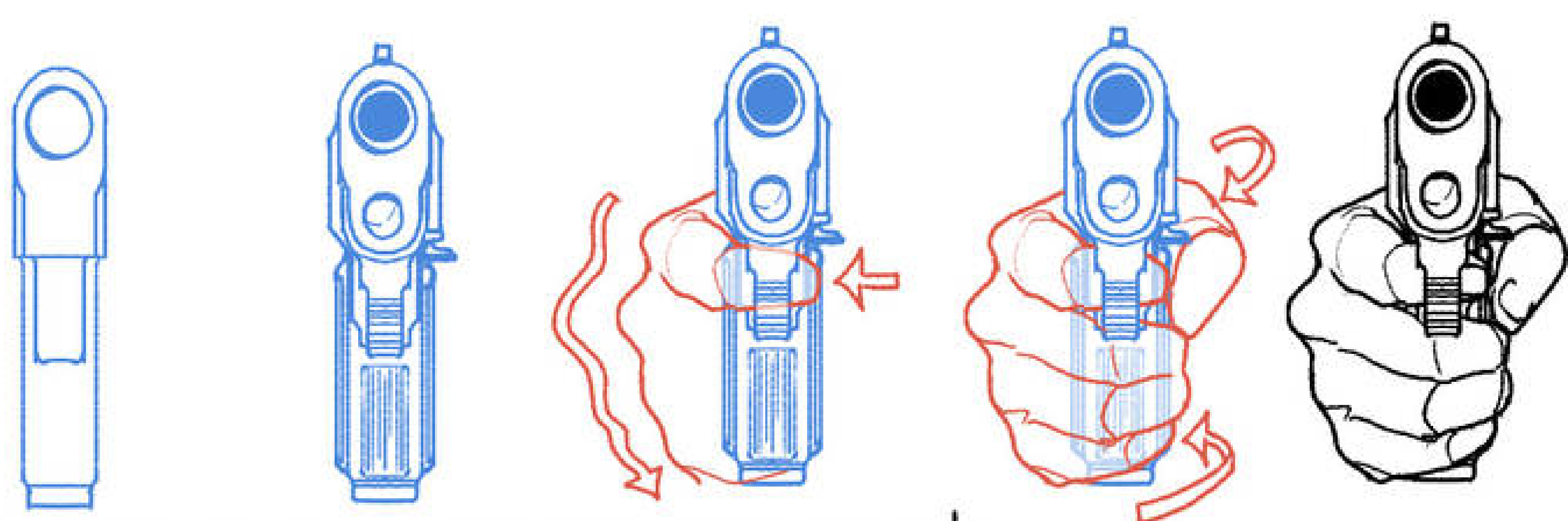


key point

▌Q : 정면에서 권총 들고 있는 모습을 알려주세요



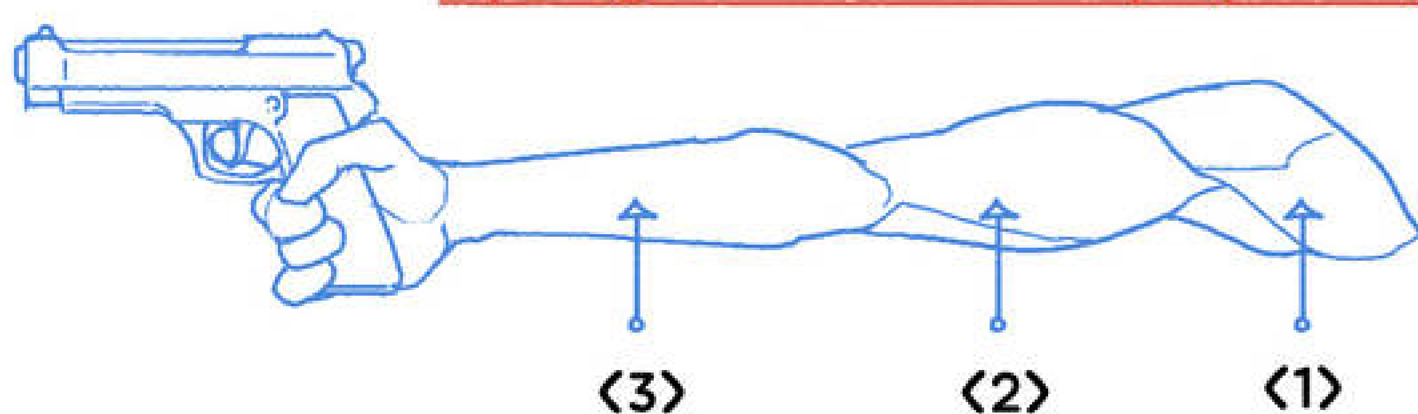
총을 들고 있을 팔의 어깨를 들어줍니다

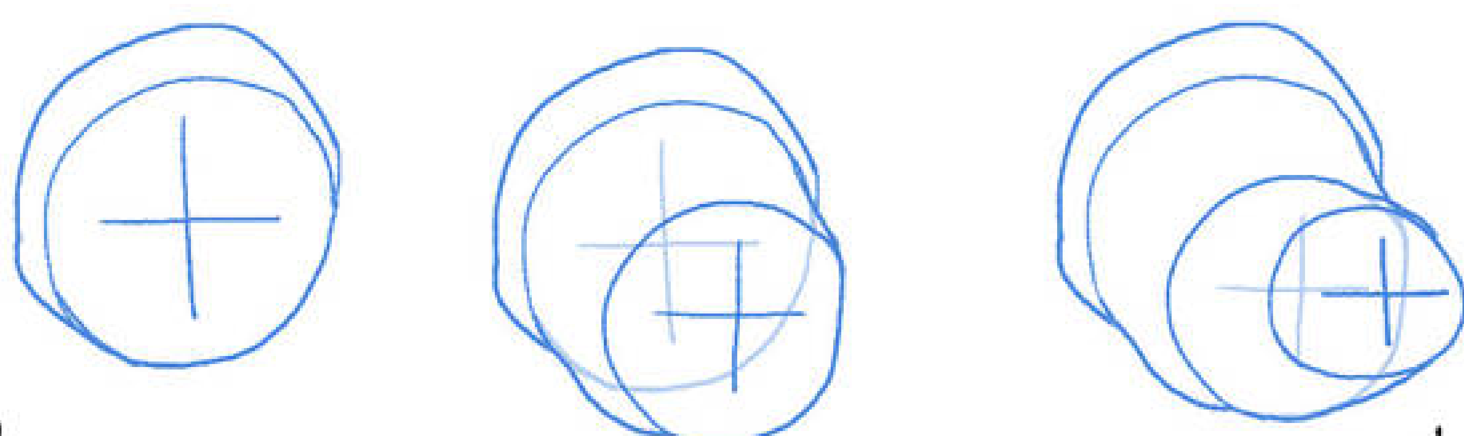


총의 간단한 형태를 잡은 뒤 디테일을 만들어 갑니다

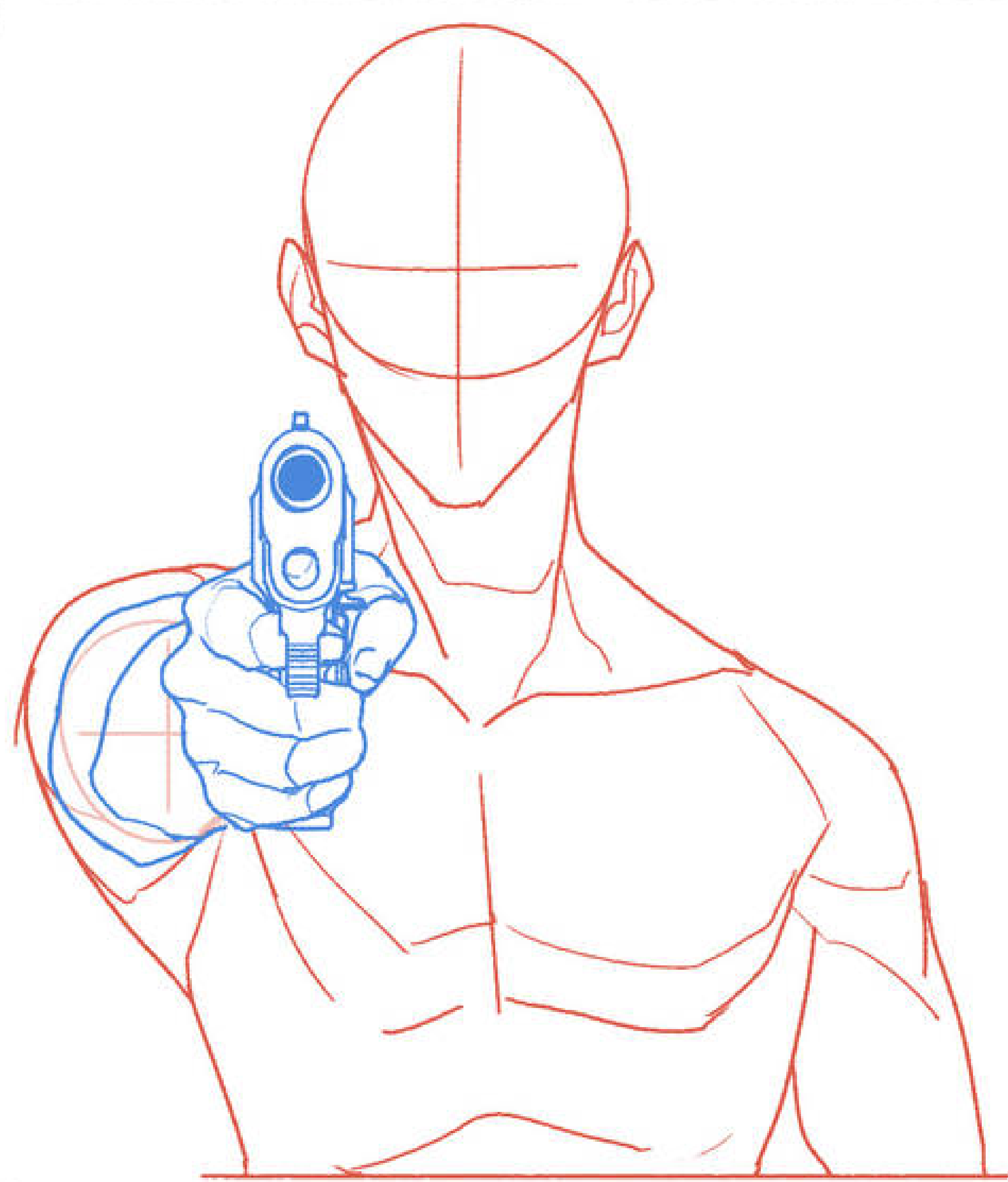
방아쇠에 위치한 검지를 먼저 그린 후
나머지 손가락을 그려 정리합니다

총을 잡은 손의 위치를 정해주고 어깨보다
바깥쪽에 위치하지 않도록 해주는 게 좋습니다

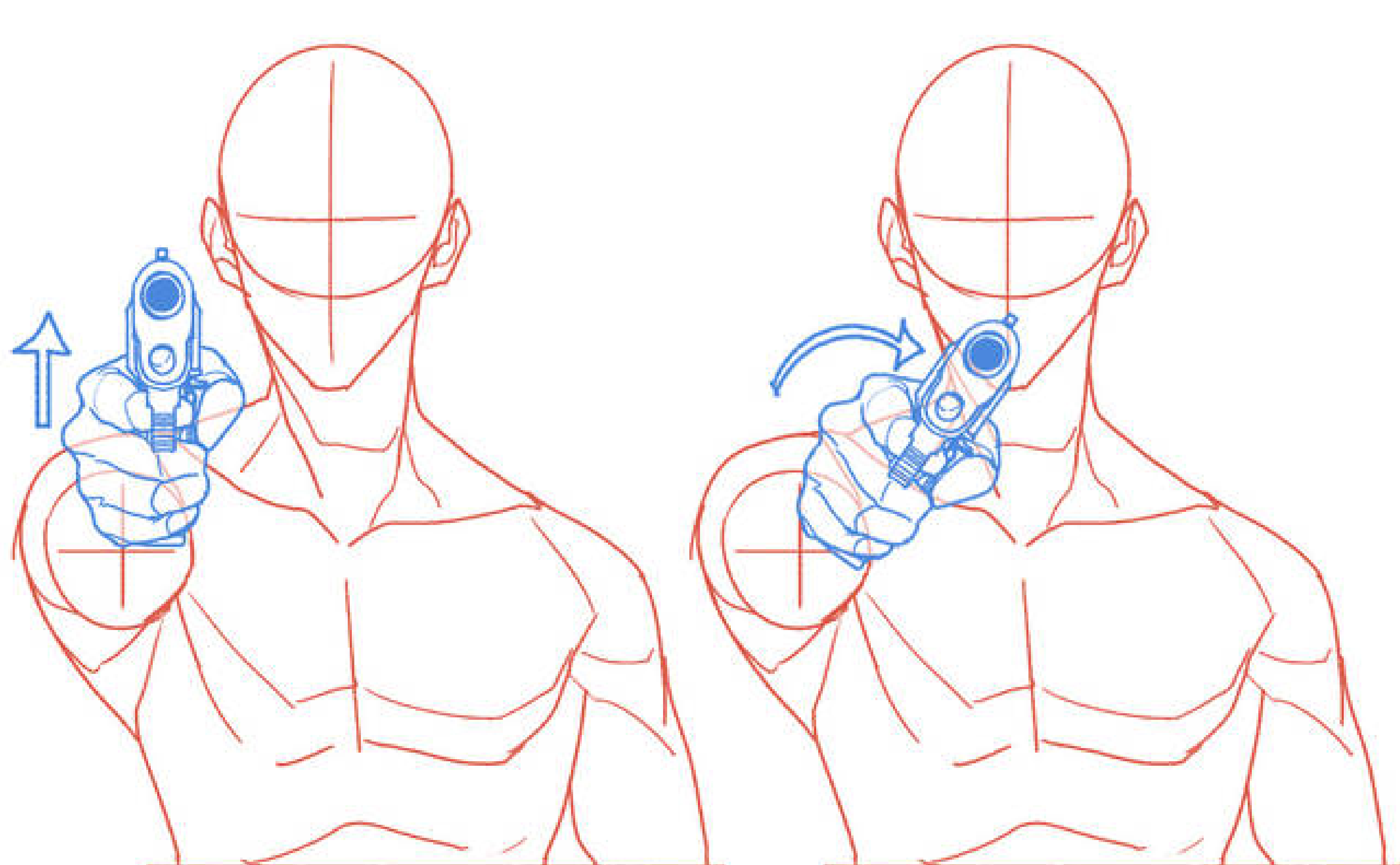




옆면에서 보는 팔의 길이는 정면에서 볼 때 투시로 인해 짧아지는
형태이며 <1><2><3>순으로 원기둥이 나오는 원리로 이해합니다



어깨 부분과 손 부분을 이어 투시로 짧아진 팔을 만들어 줍니다



총의 위치를 바꿔주거나 비스듬하게 만들어줘도 상관없습니다

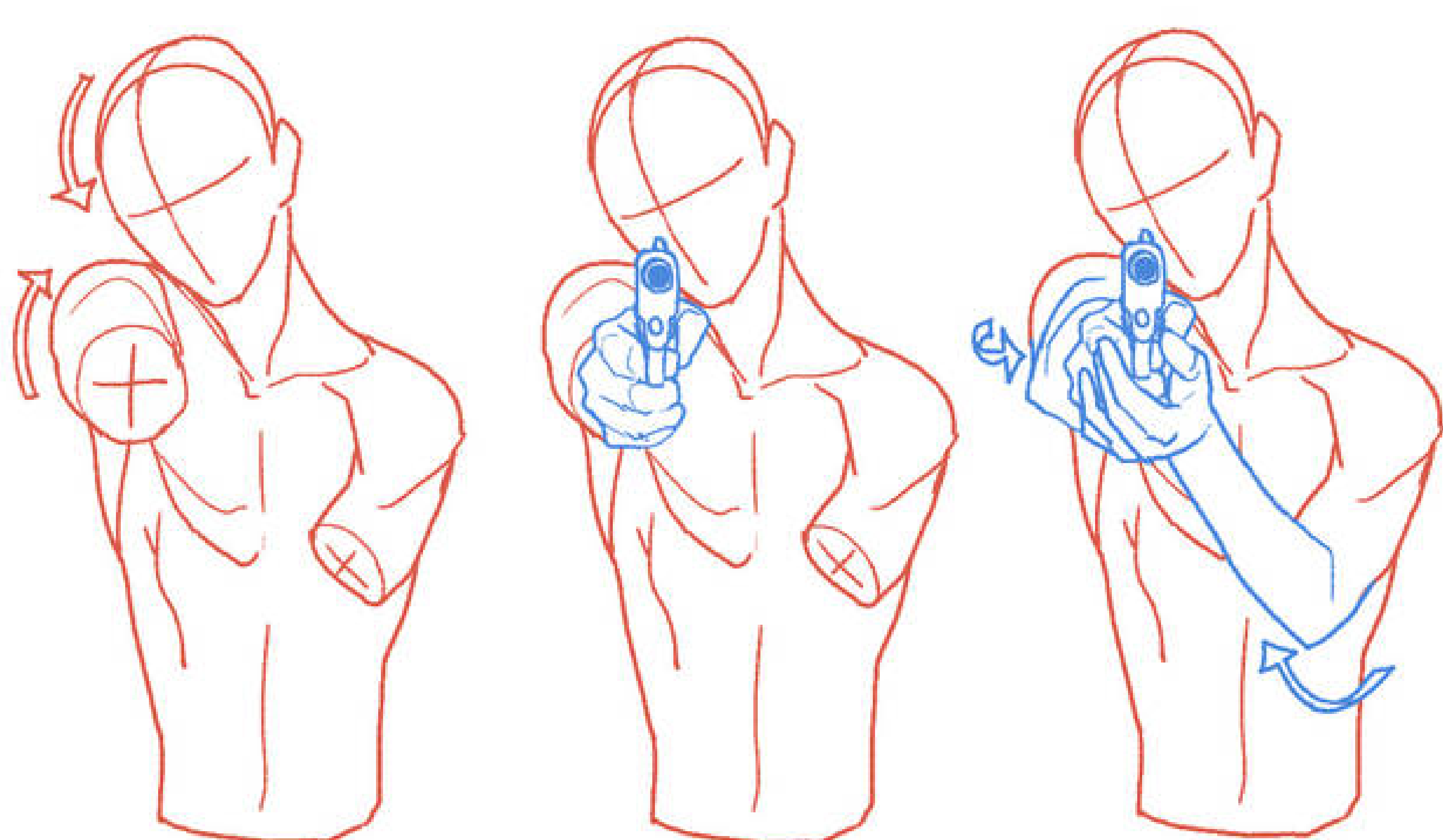


캐릭터 묘사와 인체에 맞춰 옷을 입혀줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

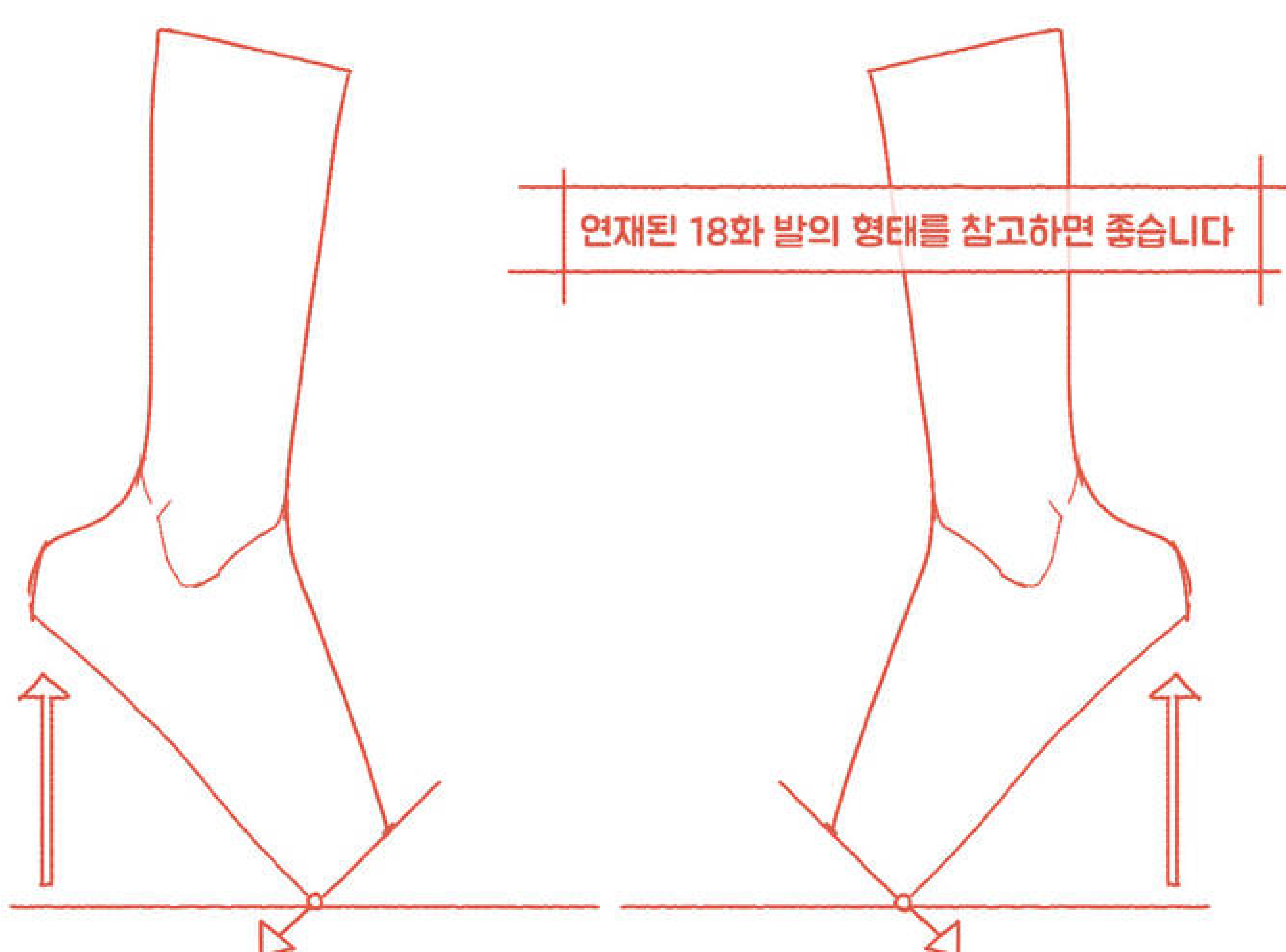


양손으로 총을 겨누는 방식으로 얼굴을 어깨에 붙여주고 다른 손으로 손을 받치는 형태로 만들어 줍니다

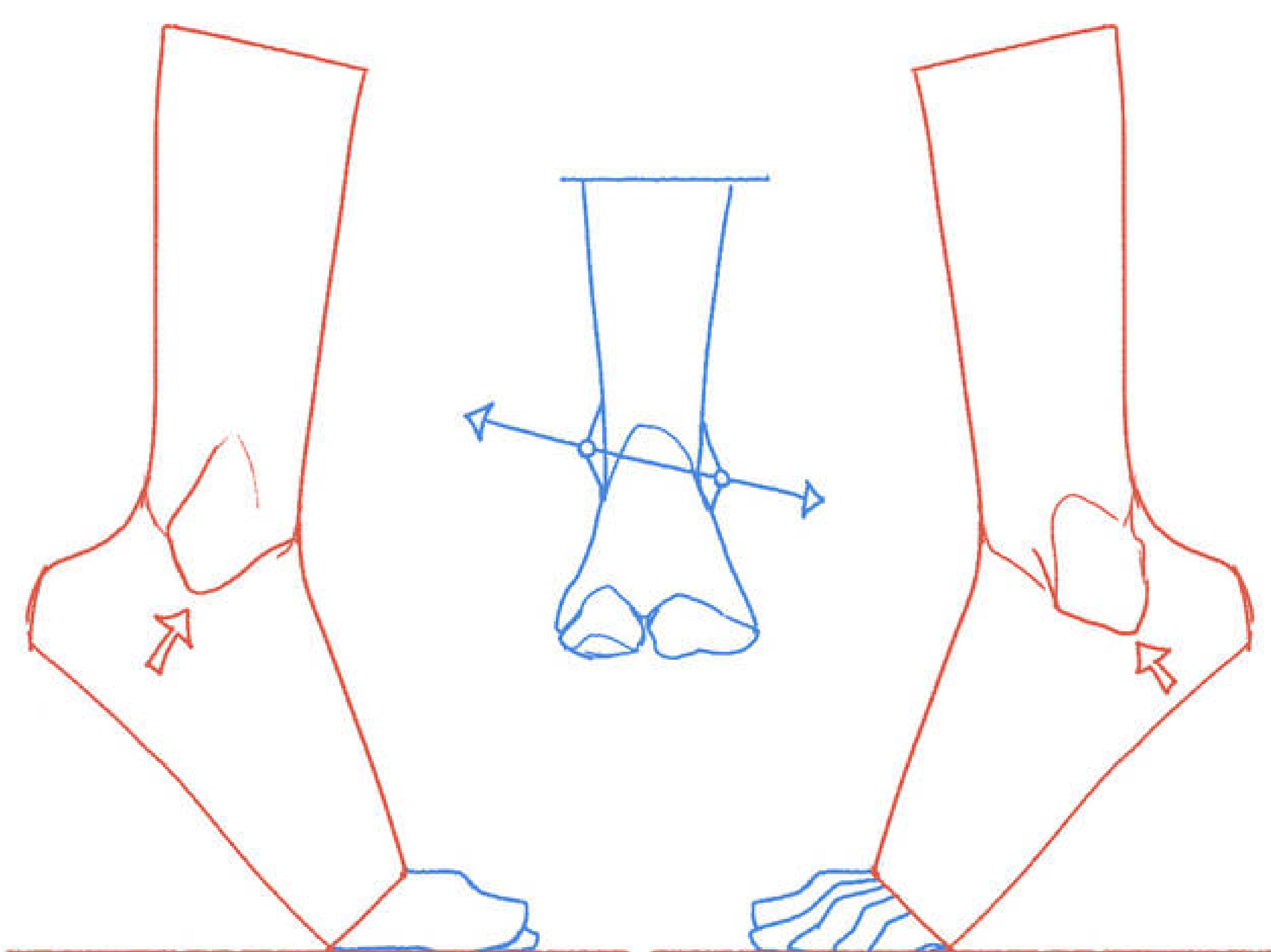


key point

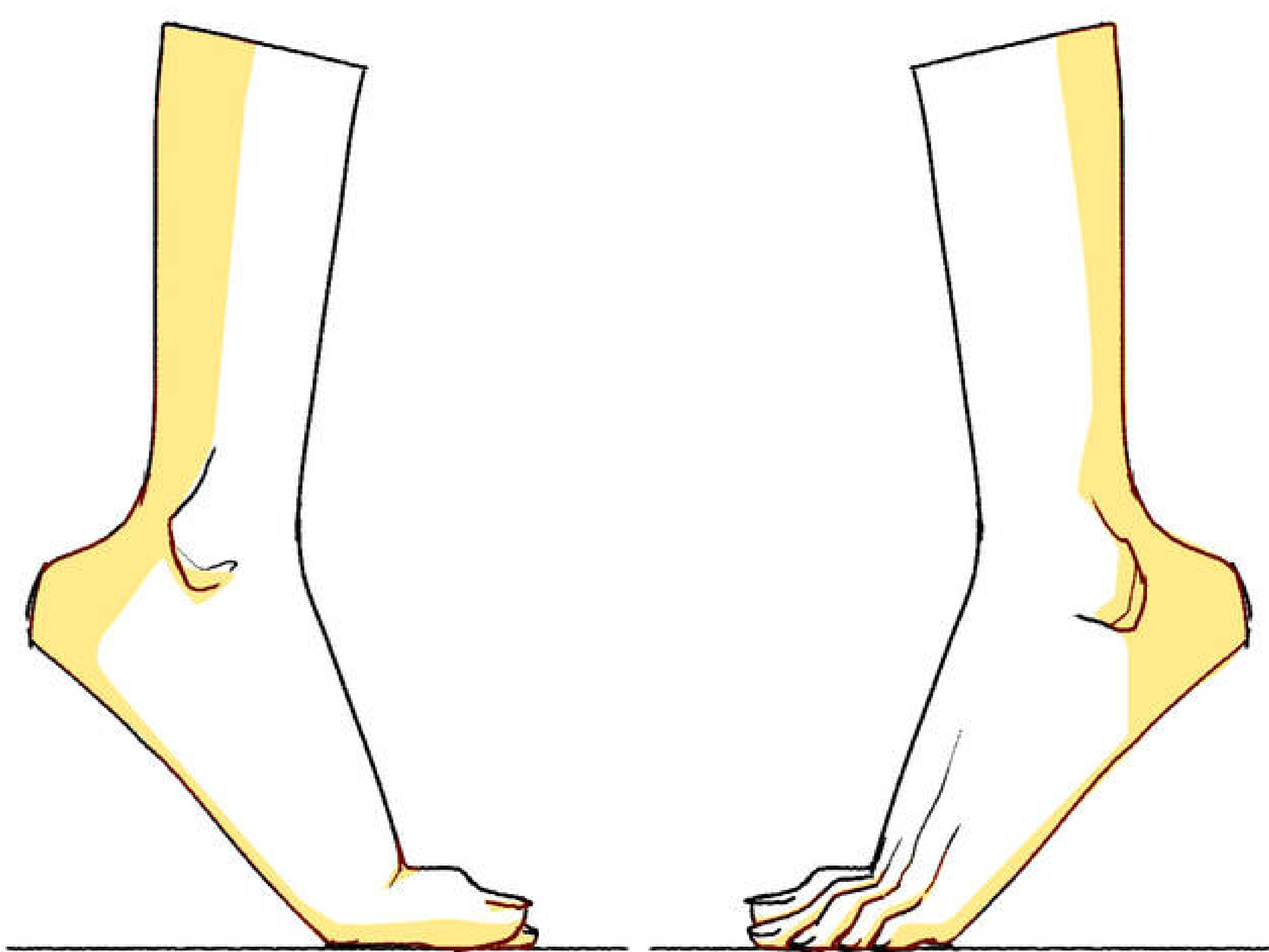
Q : 발뒤꿈치를 든 여러 각도를 알려주세요



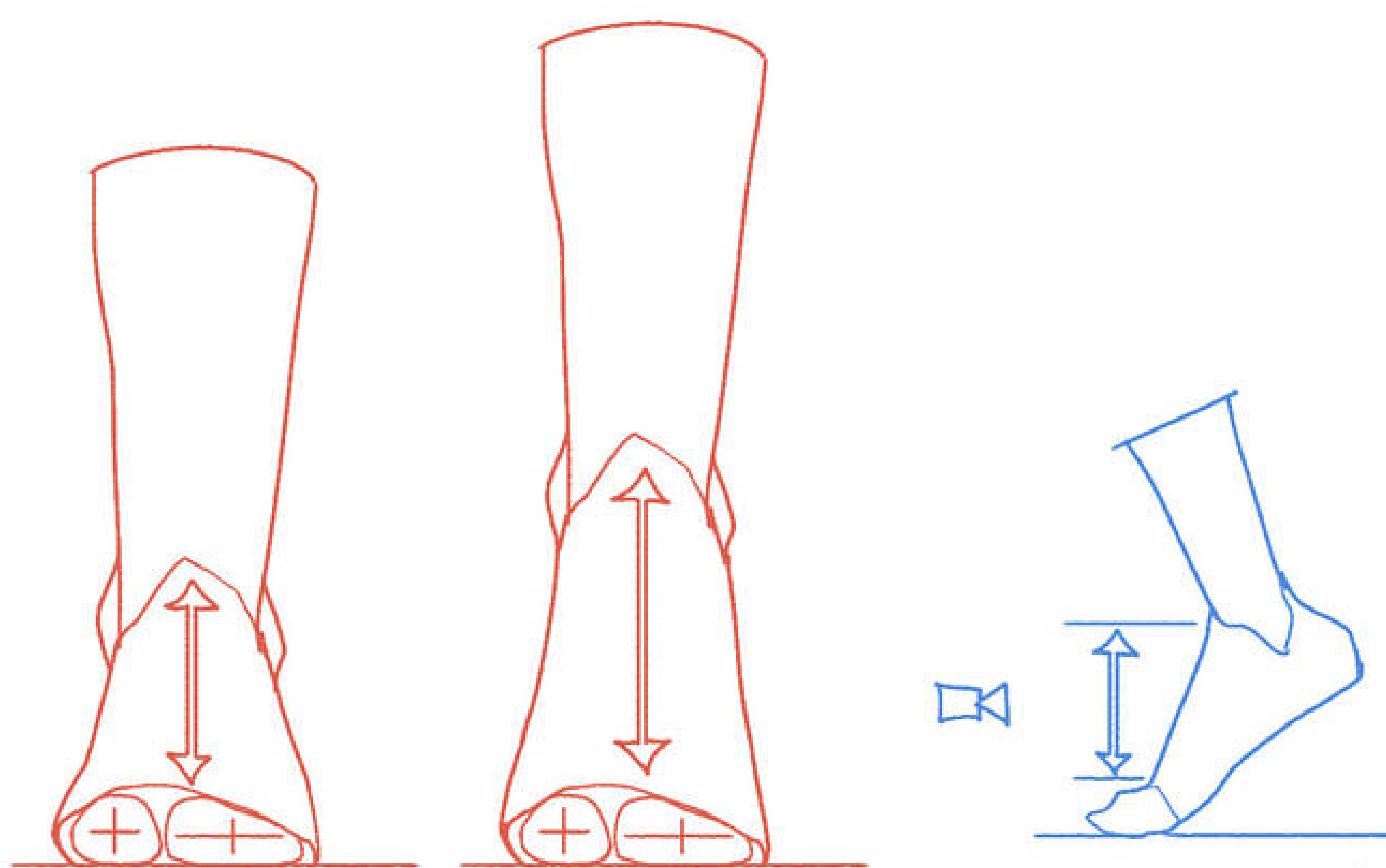
뒤꿈치를 원하는 만큼 들어주고 발가락이 나오는 부분을 지면과 비스듬하게 만들어줍니다



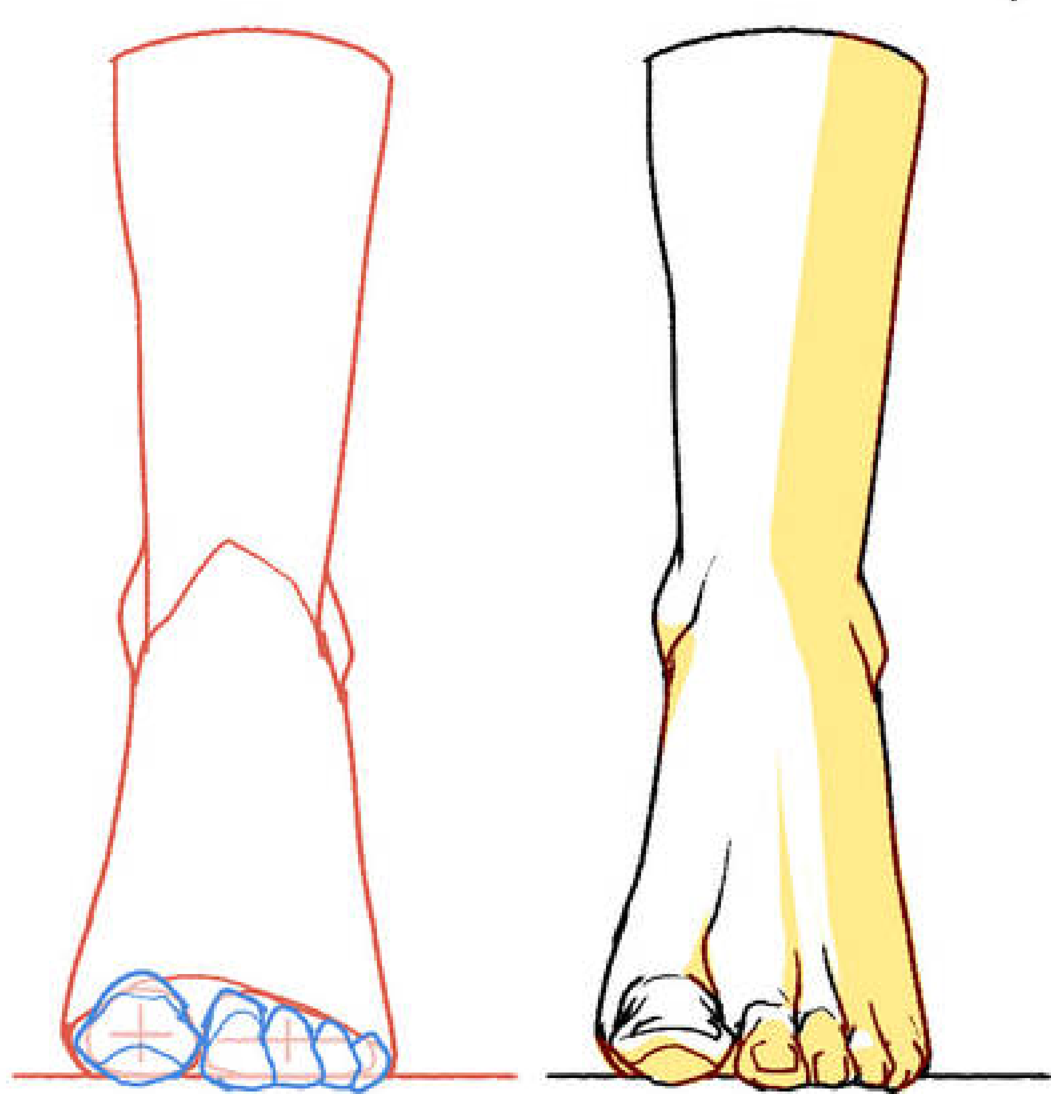
엄지발가락 쪽이 보이는 옆모습과 새끼발가락 쪽이 보이는 옆모습 복사뼈의 위치 차이가 조금 생기게 됩니다 엄지발가락이 보이는 경우 다른 발가락을 가리게 됩니다



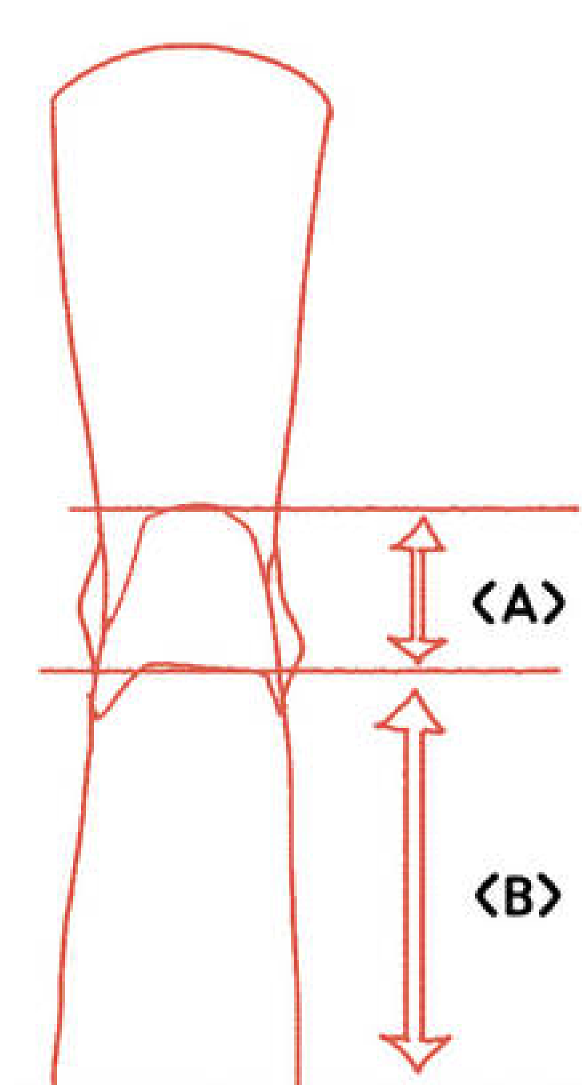
선을 정리하며 마무리합니다

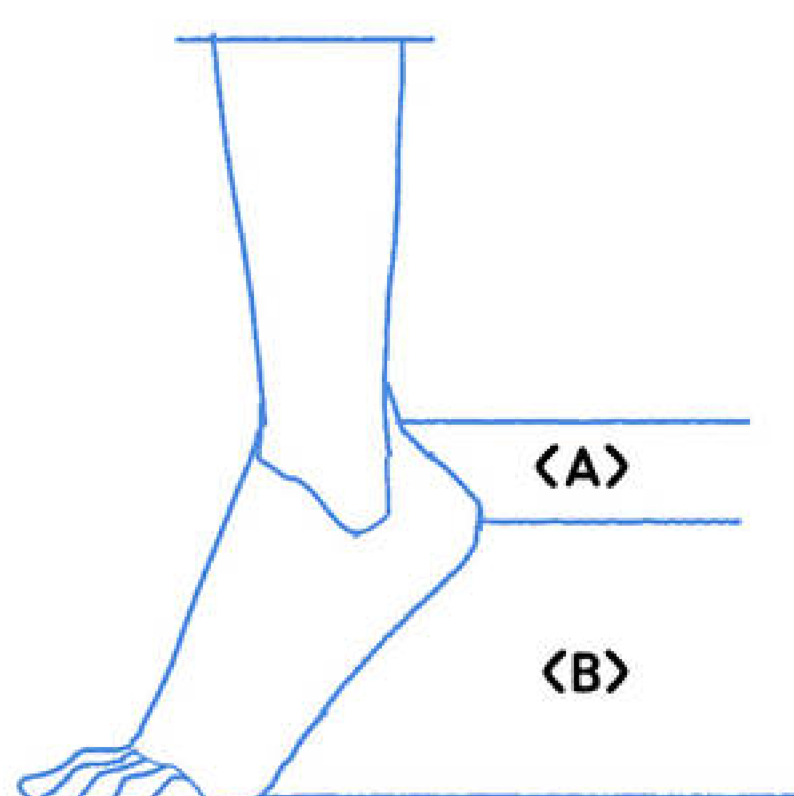


정면에서 볼 경우 뒤꿈치가 올라가면서 발등의 길이가 조금 더 보이게 됩니다

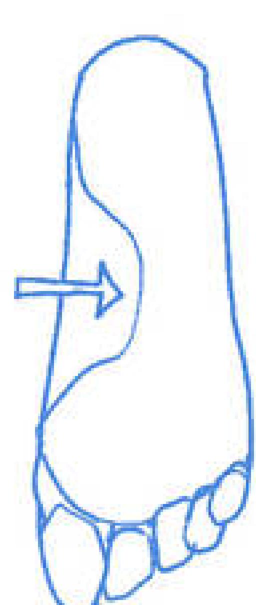


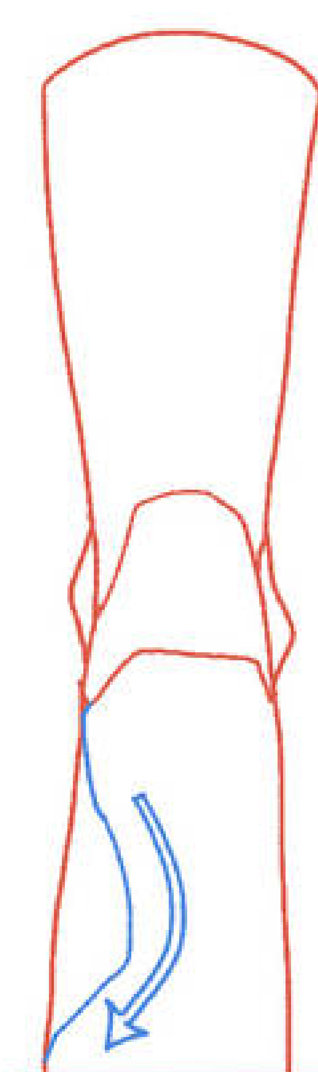
자칫 발등이 길어 보일 수가 있으니 유의하면서 마무리합니다





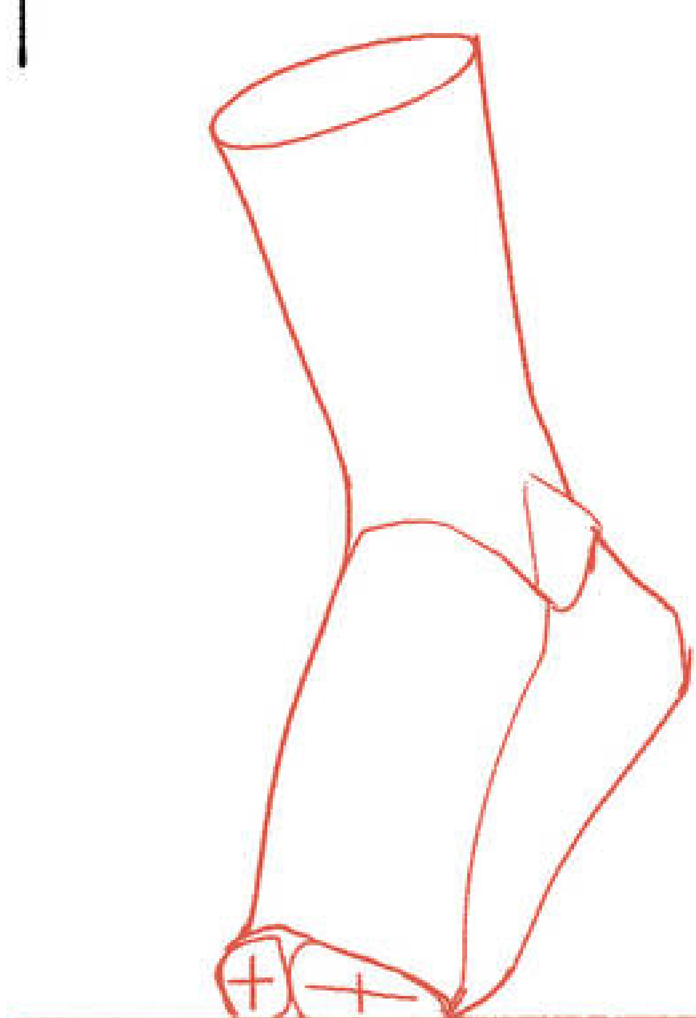
뒤에서 볼 경우 뒤꿈치와
발바닥의 면적이 보이게 됩니다

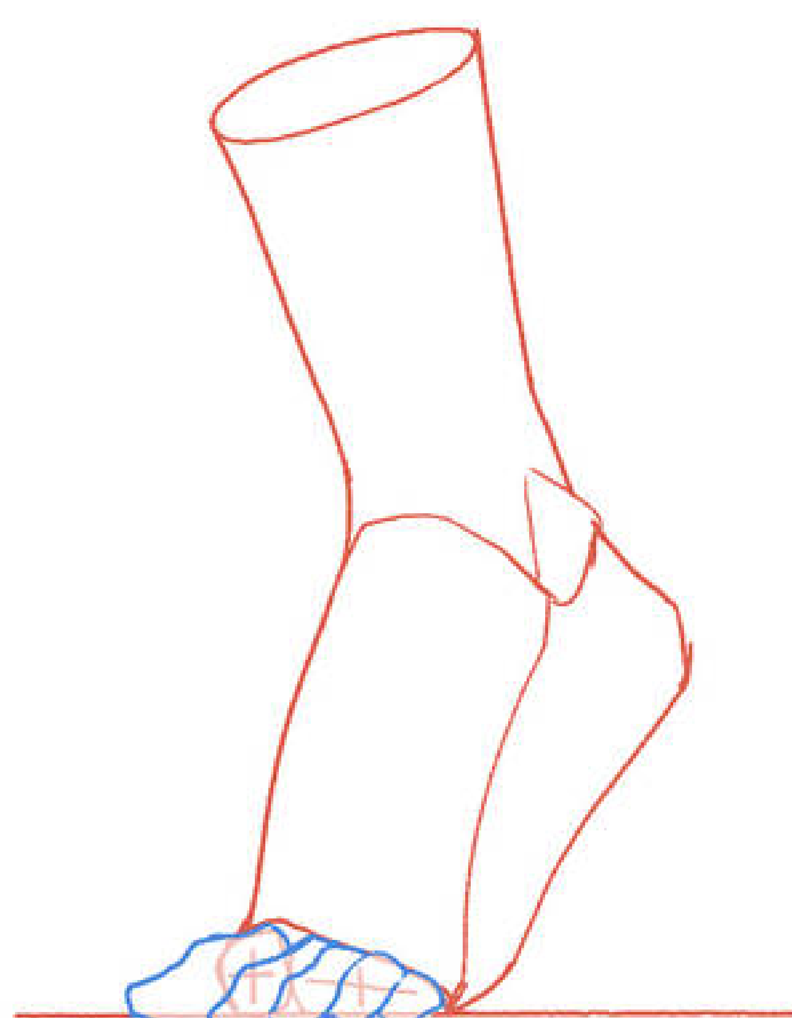




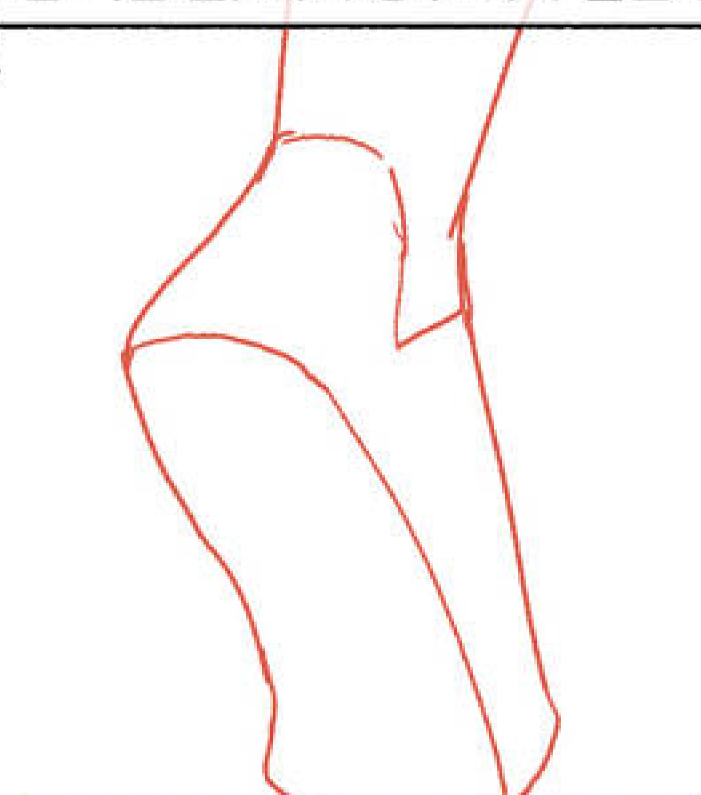


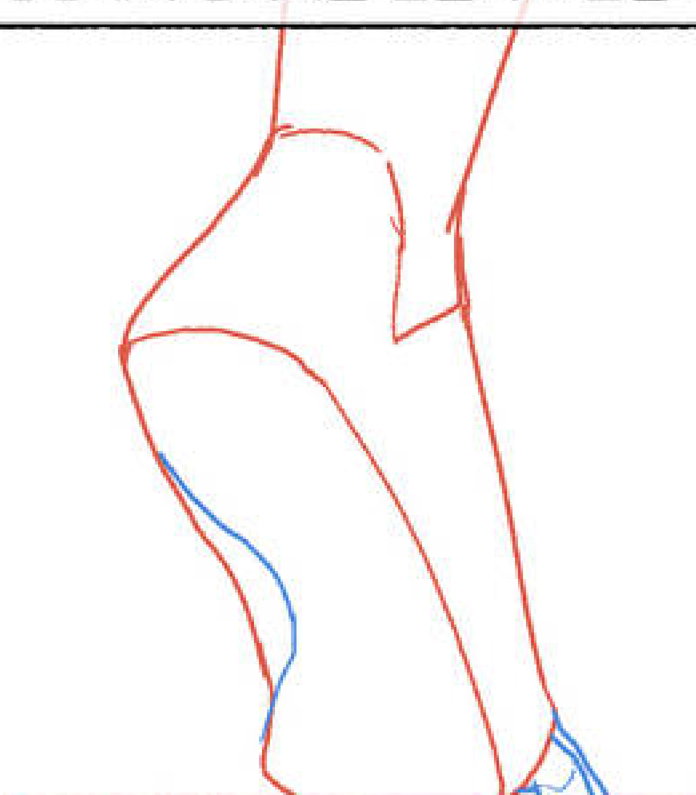
발바닥의 경우 엄지발가락 쪽이 들어가는 라인을 그어 차이를 만들어 줍니다



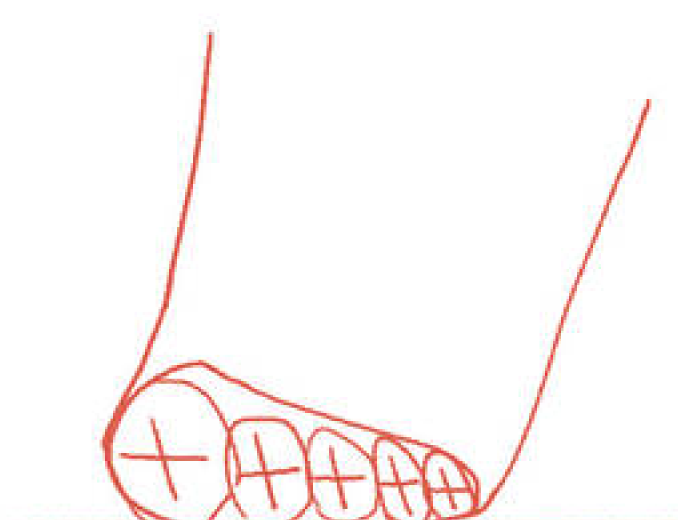


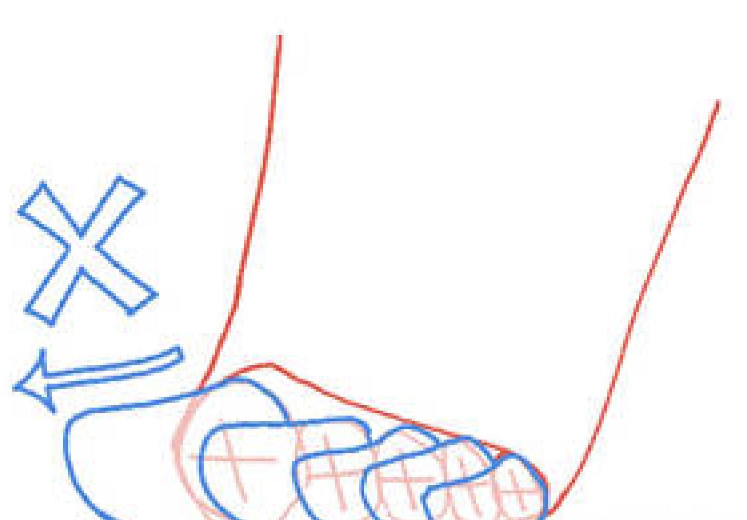
반 측면 앞, 뒤의 경우 위와 같은 방식을 응용해서 덩어리를 만들어 표현합니다

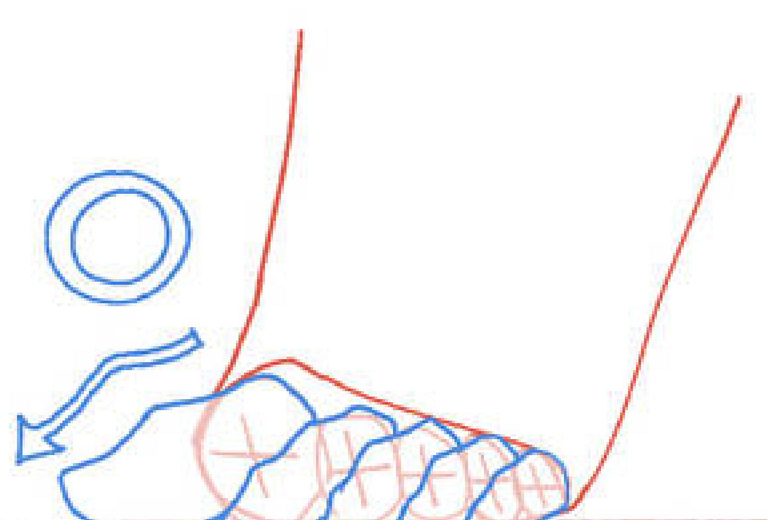




타코작가의 알아두면 좋다!!



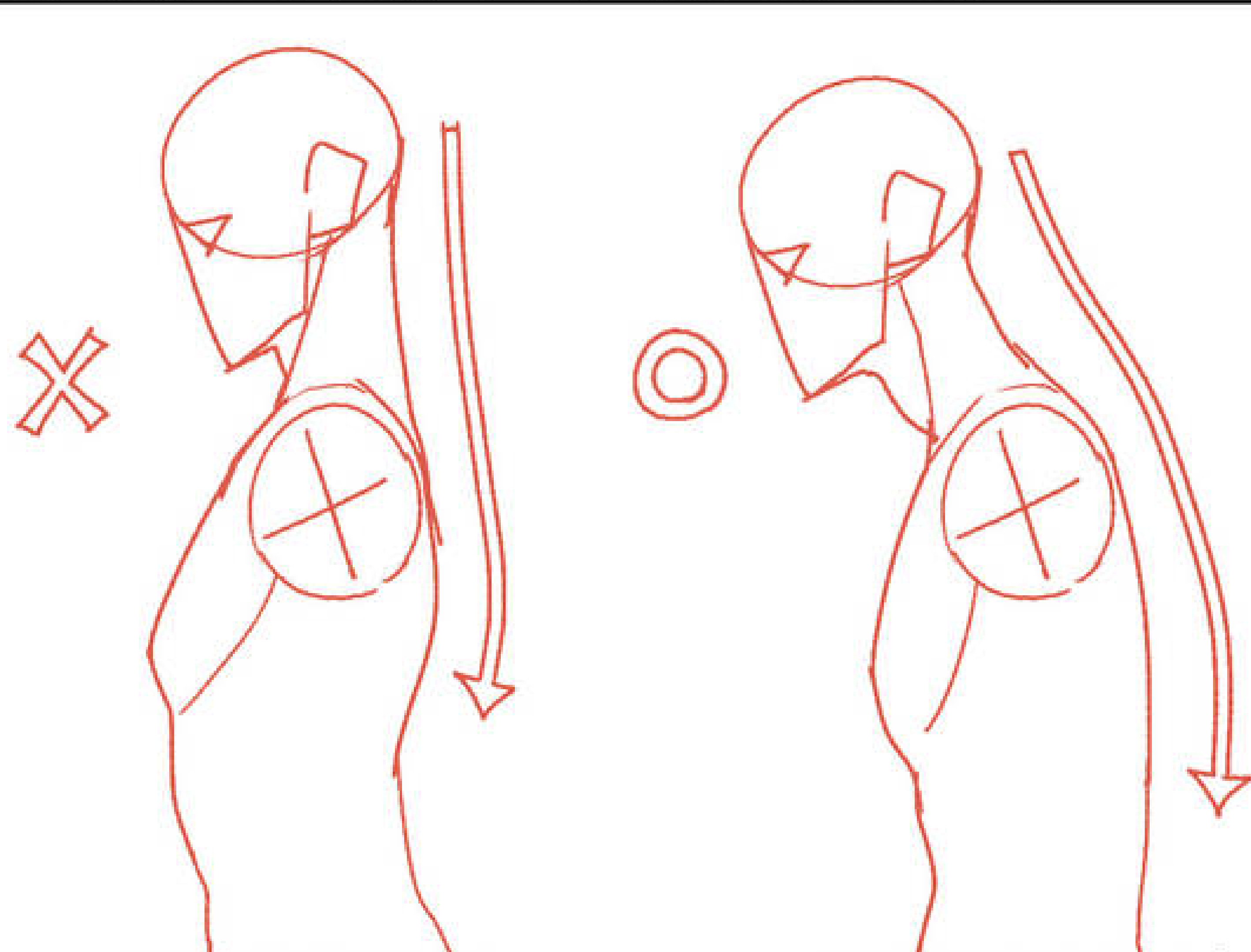




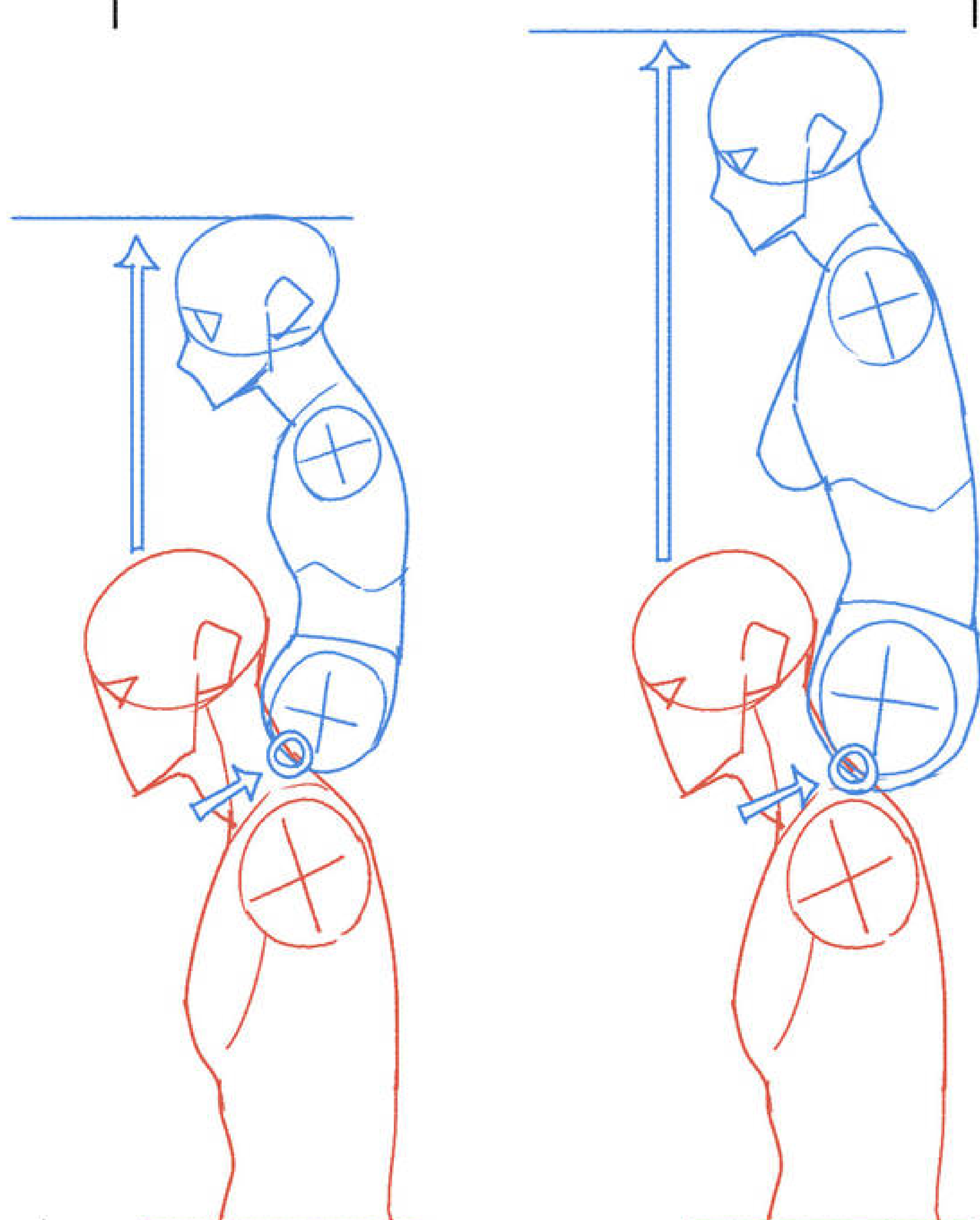


key point

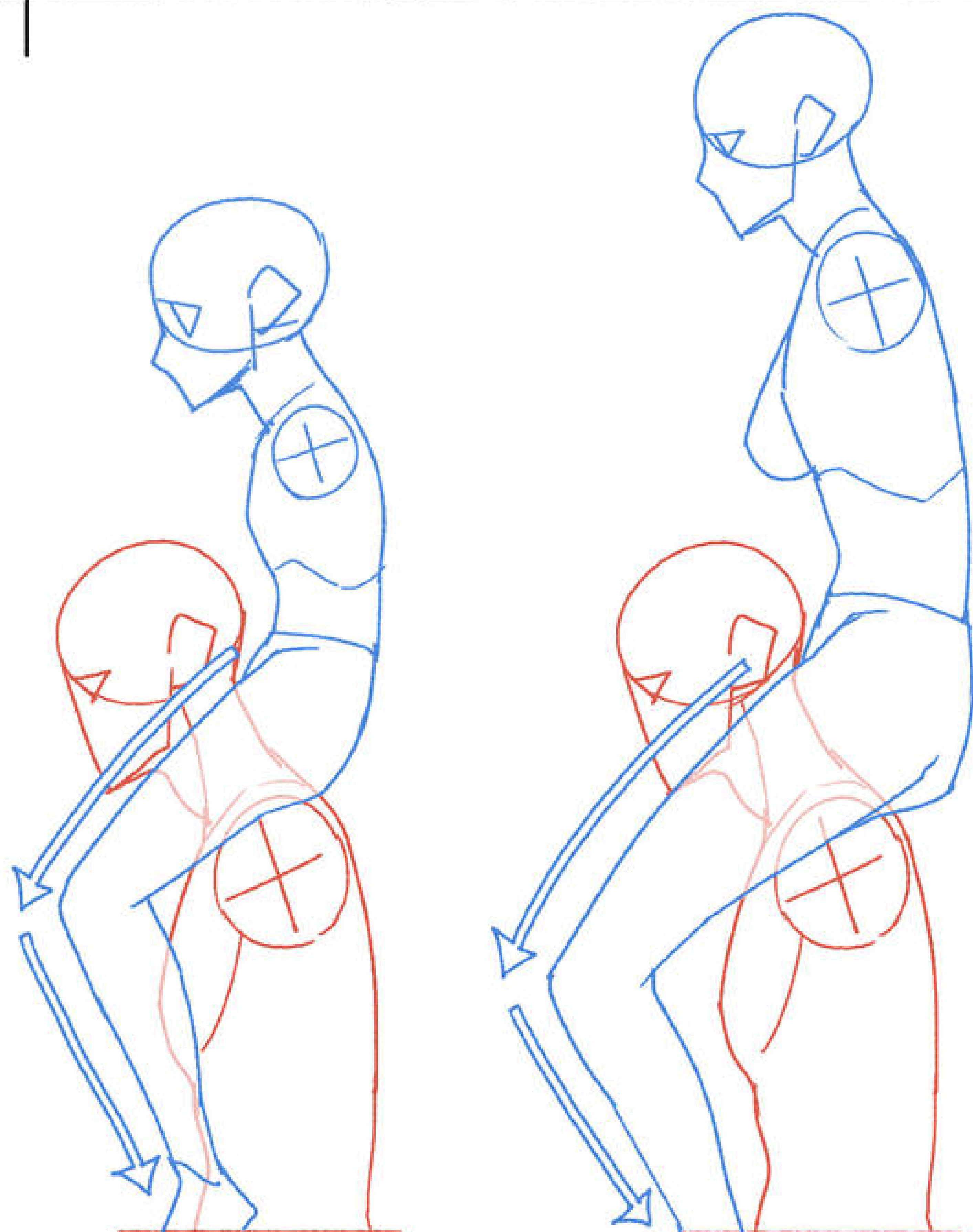
Q : 목말(무등) 태운 포즈가 이상해요



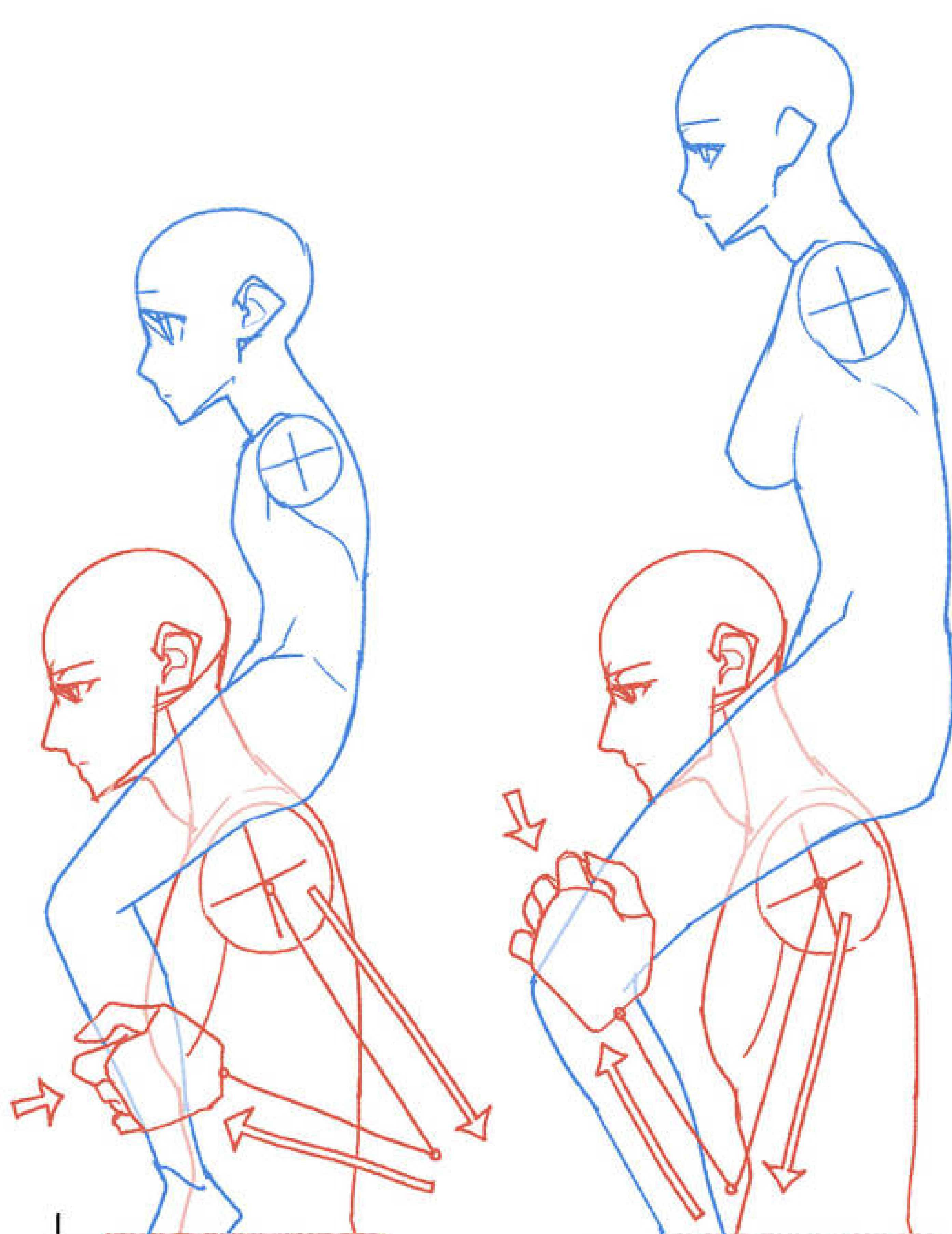
아래에 위치한 캐릭터의 경우 목을 살짝 빼주는 형태로
그려야 위에 있는 캐릭터가 안정적으로 보일 수 있습니다



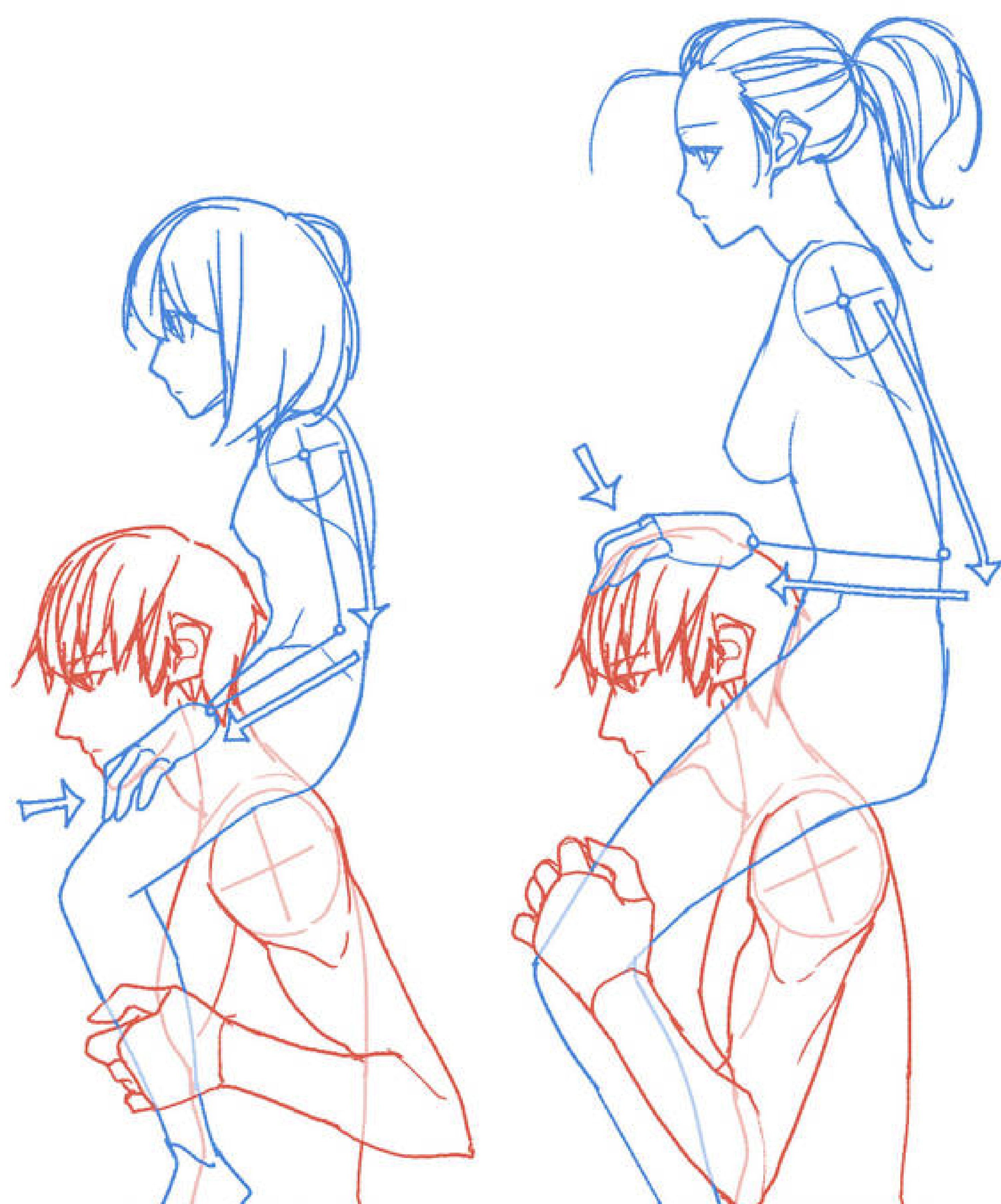
위에 올라간 캐릭터 골반을 아래 캐릭터 목덜미에 붙여 줍니다
이때 위에 있는 캐릭터 키에 따라 보이는 높이와 위치가 차이 납니다



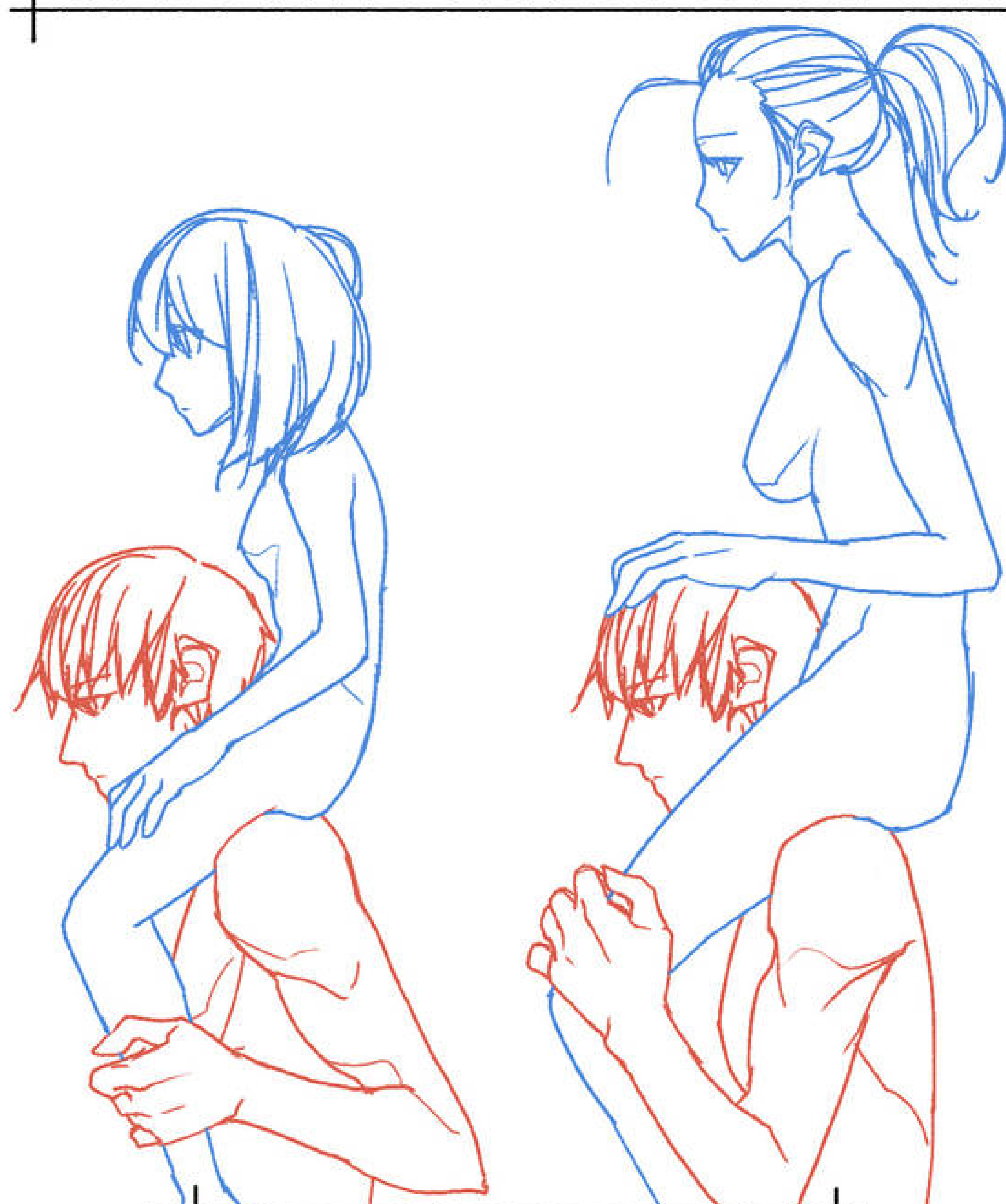
다리는 직각이 아닌 사선으로 내려와 안쪽으로 휘어지는 흐름으로 그려줍니다



다리를 잡아 줄 손의 위치를 정해 팔의 각도를 만들어 줍니다



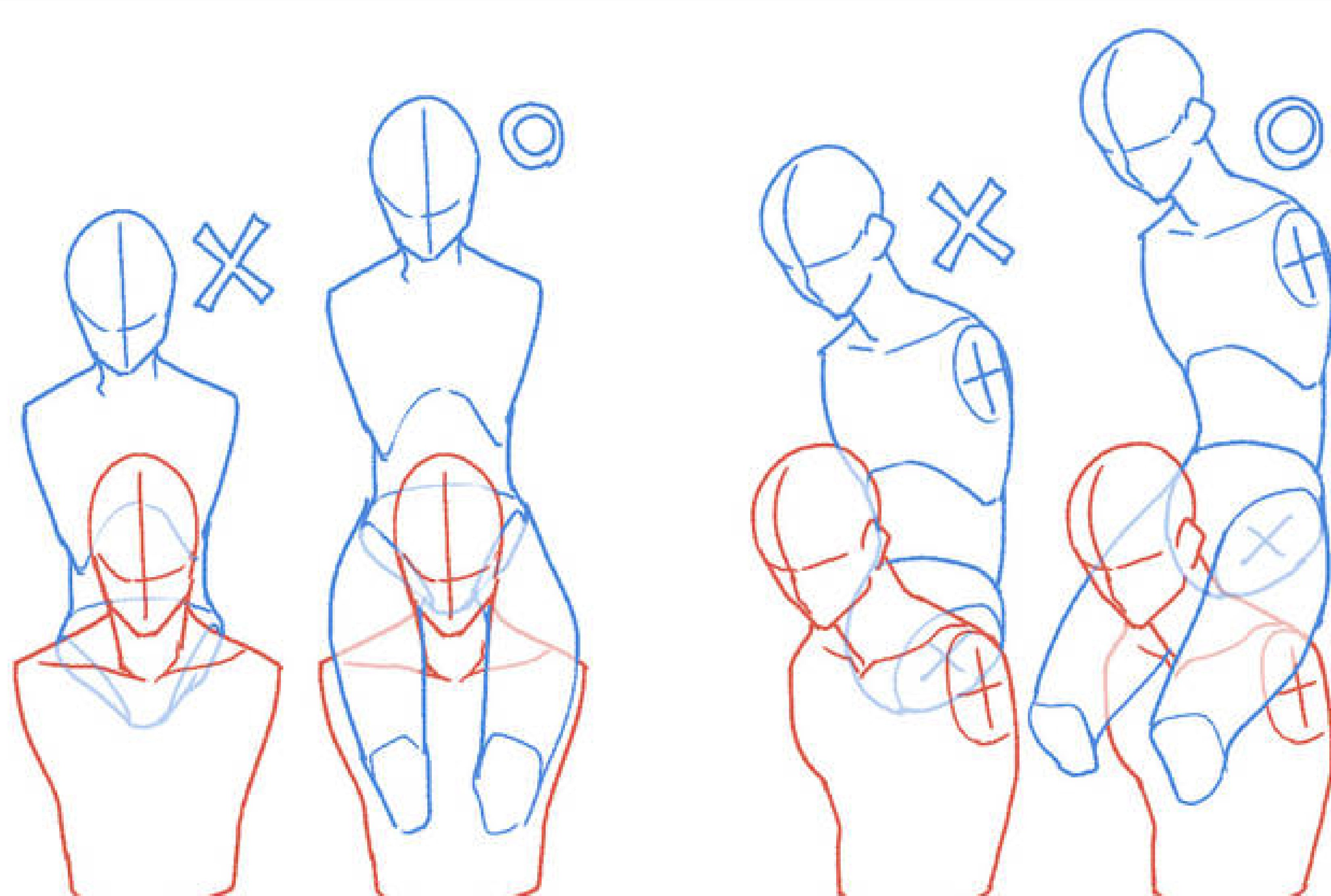
위에 목말 탄 캐릭터의 손 역시 위치를 정하고 팔의 흐름을 만듭니다



캐릭터 묘사 및 선을 정리하며 마무리합니다



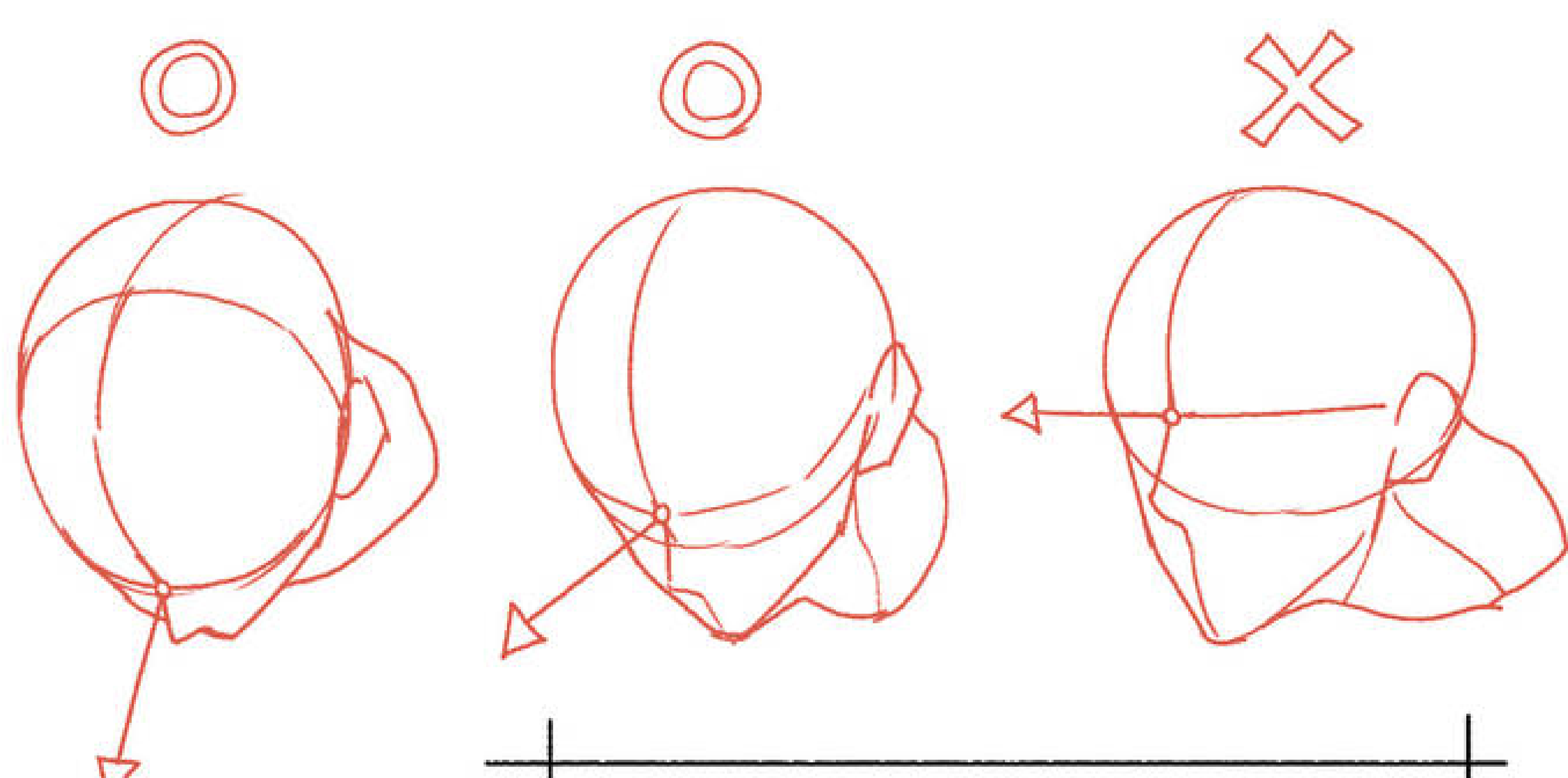
타코작가의 알아두면 좋다!!



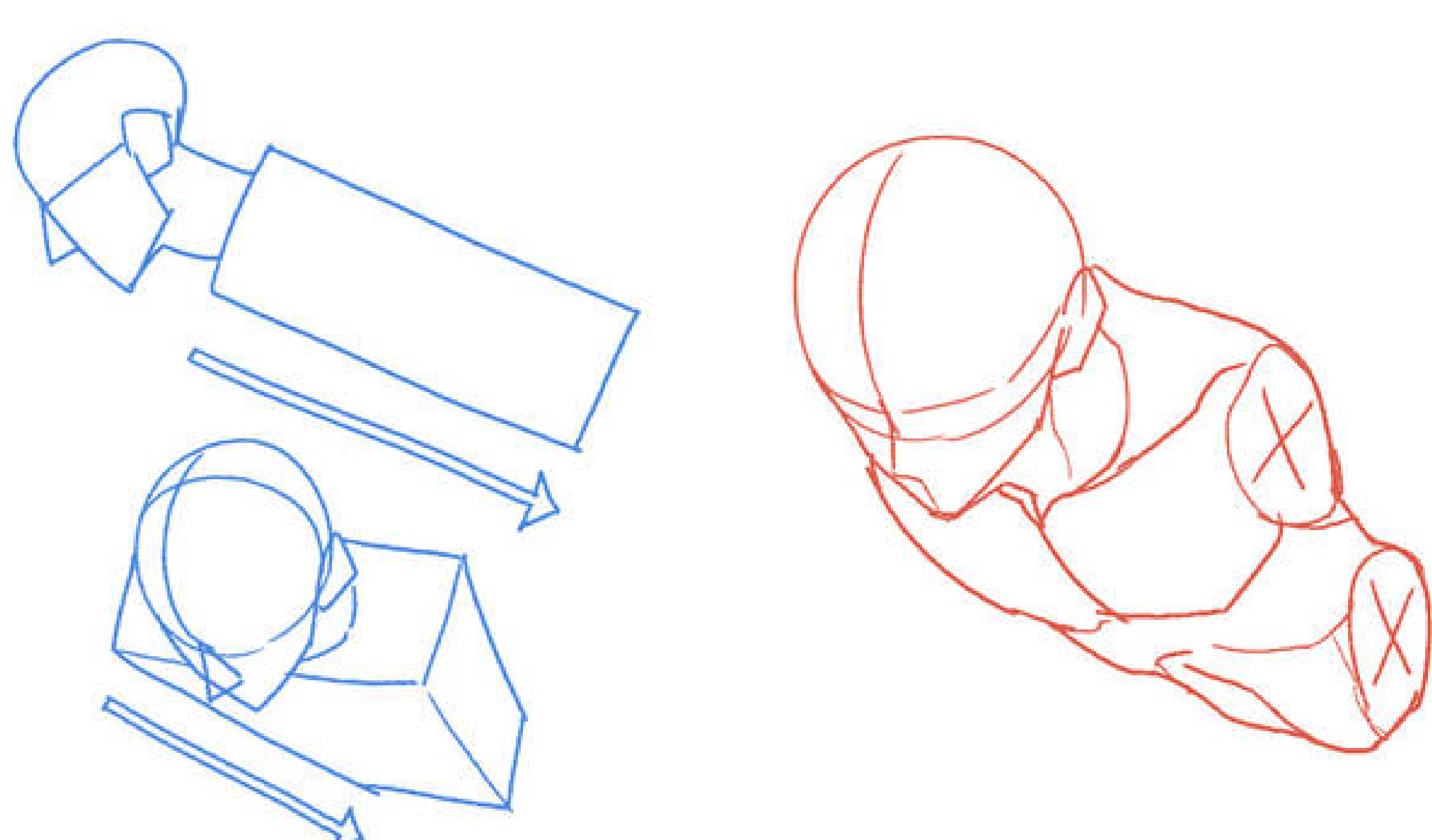


key point

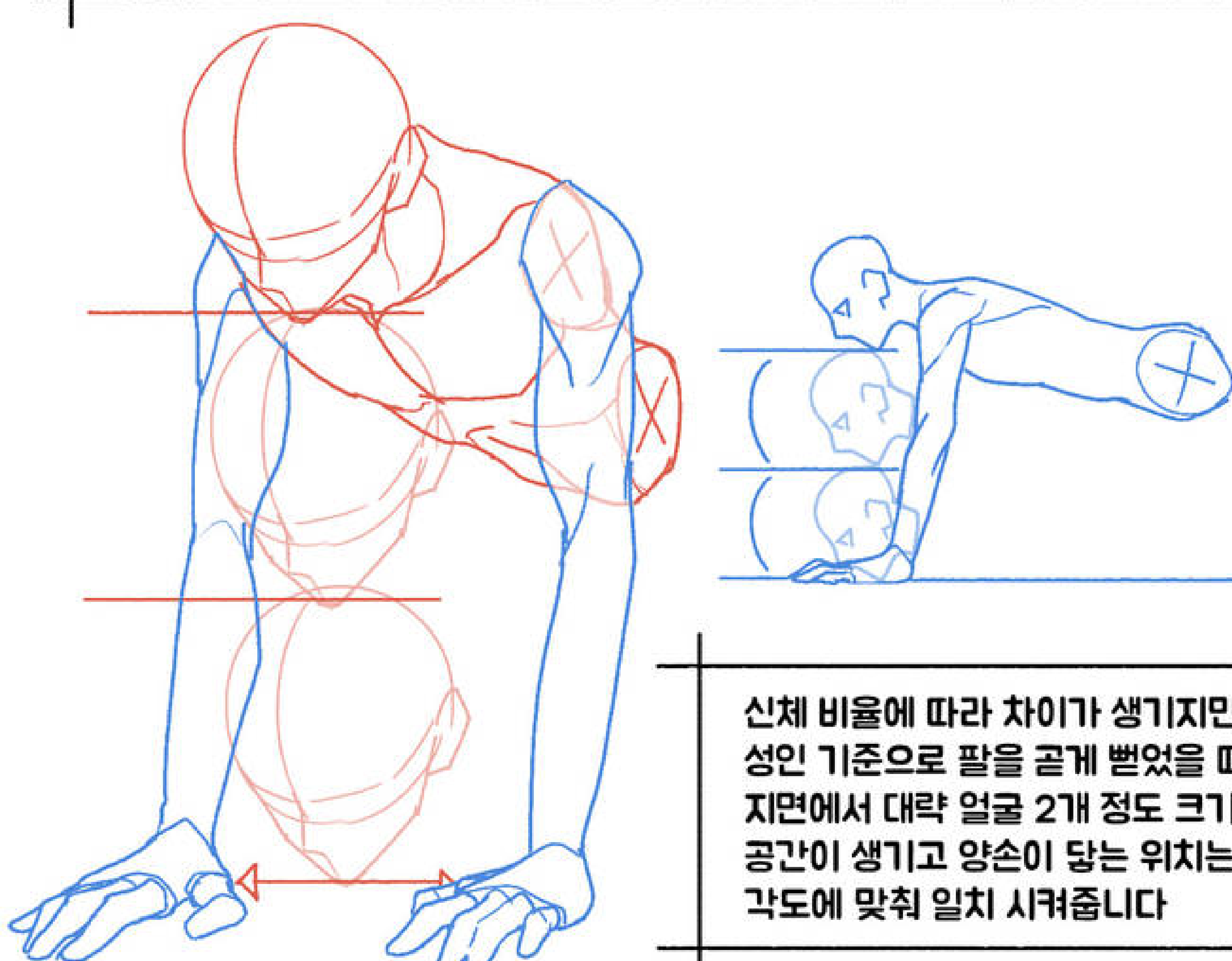
Q : 엎드려뻗친 자세를 그려주세요

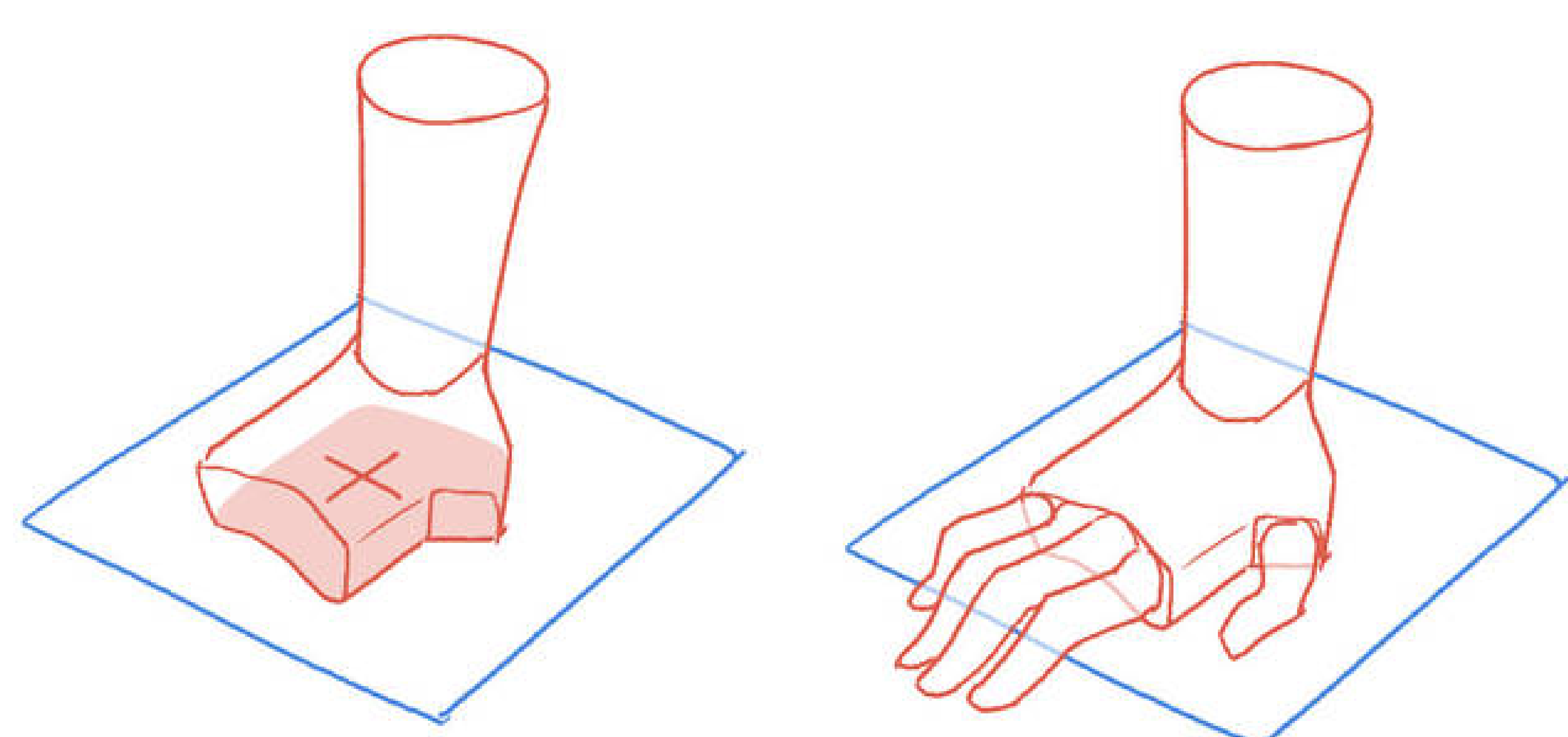


엎드려뻗쳐 자세에서 얼굴의 각도는 아래를
보거나 대각선 방향으로 보는 각도가 좋습니다

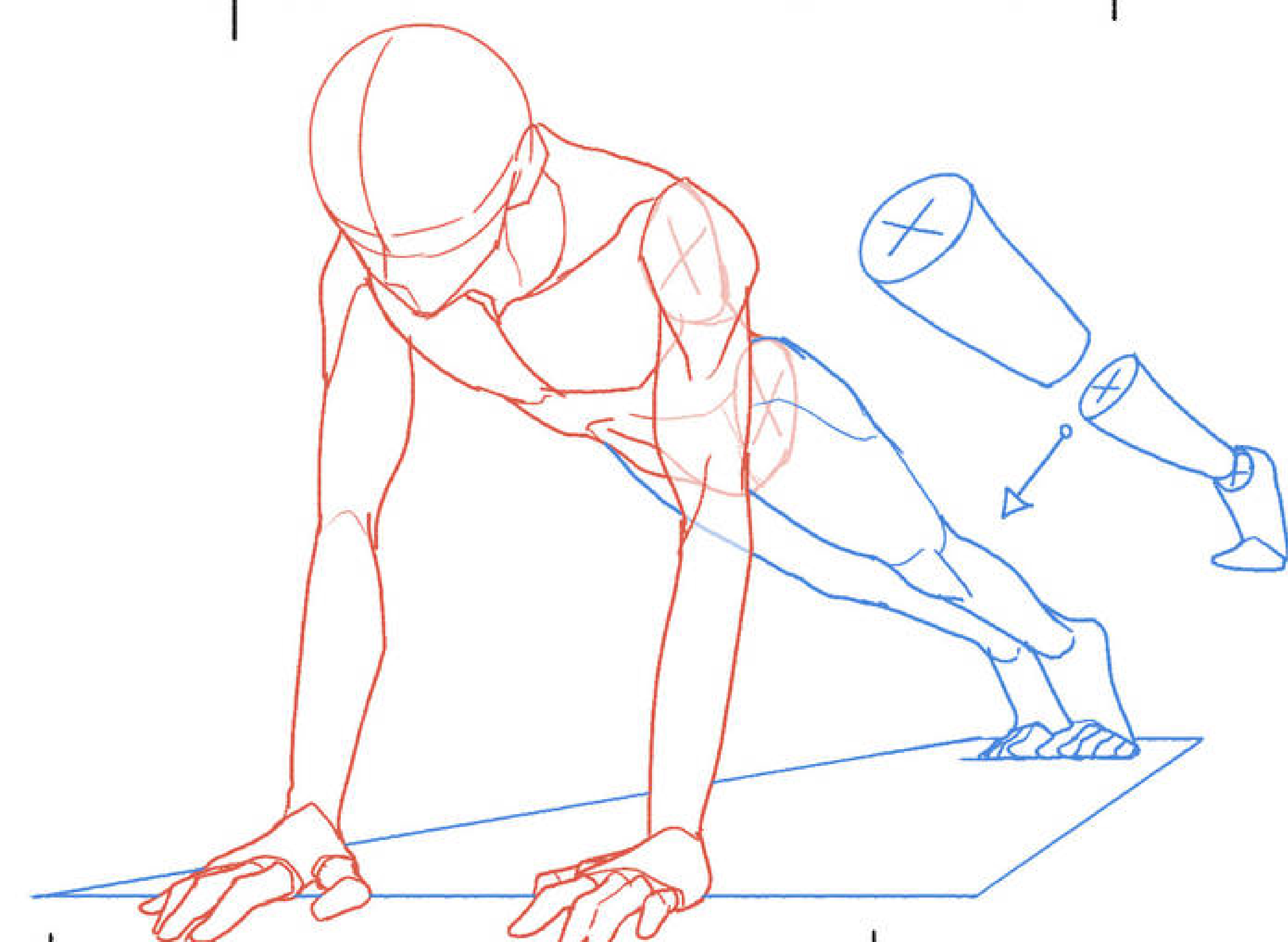


양팔로 몸을 지탱하고 상체는 곧게 뻗치면서 수평이 아닌 아래로 경사지게 됩니다

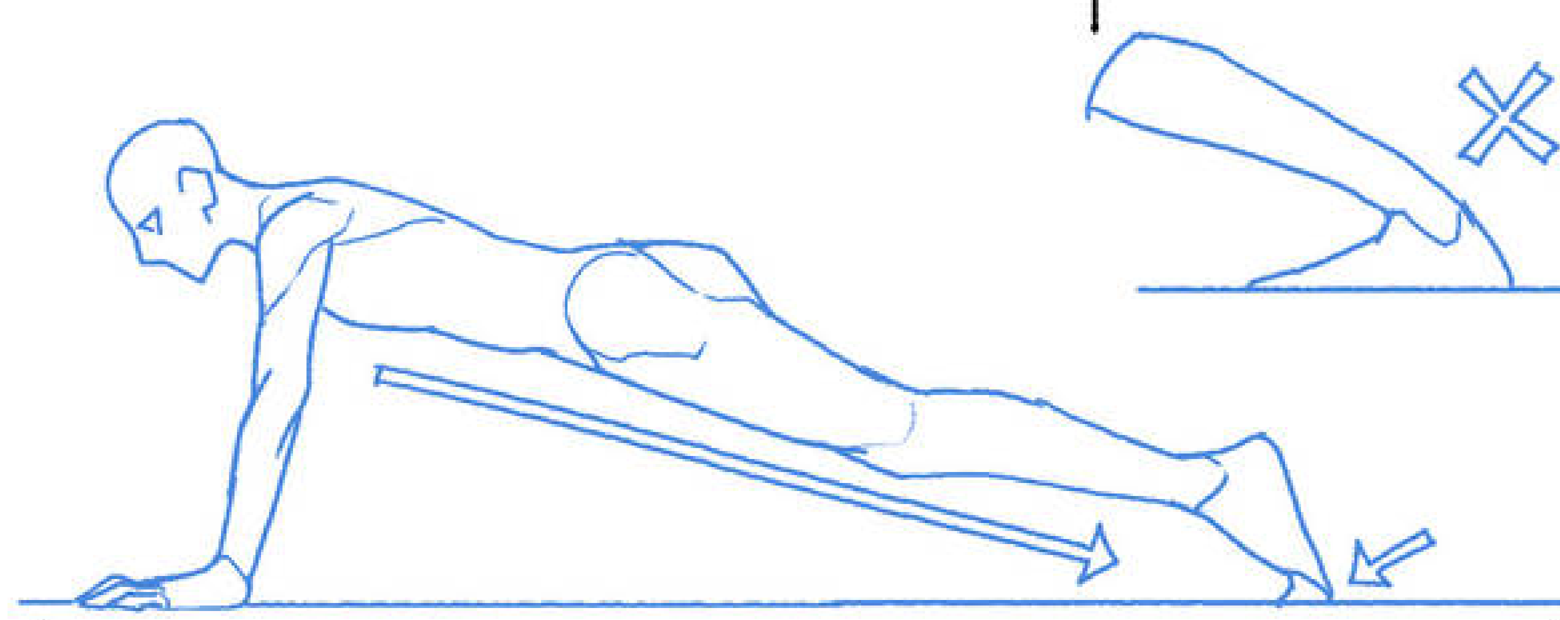




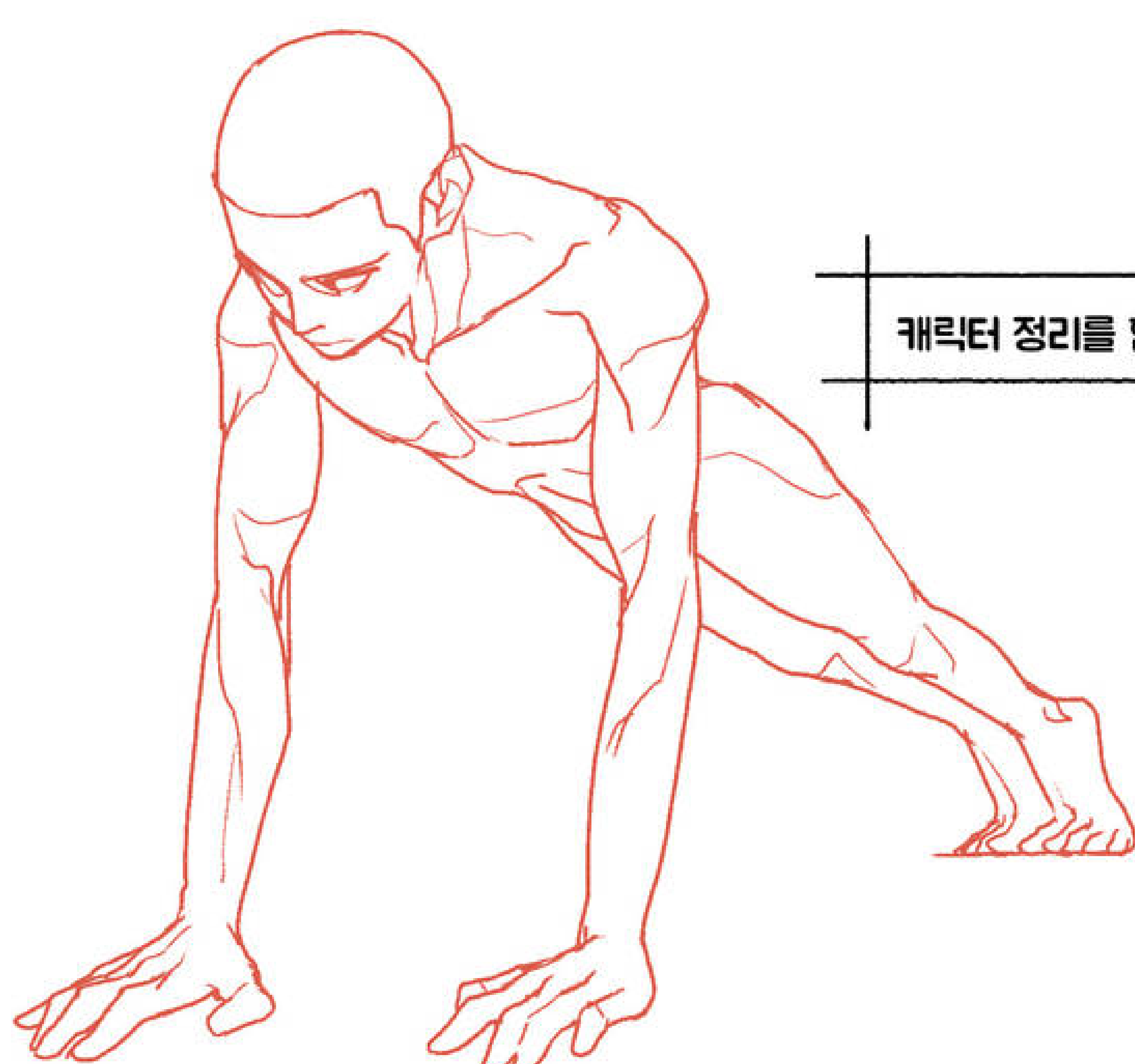
지면 각도에 맞춰 손바닥을 맞춰주고 손가락을 그려줍니다



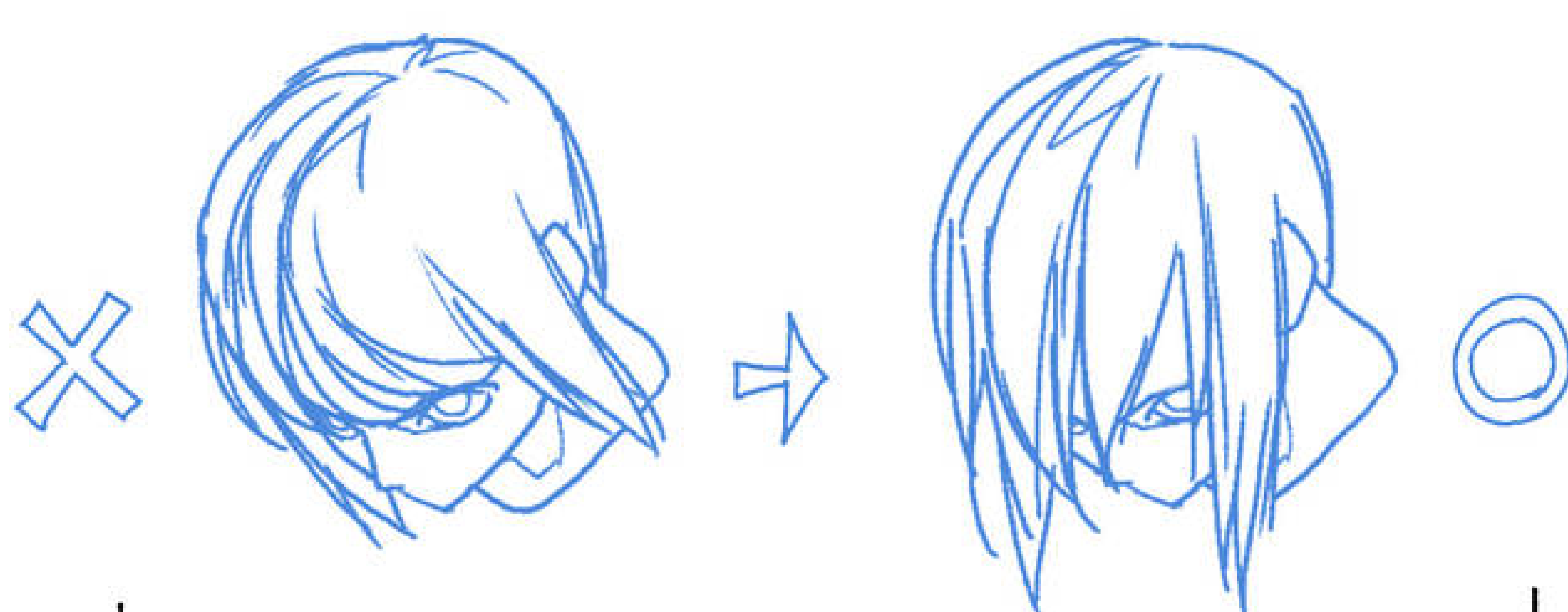
다리를 상체 각도와 맞춰 곧게 해주고 뒤쪽으로 향하는
다리에 투시를 줘서 생각한 지면 투시와 맞춰 줍니다



손과 다르게 발바닥은 전체가 아닌 발끝으로만 지탱하게 만들어 줍니다



캐릭터 정리를 합니다



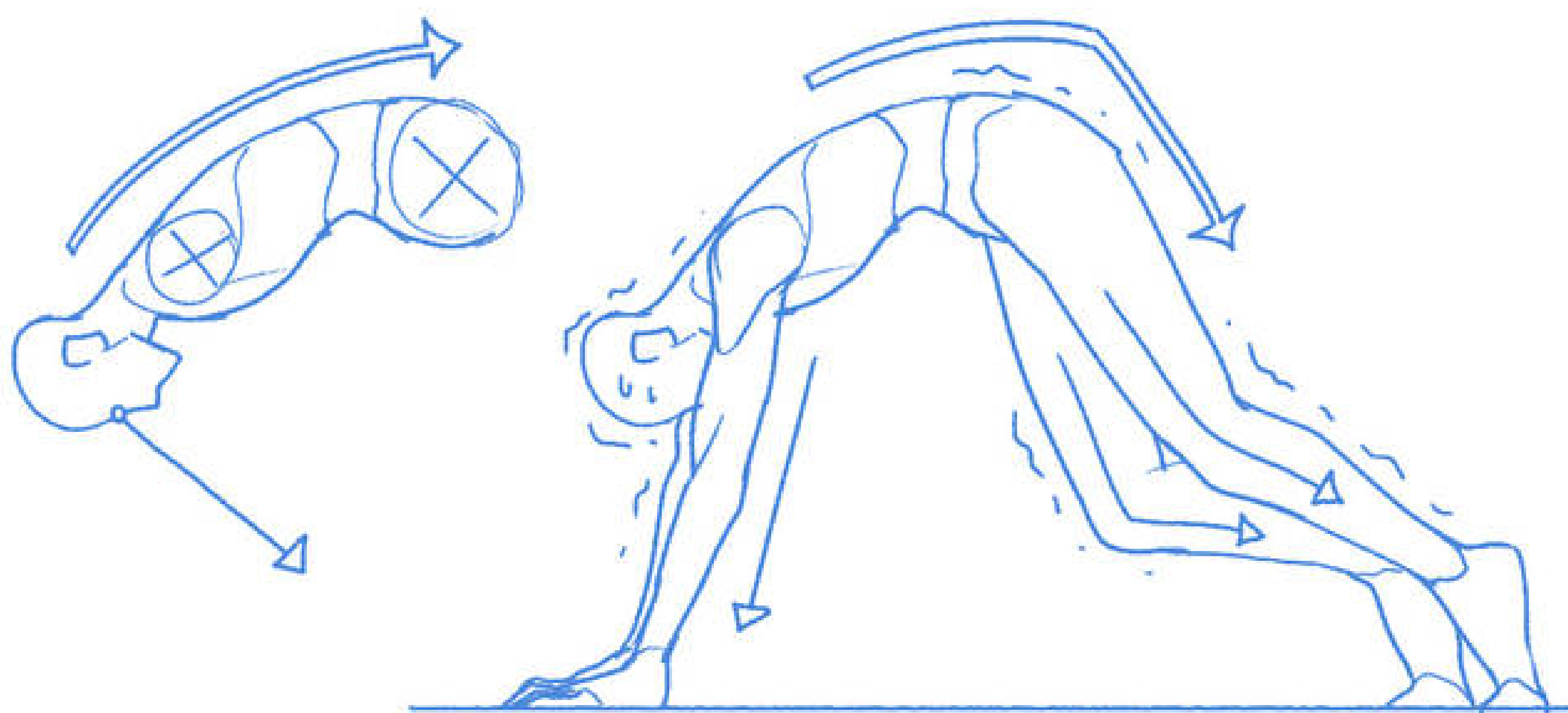
중력 원리로 머리카락의 길이가 길 경우 흐름이 아래로 향하게 해줍니다





옷 역시 아래로 흘러내리고
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



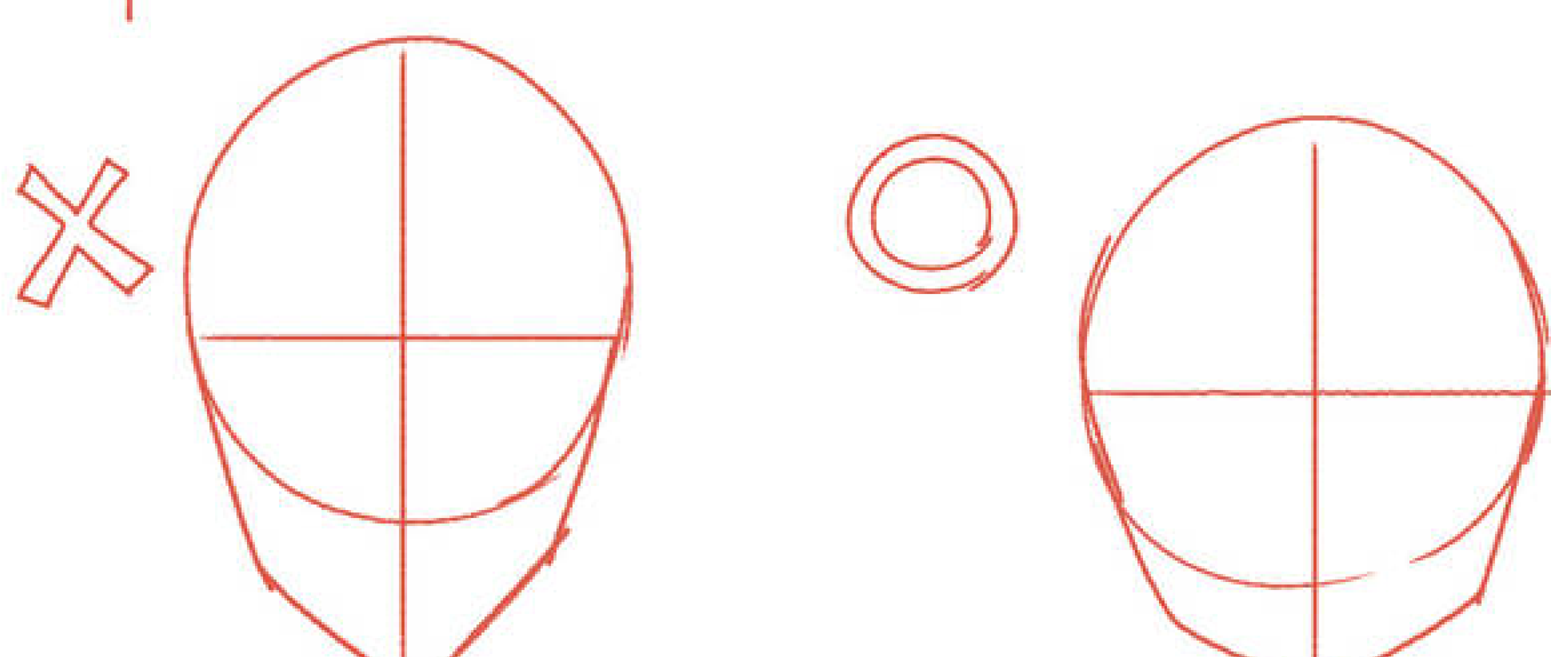
시선은 발 쪽으로 향하고
엉덩이를 위로 솟게 합니다
다리를 살짝 구부려 주면
힘들어하는 엎드려뻗쳐
자세로 그려집니다



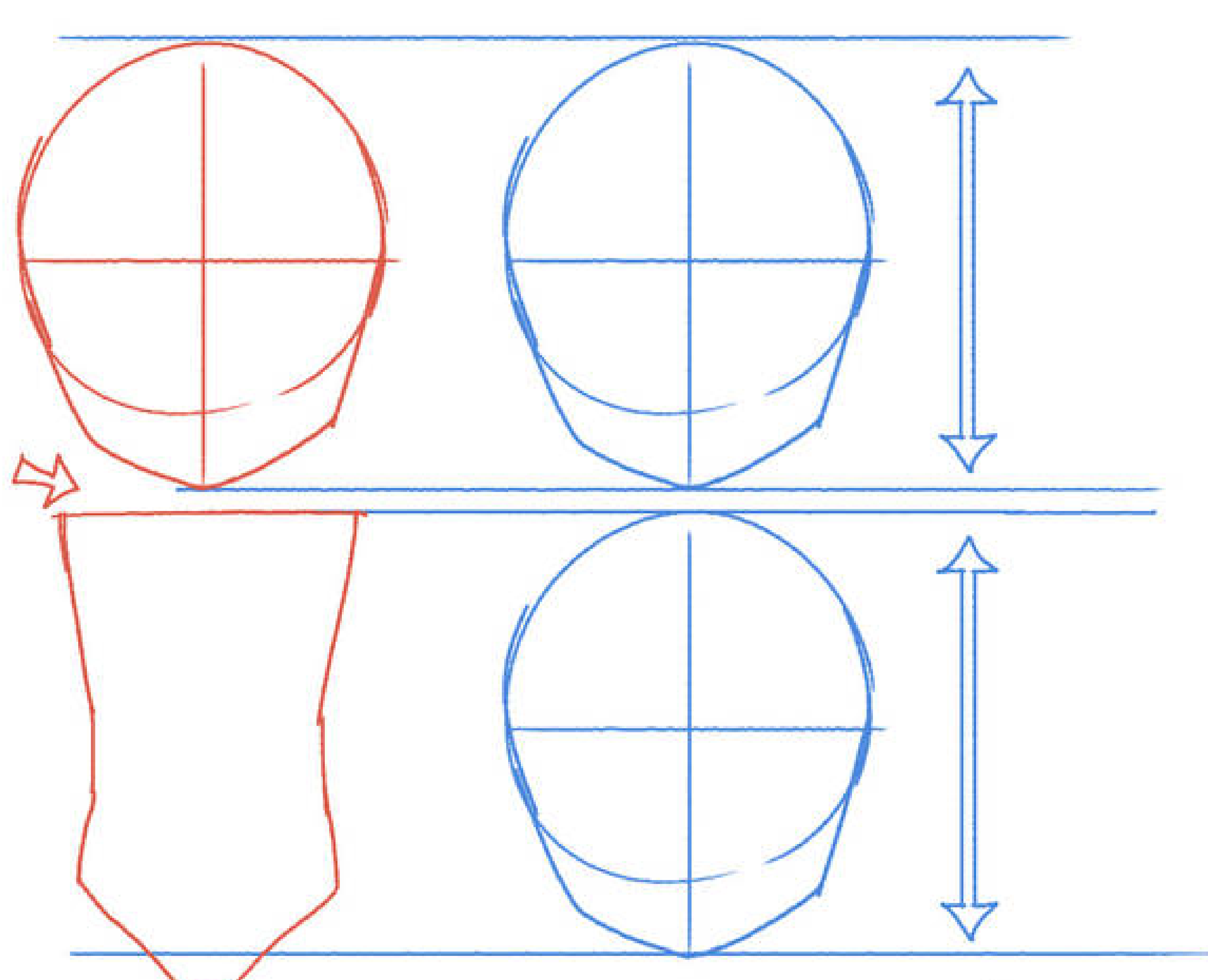
key point

Q : 아이 캐릭터 평균적인 비율을 알려주세요

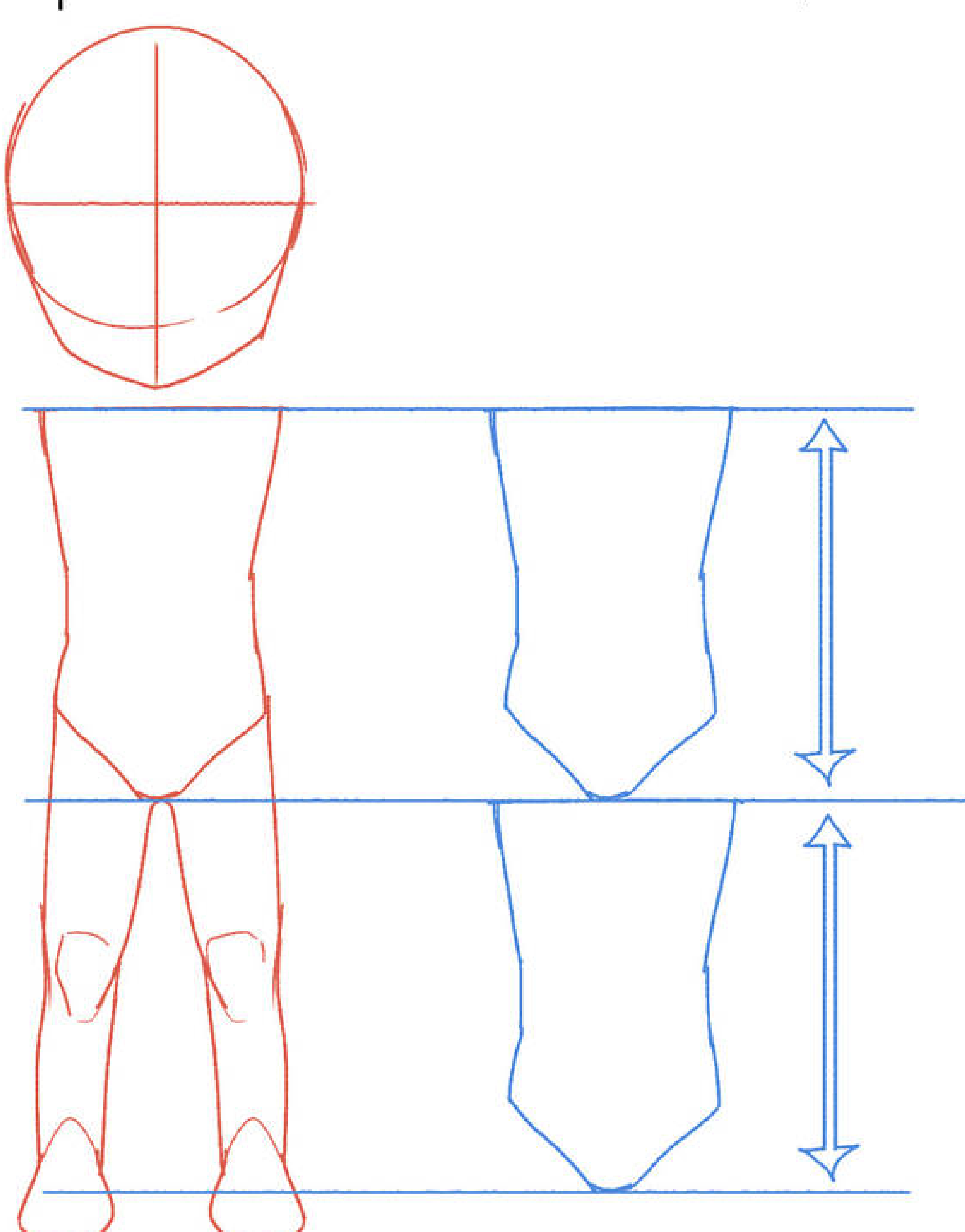
연재된 66화 초등학교 6학년 캐릭터 인체 비율을 참고하면 좋습니다



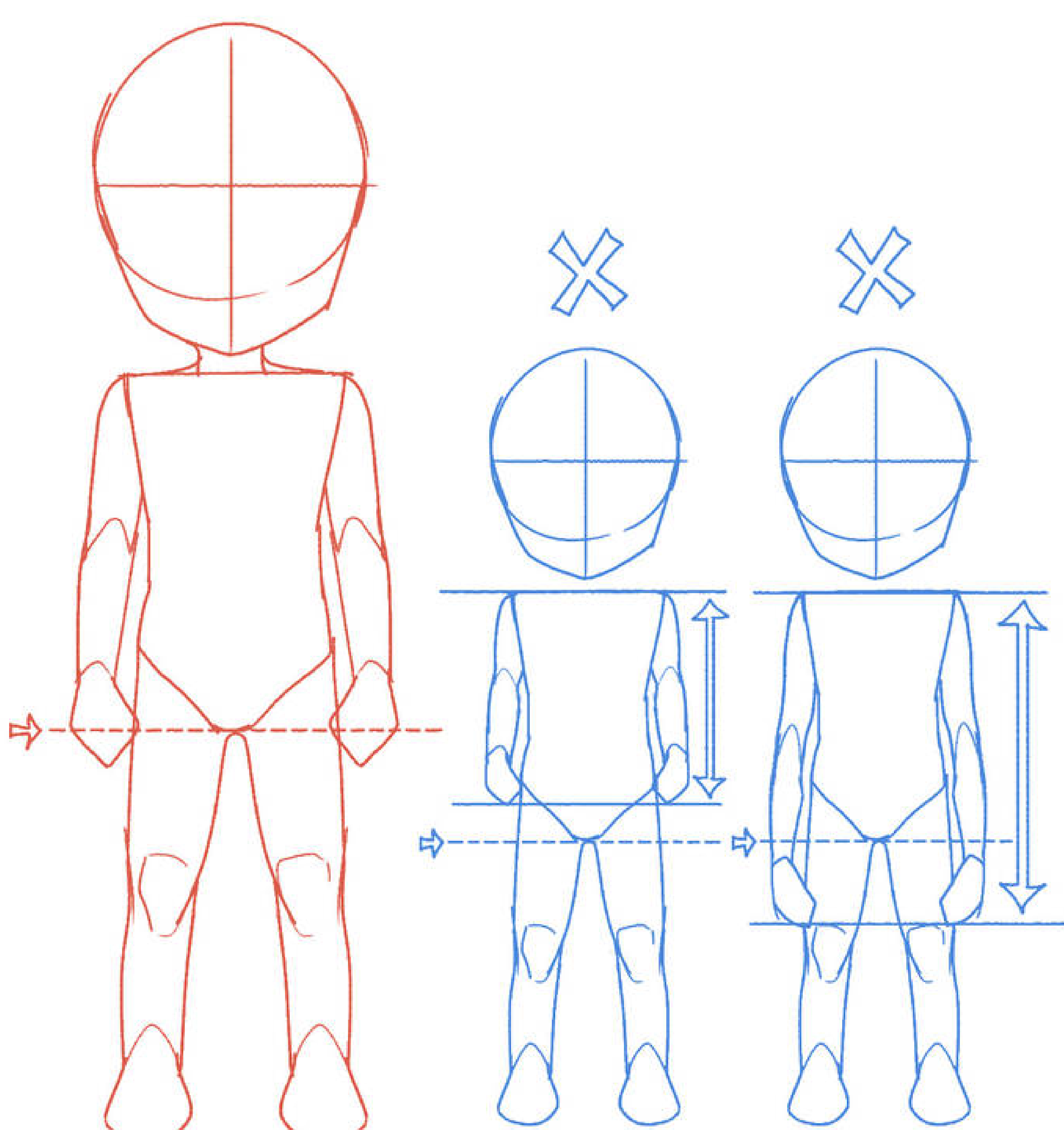
아이의 얼굴형은 납작하고 동그랗게 만들어 그려야 합니다



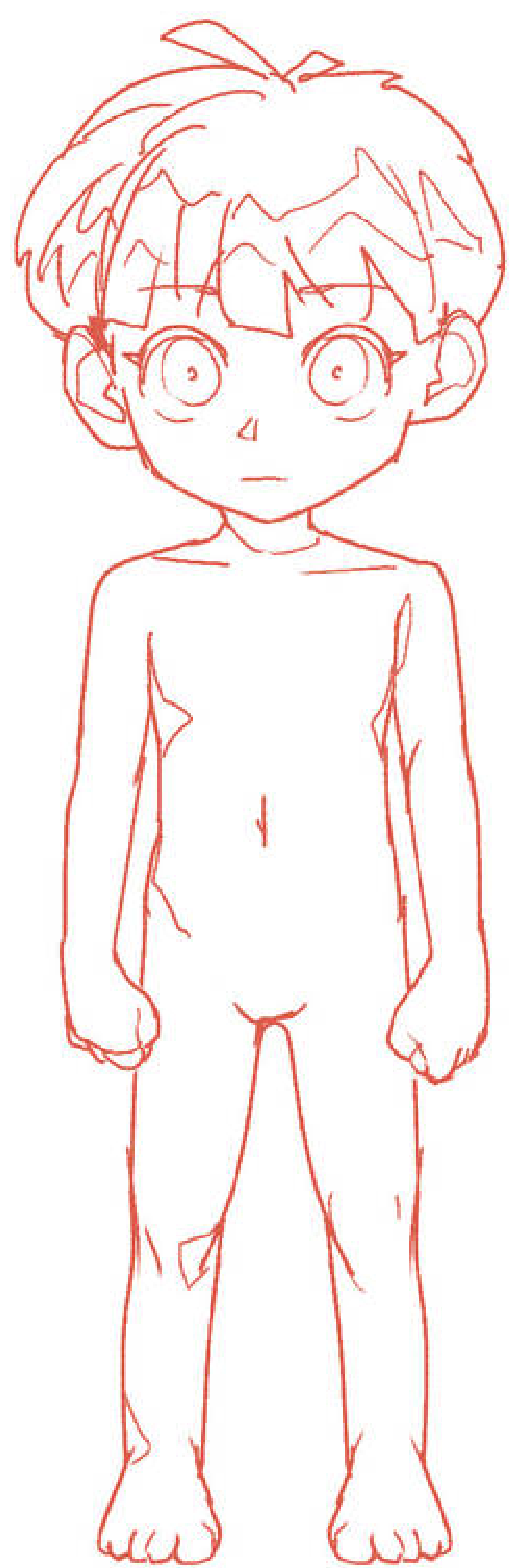
상체의 크기는 얼굴보다 조금 더 크게 그려주면 되고
목의 길이를 고려해 살짝 떼고 상체를 그립니다

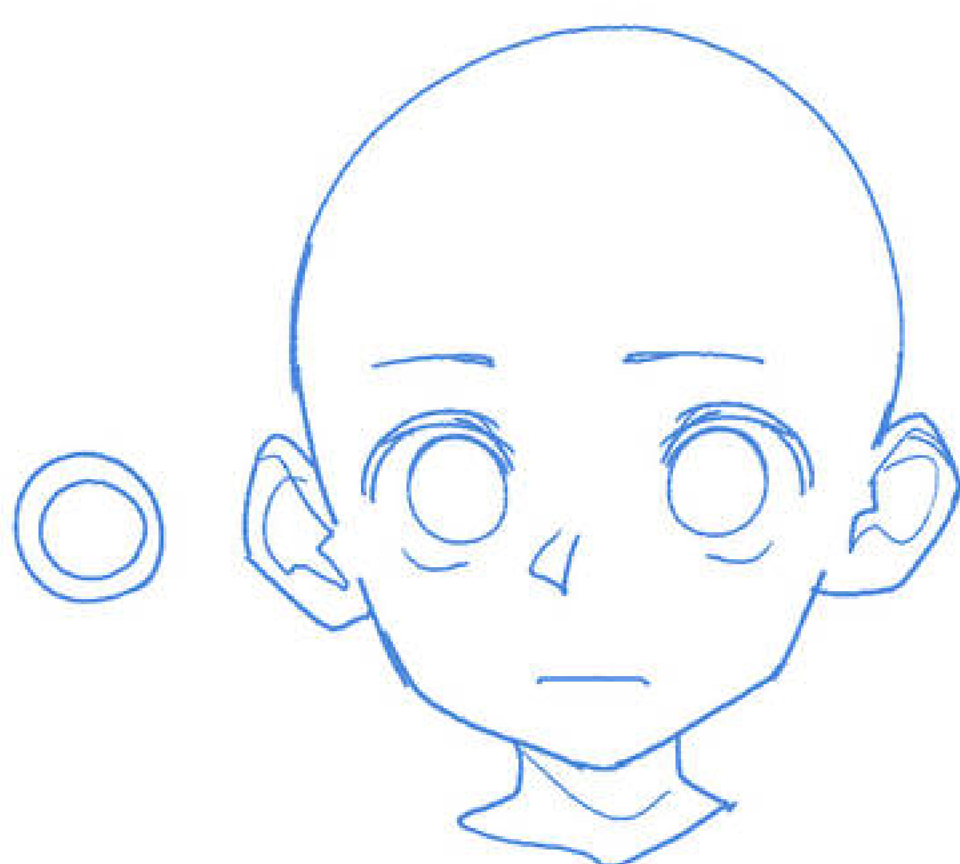


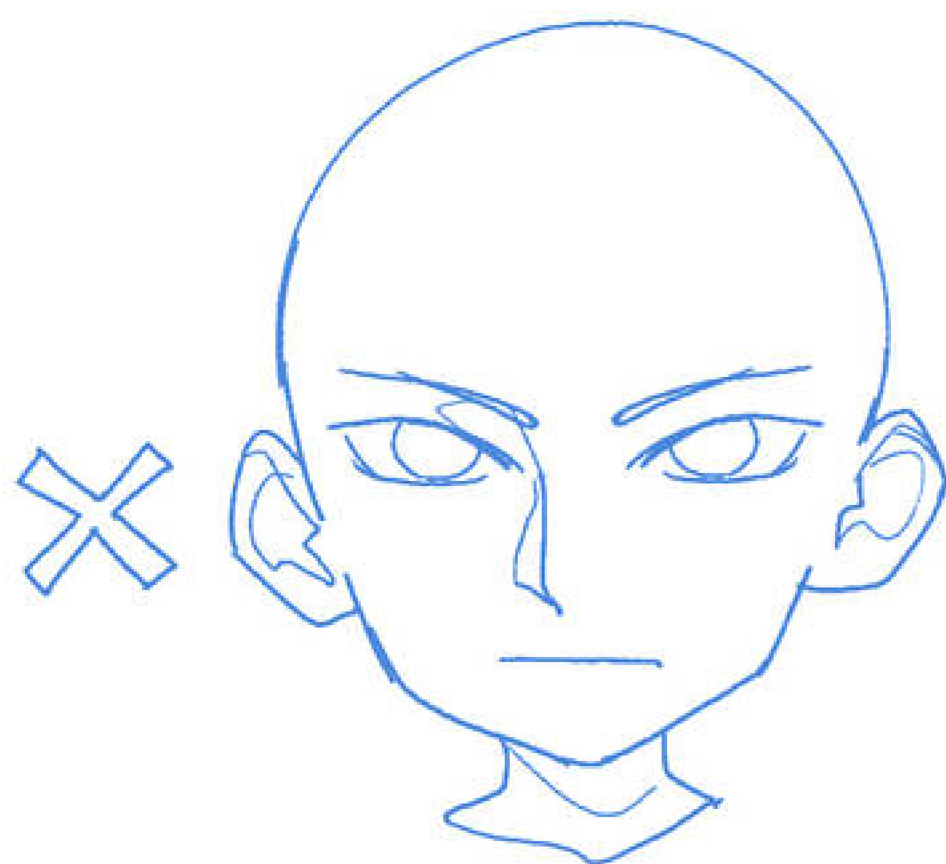
다리 길이는 상체 길이와 비슷한 정도로 지면에 닿는 부분에 맞춰 측정하고 그려줍니다



팔의 길이는 가랑이 근처에 맞춰 그립니다 가랑이와 멀어지면서
팔이 너무 짧거나 너무 길지 않게 유의하면서 그려줍니다







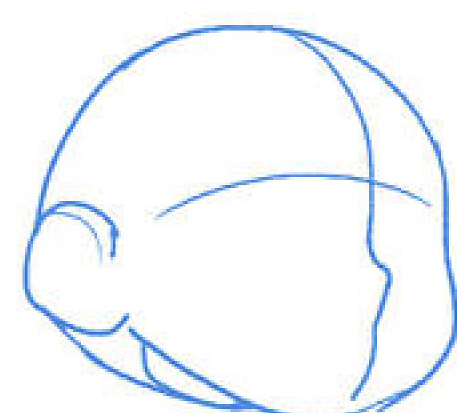
캐릭터 정리 및 묘사를 진행하고 눈, 코, 입
표현 시 성숙하게 그려지지 않도록 주의합니다





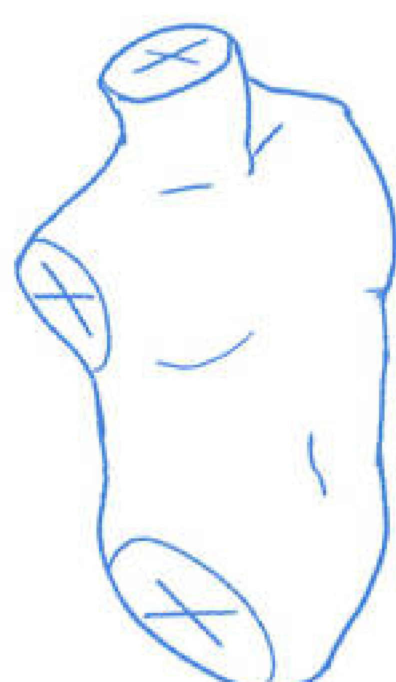
아이 체형에 어울리는 옷을 그려주고 선을 정리하며 마무리합니다

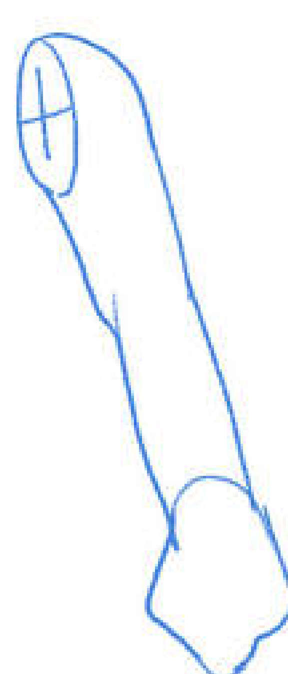
타코작가의 알아두면 좋다!!













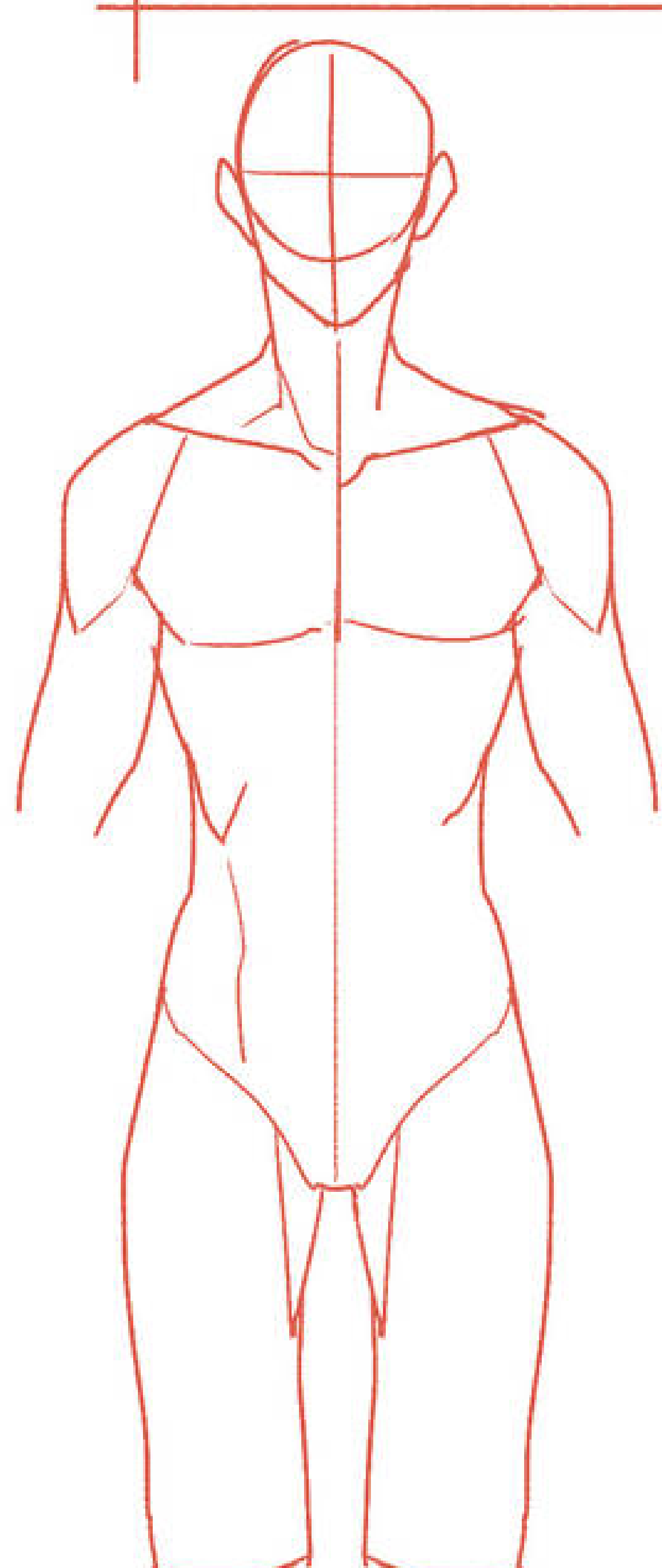
각이 지거나 관절이 도드라지면
아이처럼 보이는 요소가 사라지니
부드럽게 그려주도록 합니다



key point

Q : 외투 주머니에 손 넣은 모습을 그려주세요

131화에 연재된 바지 주머니에 손 넣었을 때를 참고하면 좋습니다



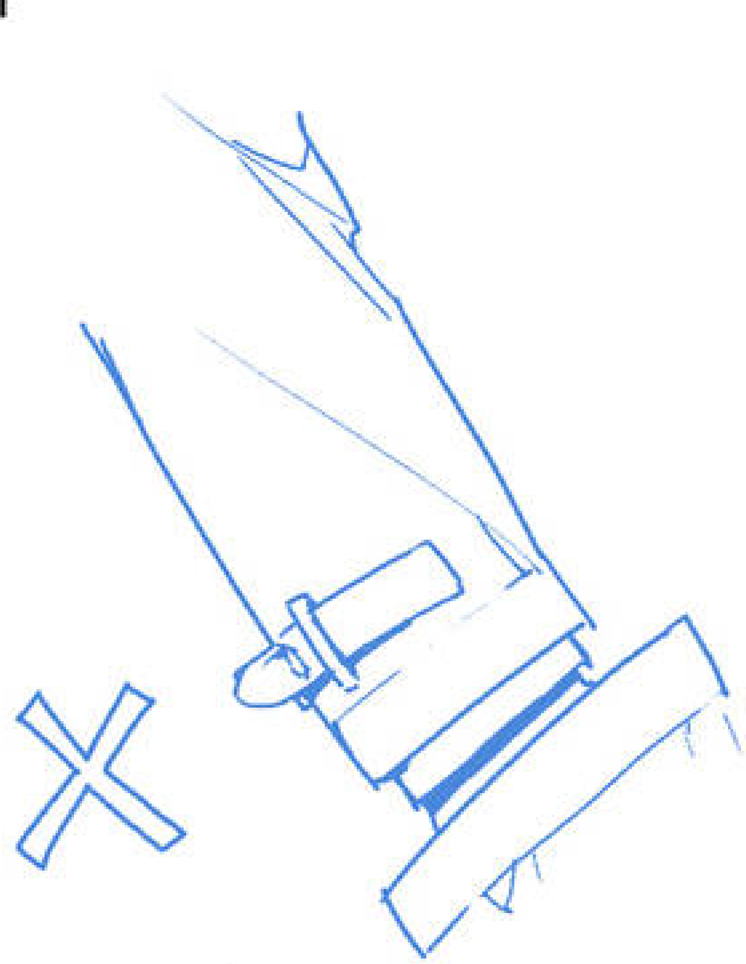


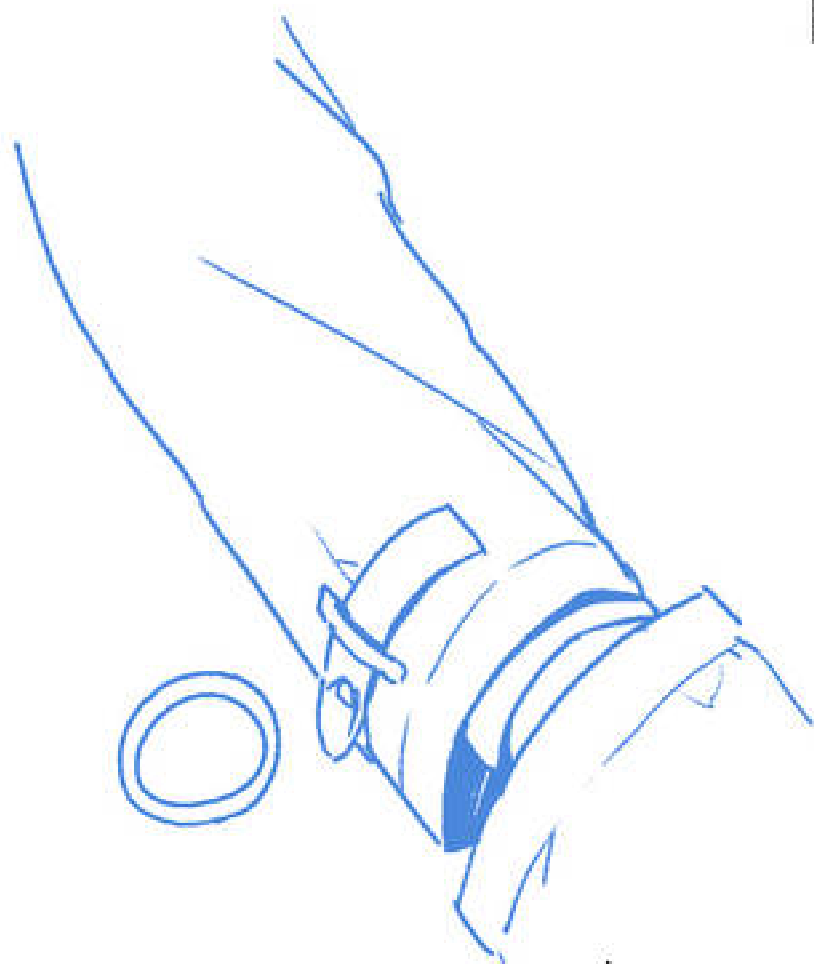
캐릭터 인체에 맞춰 외투를 디자인합니다



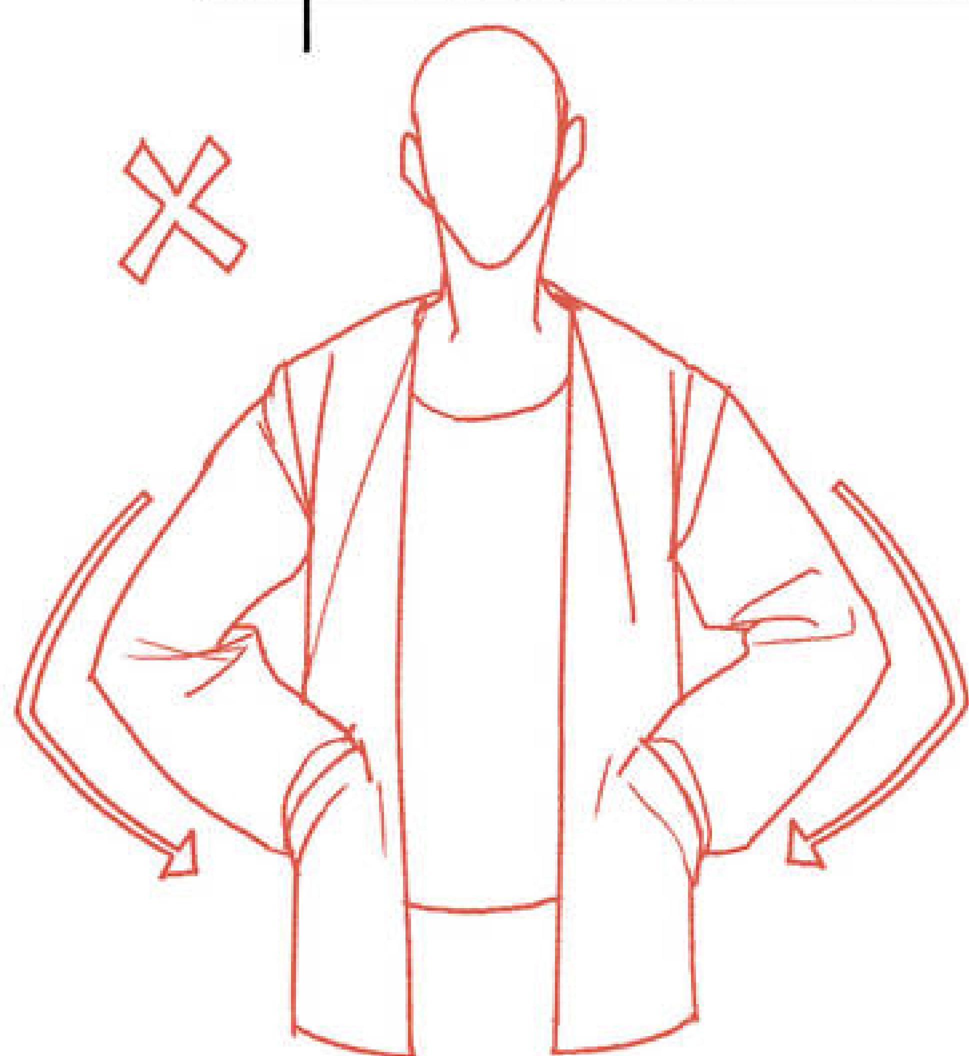


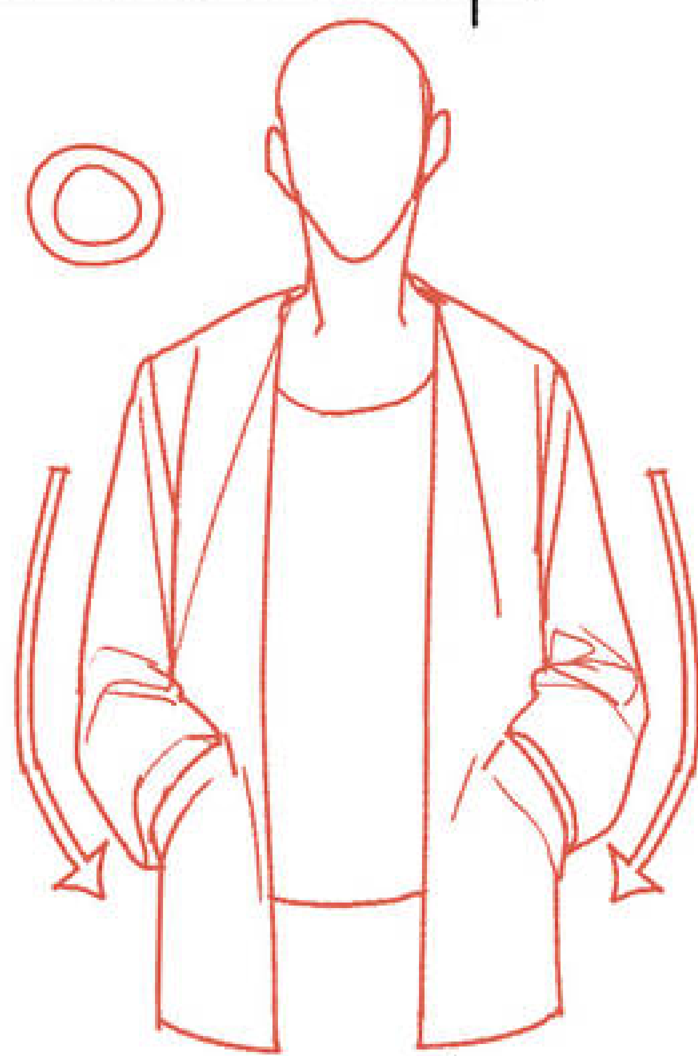
허리나 골반 사이에 주머니 위치를 정하고 팔을 꺾어 주머니에 손을 넣어줍니다



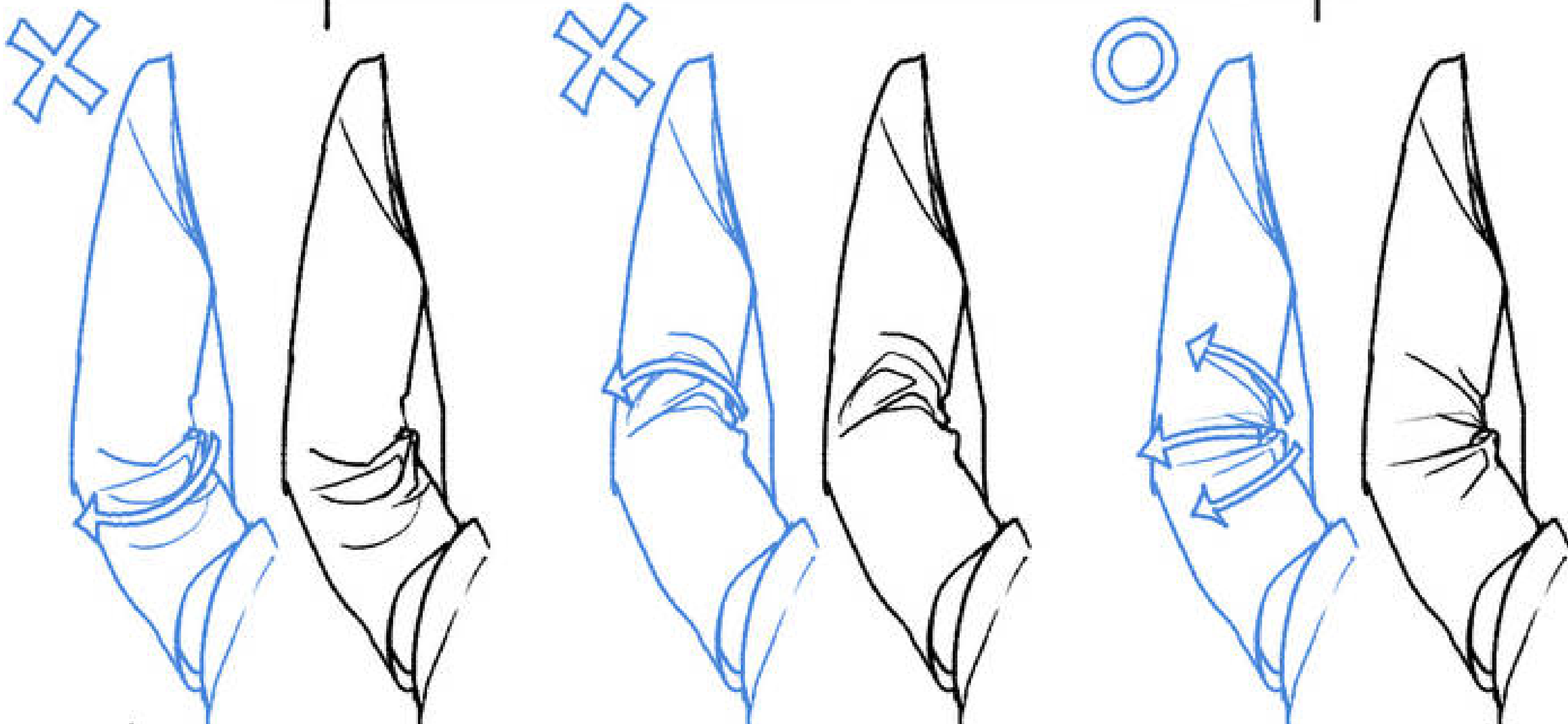


팔이나 주머니 표현은 입체적인 각도로 그려줘야 합니다





외투에 손을 넣을 때 팔은 너무 벌어지지 않게 그립니다



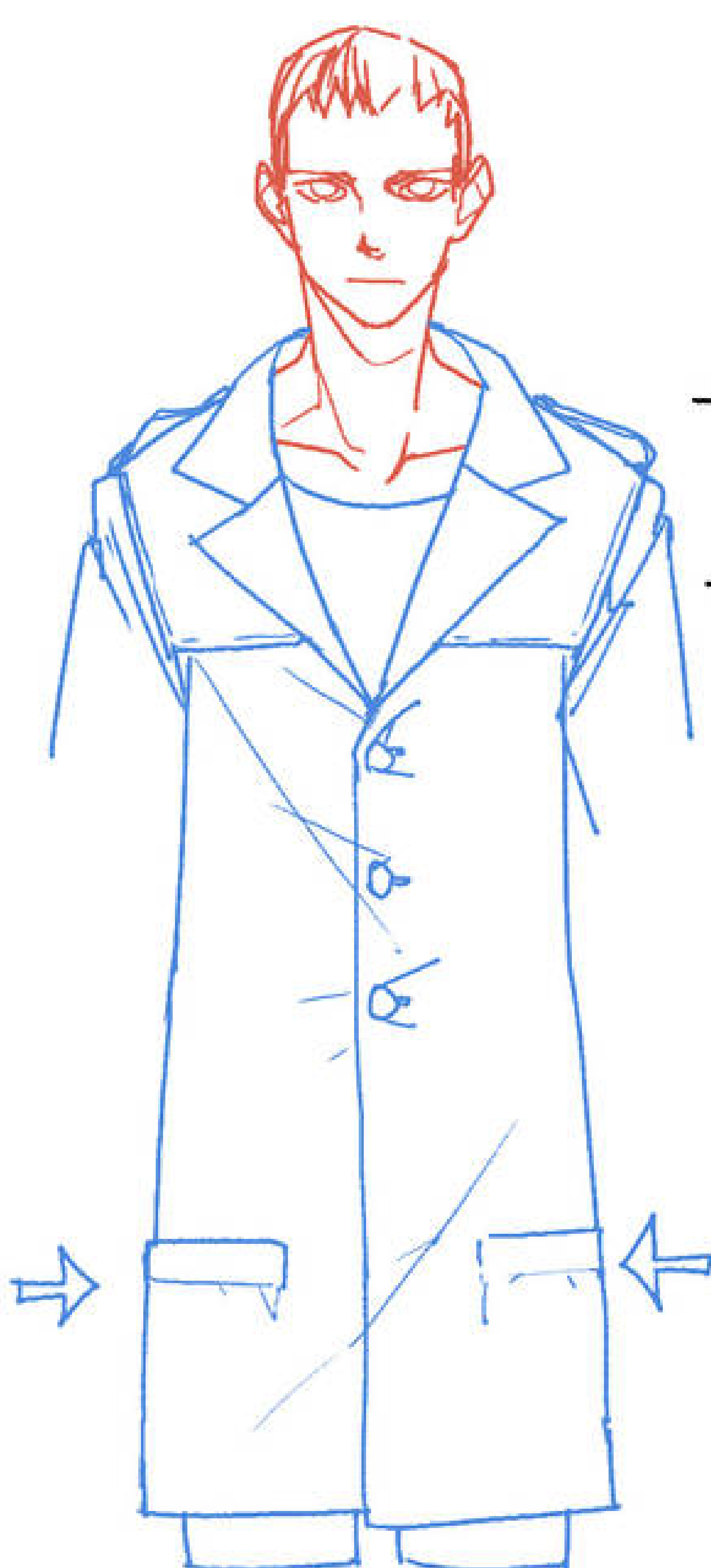
팔이 꺾이면서 접히는 옷의 주름은 한쪽 방향으로만 흐르지 않게 주의합니다

외투에 주머니 위치를 위쪽으로 올려 응용해봅니다

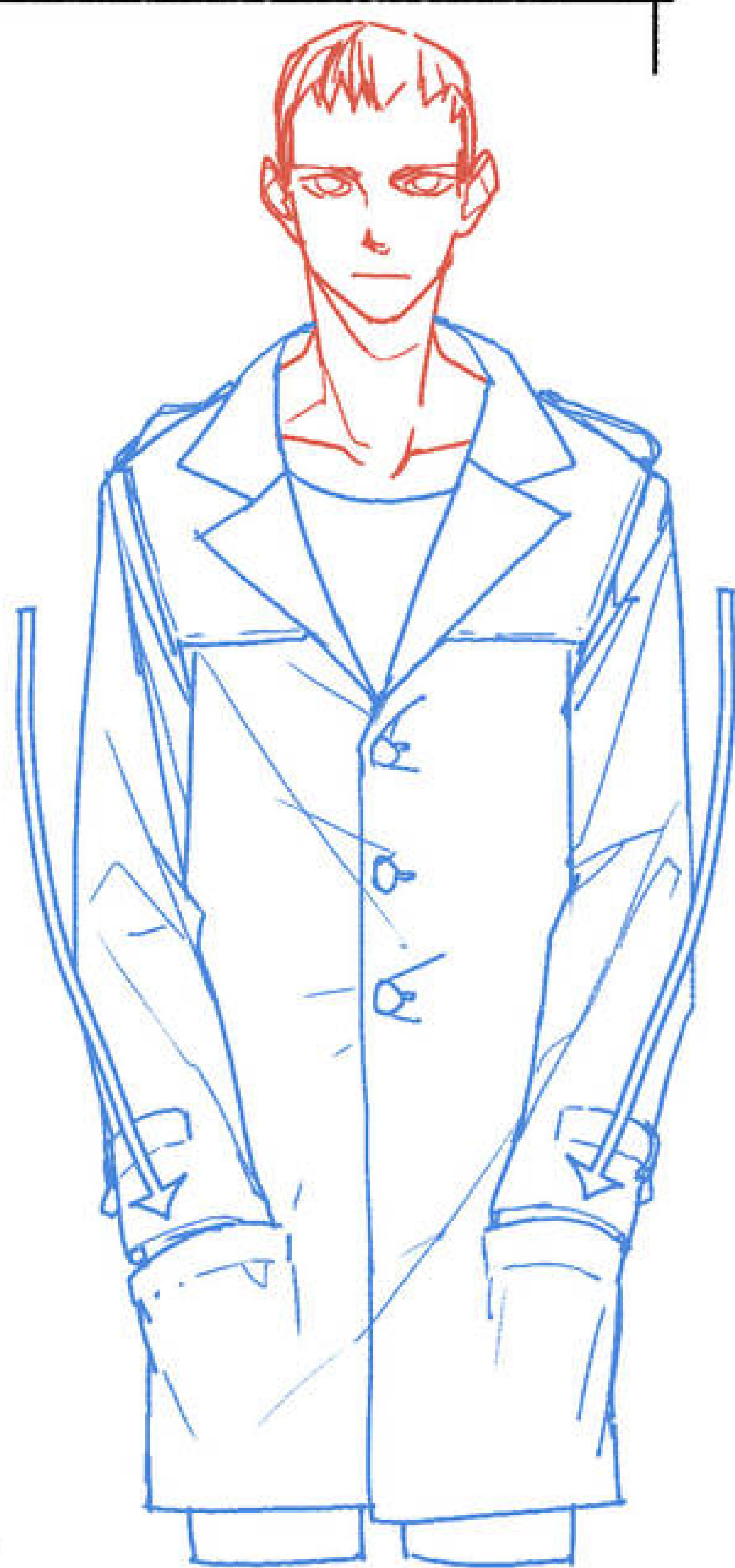




주머니가 위에 있을 경우 팔꿈치가
바깥쪽으로 향하면서 팔이 벌어지게 됩니다

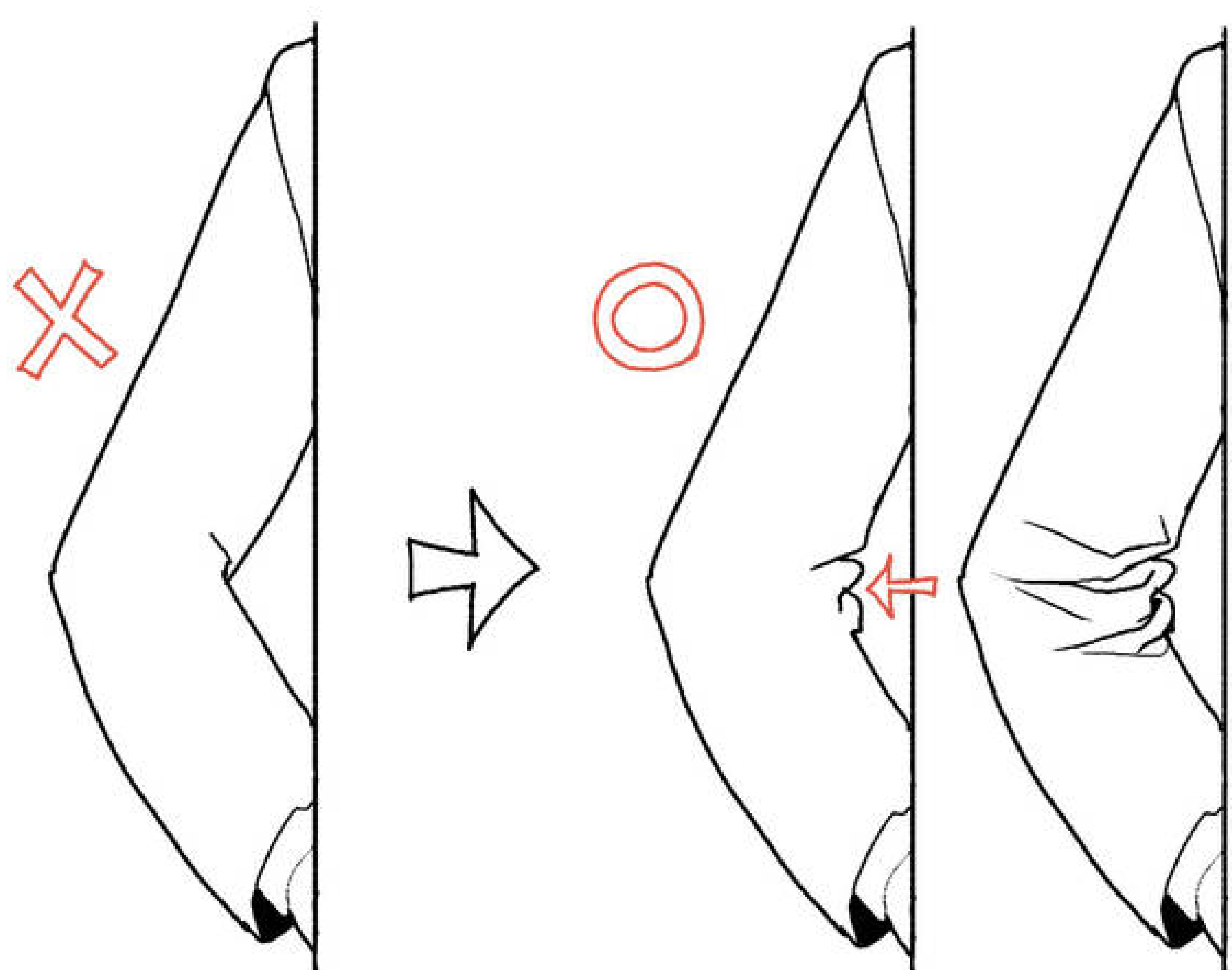


외투에 주머니 형태를 바꾸고 위치를
아래쪽으로 내려 응용해봅니다



주머니가 아래에 있어 팔은
옆구리에 붙이고 편 상태에서
몸 앞쪽으로 나오게 됩니다

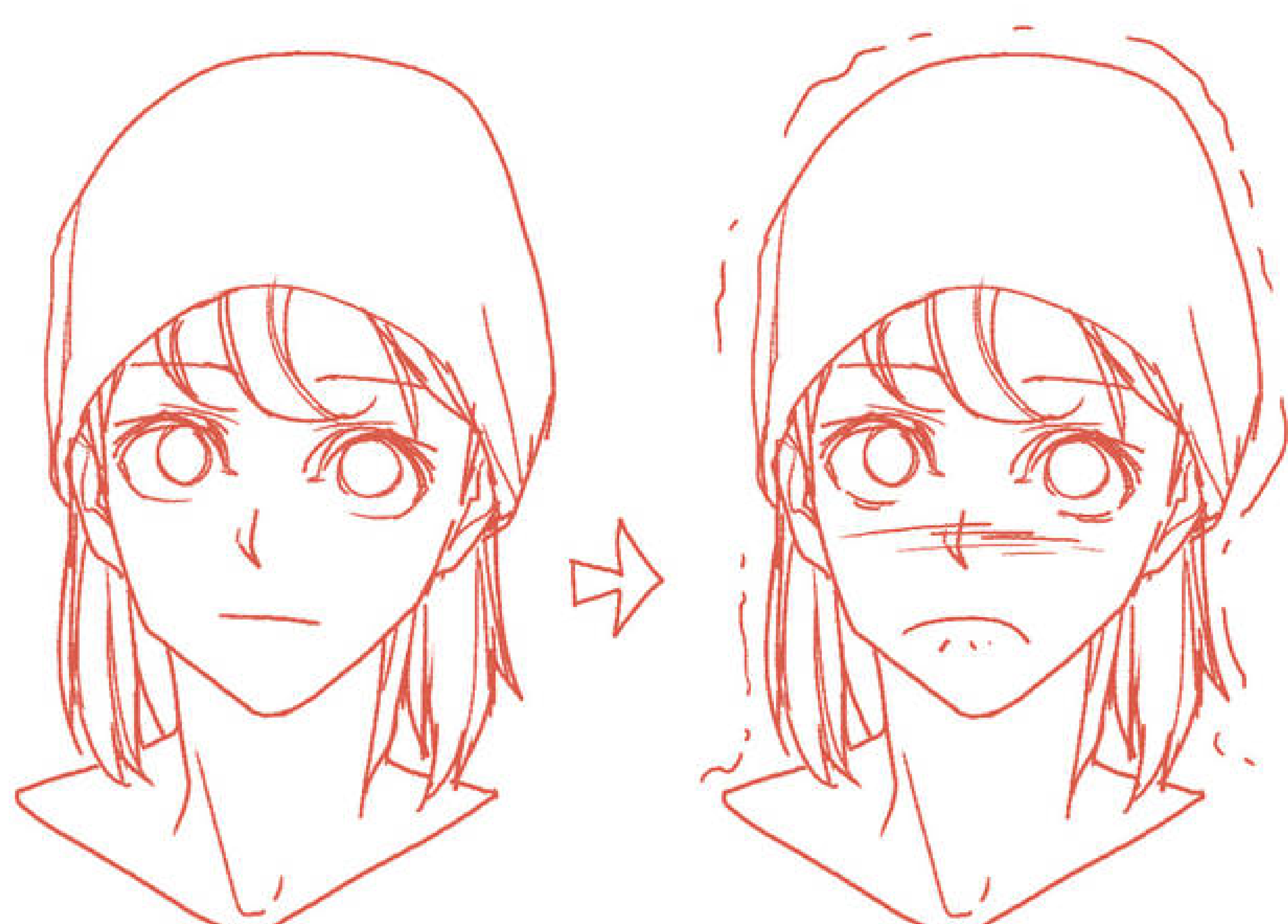
타코작가의 알아두면 좋다!!



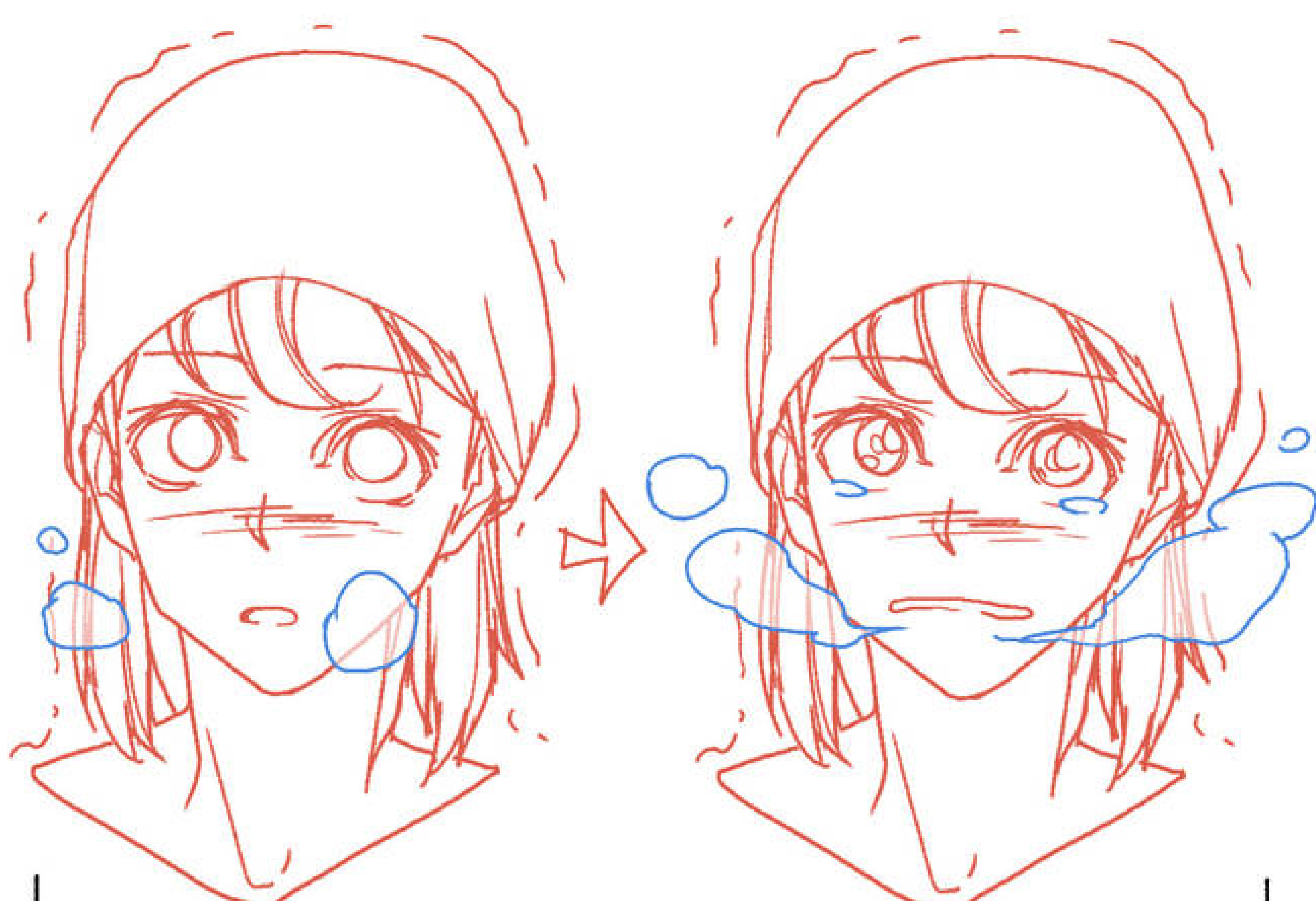


key point

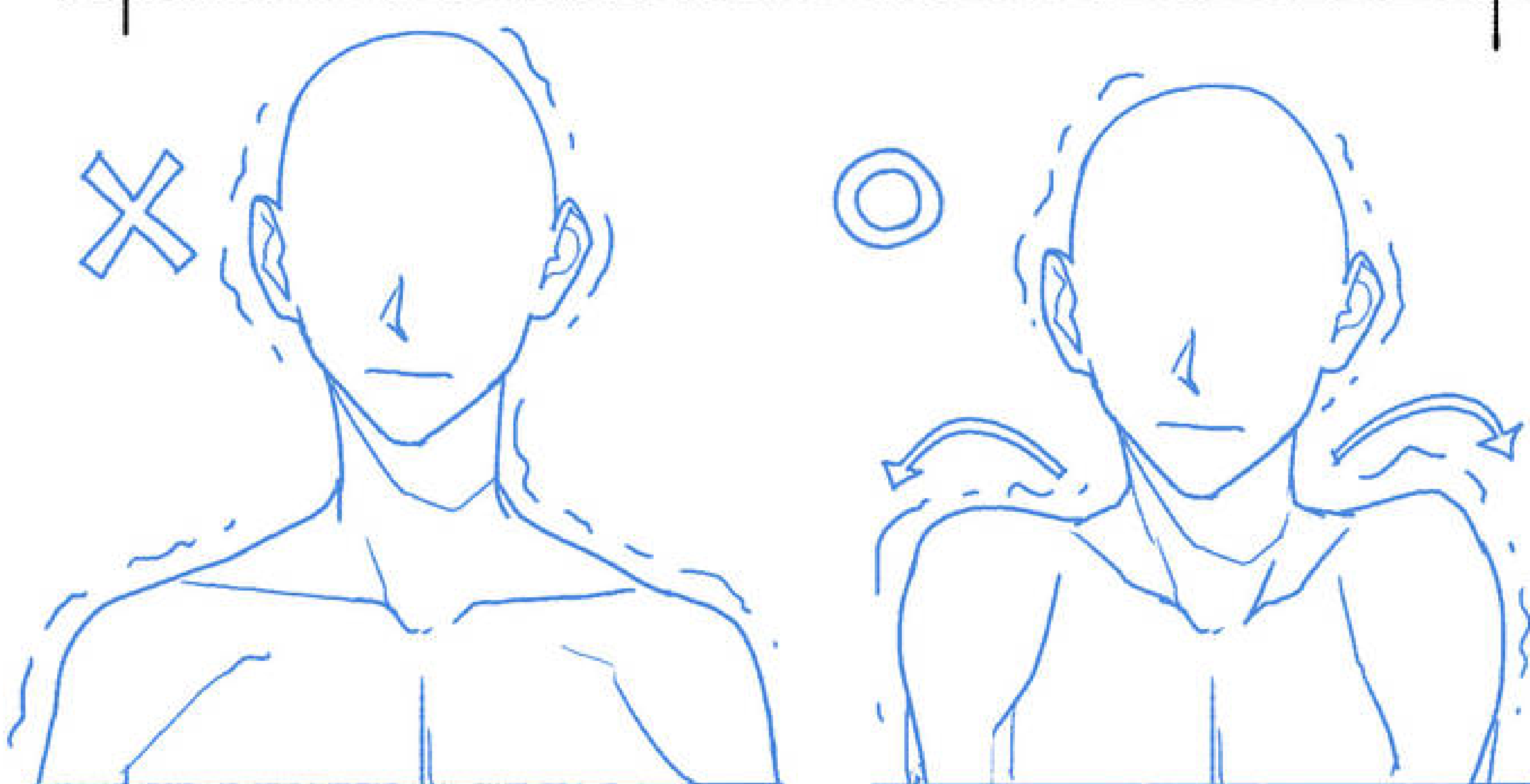
▌Q : 추워하는 모습 표현은 어떻게 그리나요



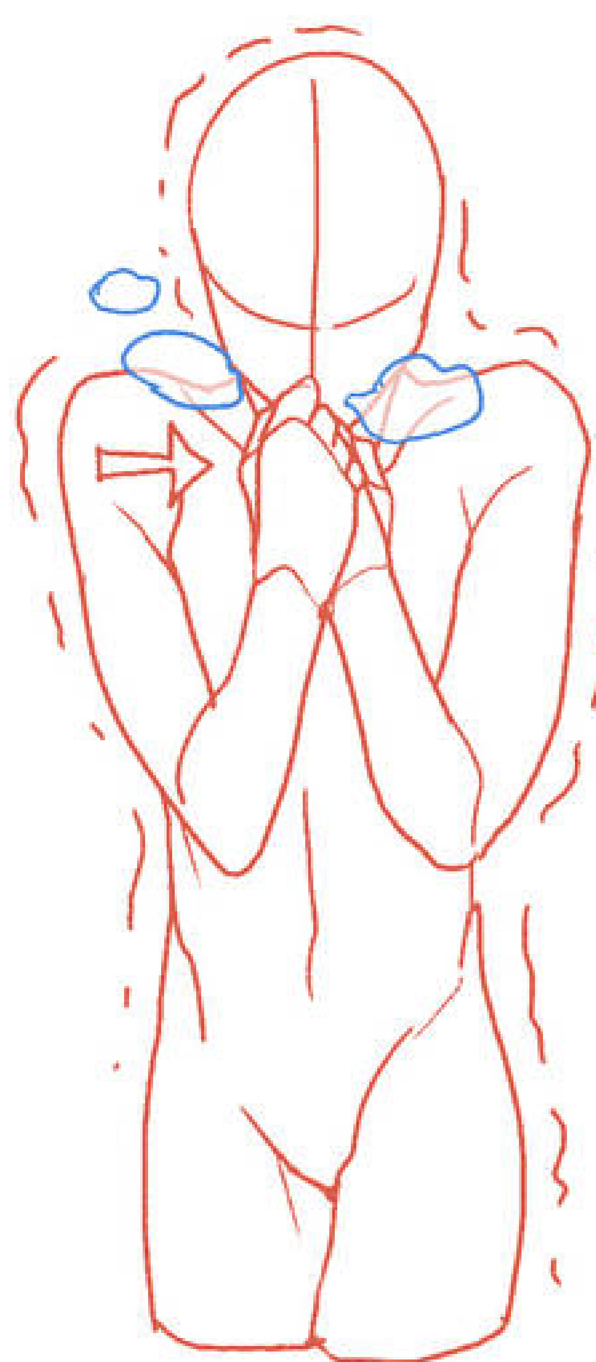
추울 때 얼굴에 변화를 주면 좋습니다 코끝이 빨개지고 덜덜 떠는 효과를 만들어 줍니다



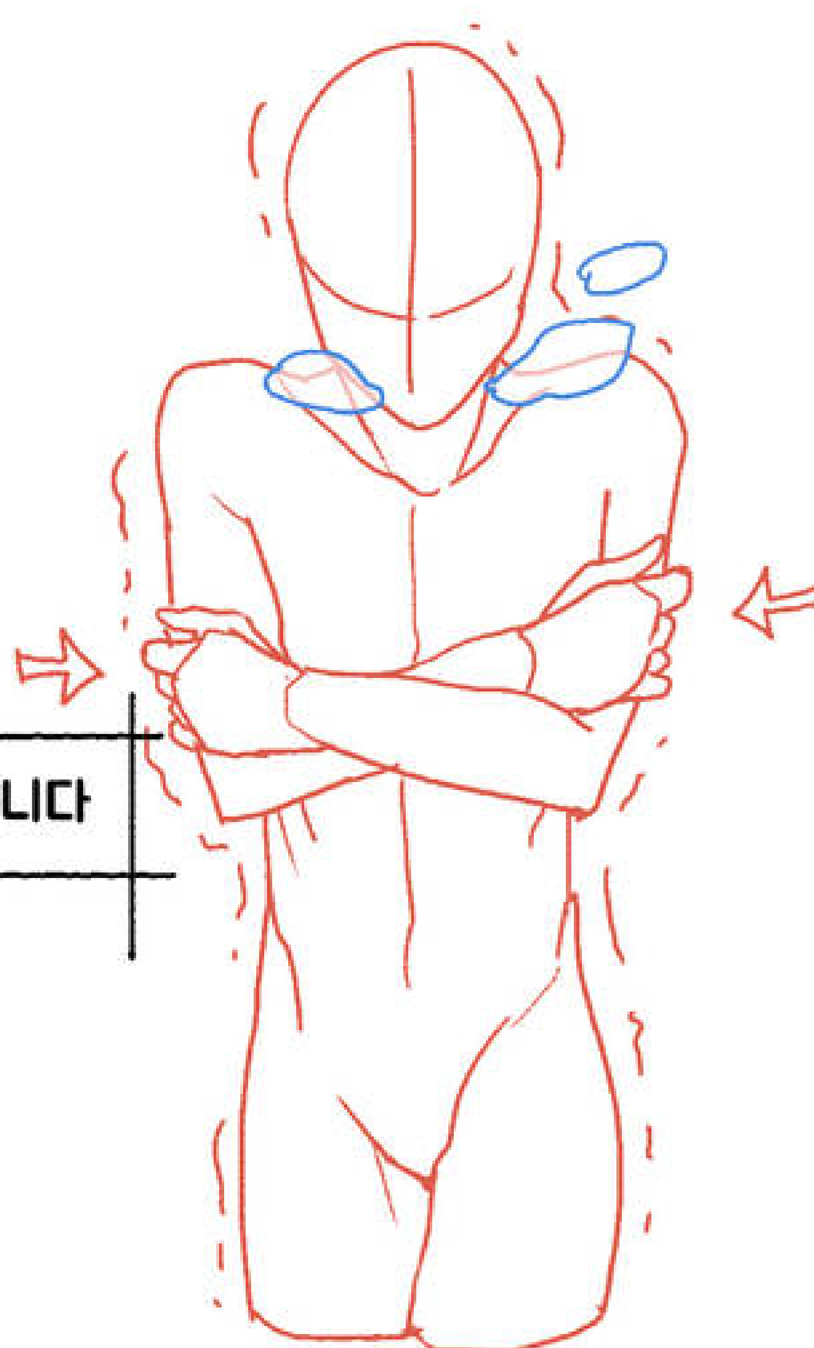
더 추운 상황으로 입김을 만들어 주고 추워서 눈물이 고인 표현을 해줍니다
입김의 표현 정도에 따라 추위의 강도를 느끼게 해주기도 합니다



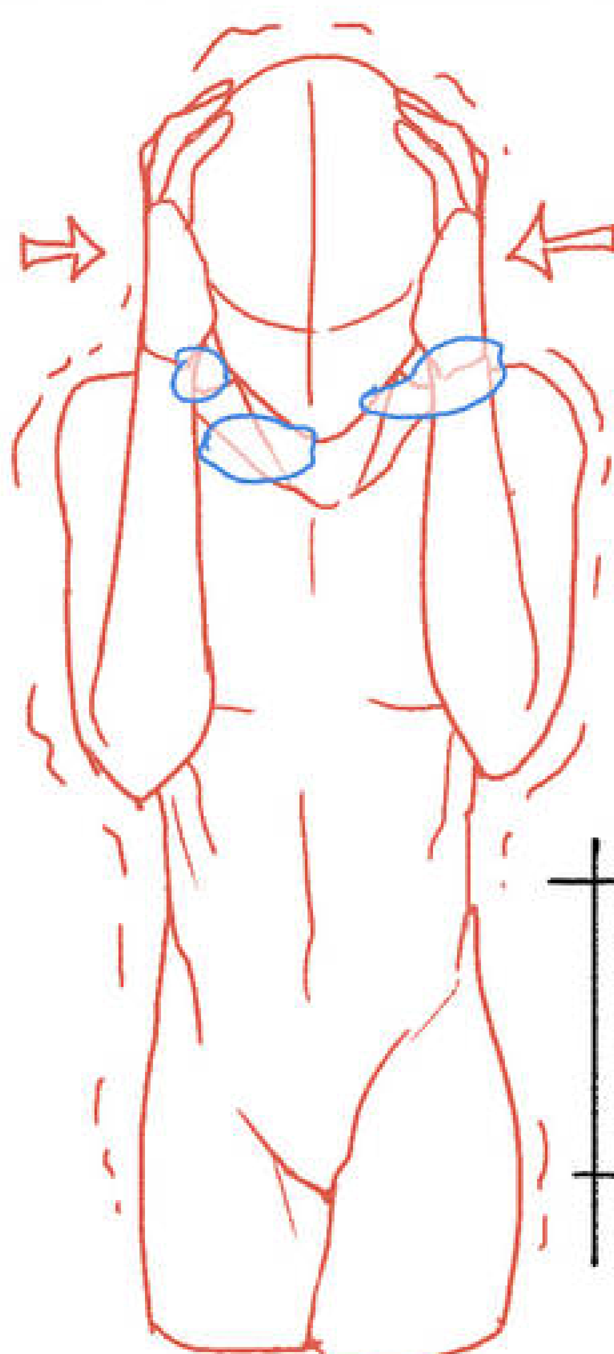
몸을 최대한 따뜻하게 하려는 동작으로 어깨를 올려 움츠리는 형태로 만듭니다



손이 시린 표현으로 양손을 입 주변에 그립니다



온몸이 추운 표현으로 양팔로 몸을 감싸도록 합니다



귀가 시린 상황으로 양팔로 귀를 덮습니다
공통적인 부분은 몸을 움츠리고 입김이나 떠는
효과를 캐릭터 주변에 표현해 상황을 보여줍니다



위와 같은 상황 표현을
응용해서 그려봅니다

57화 목도리 그리는 방법과
장갑 그리는 방법을 참고하면 좋습니다





인체에 맞춰 옷을 그려주고 옷이 복잡할 경우
큰 틀부터 만들고 구조적인 디테일을 붙여 그립니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

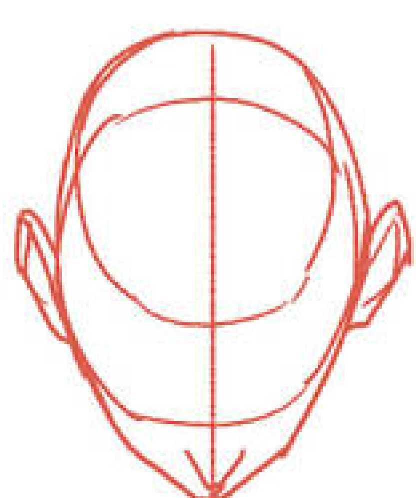




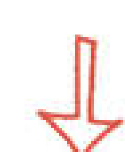


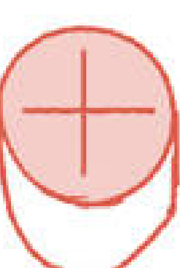
key point

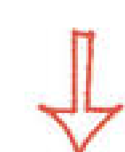
Q : 허리 굽혀 인사하는 정면을 알려주세요

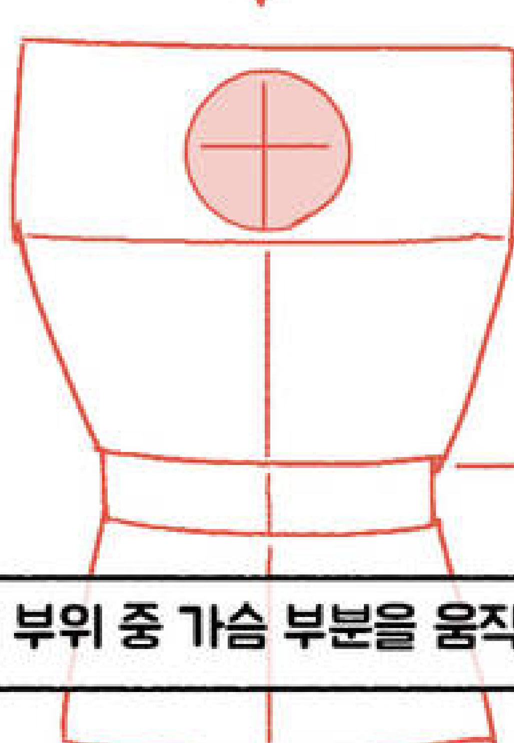


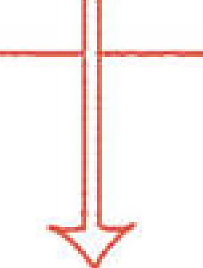
얼굴을 숙여 머리 윗부분이 보이게 형태를 그려줍니다

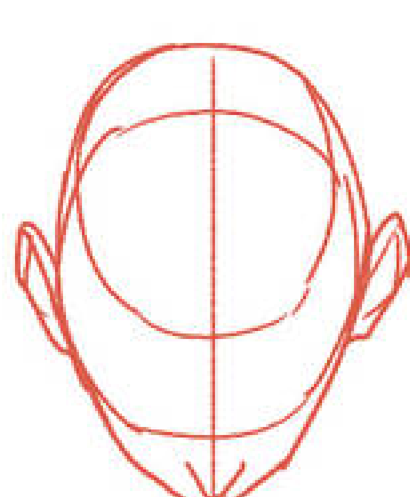


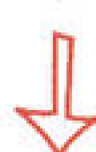


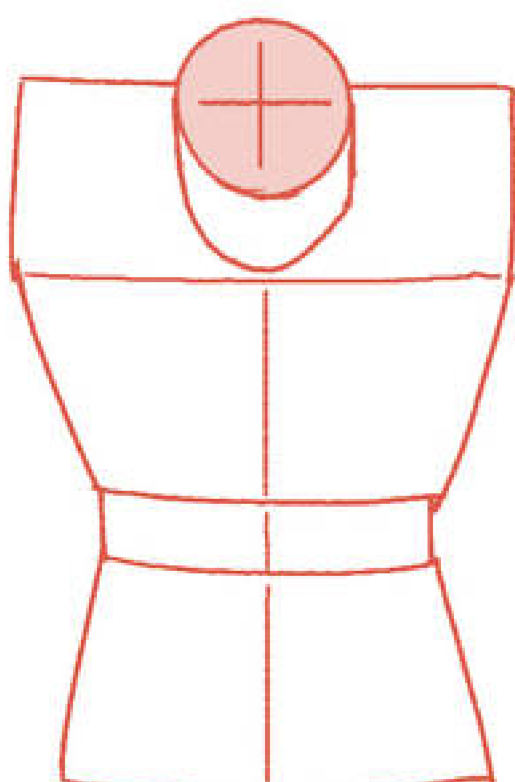






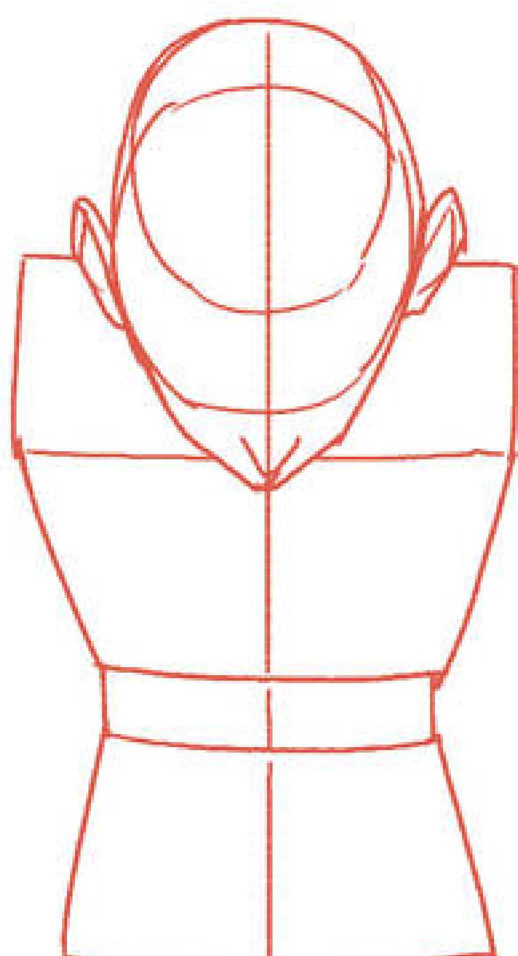


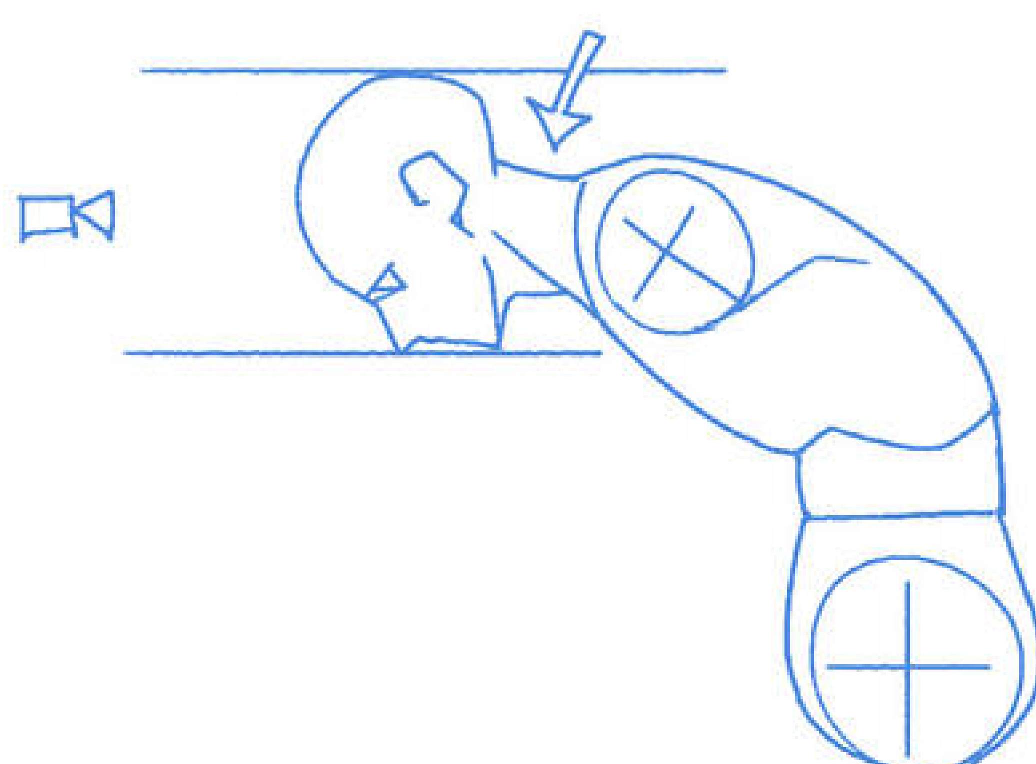




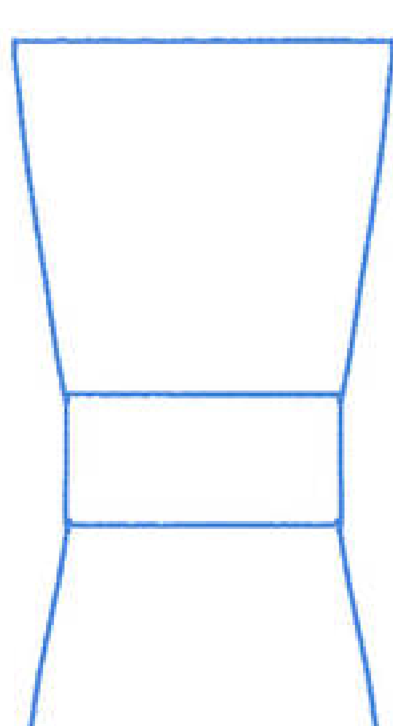
상체 부위 중 가슴 부분을 움직여 숙여줍니다

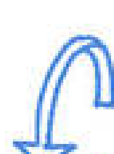
목이 붙는 상체의 윗면이 보이게 되며
가슴 부위의 면적은 짧아지게 됩니다

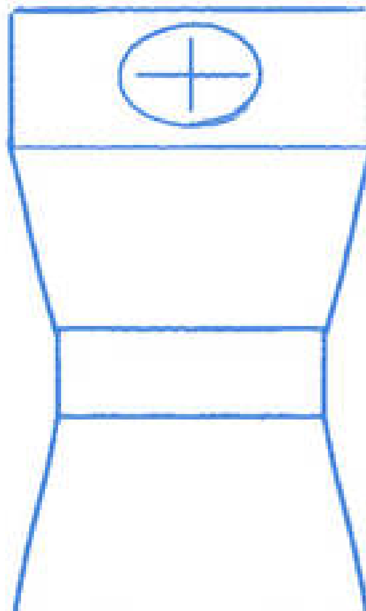


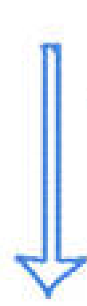


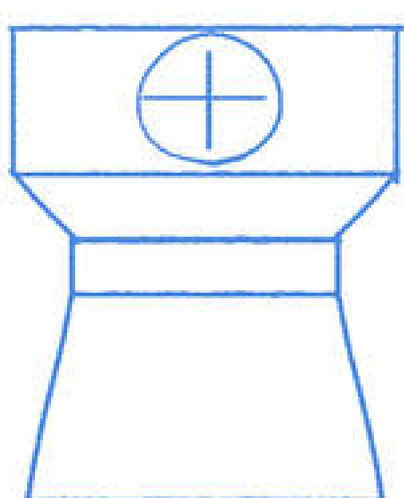
숙여진 가슴 부분과 얼굴이 합쳐져 정면에서 본다면 목은 얼굴에 가려져 안 보이게 됩니다



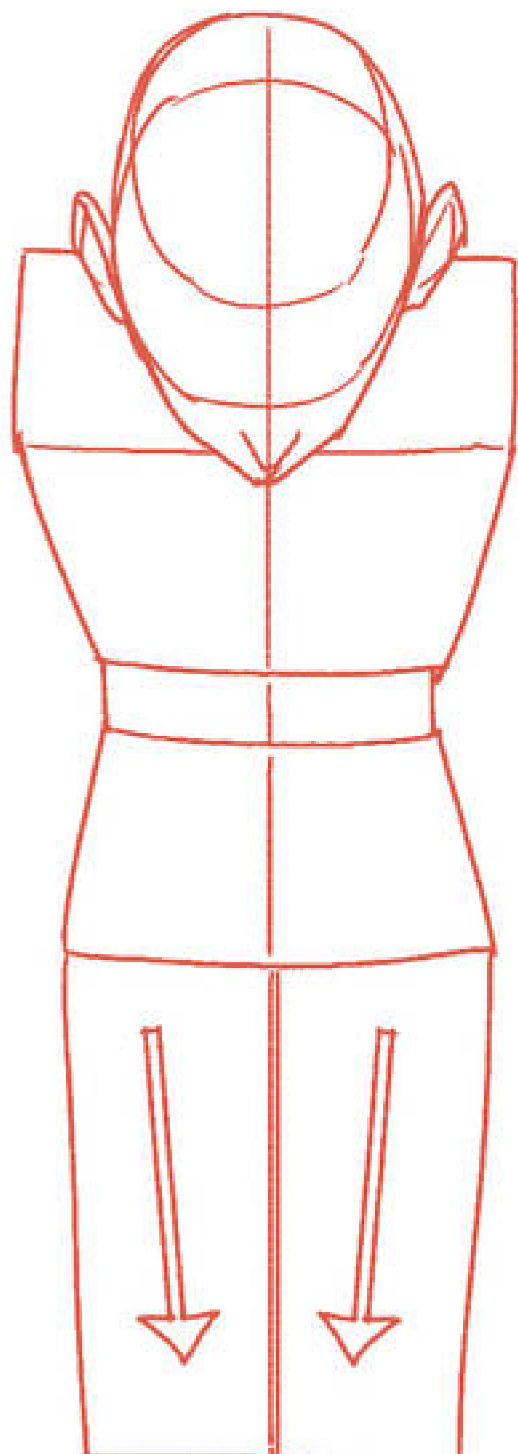


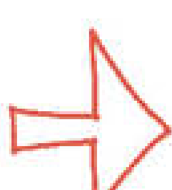


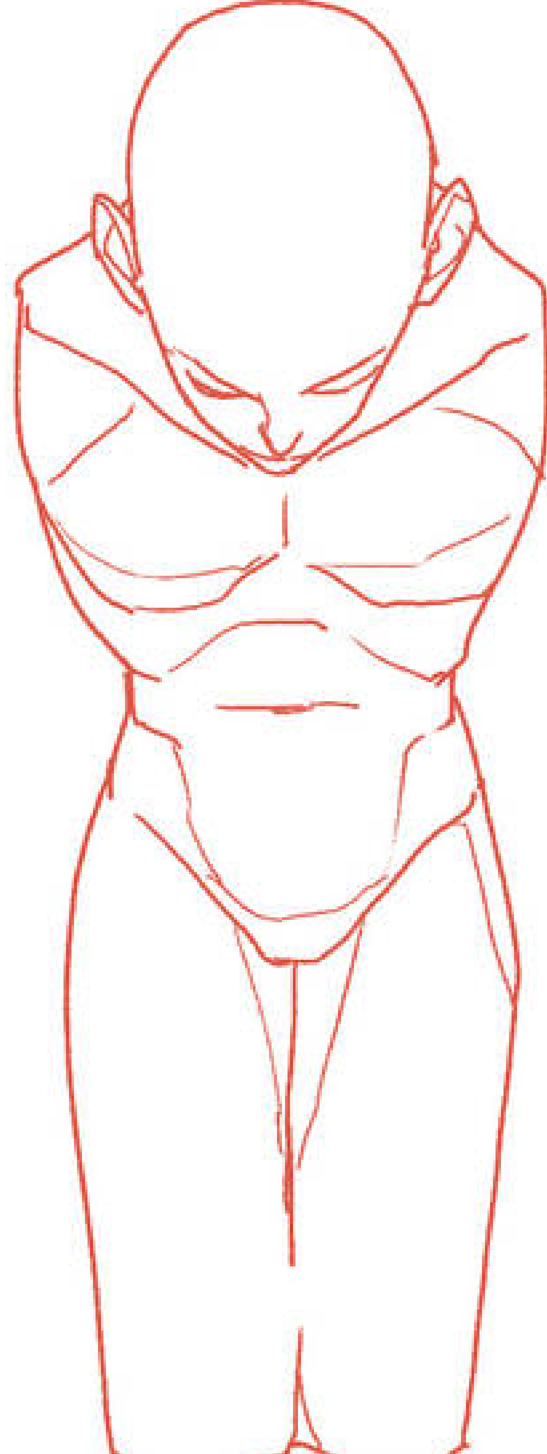




가슴 부분이 많이 내려올수록 상체가 더욱 숙이는 느낌으로 그려집니다





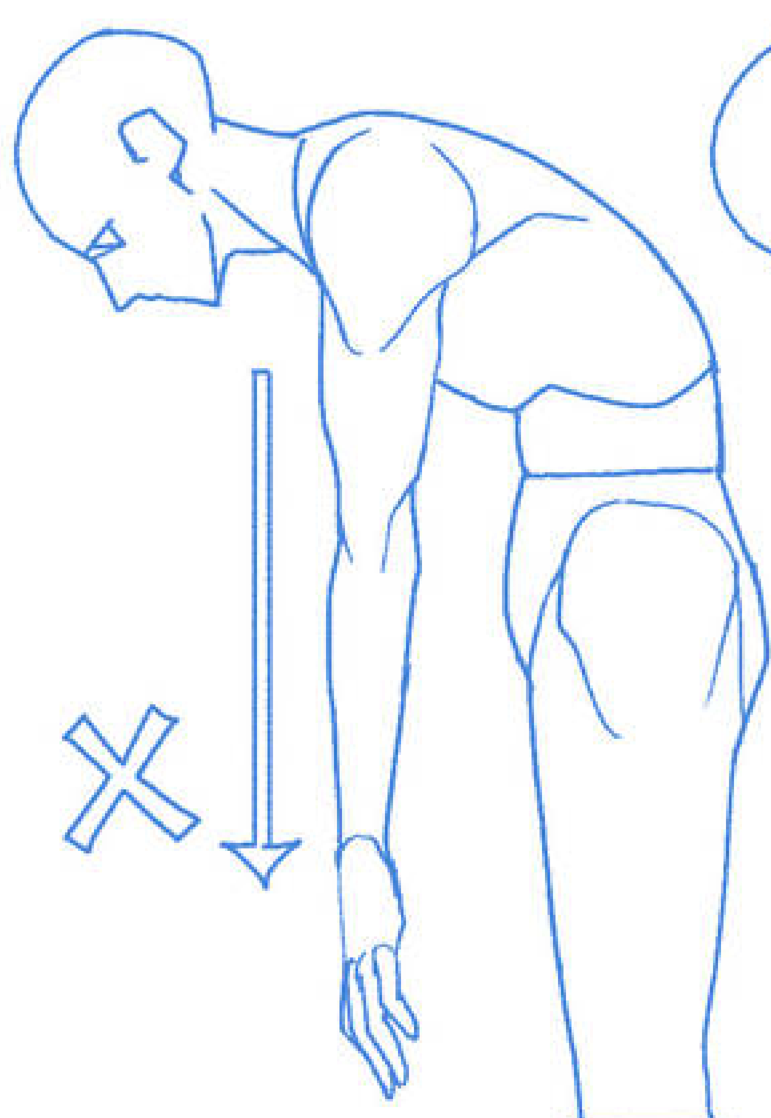


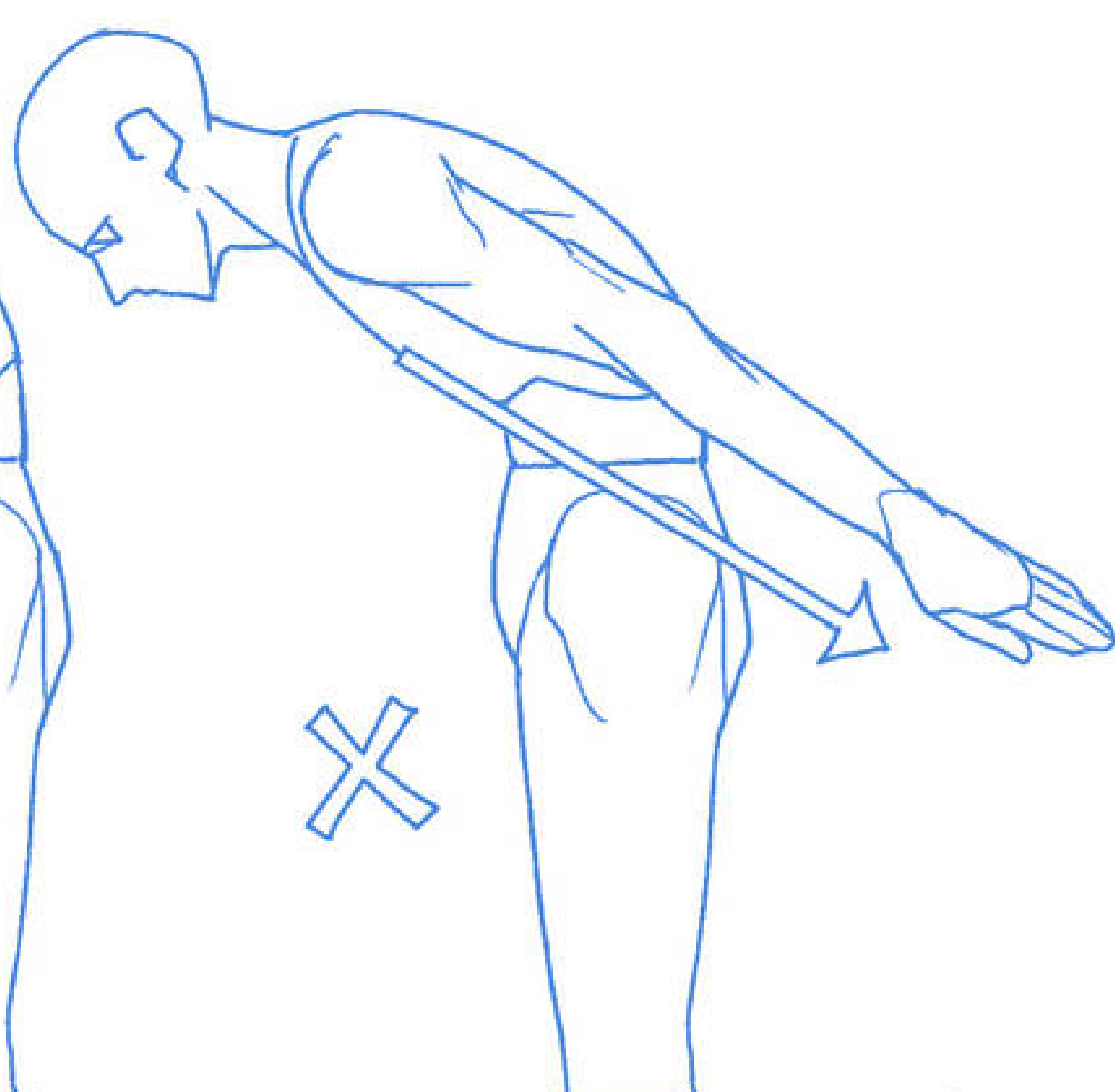
다리를 모아주고 딱딱한 도형을 부드럽게 캐릭터화 시킵니다



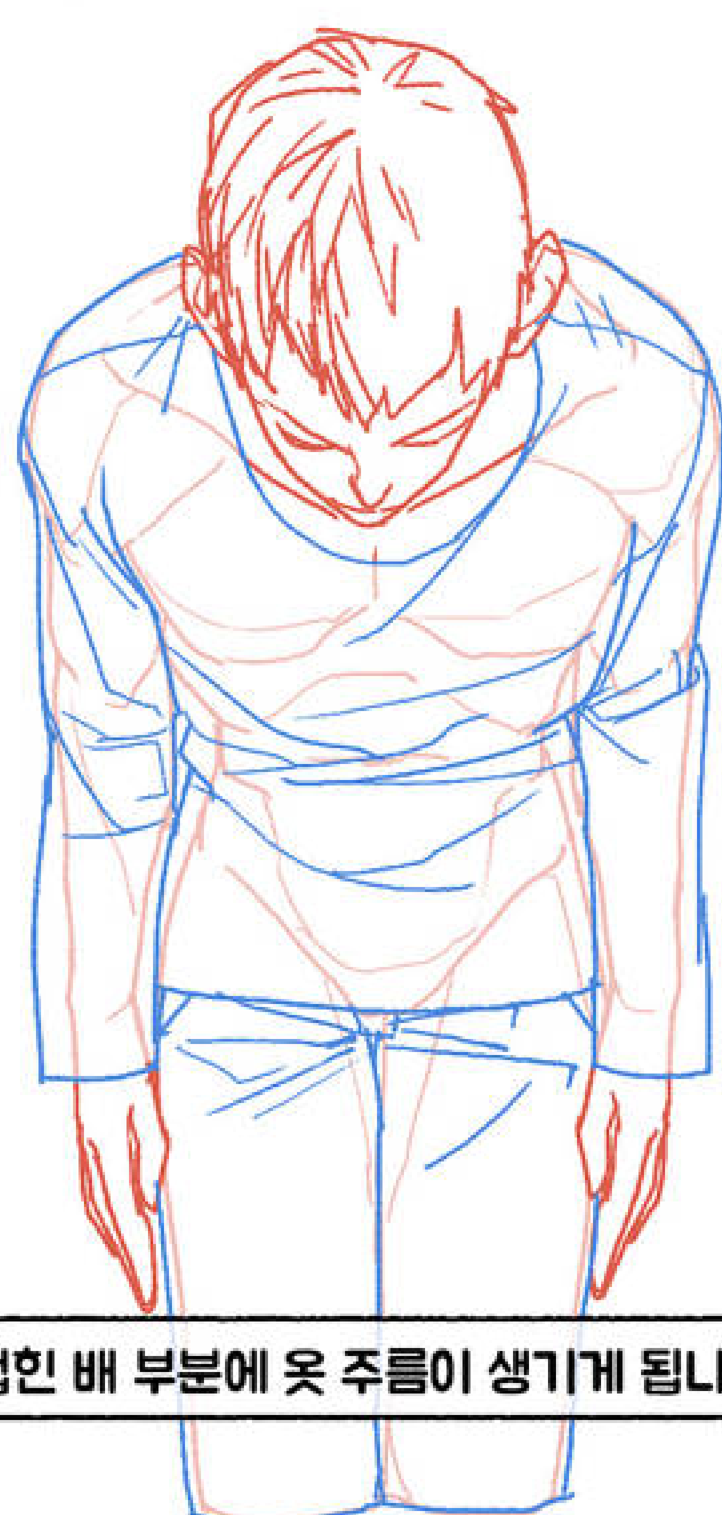


팔은 살짝 굽혀 자연스럽게
만들고 옆구리에 붙여 줍니다





팔이 수직이나 숙여진 대각선 방향으로 뻗은 느낌이 들지 않도록 합니다

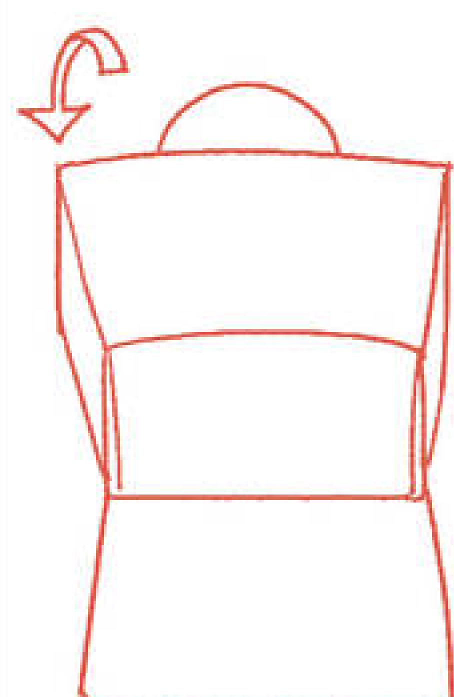


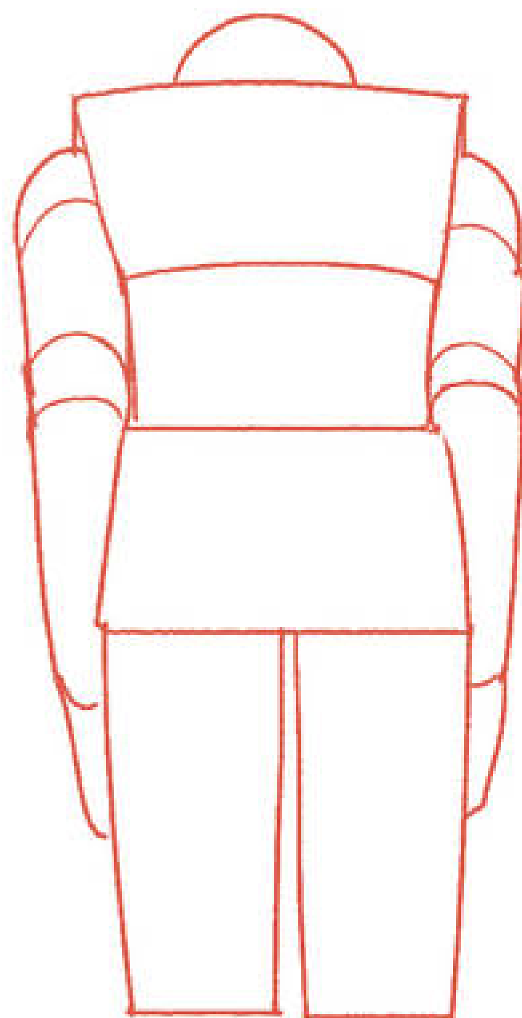
접힌 배 부분에 옷 주름이 생기게 됩니다

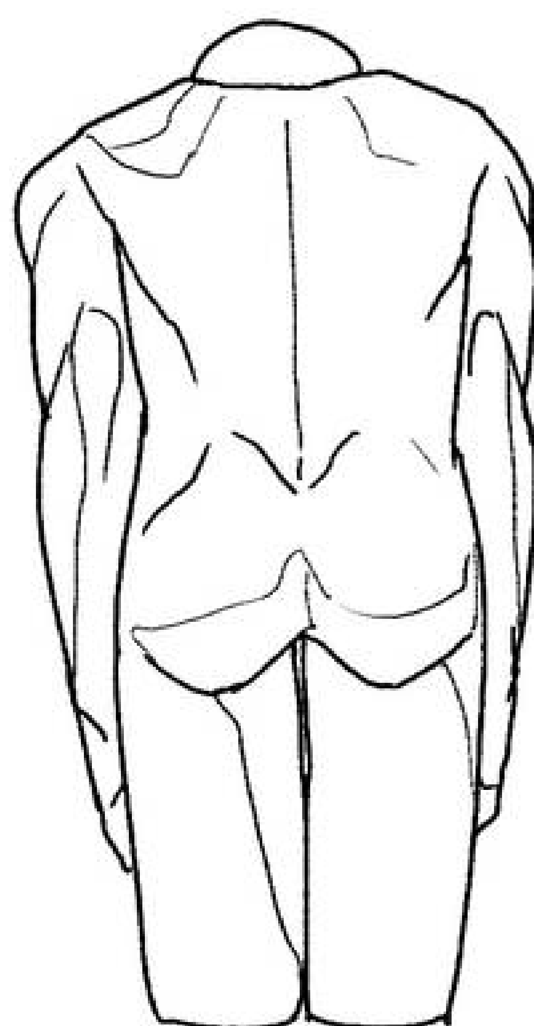


선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



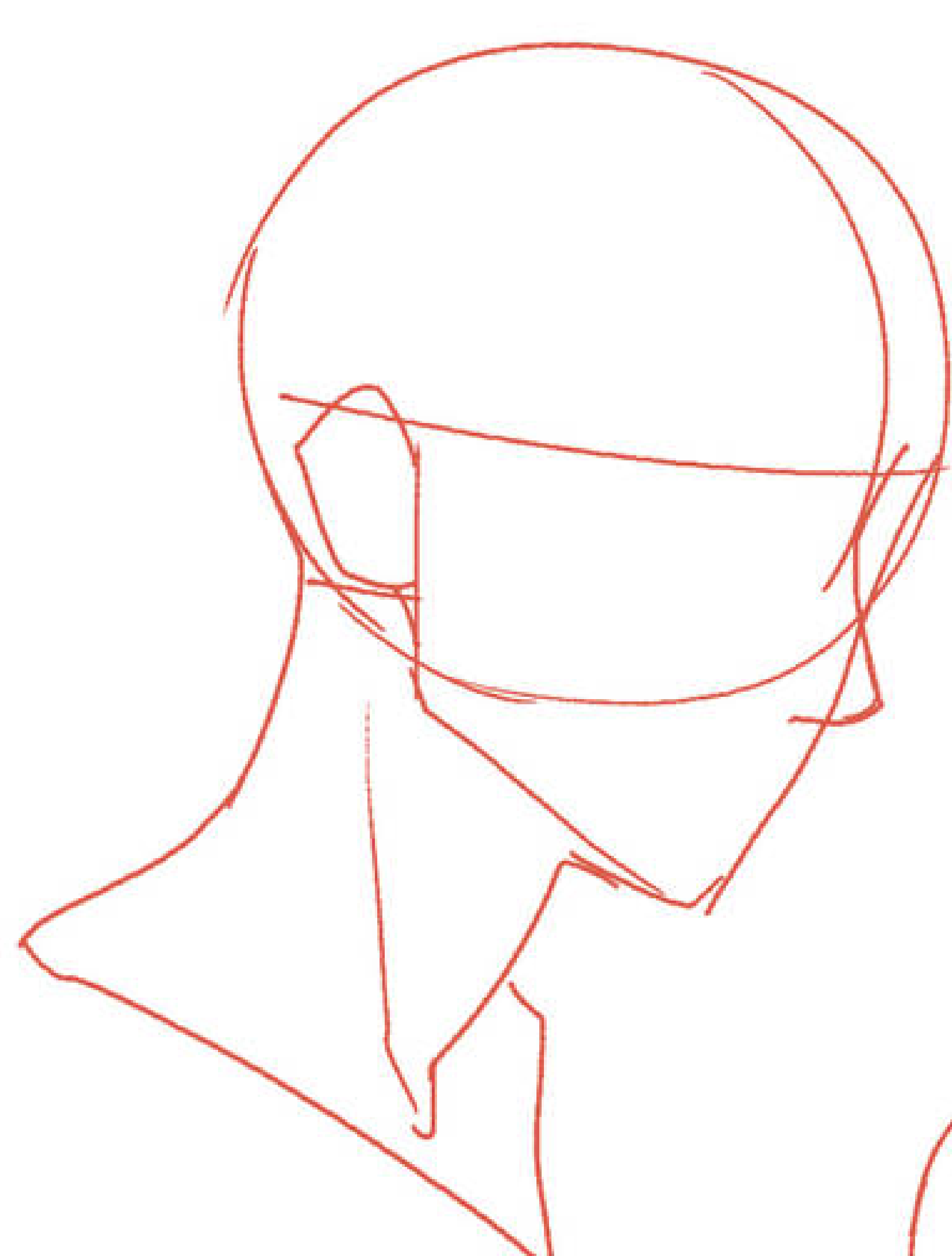




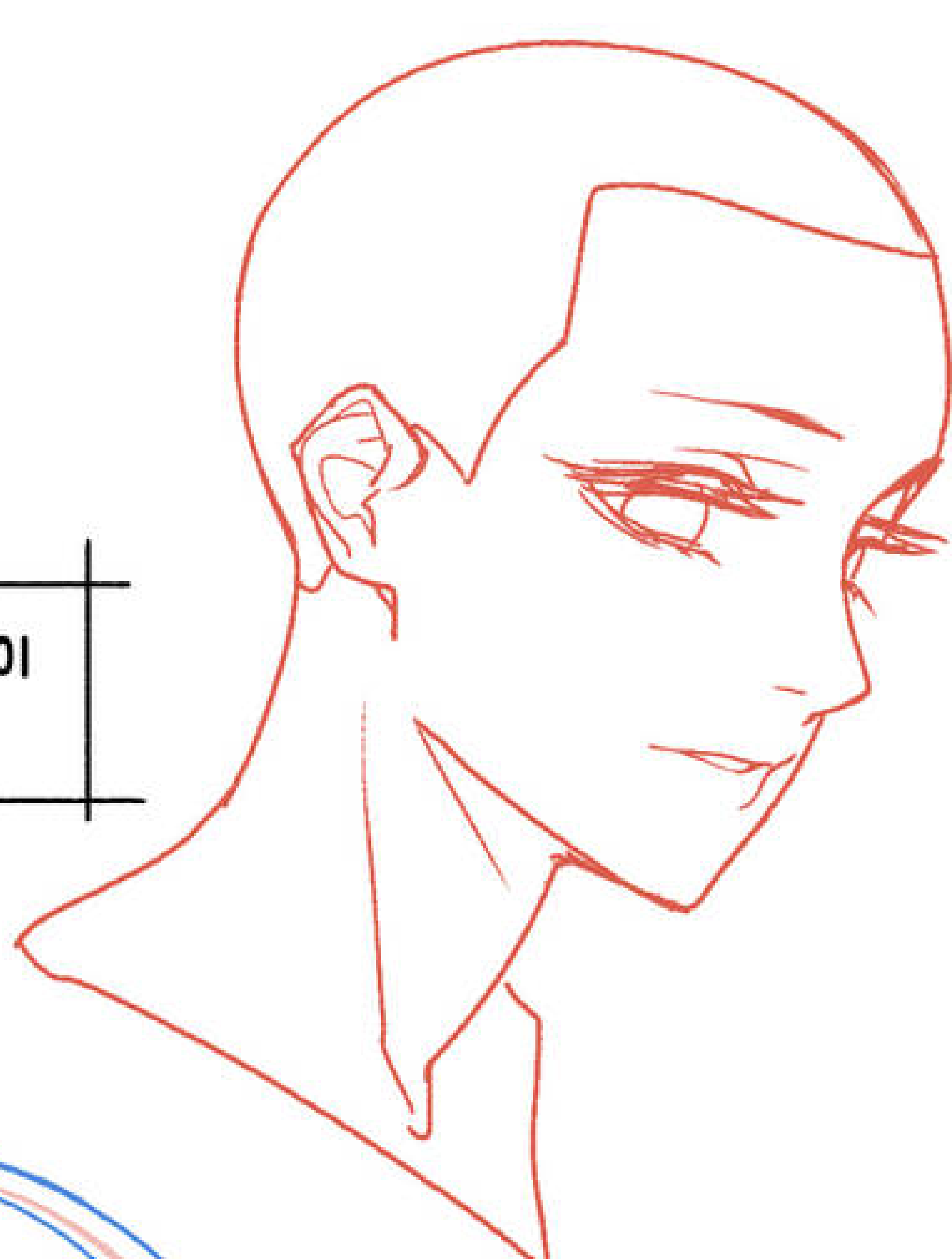


key point

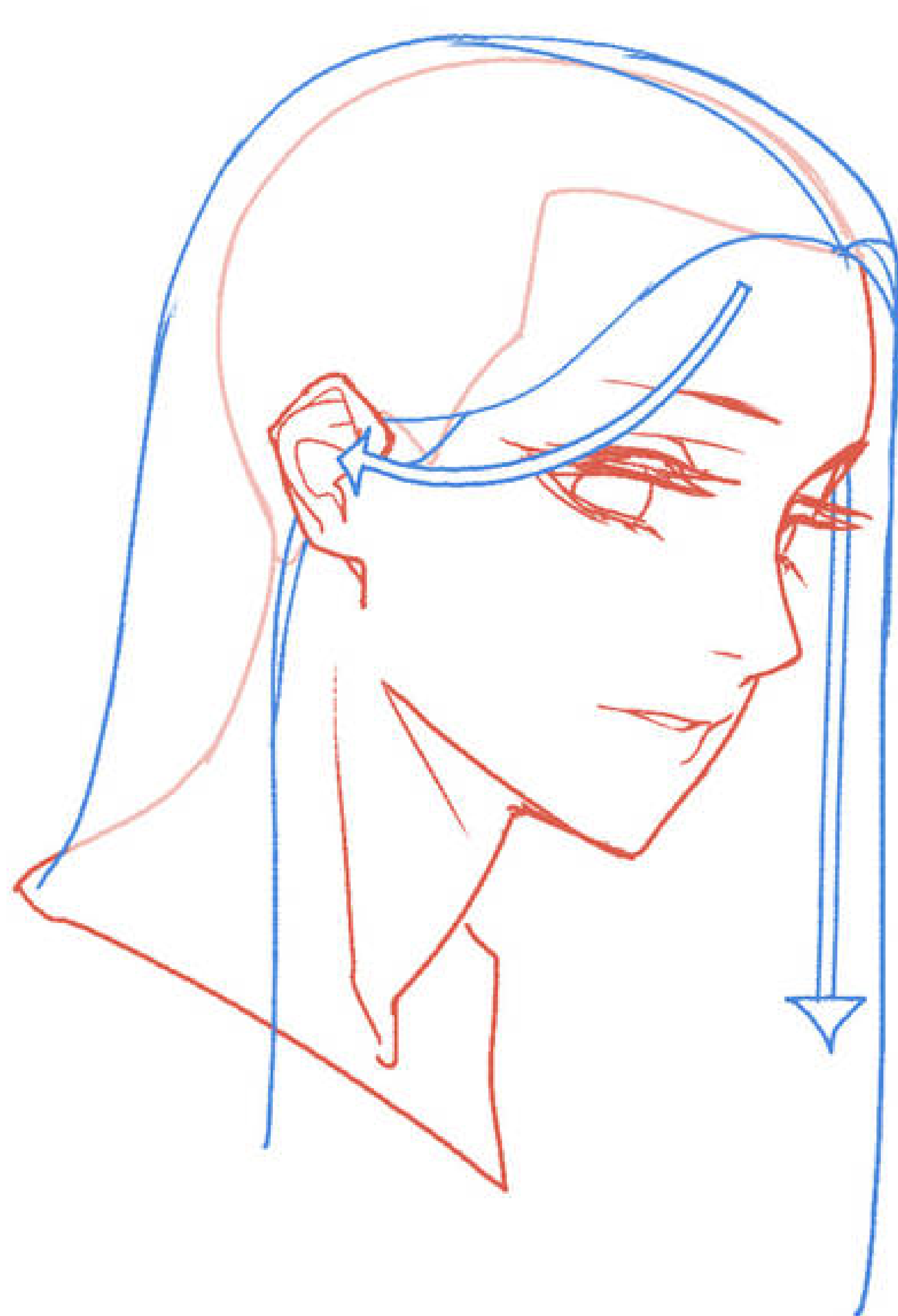
Q : 머리카락을 귀 뒤로 넘길 때 모습 그려주세요



그리고자 하는 각도의
얼굴 형태를 잡아줍니다

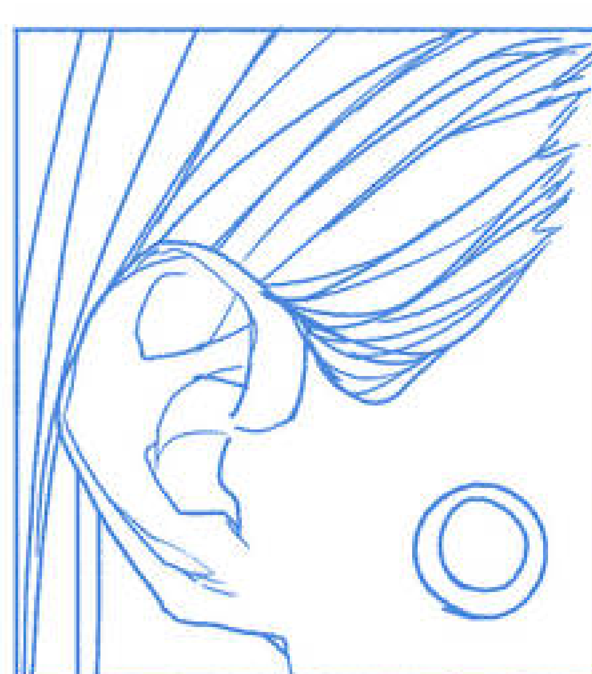


얼굴의 대략적인 묘사와 머리카락이
그려질 이마 라인을 그립니다



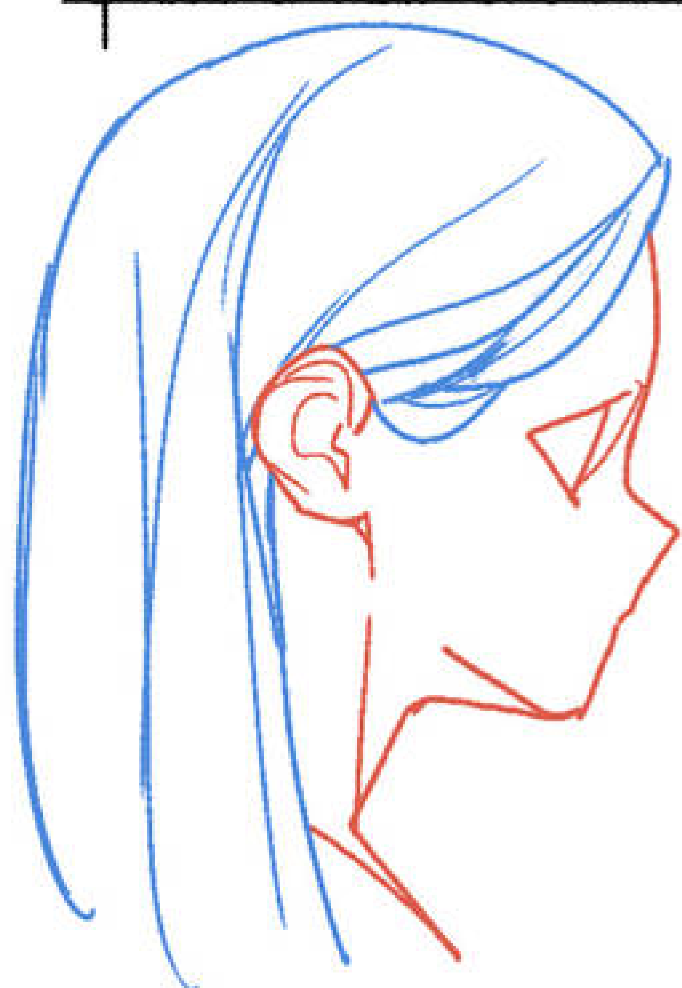
곡선을 이용해 귀 뒤로
넘어가는 머리카락 라인을
만들어 주고 반대편
머리카락 라인은 내려줍니다







딱딱한 직선이 아닌 곡선의 흐름으로 넘어가는 머리카락 결을
그려줘야 자연스럽고 이후에 잔머리를 표현해 디테일을 살려줍니다





귀에 가려졌지만 앞쪽 뒤쪽 머릿결과 흐름이 연결돼야 자연스럽고 이쁘게 보입니다

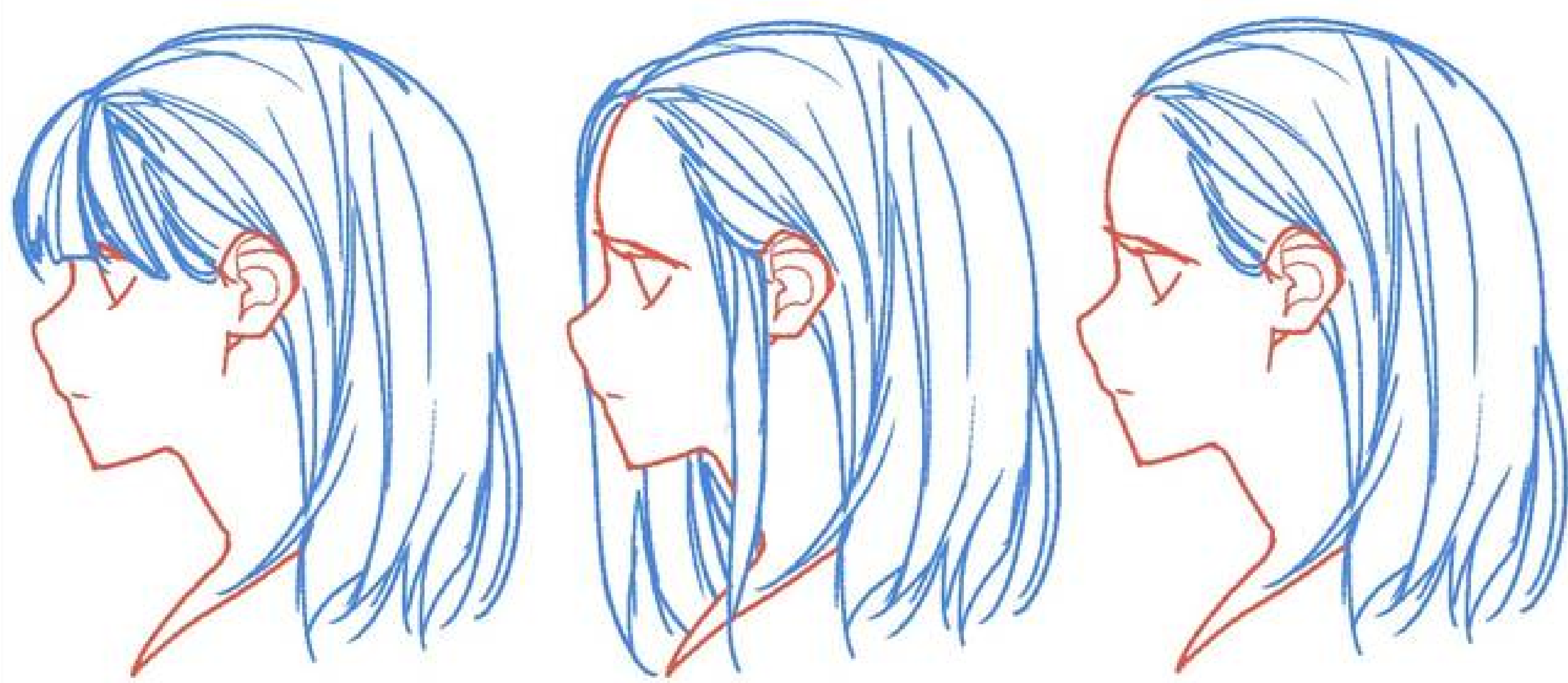


위와 같은 방식대로
머릿결을 그어 디테일
묘사를 진행합니다





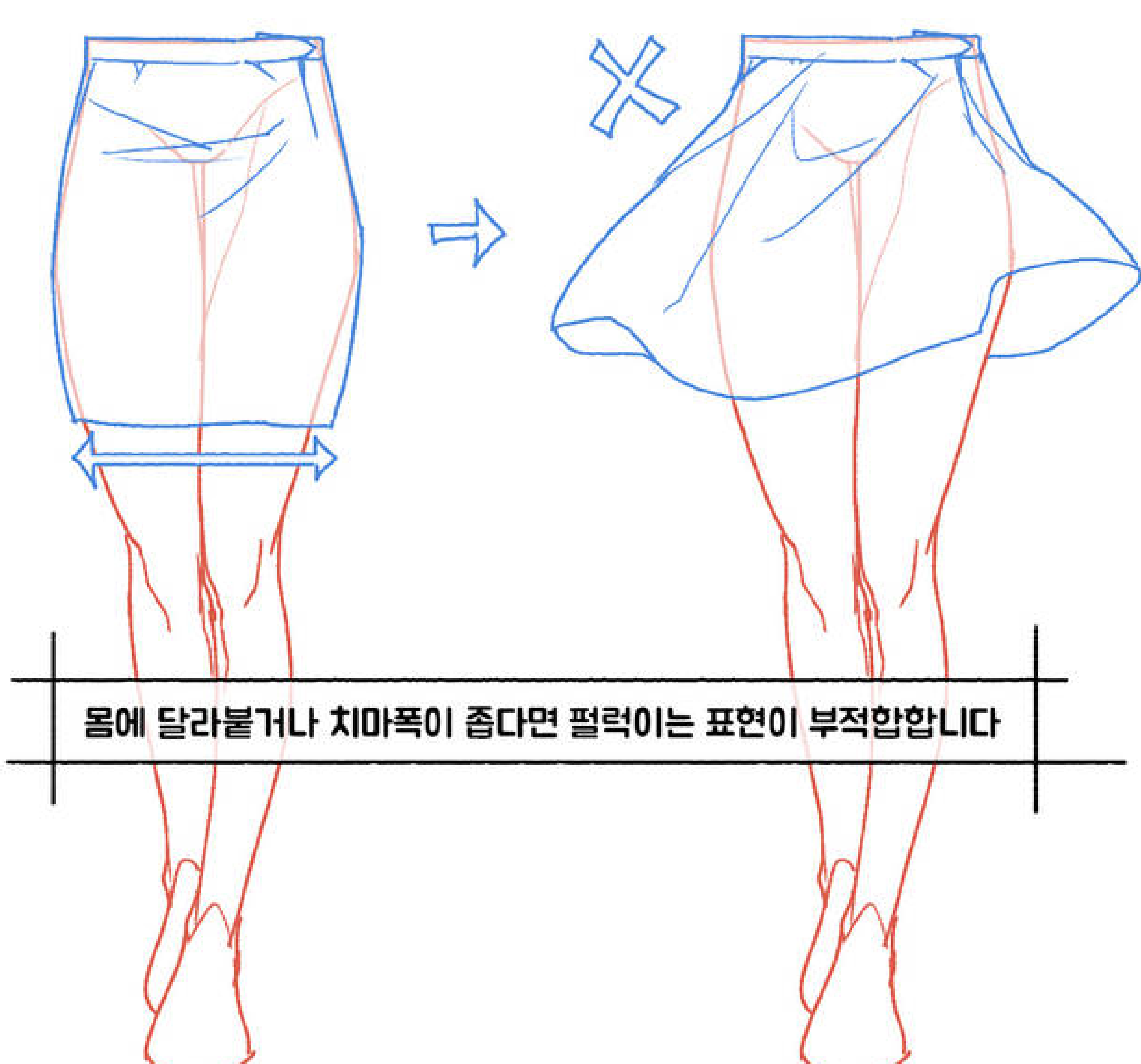
타코작가의 알아두면 좋다!!



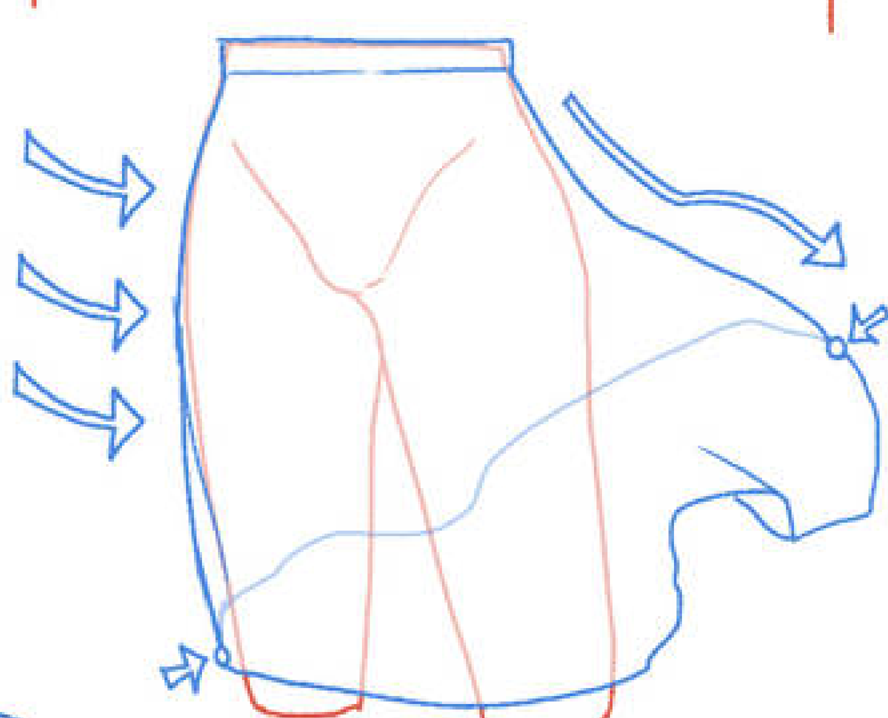


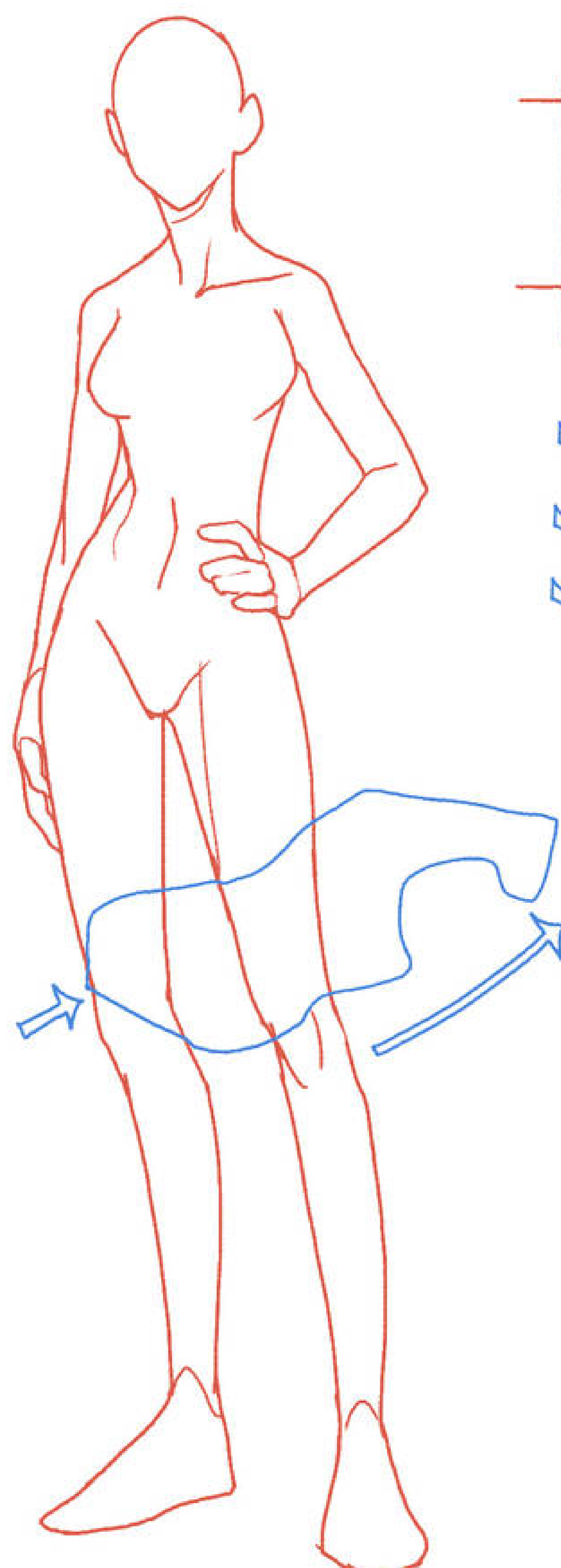
key point

Q : 흩날리는 치마를 그려주세요

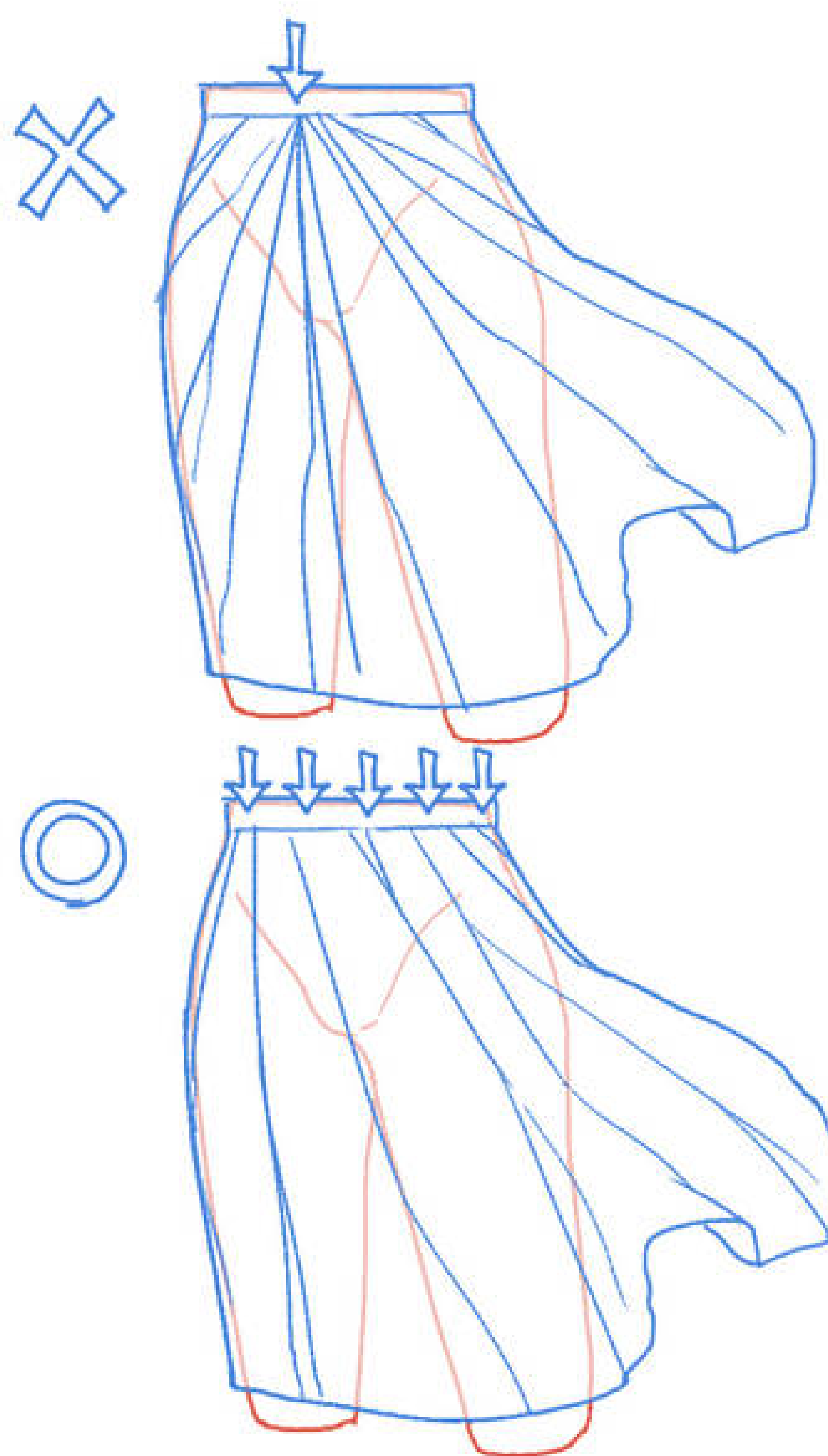


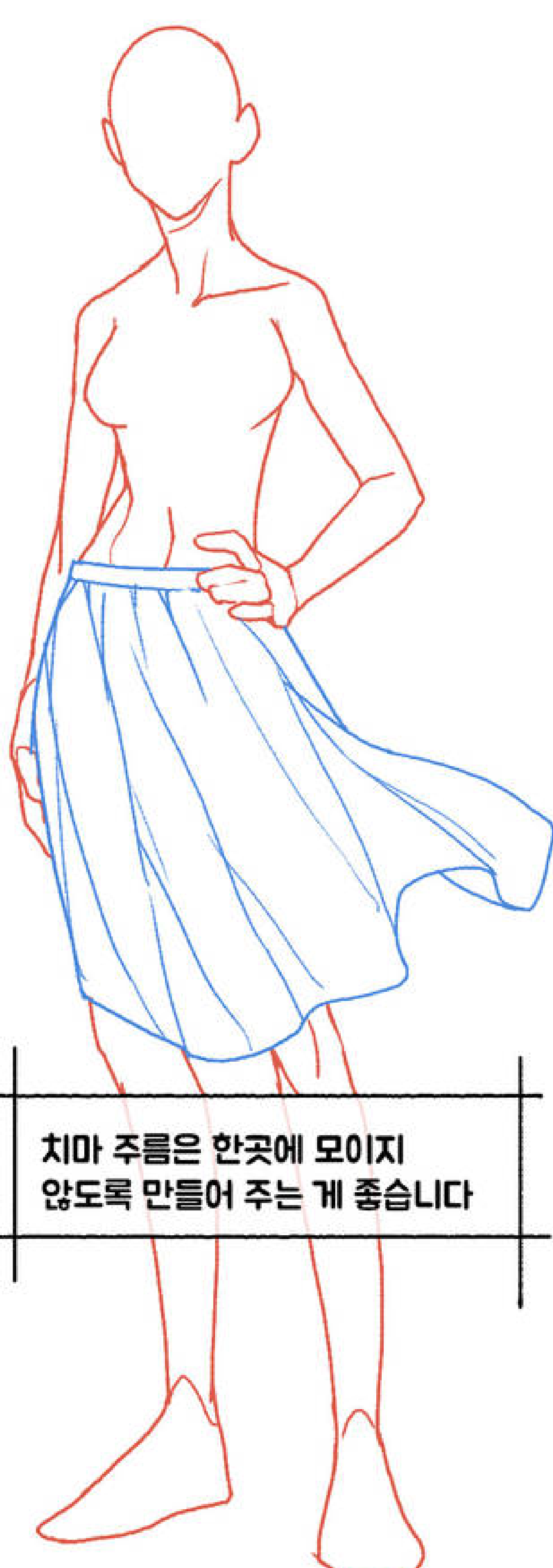




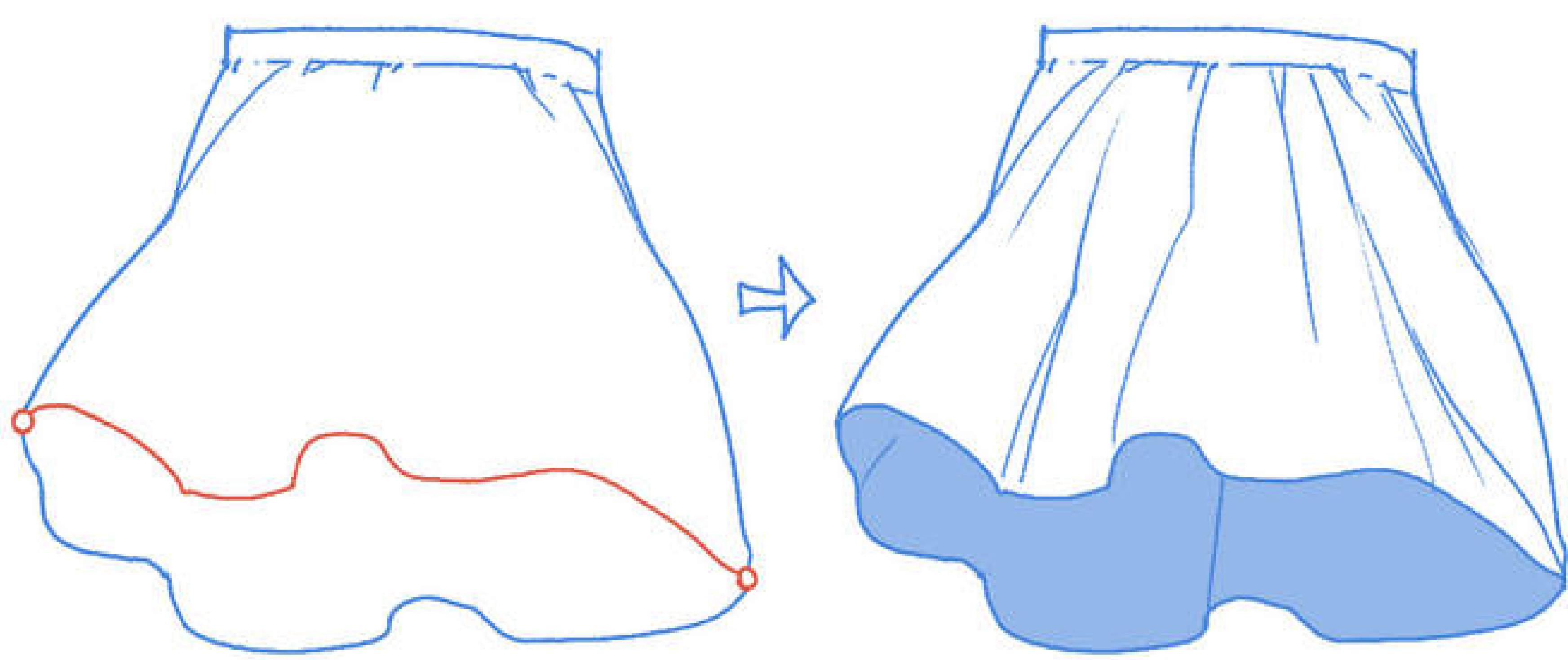


바람이 부는 방향을 정하고 양 끝점을
이어서 치마폭을 흩날려 줍니다

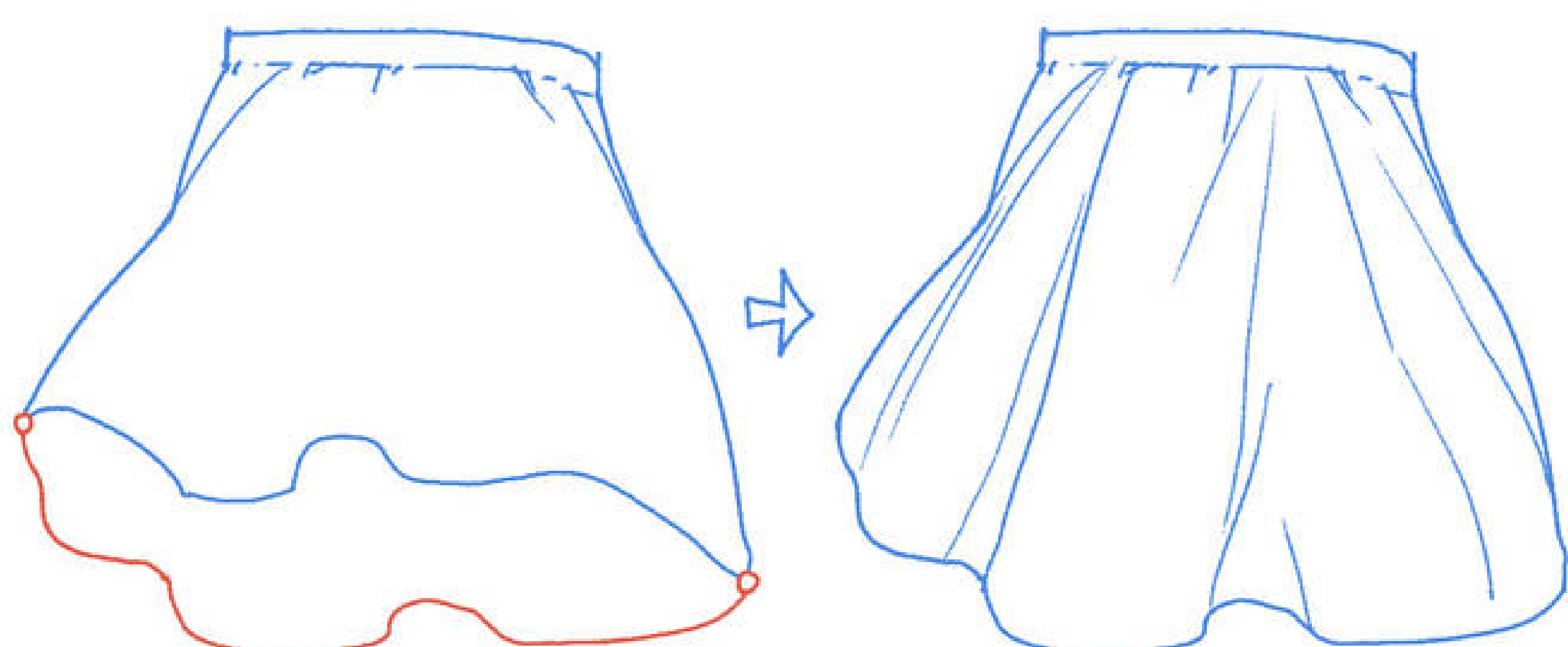


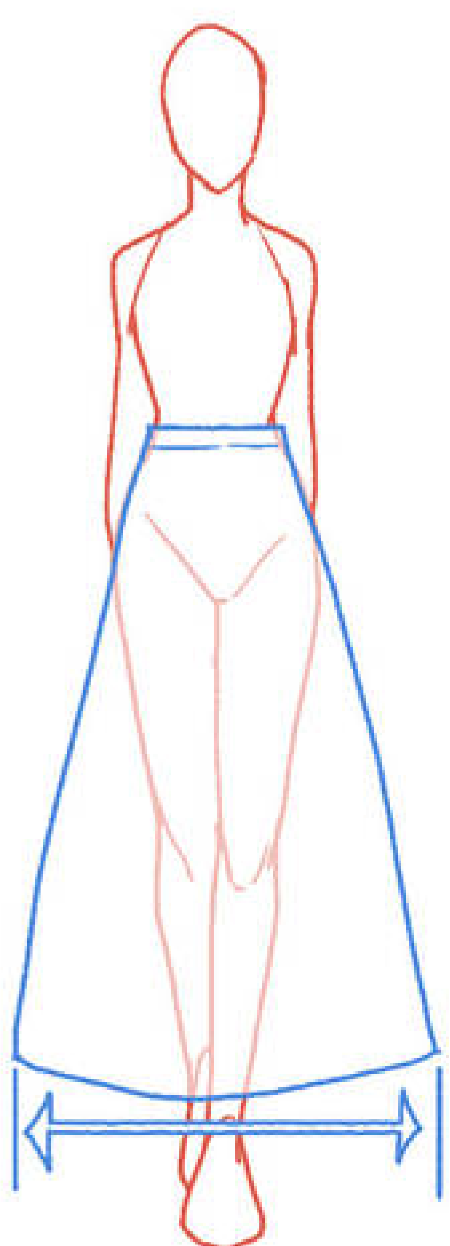


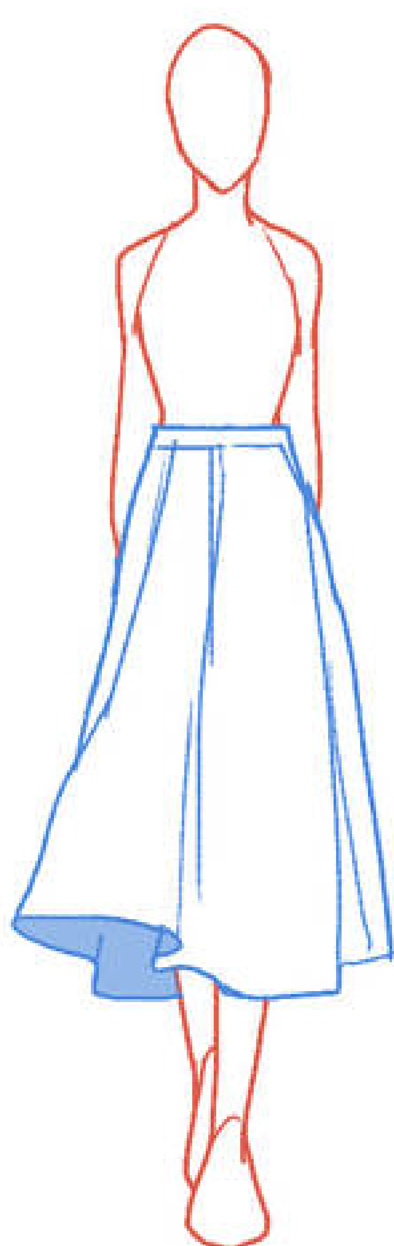
치마 주름은 한곳에 모이지
않도록 만들어 주는 게 좋습니다



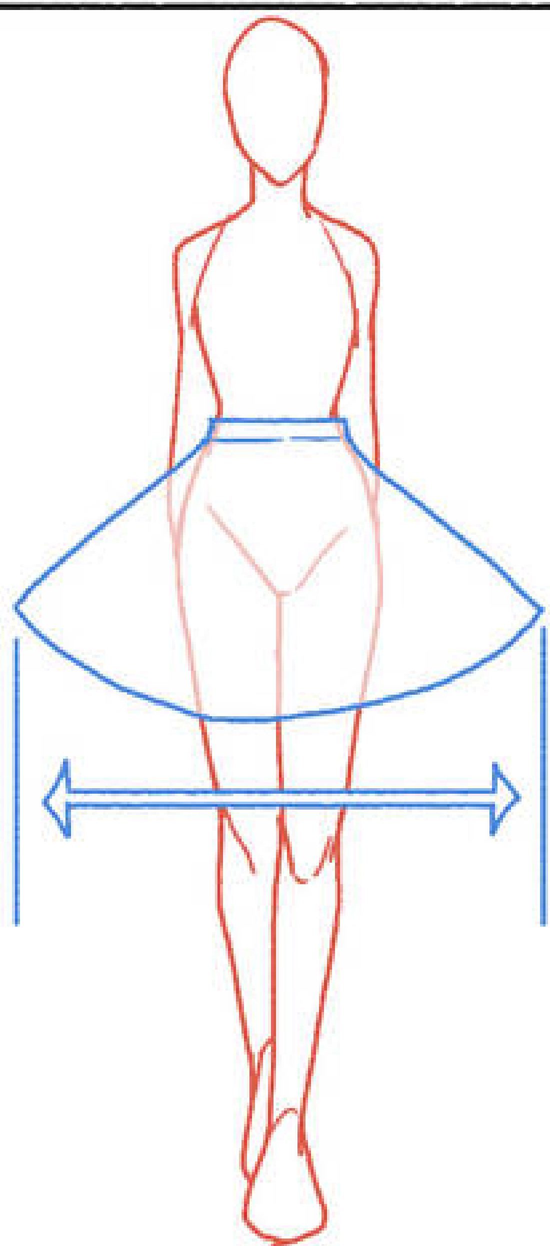
흩날리는 치마폭 둘레에서 위와 아래 선 중
선택함에 따라 펄럭이는 유형이 달라집니다

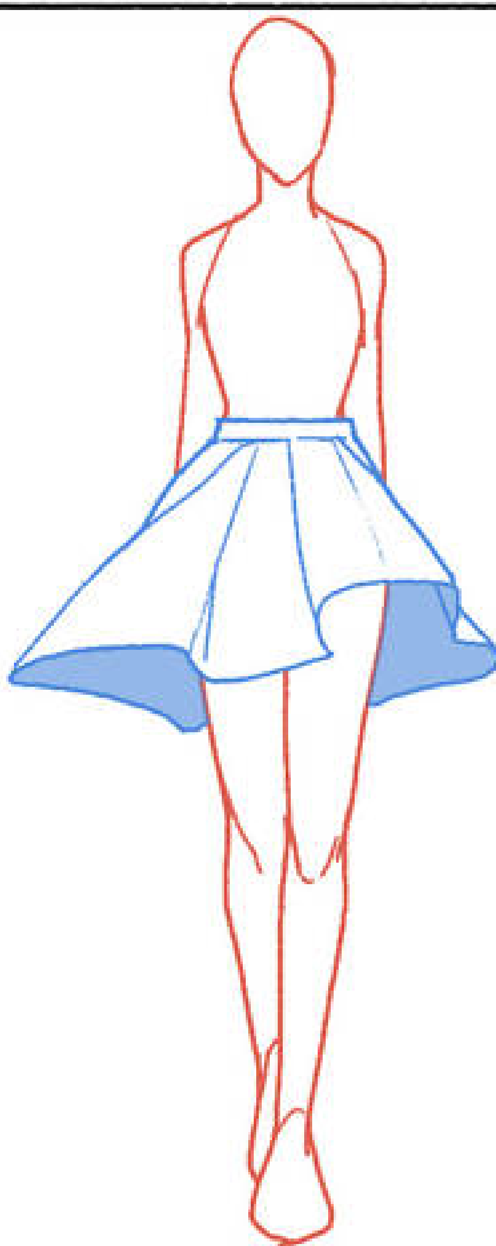






치마의 길이와는 상관없이 치마폭에 따라 펄럭이는 차이가 생기게 됩니다





타코작가의 알아두면 좋다!!



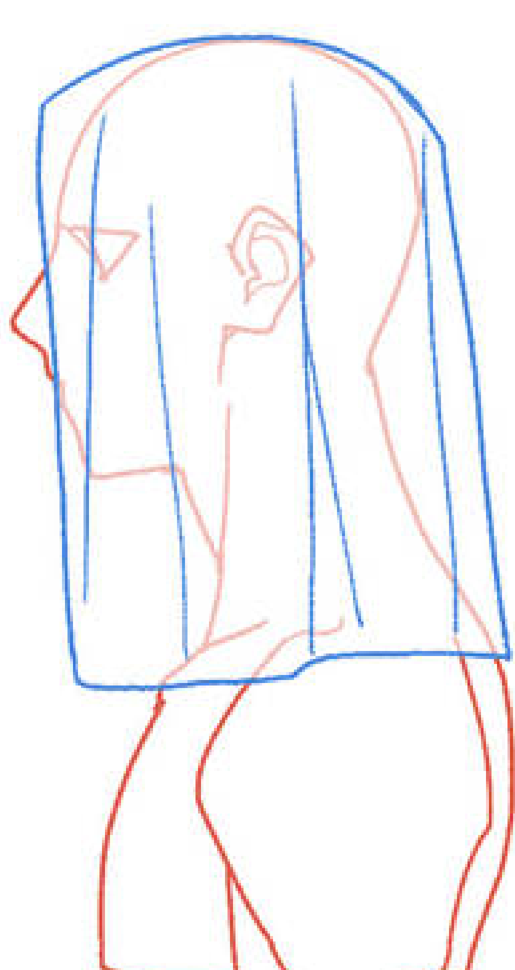


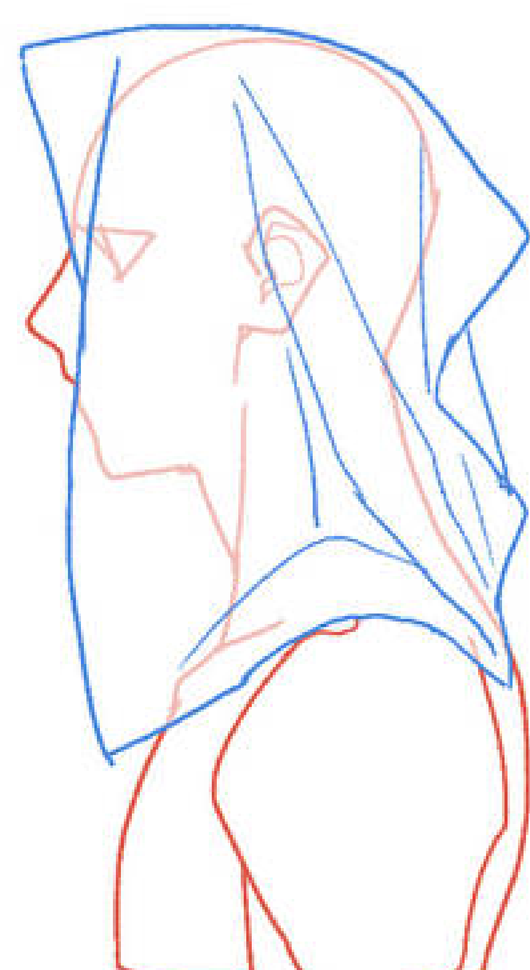
치마폭과 치마 주름 표현에 따라서
재질과 종류 등 분류가 가능합니다



key point

Q : 수건을 머리에 걸친 모습을 그려주세요





옆에서 볼 때

수건이 내려오면서 어깨와 닿으며 살짝 올라가 접히는 느낌을 잡아주는 게 좋습니다

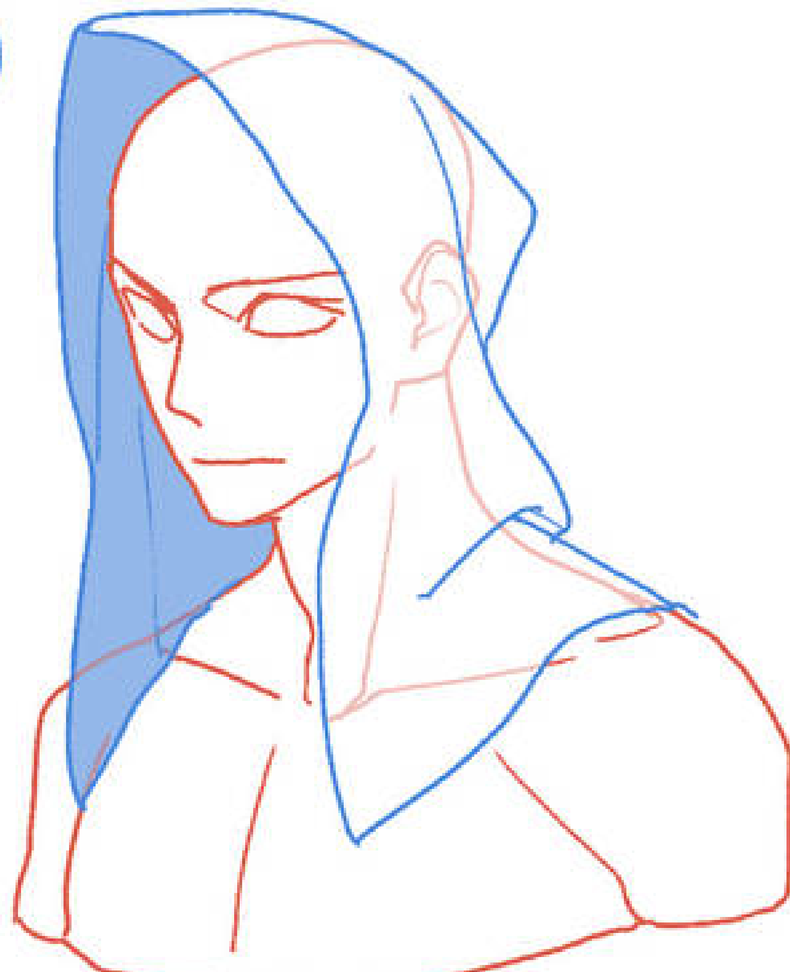




정면에서 볼 때

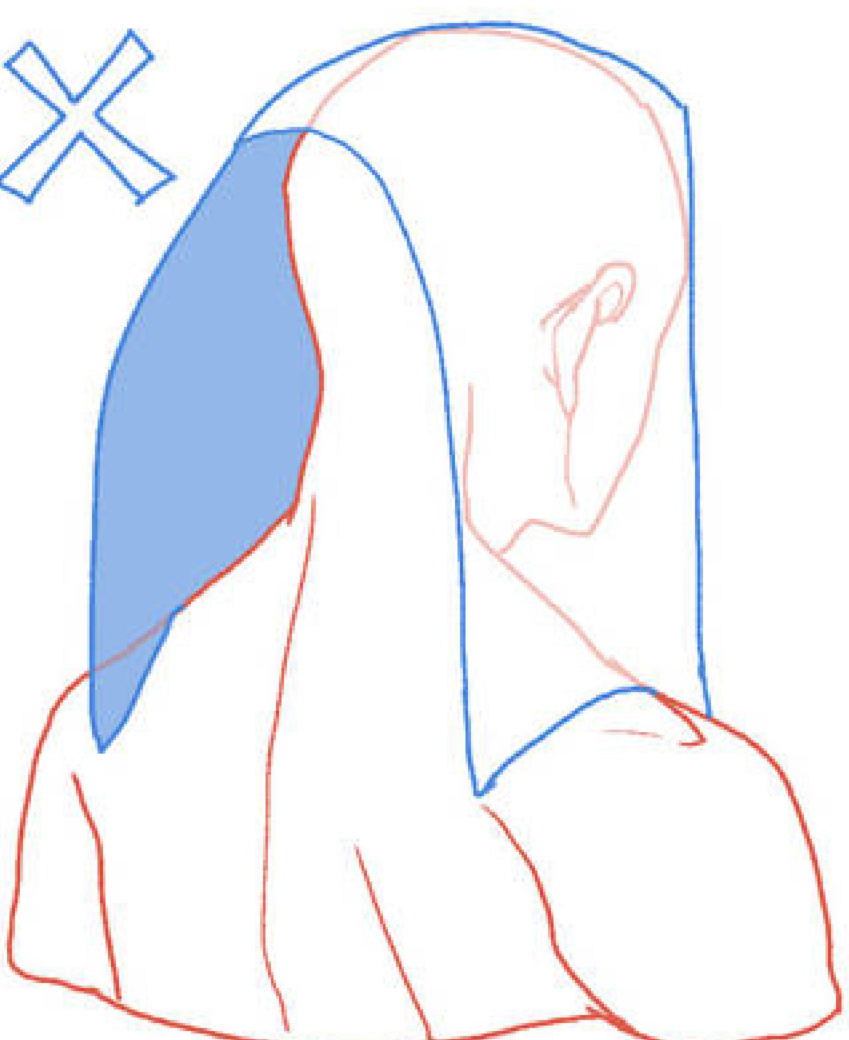
밋밋한 수직 주름 표현은 어색하게 보일 수 있습니다

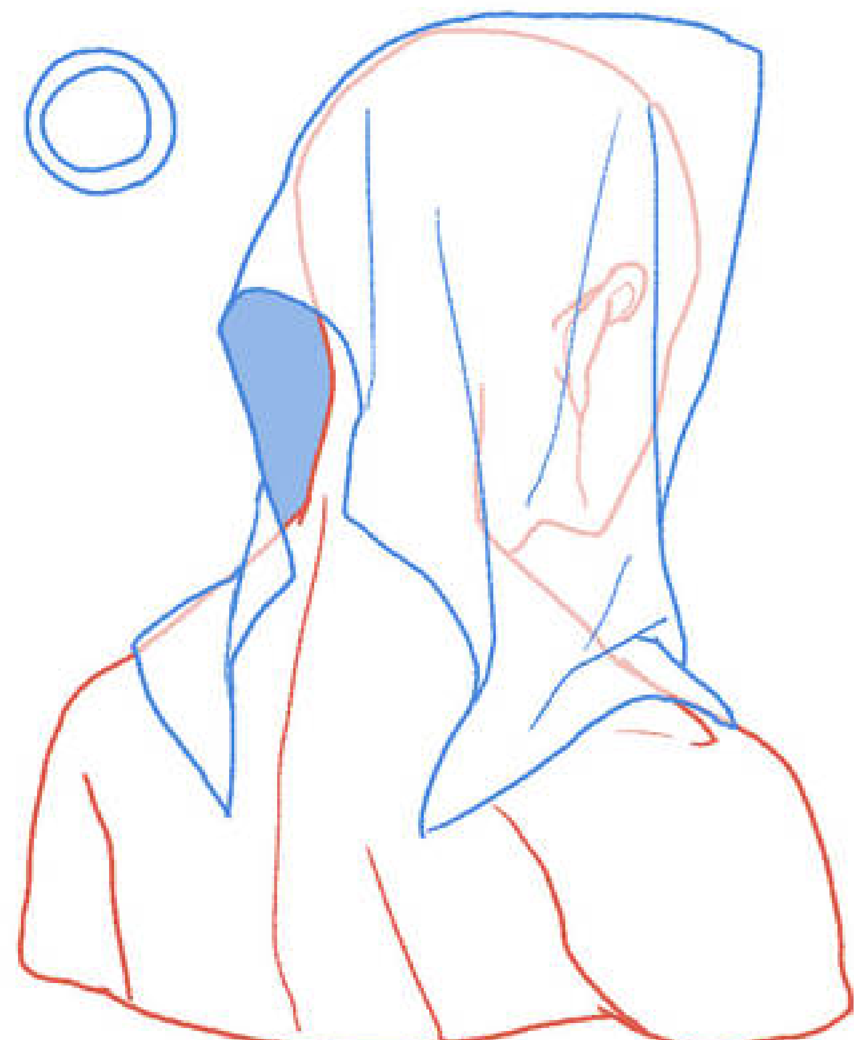




반 측면에서 볼 때

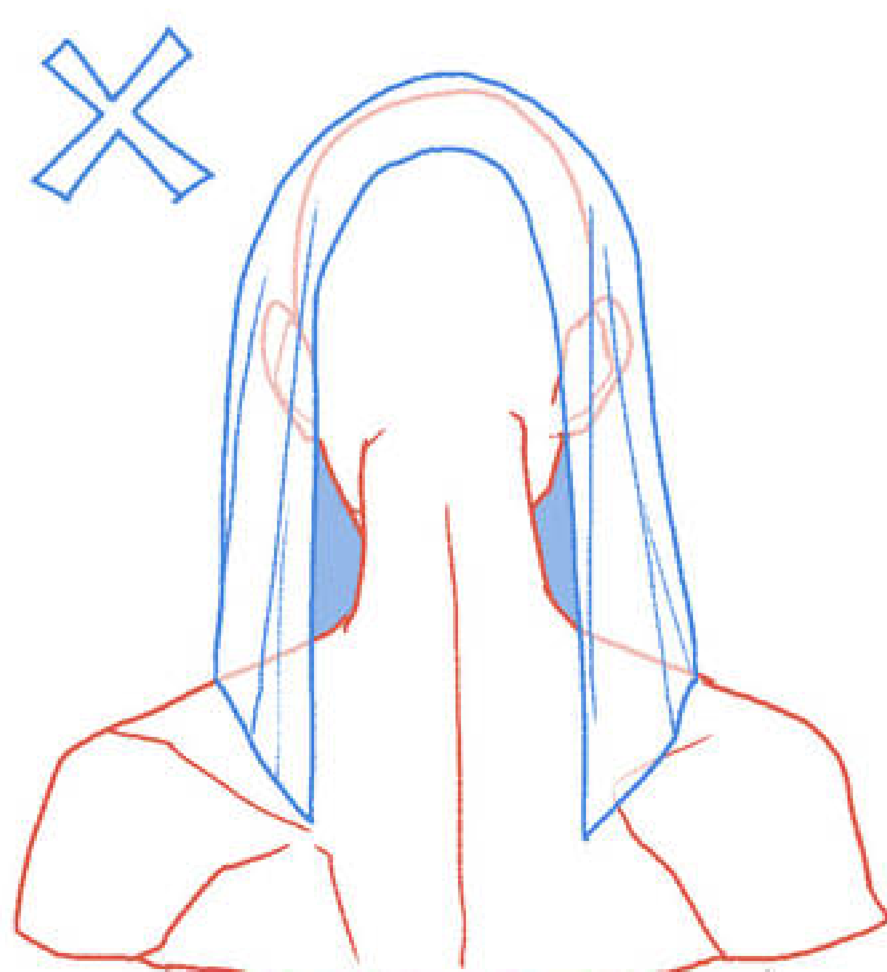
딱딱한 느낌이 들지 않도록 유의하며 그려줍니다

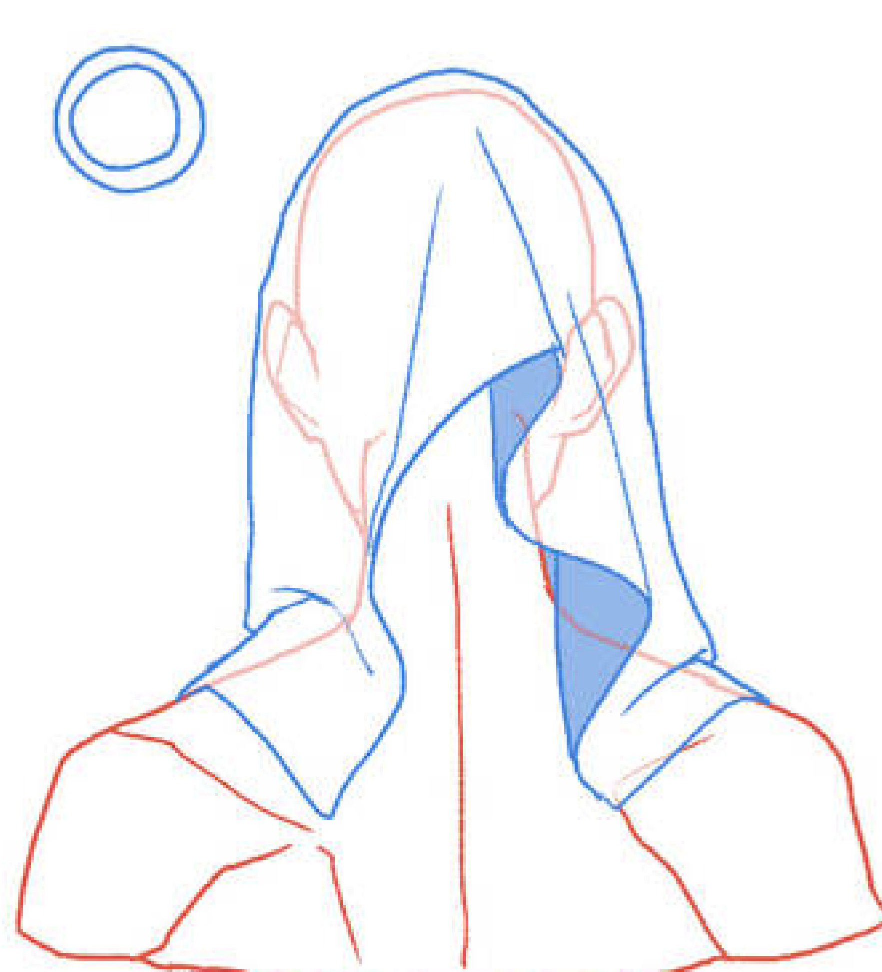




반 측면 뒤에서 볼 때

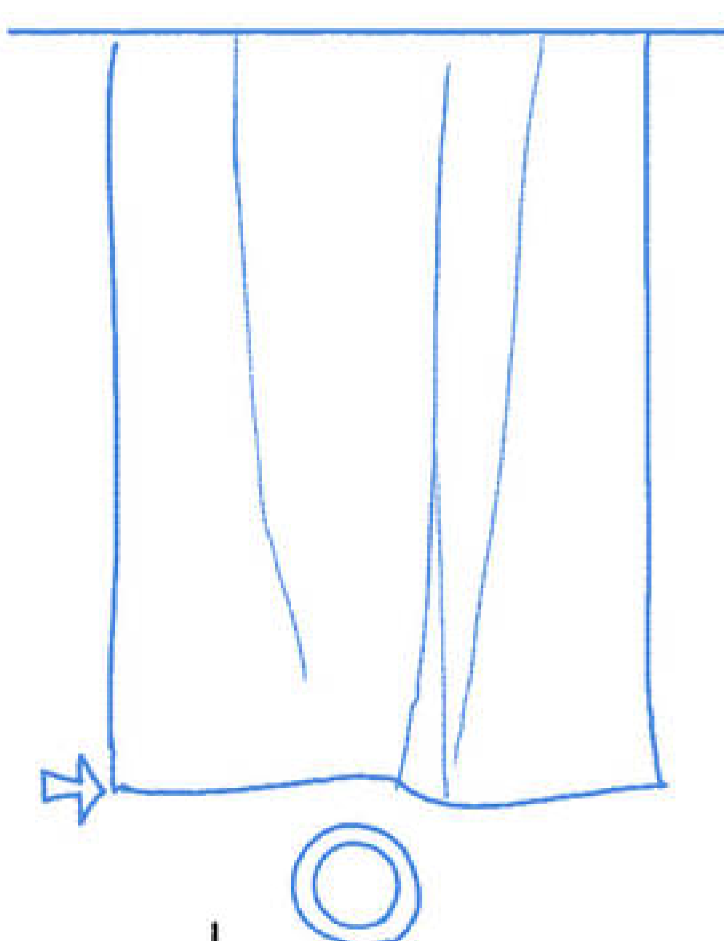
수건이 뒤쪽으로 더 쏠린 느낌을 접힌 주름으로 표현합니다

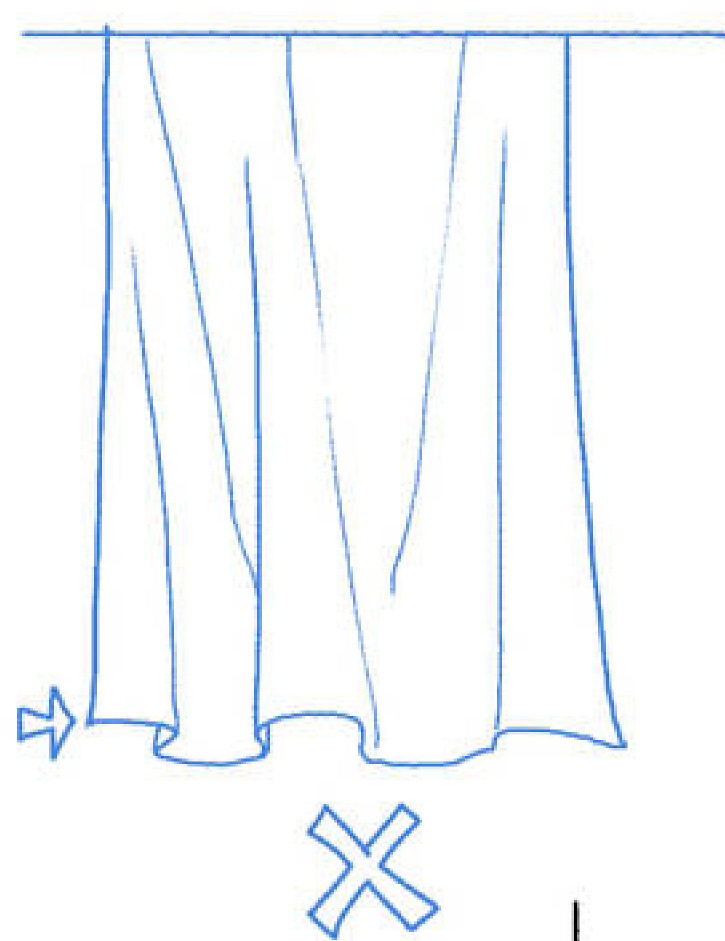




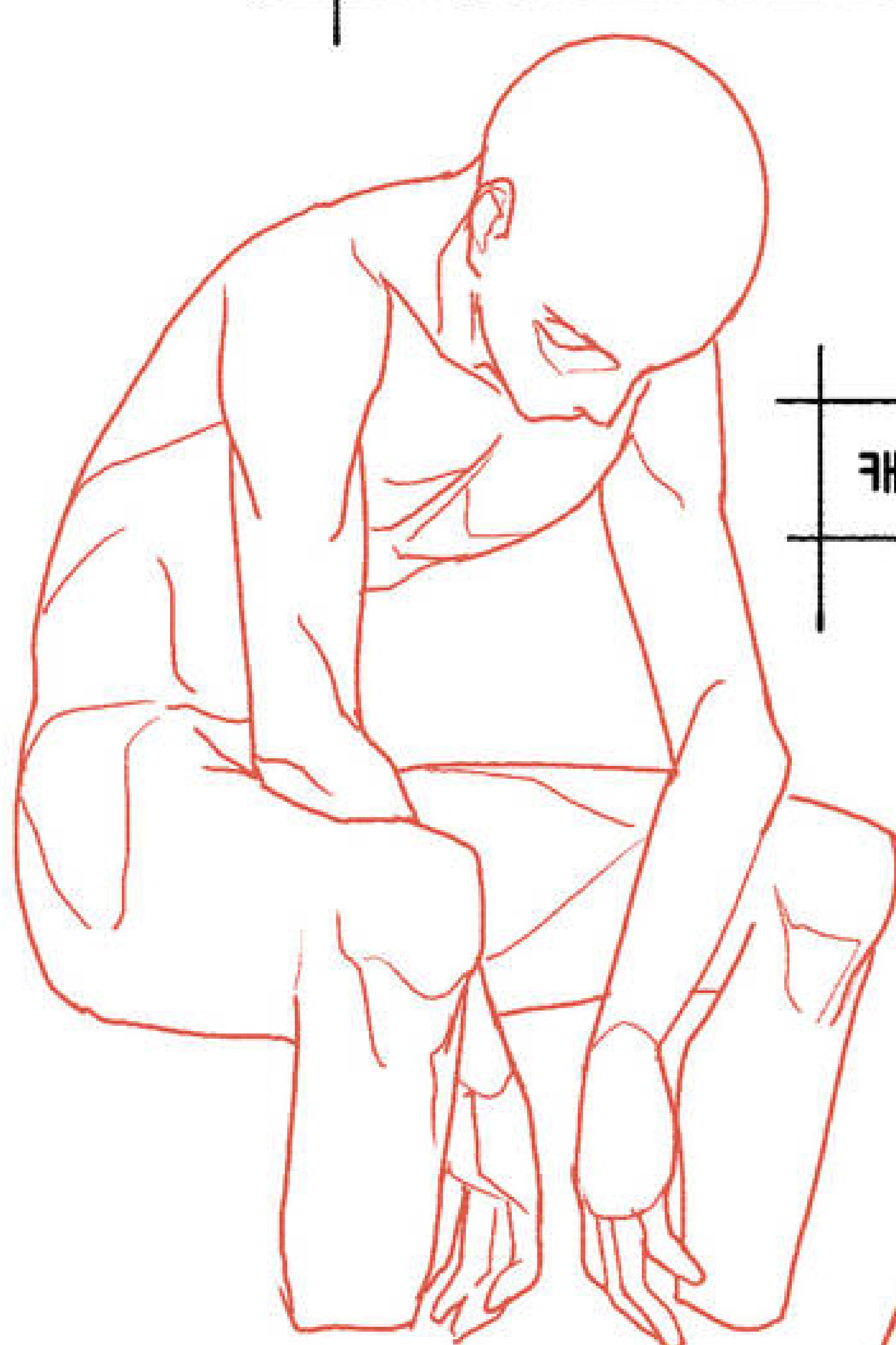
뒤에서 볼 때

불규칙한 좌, 우 주름 균형은 자연스러운 느낌을 만들어 줍니다

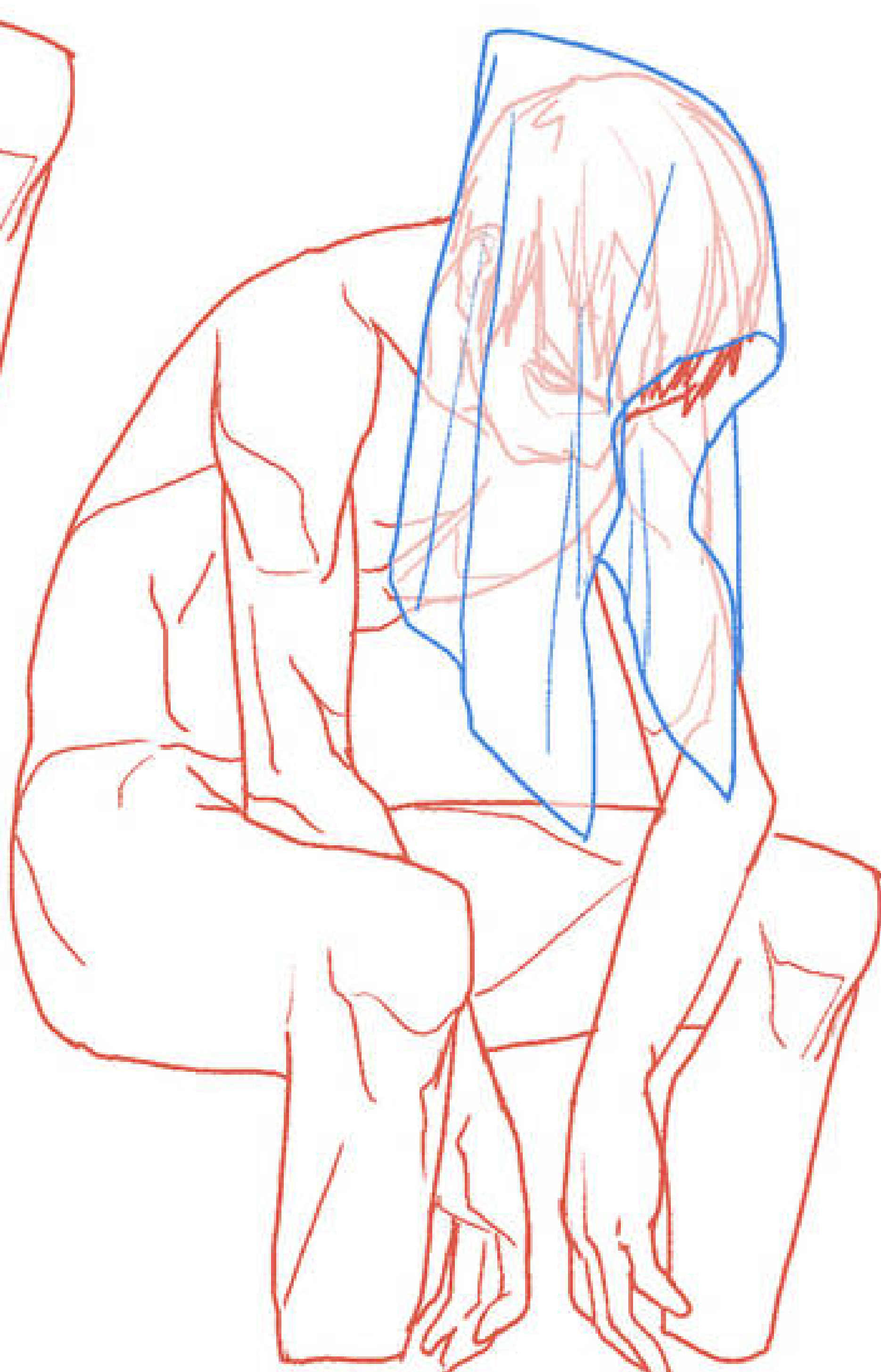




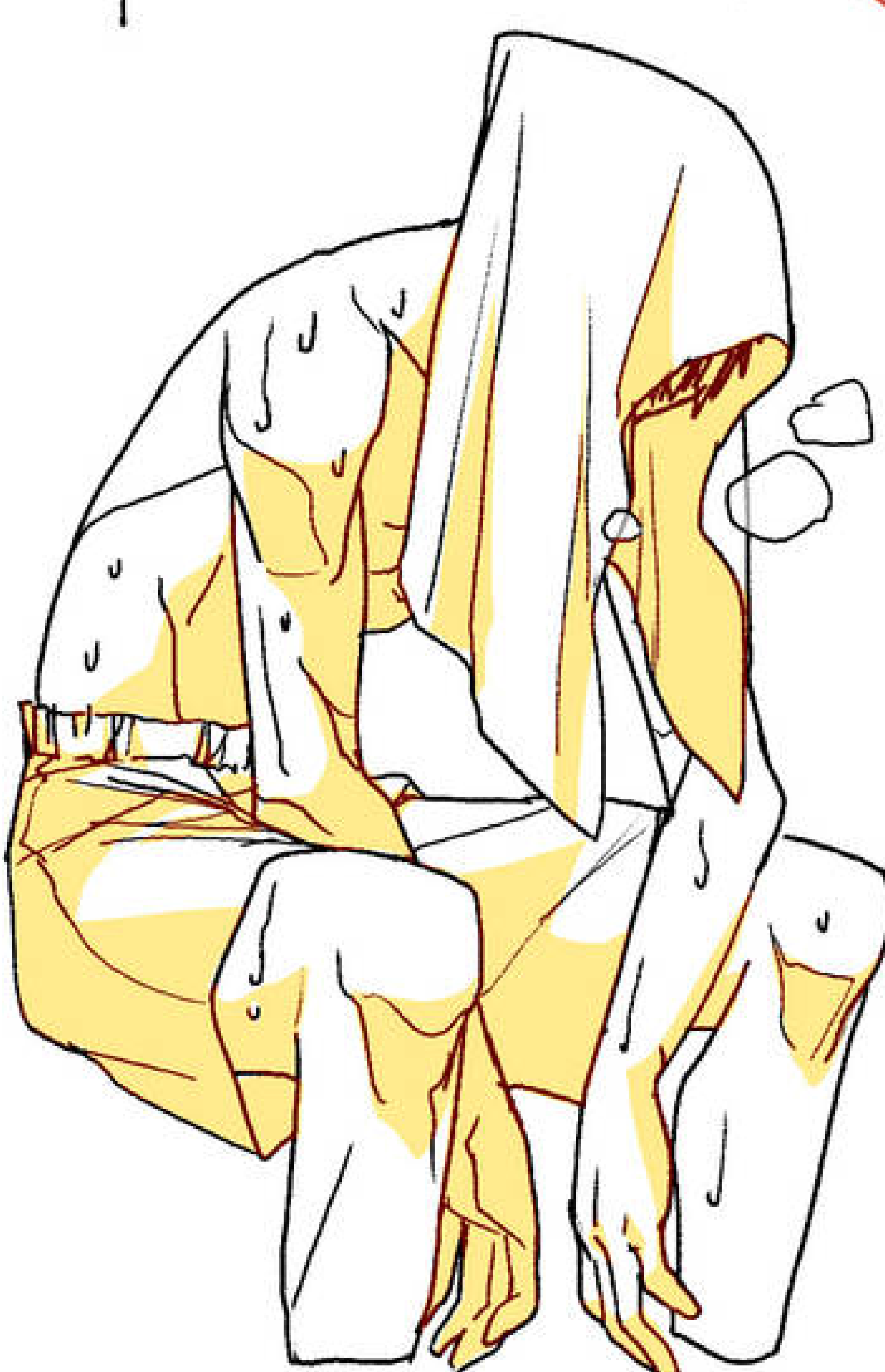
수건 끝부분에 출렁이는 주름을 과하게 표현할 경우
수건이 아닌 다른 요소의 재질로 보일 수 있습니다



캐릭터를 그려 상황에 맞춰 응용해봅니다

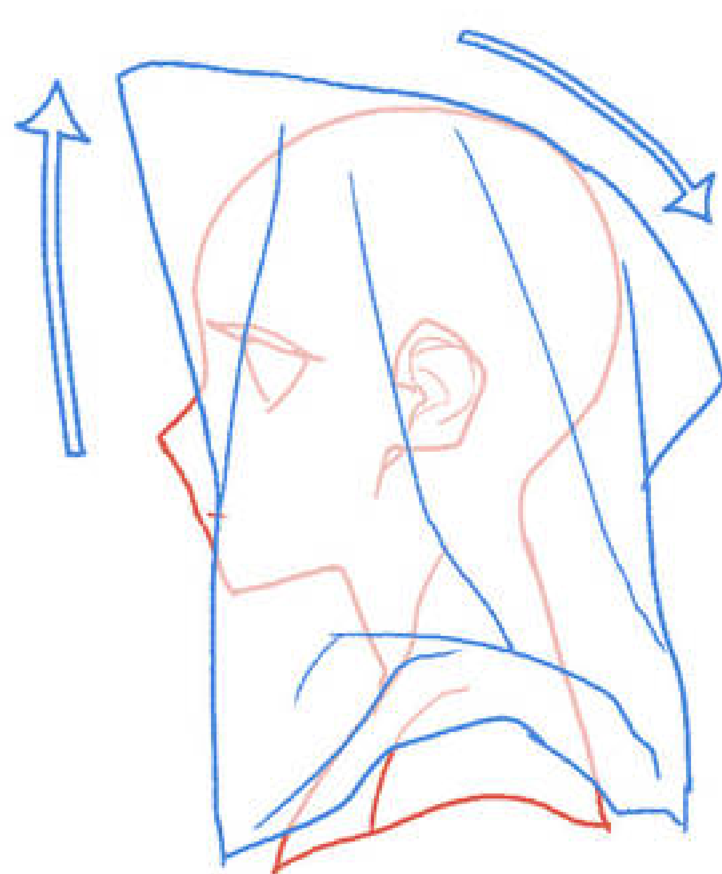


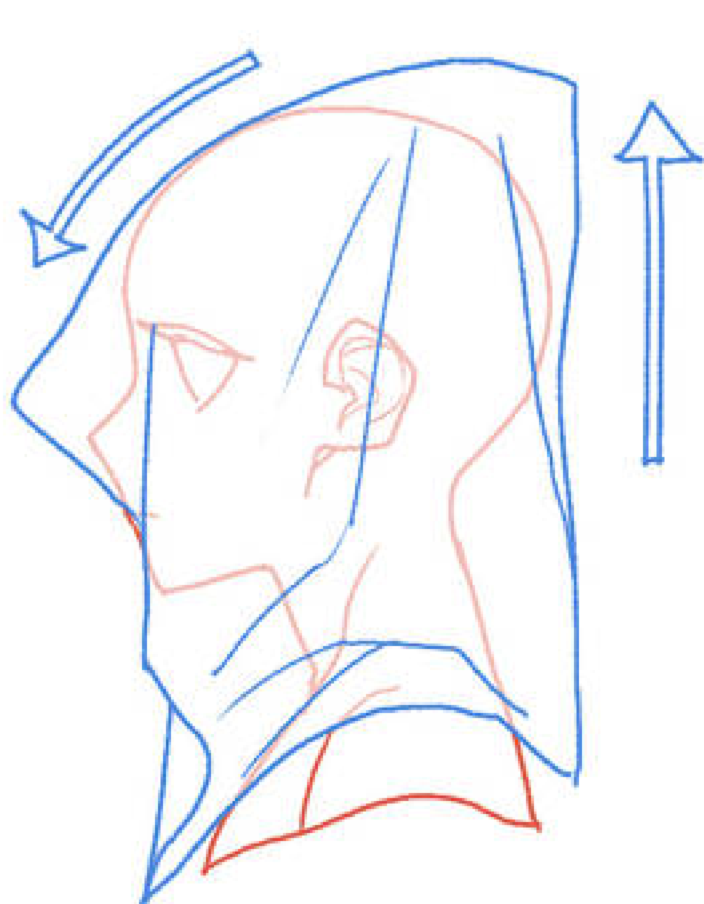
고개를 내밀고 있기 때문에
어깨에 닿지 않은 상태로
수건은 아래로 향합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



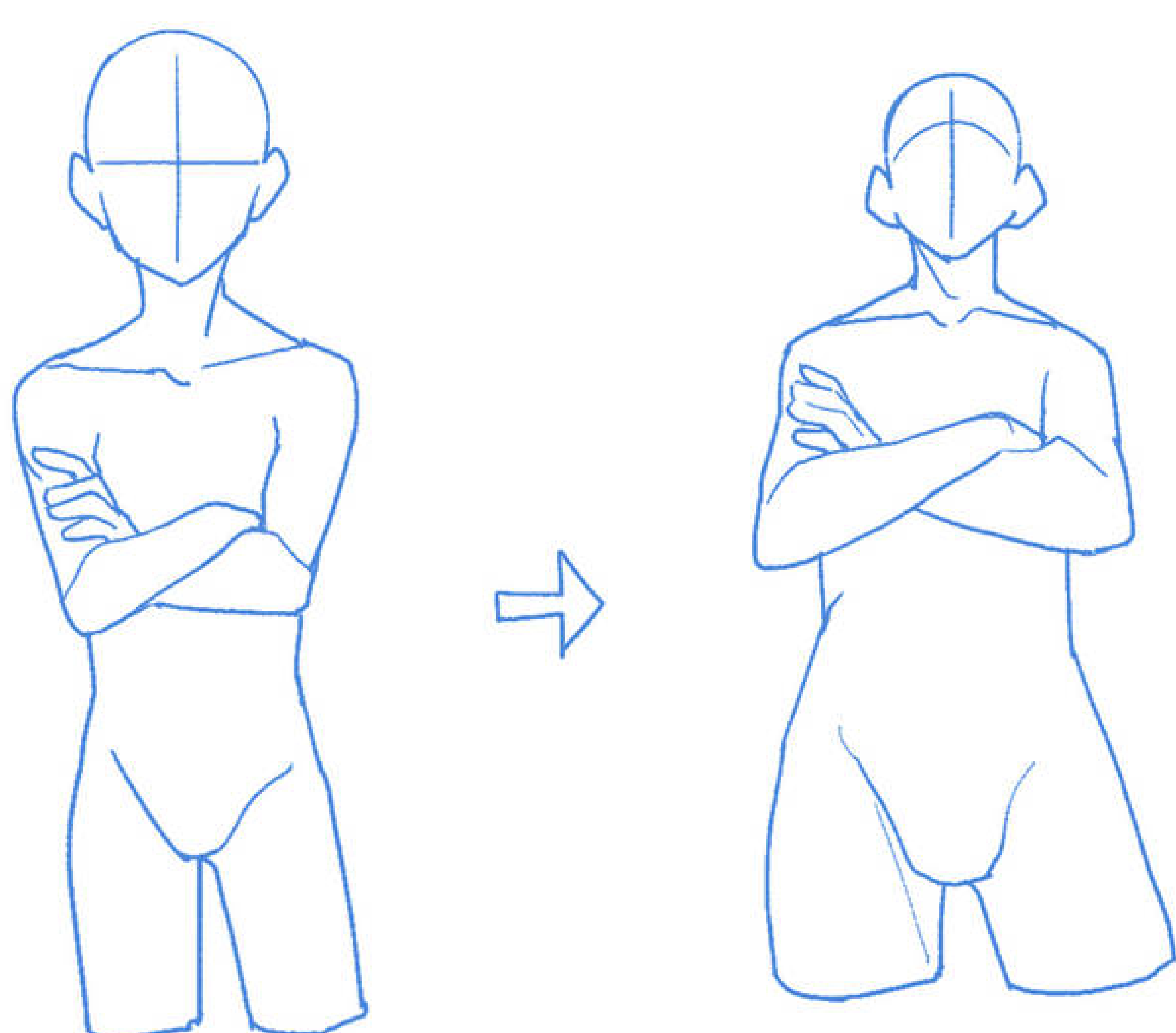


수건의 면적은 정해져 있기 때문에
얼굴 정면이 많이 드러날수록 뒤쪽으로 쏠린
수건에 가려 뒤통수가 적게 보이며 뒤통수가
보인다면 그 반대로 정면이 가려지게 됩니다

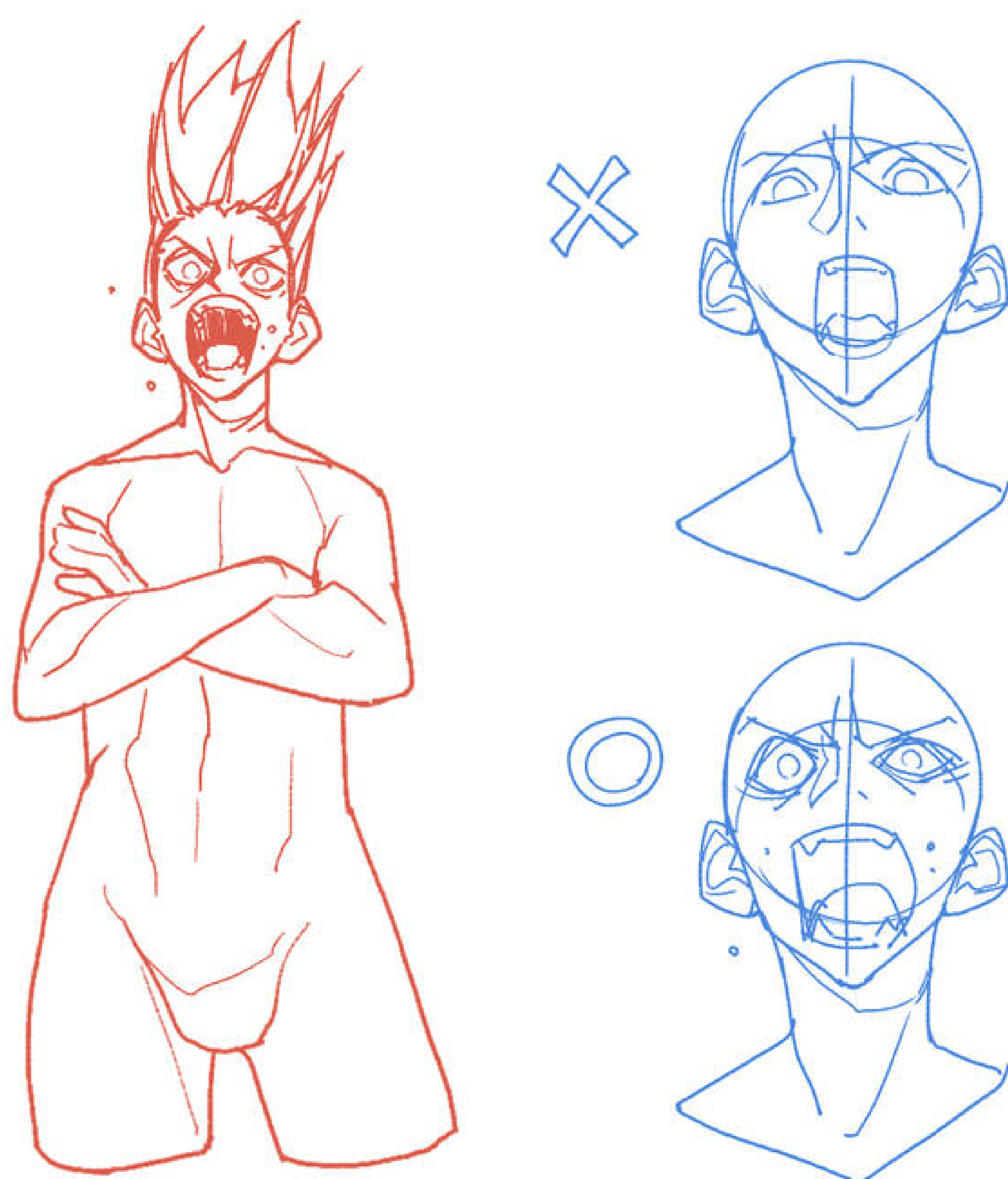


key point

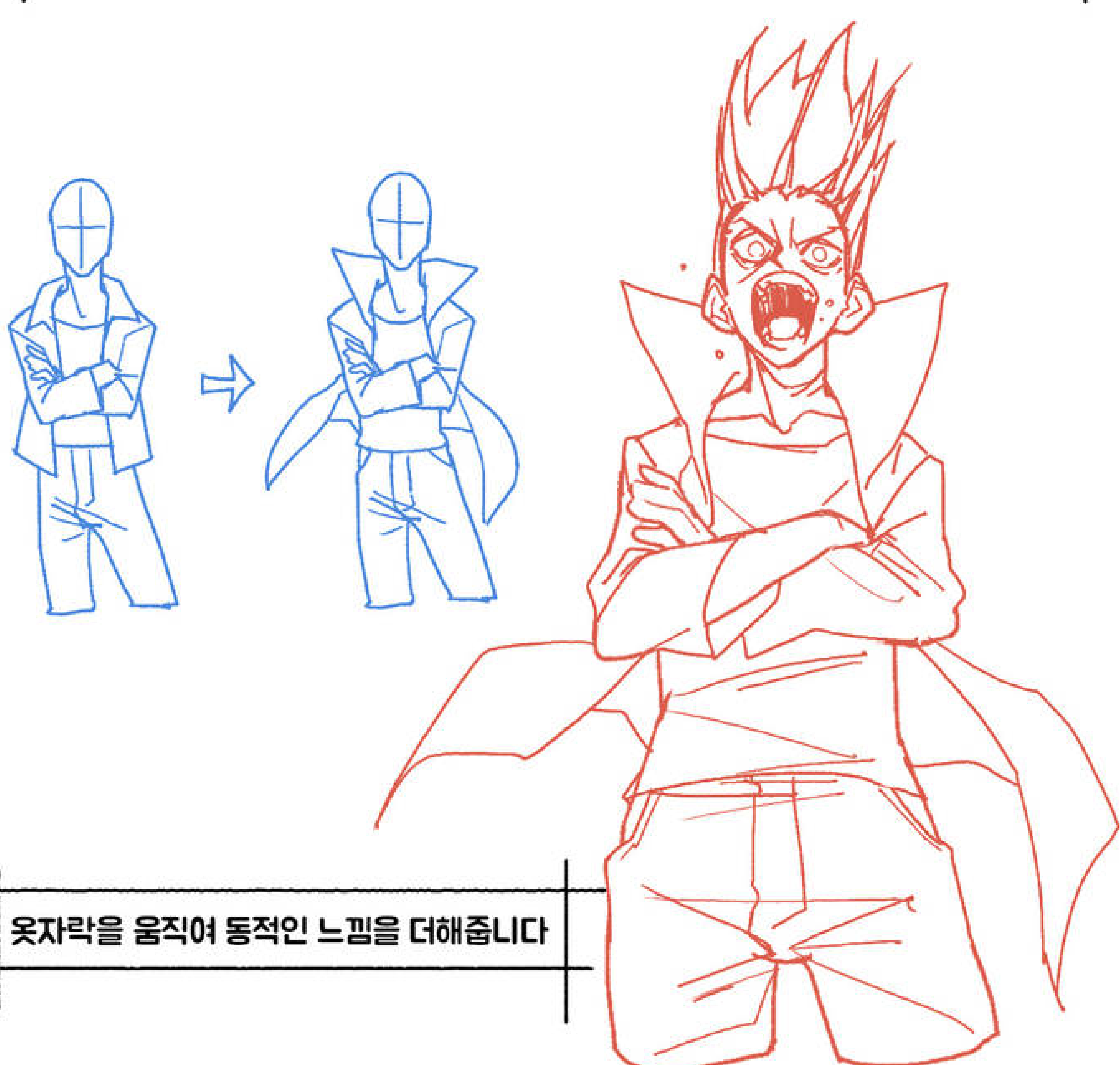
Q : 열혈스러운 스타일은 어떻게 그리나요



캐릭터가 동세를 취할 때 과장되거나 투시가 적용된 형태가 더 다이내믹하게 보입니다



얼굴 표정 역시 감정이 과하게 드러나도록 그려주는 게 격정적으로 보여 좋습니다



옷자락을 움직여 동적인 느낌을 더해줍니다



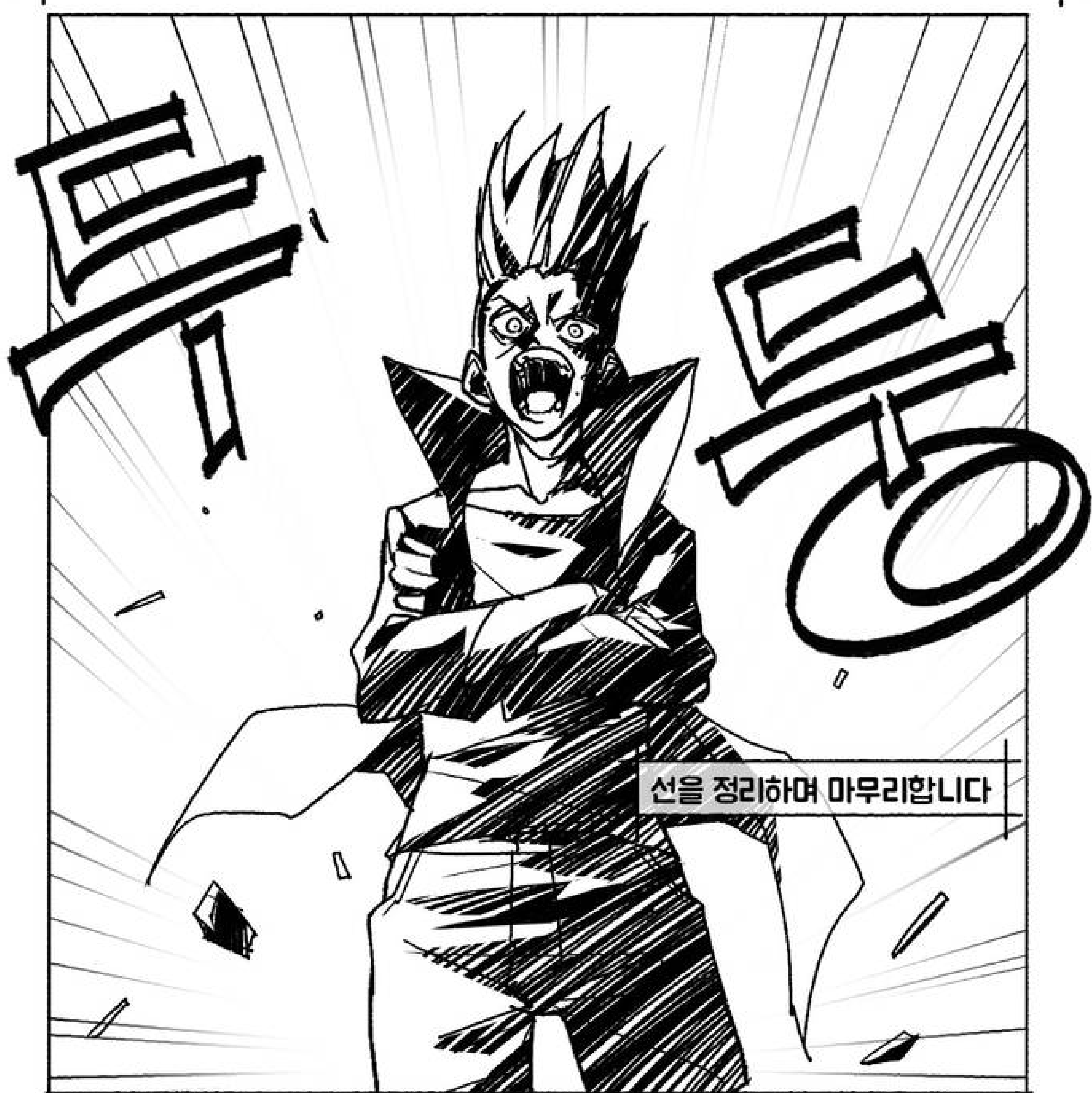
명암이 들어갈 부분을 나눠주고 거친 선으로 칠해줍니다



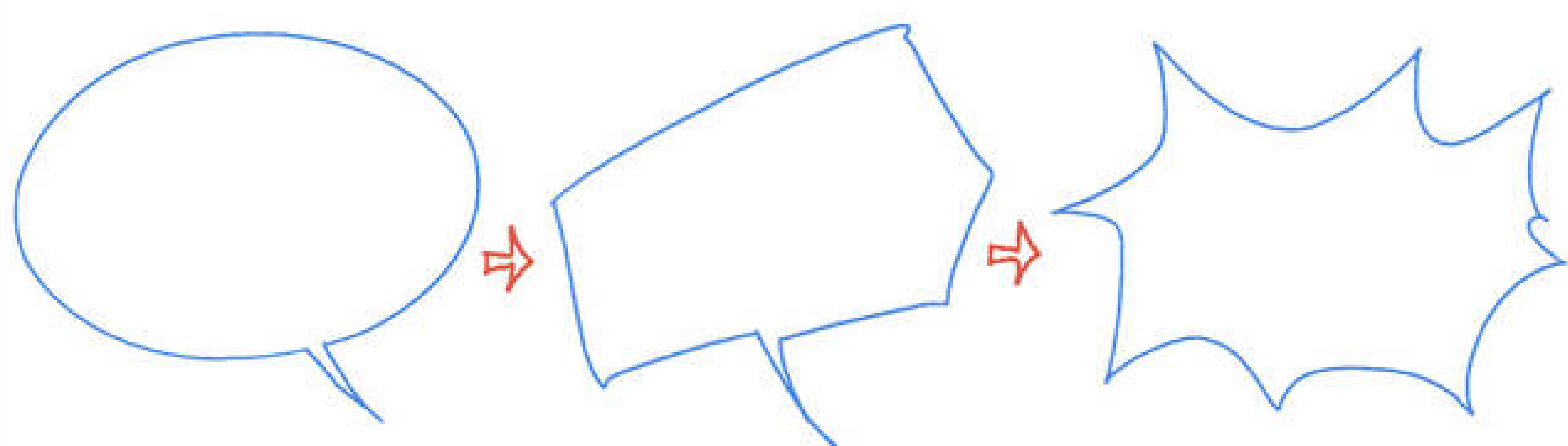
소실점을 선이 모이는 위치에 만들고 집중선을 그려 박력 있는 효과를 보여줍니다

두둥 → 두둥

폰트가 들어갈 경우 폰트 역시 밋밋하거나 귀여운 느낌보다 강한 필체가 좋습니다

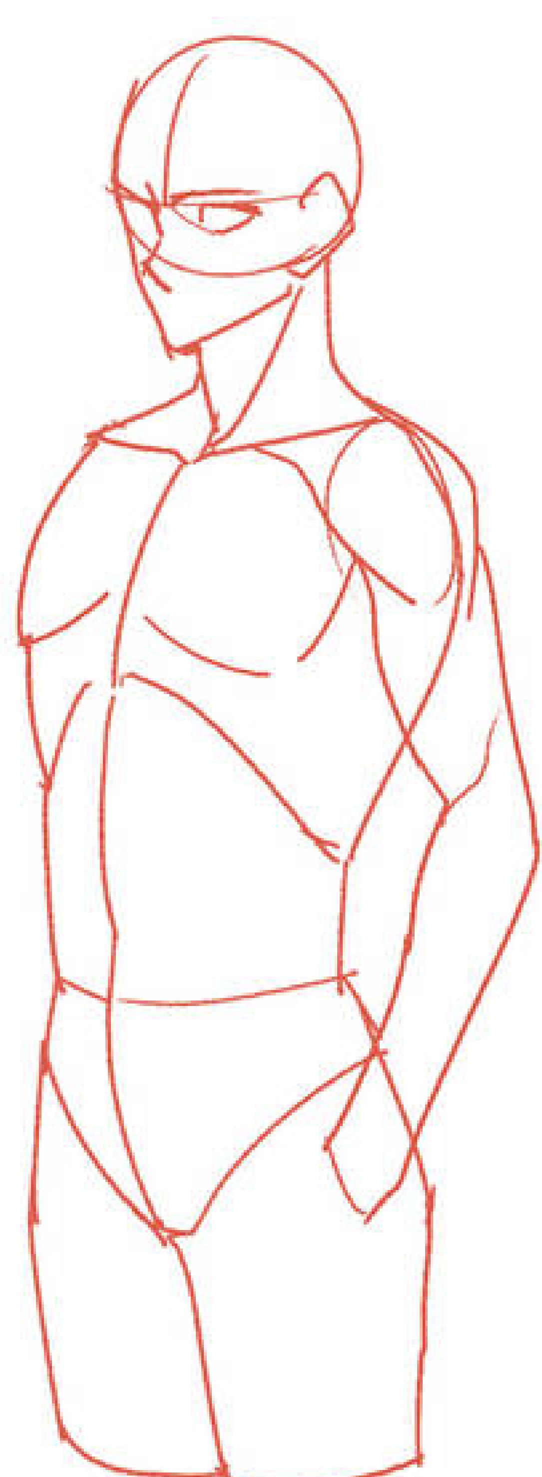


타코작가의 알아두면 좋다!!





Q : 우산 쓴 모습을 알려주세요

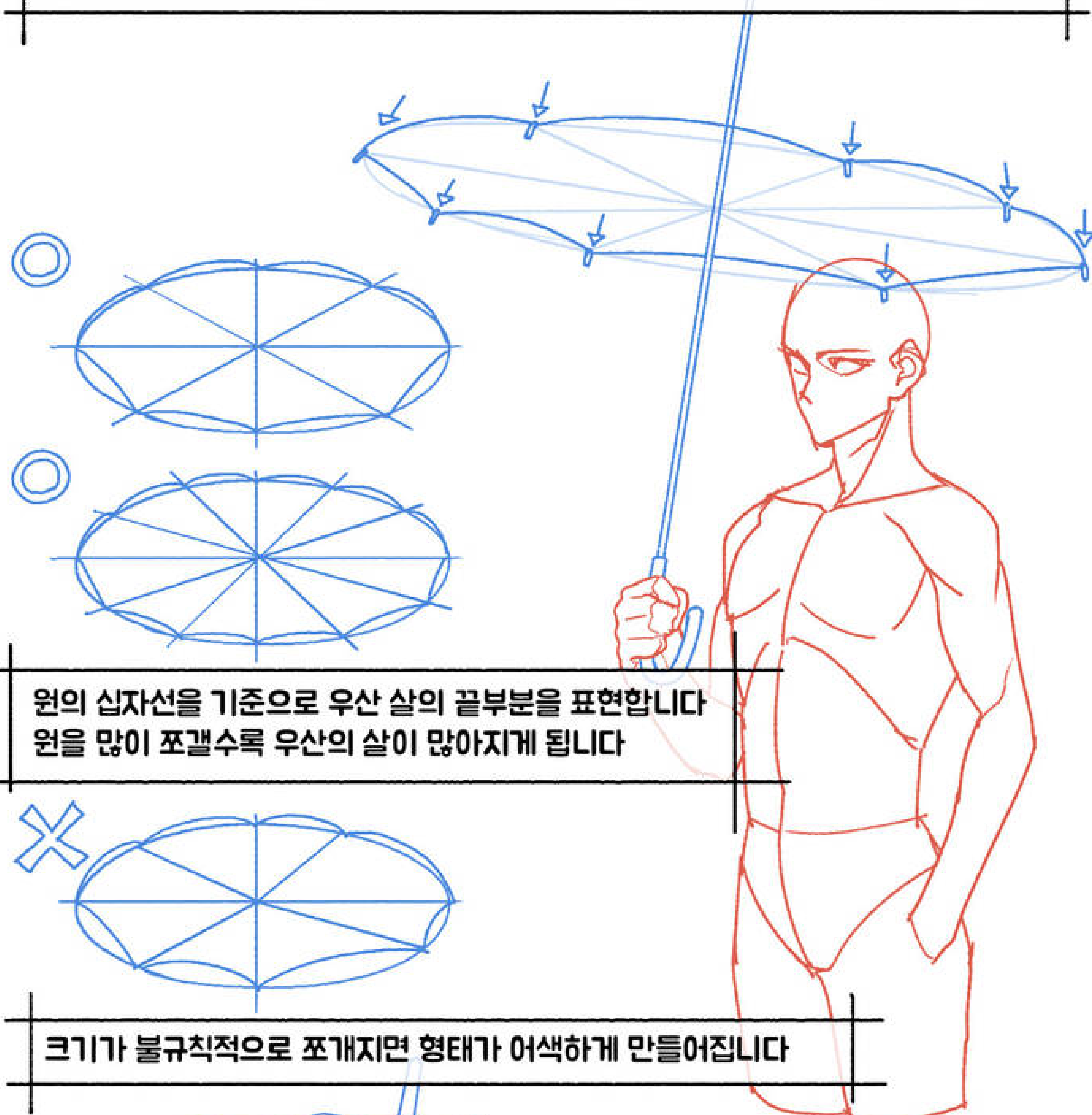


서있는 캐릭터를 그려줍니다
우산을 들고 있는 팔은
나중에 그리는 게 좋습니다



손잡이를 가슴보다 조금 낮은
위치에 그려주고 우산대를
살짝 기울여 자연스럽게
보이도록 합니다 펼쳐지는
캐노피를 그리기 전 우산대와
각도를 맞춰 원을 그리도록 합니다

원을 그릴 때 각도가 틀어지거나 너무 작게 그려질 경우 어색하게 보일 수 있습니다



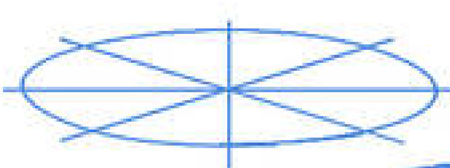
원의 십자선을 기준으로 우산 살의 끝부분을 표현합니다
원을 많이 쪼갤수록 우산의 살이 많아지게 됩니다

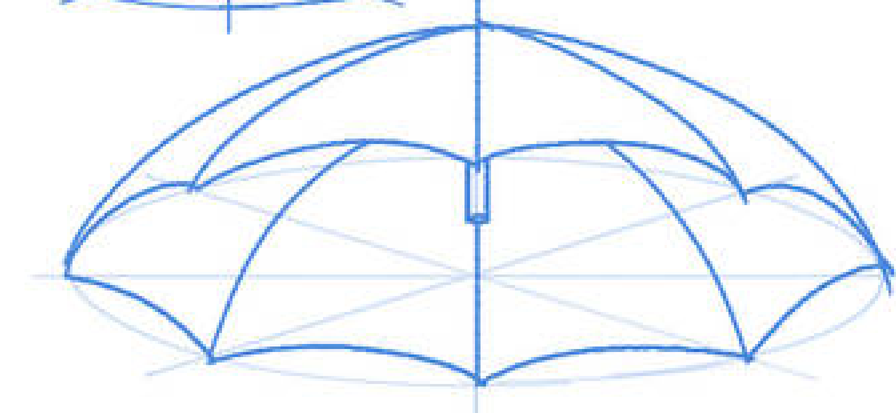
크기가 불규칙적으로 쪼개지면 형태가 어색하게 만들어집니다



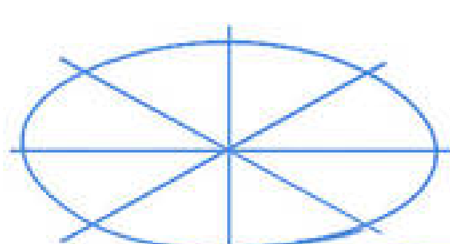
곡선을 그리면서 높이를 만들고 캐노피 부분을 만들어 줍니다

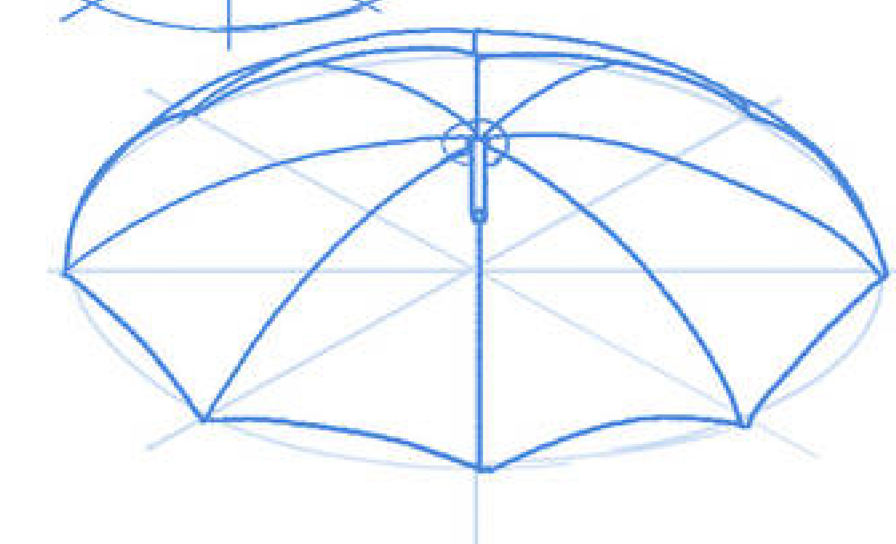


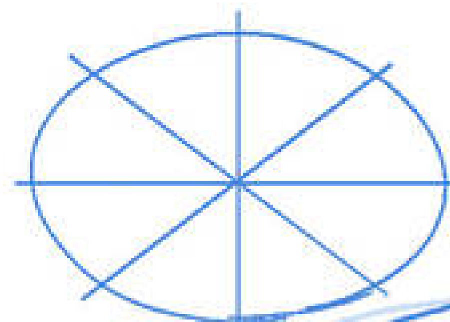




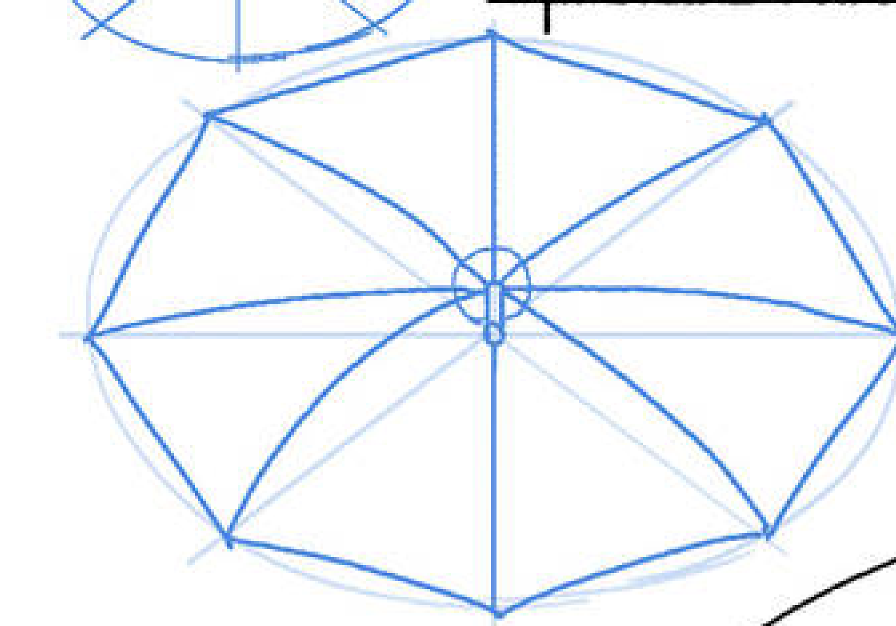
캐릭터와 우산 디테일을 추가합니다







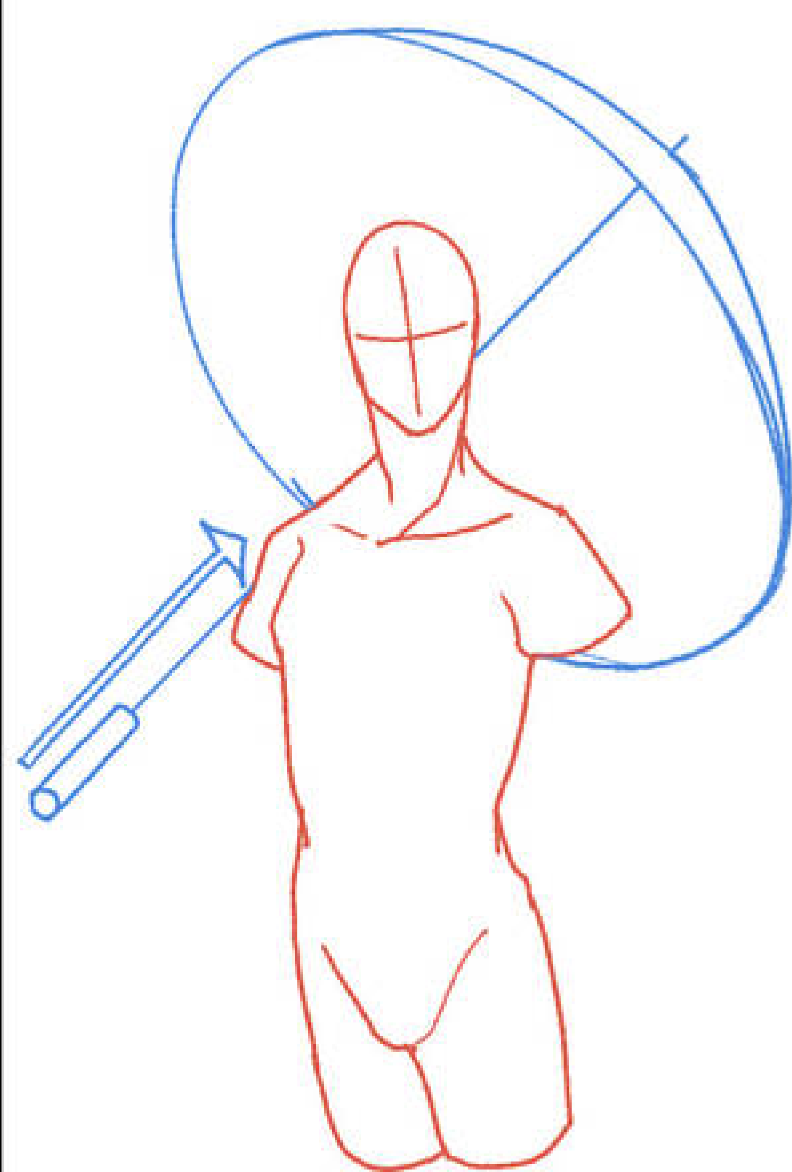
캐노피 원형 틀의 각도에 따라 우산 안쪽 면이 보이게 됩니다

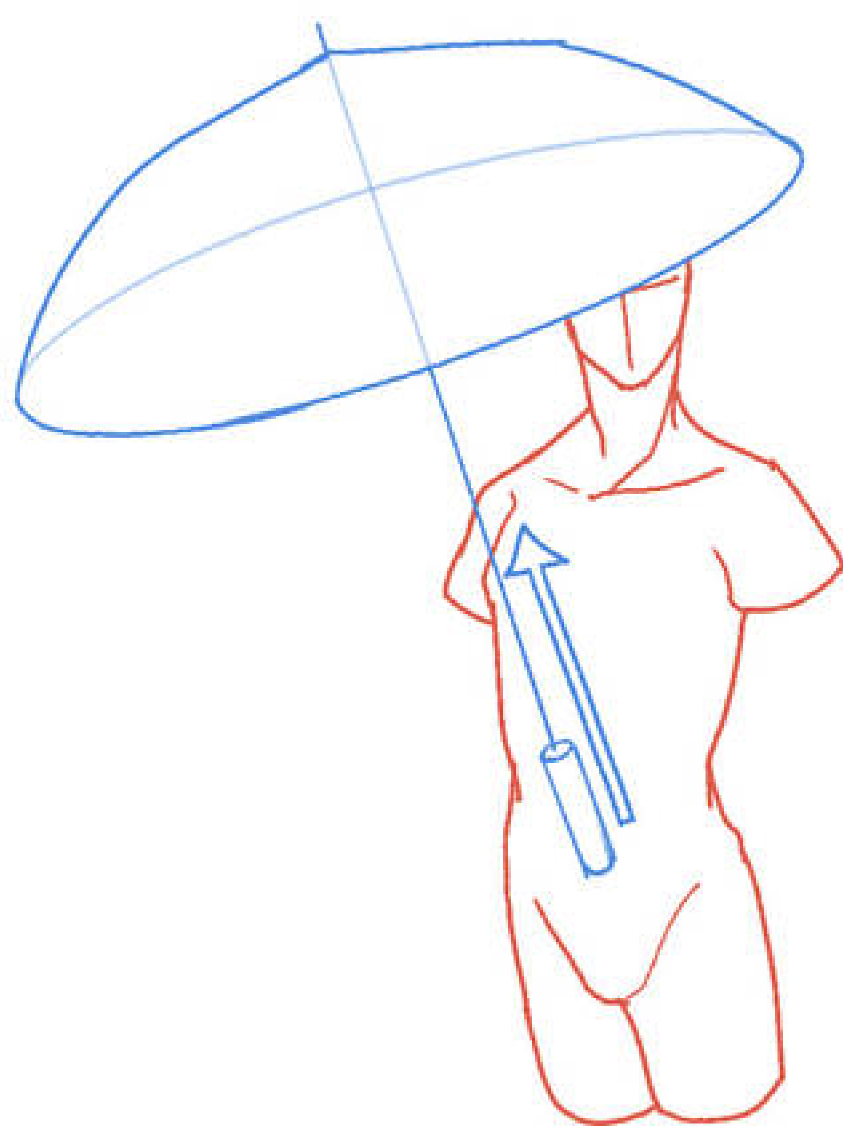




옷을 추가하고 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

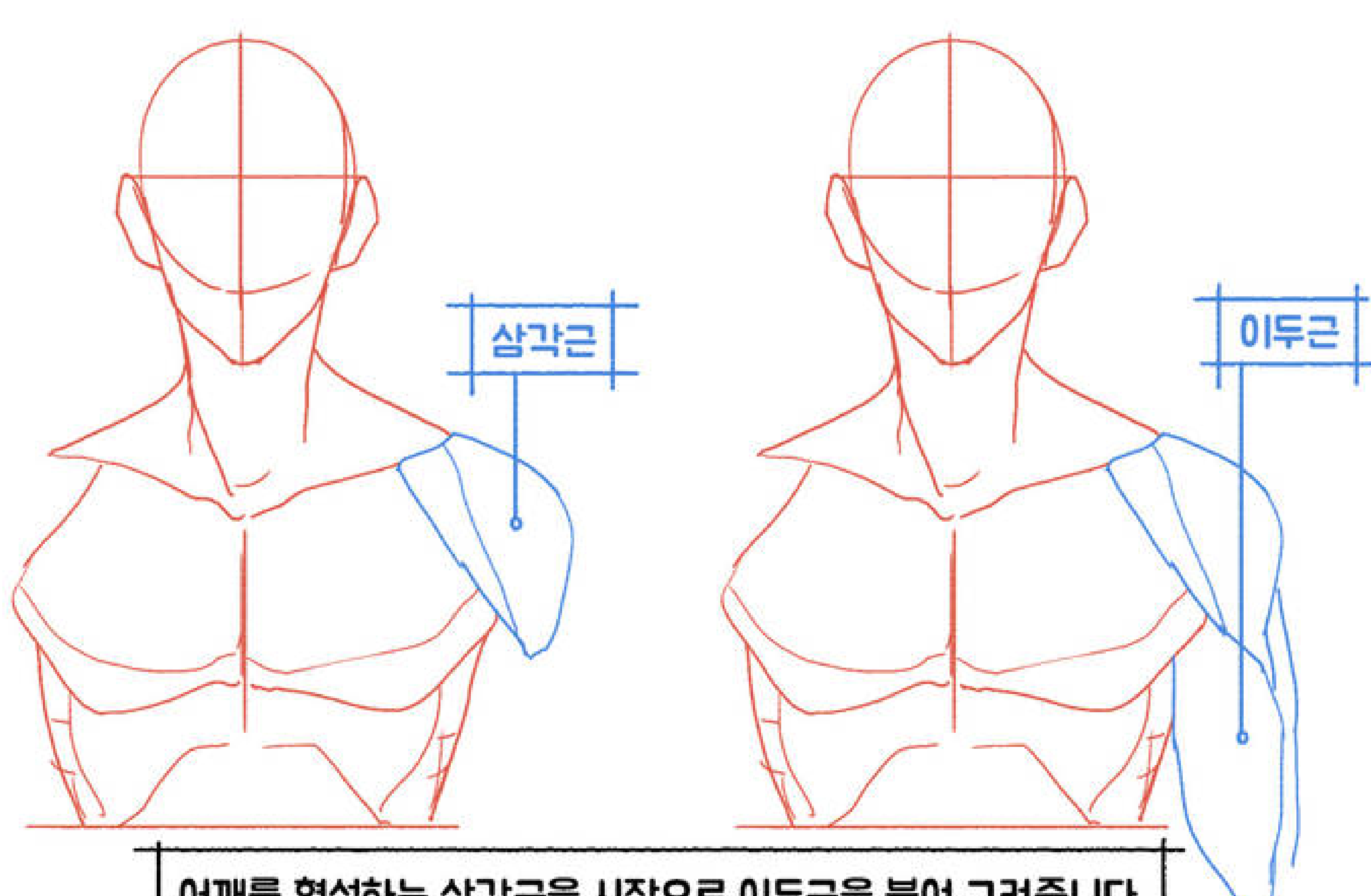






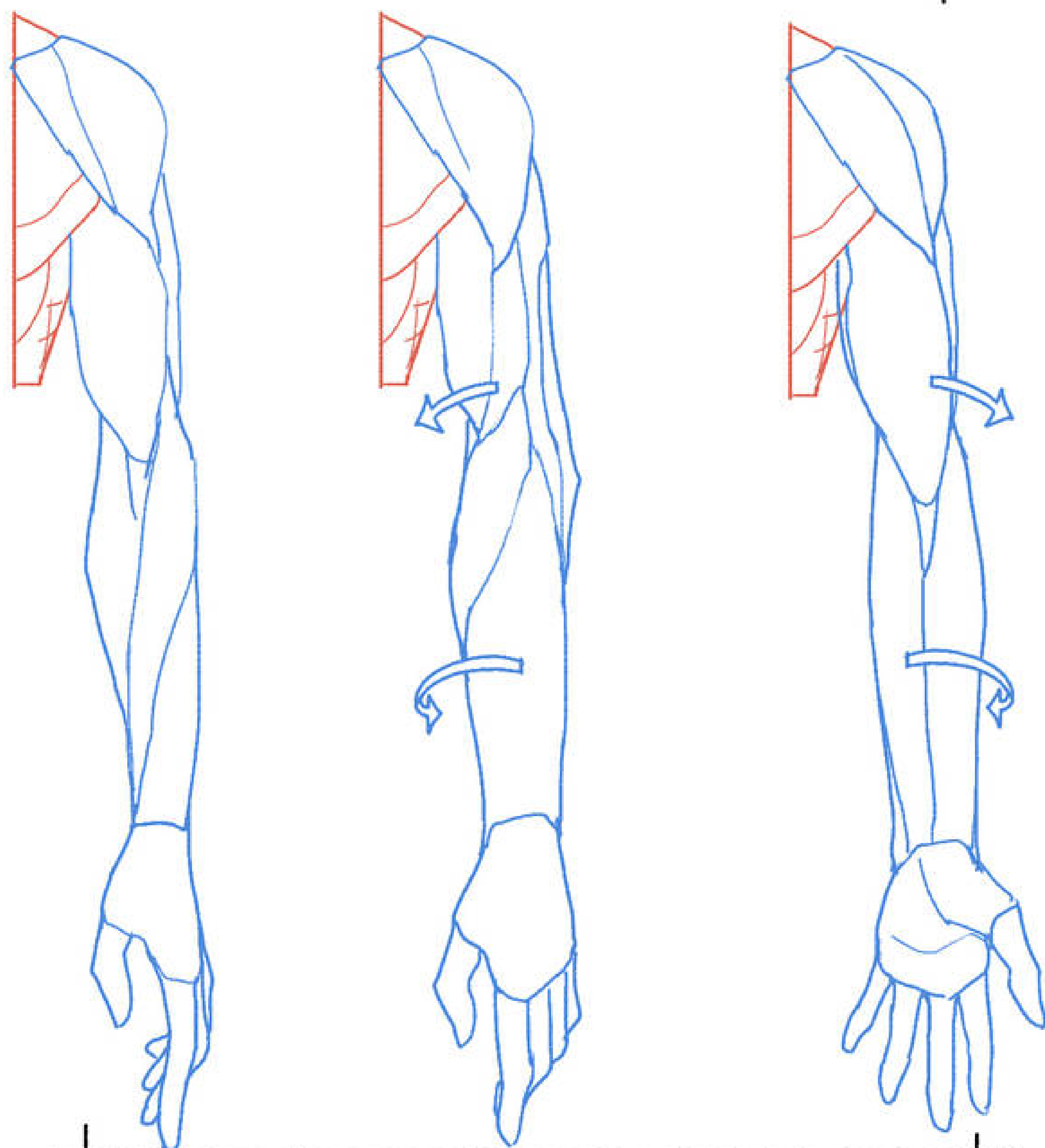
key point

Q : 여러 각도에서 보는 팔 근육을 알려주세요

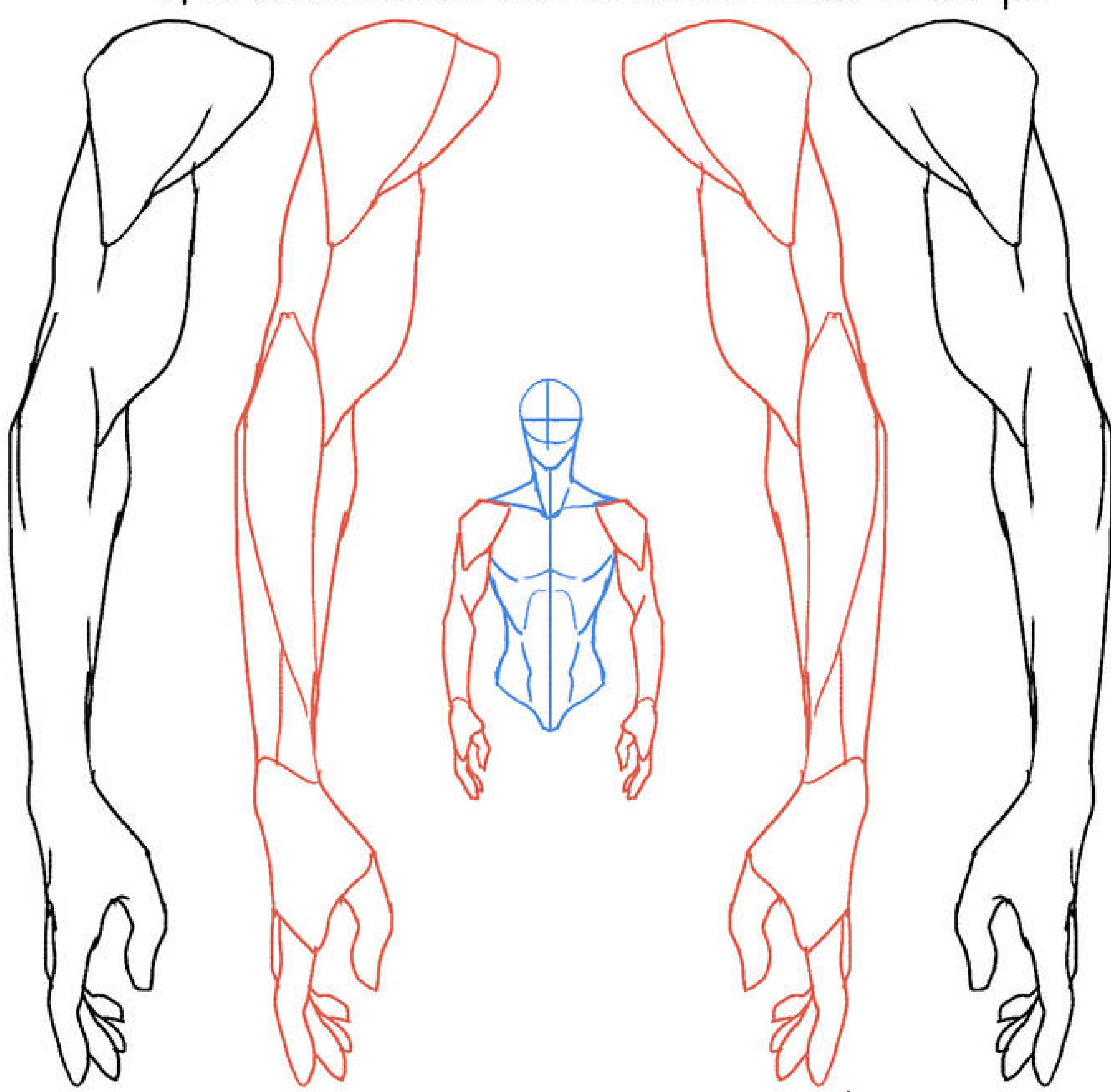


어깨를 형성하는 삼각근을 시작으로 이두근을 붙여 그려줍니다

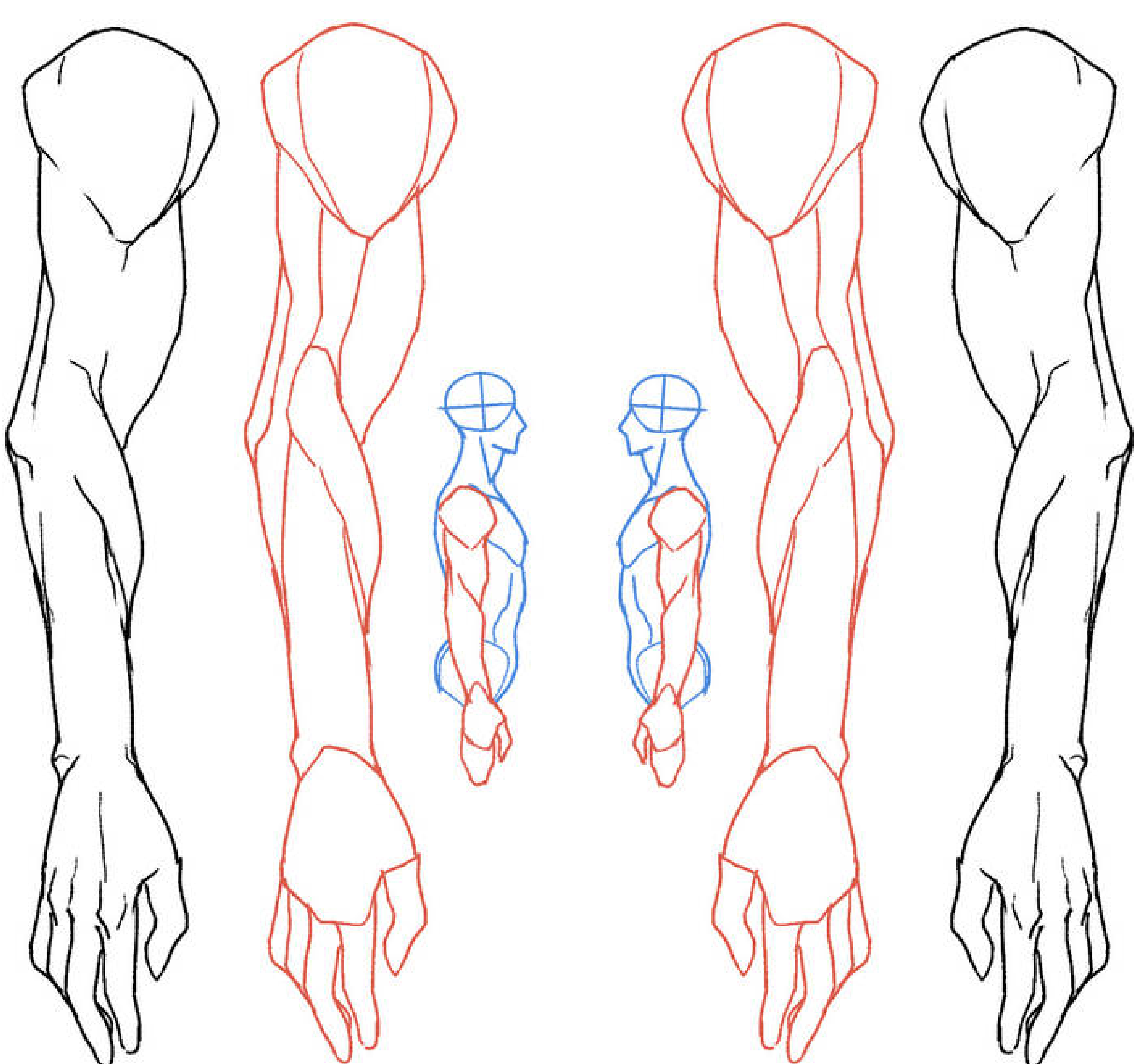




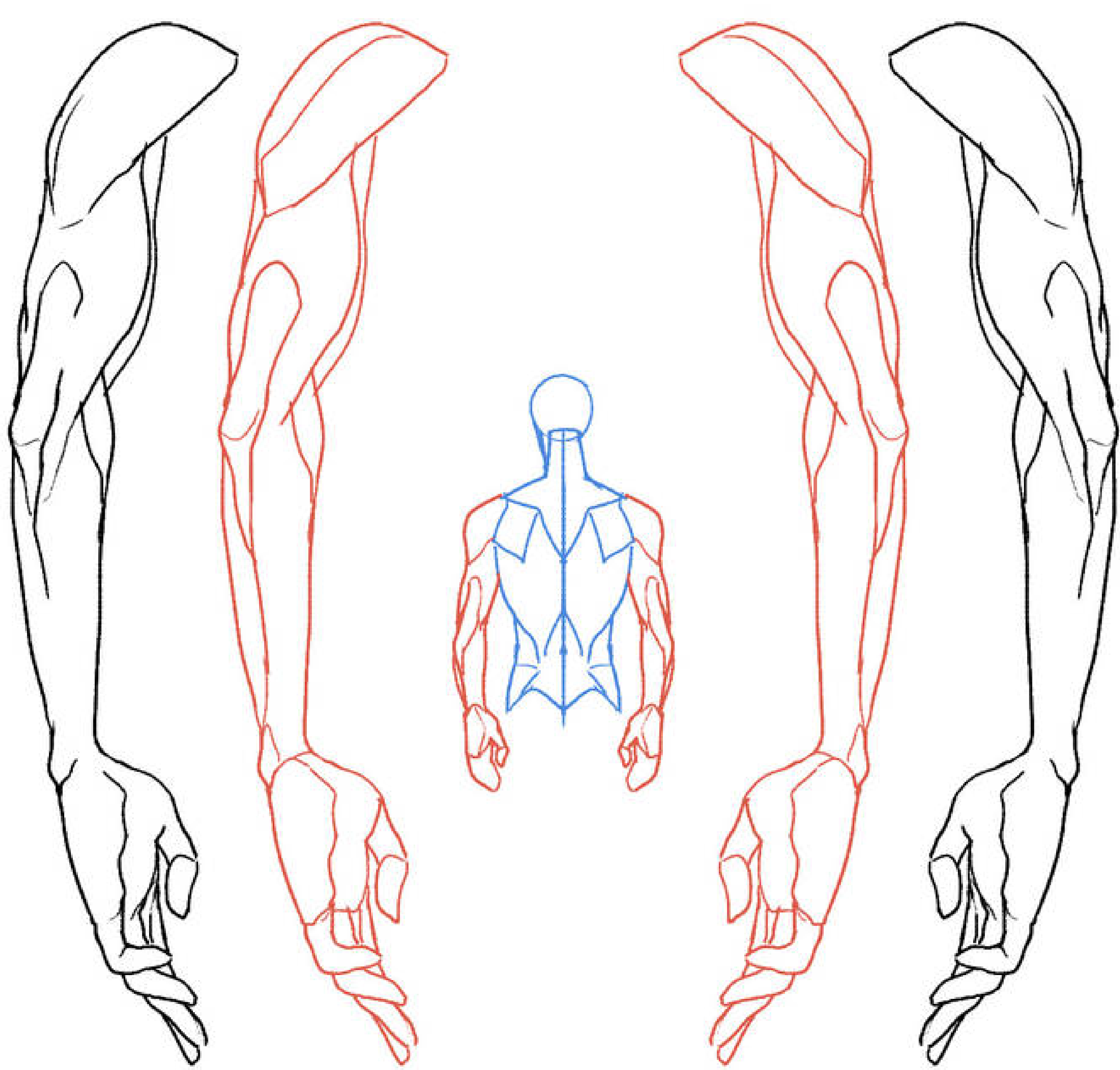
손의 옆면, 손등, 손바닥이 보이는 움직임에 따라서
근육이 뒤틀리고 근육 덩어리 형태에 차이가 생기게 됩니다



정면에서 본 왼팔, 오른팔 근육의 생김새

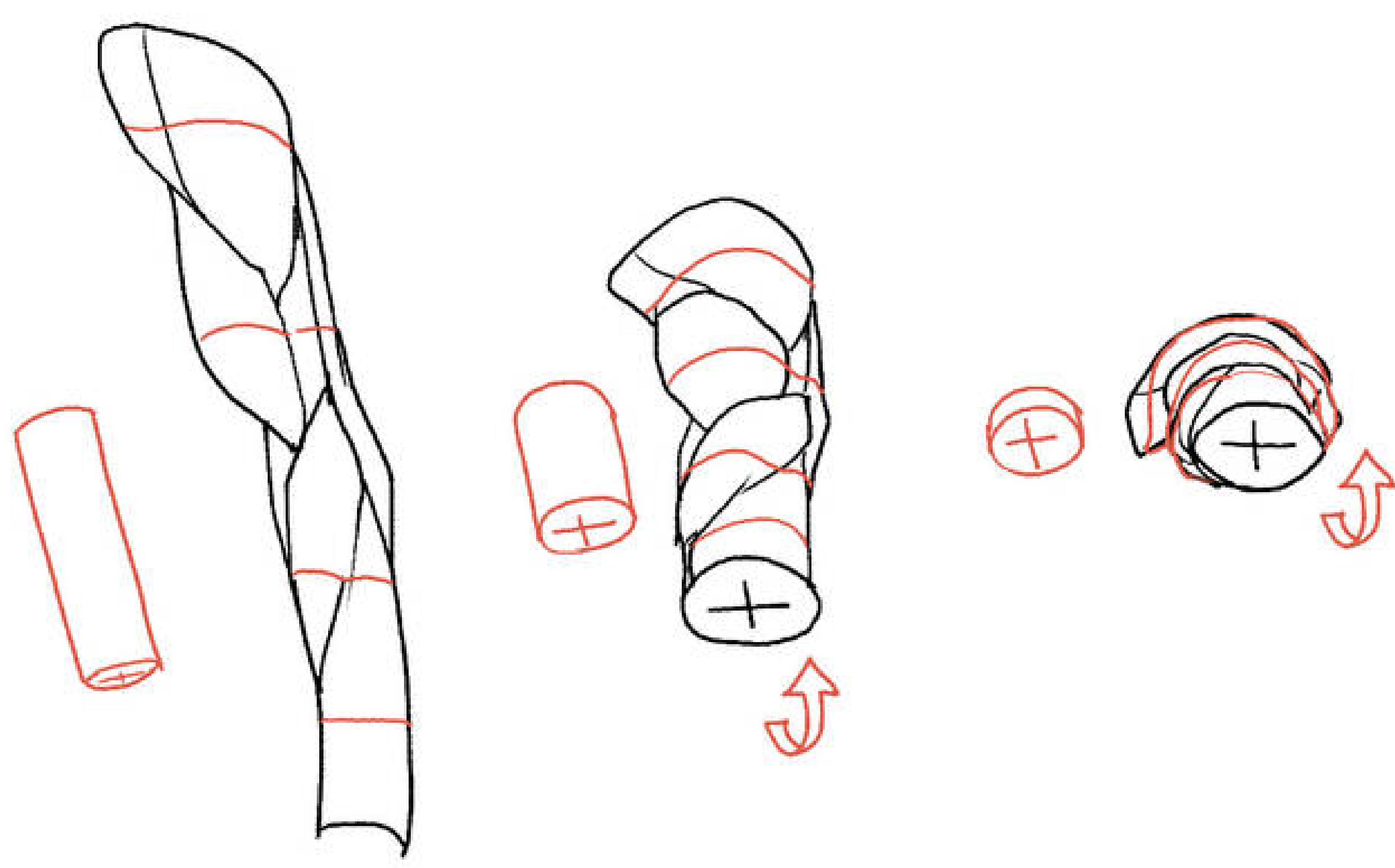


옆면에서 본 오른팔, 왼팔 근육의 생김새



뒷면에서 본 왼팔, 오른팔 근육의 생김새

타코작가의 알아두면 좋다!!

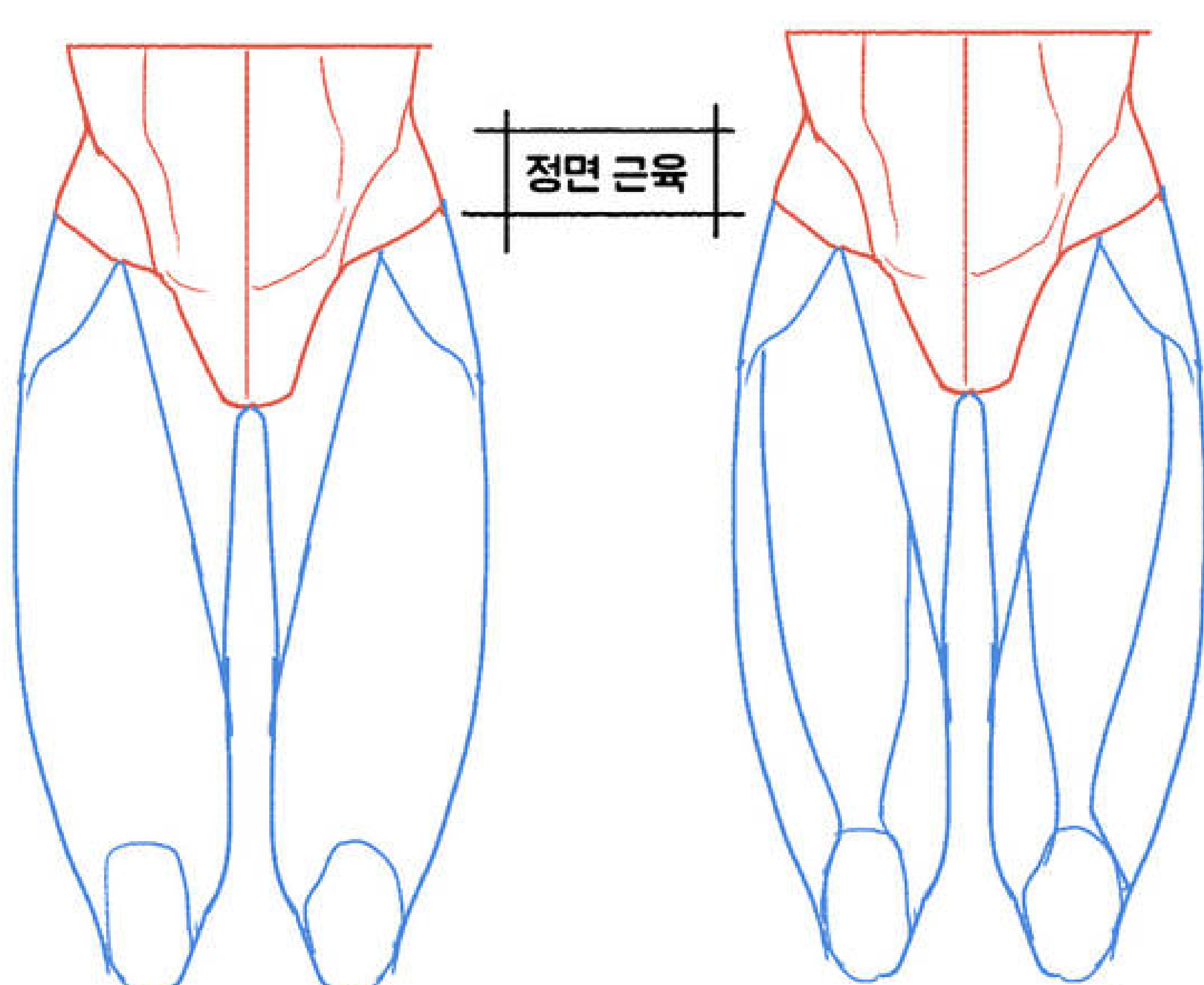


팔이 평면적인으로 보이는 각도에서
근육 위치와 형태 등을 외우고 이후에
상, 하로 움직였을 때 입체감이 생기는
덩어리로 연습해보는 것이 좋습니다

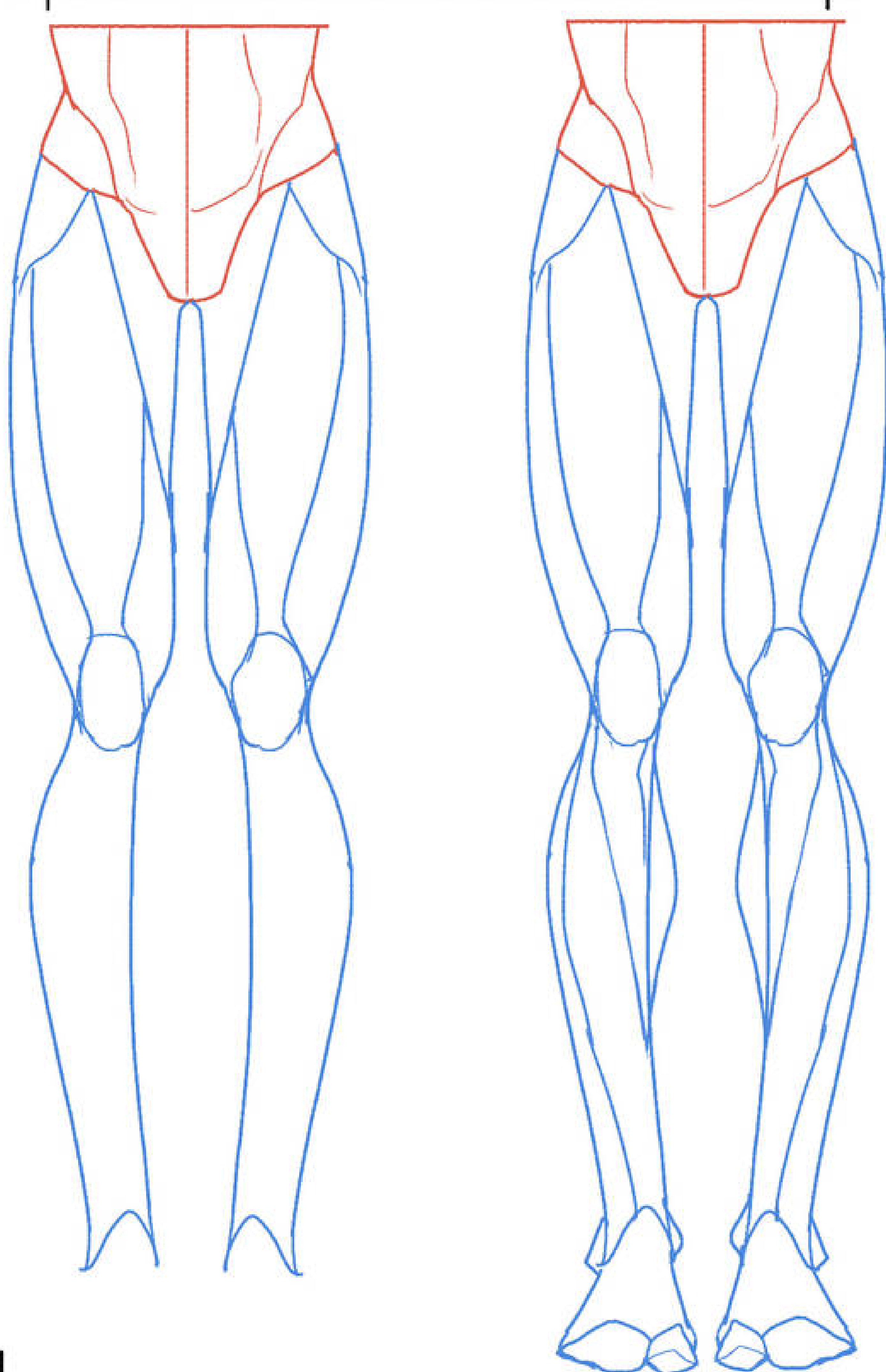


key point

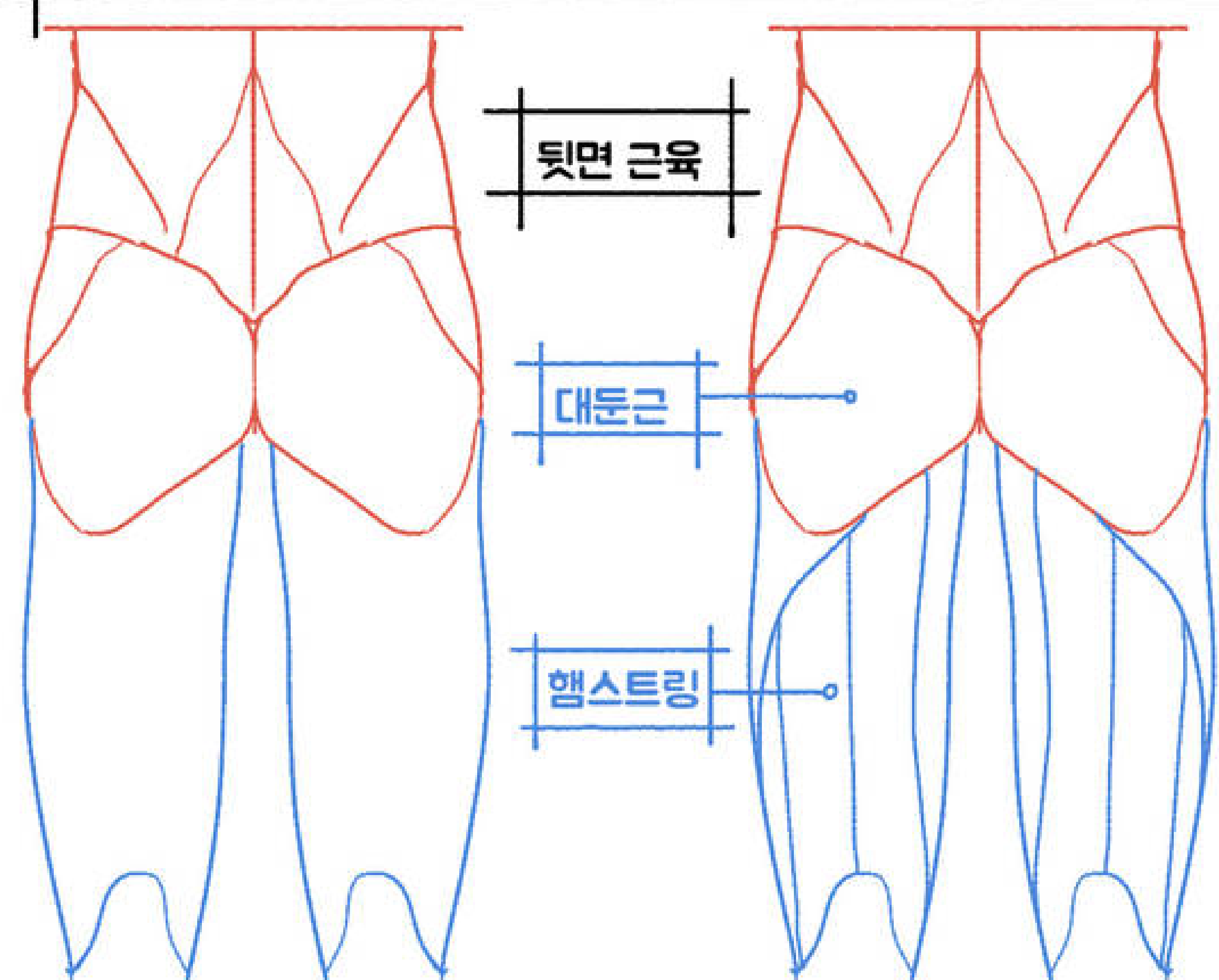
▌Q : 여러 각도에서 보는 다리 근육을 알려주세요



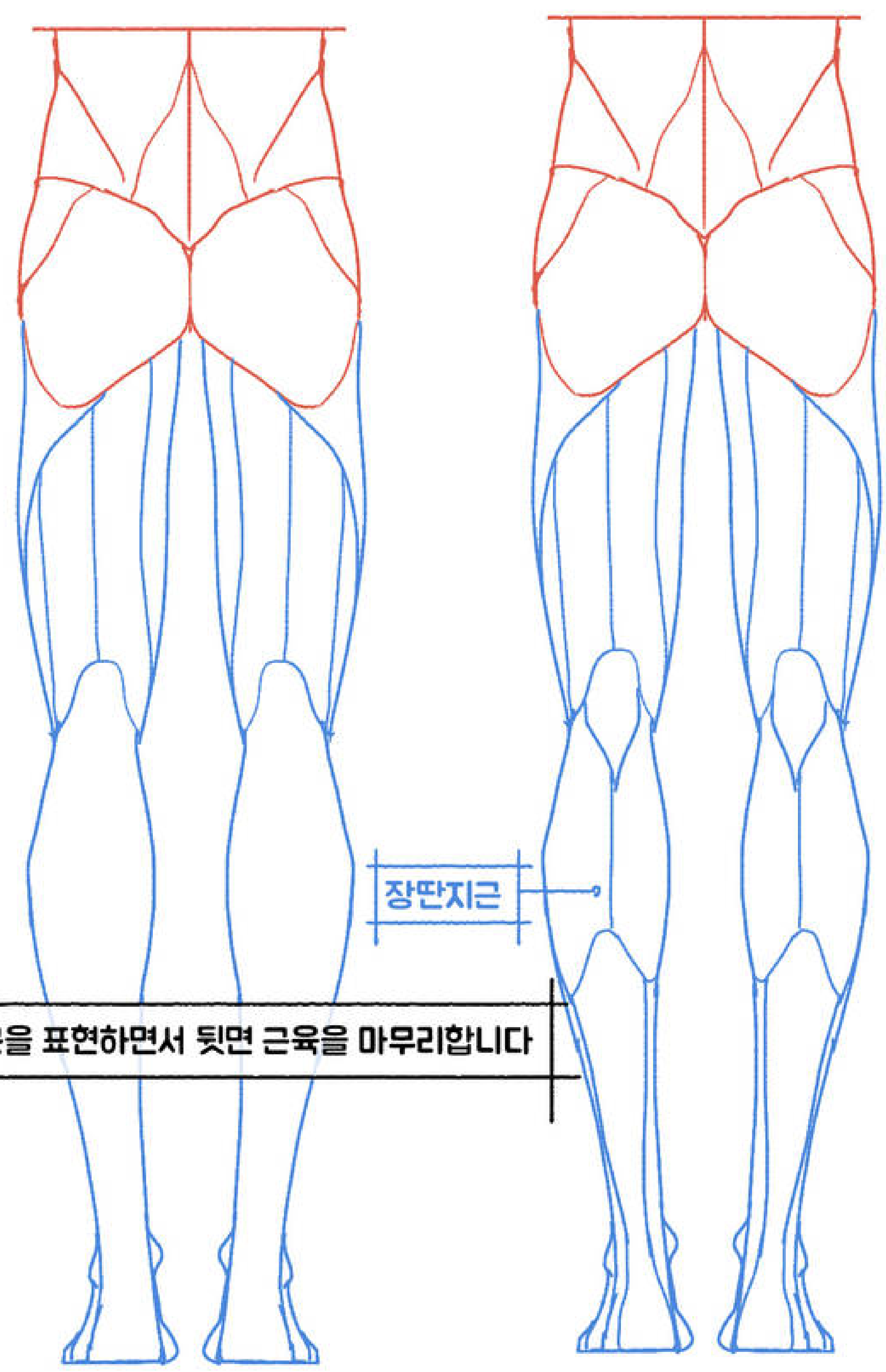
다리 근육의 경우 팔 보다 형태가 크고 흐름이 단조롭기
때문에 허벅지, 종아리쪽을 유의하면서 그려줍니다



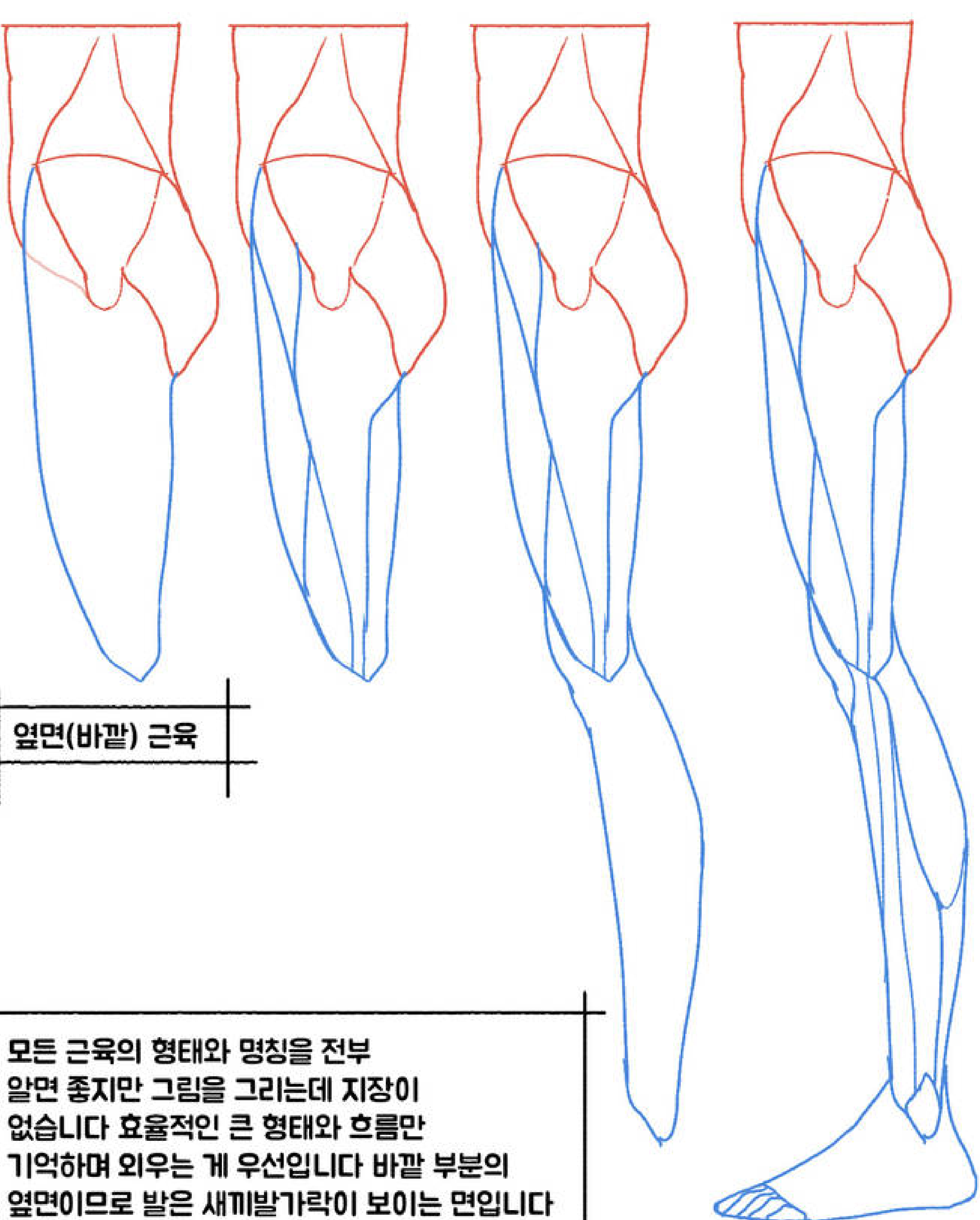
정면에서 보이게 되는 근육의 라인과 형태를 외우고 이후 다른
각도에서 보이는 다리 근육의 형태와 비교하며 외우면 좋습니다

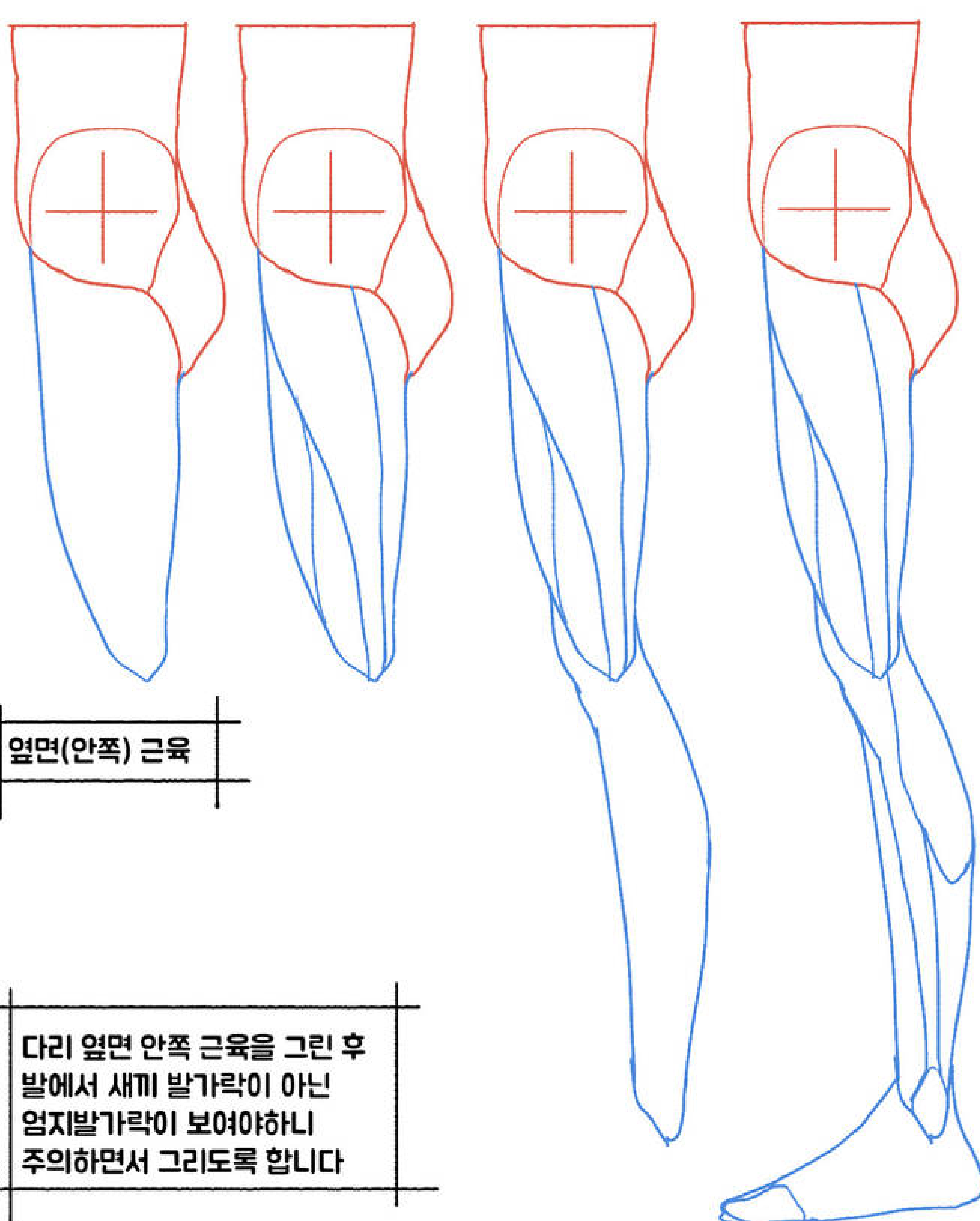


대둔근, 햄스트링(허벅지 뒤쪽 부분의 근육)을 표현합니다



장딴지근을 표현하면서 뒷면 근육을 마무리합니다


옆면(바깥) 근육
모든 근육의 형태와 명칭을 전부
알면 좋지만 그림을 그리는데 지장이
없습니다 효율적인 큰 형태와 흐름만
기억하며 외우는 게 우선입니다 바깥 부분의
옆면이므로 발은 새끼발가락이 보이는 면입니다


옆면(안쪽) 근육
다리 옆면 안쪽 근육을 그린 후
발에서 새끼 발가락이 아닌
엄지발가락이 보여야하니
주의하면서 그리도록 합니다


타코작가의 알아두면 좋다!!
근육을 그리면서 형태를
잡는 것보다 실루엣을
안정적으로 표현하고
근육을 그려가는 게 좋습니다
key point

Q : 옷을 여러 벌 껴입은 모습을 그리고 싶어요



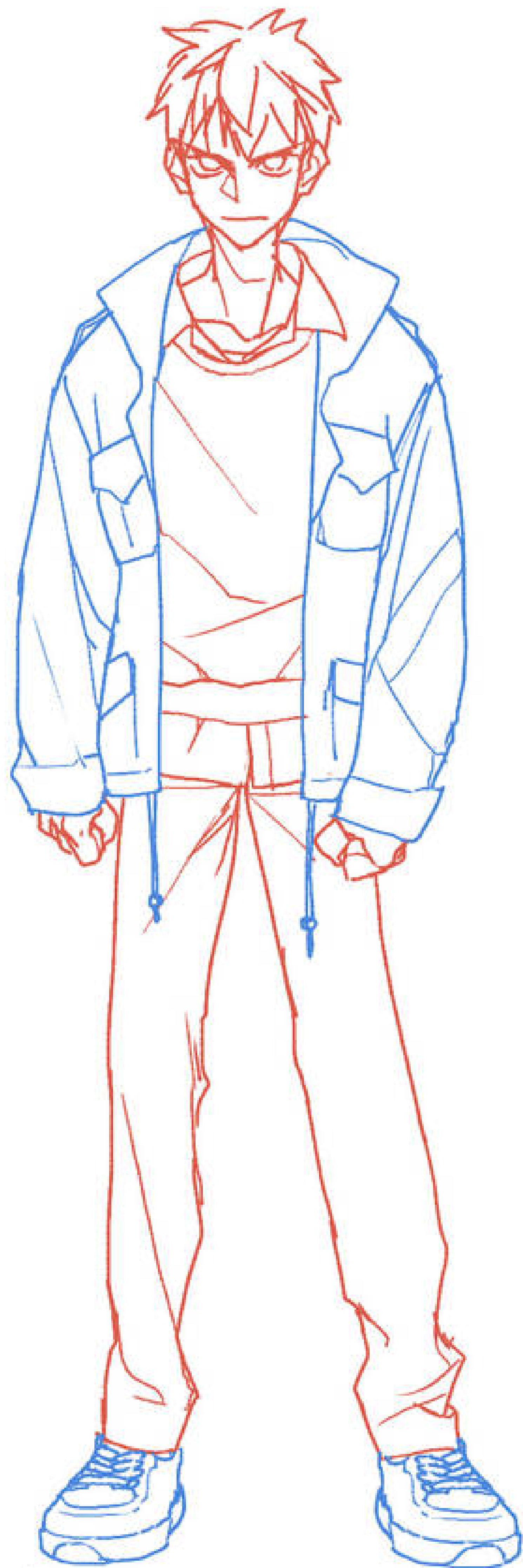


처음에는 편하고 가벼운 옷을 입습니다





몸을 보호하거나 가리기 위한 옷을 입고 겉옷을
추가로 입으면서 상체의 부피감이 커집니다

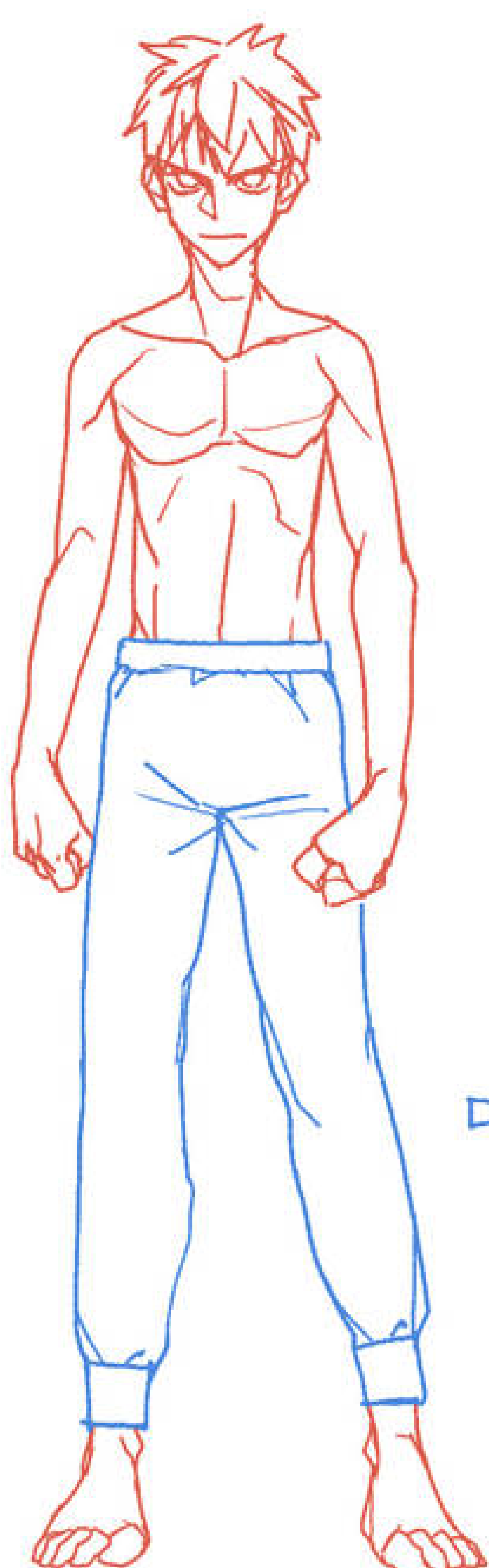
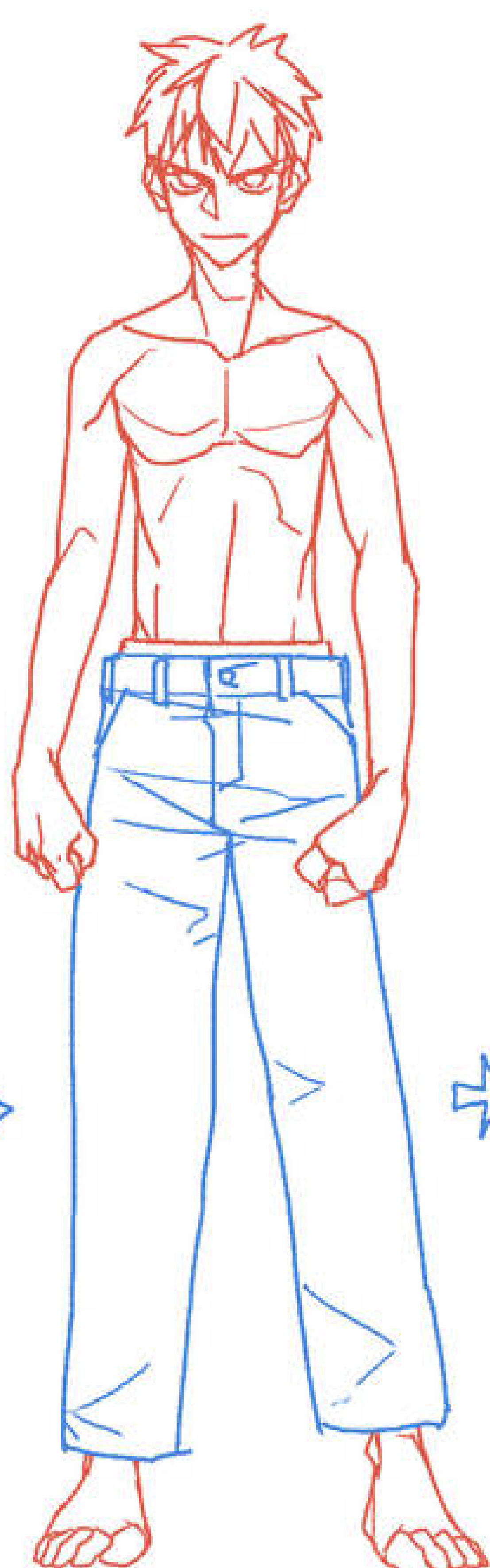




얇은 외투 위에 두꺼운 외투를 입으면서 상체의 실루엣은 더 커지게 됩니다

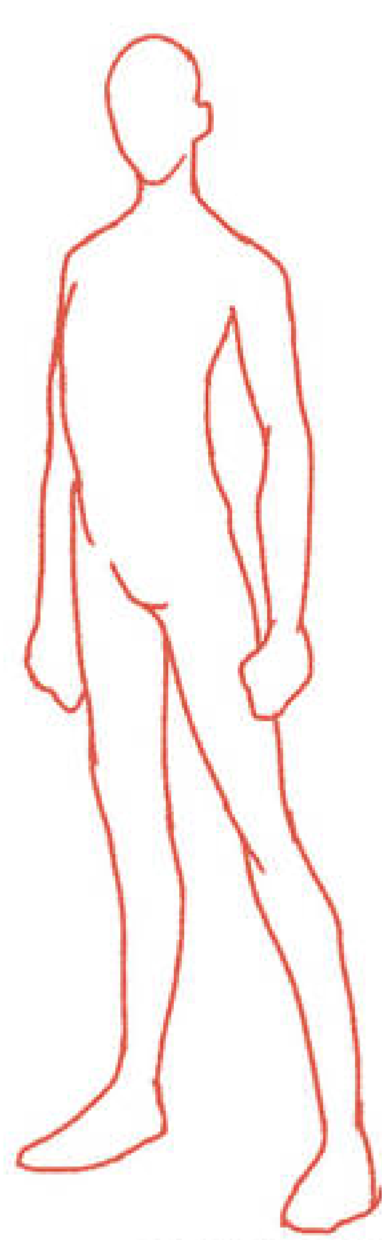
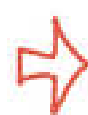
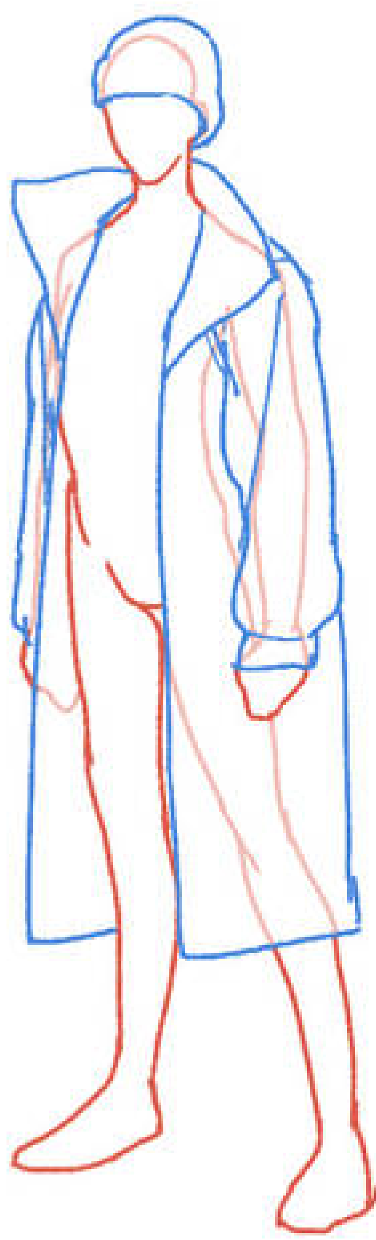
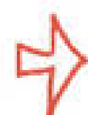
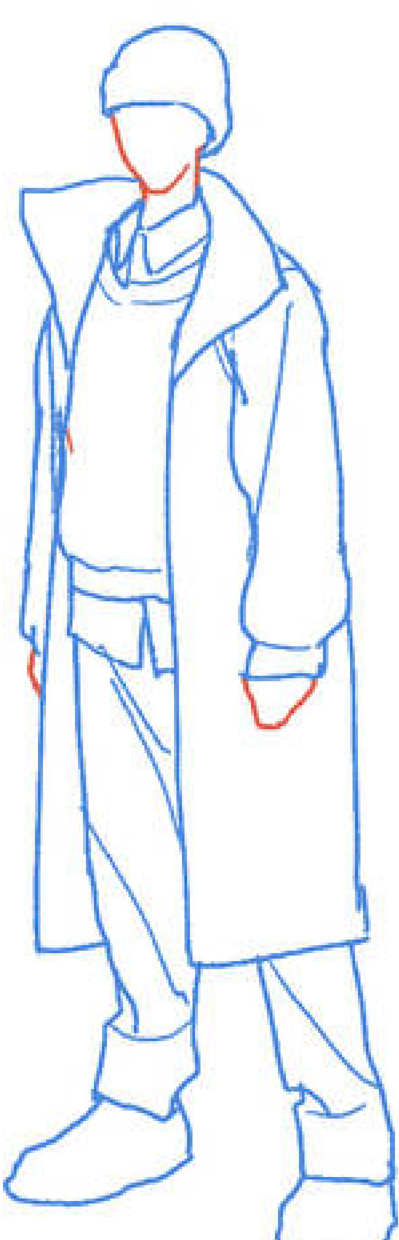



방한용품을 마지막으로 마무리하며 기존 체형에
비해 옷의 부피감으로 몸이 커 보이게 됩니다

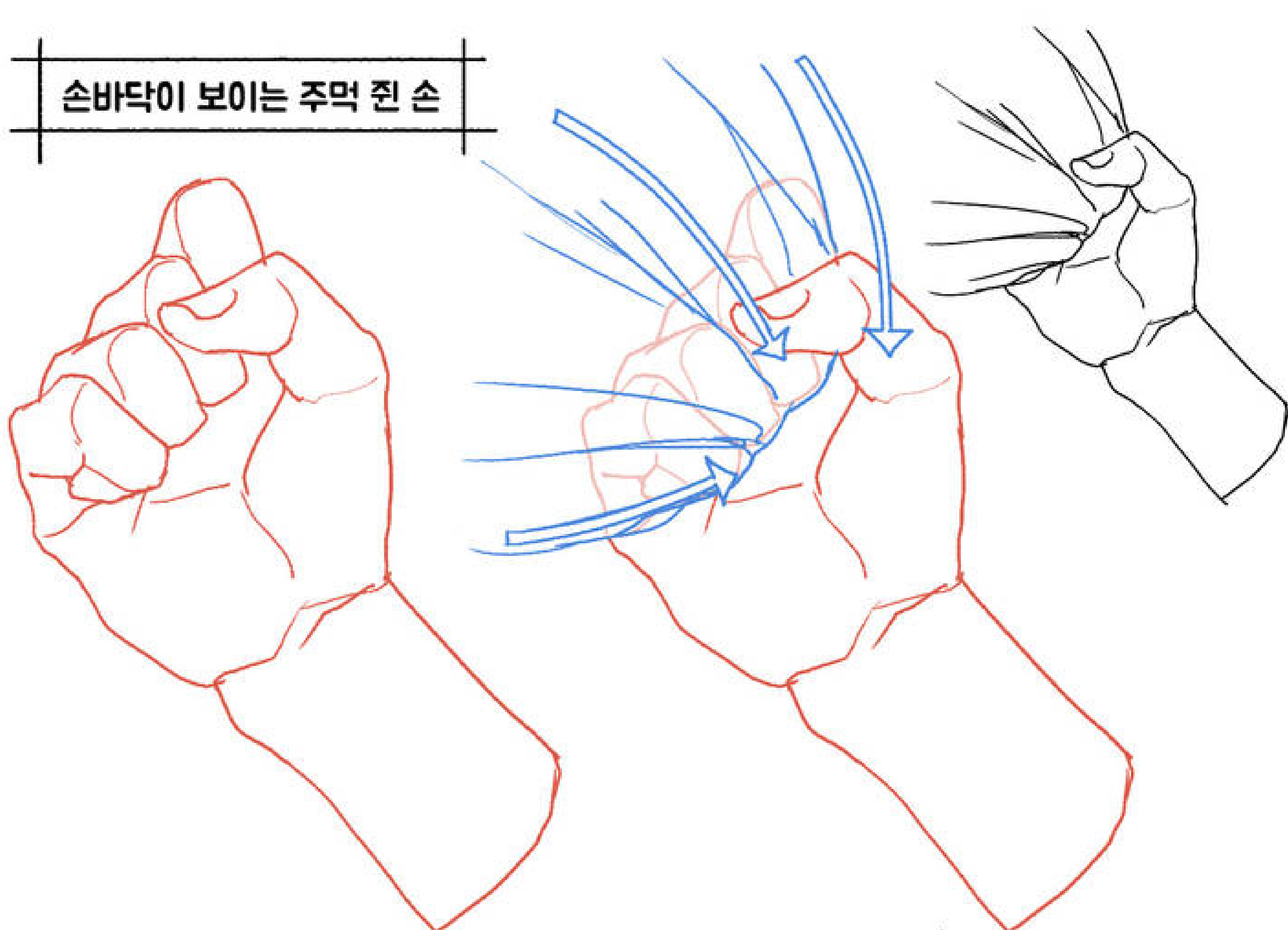

바지 역시 위와 같은 방식으로 껴입게 되면 팽팽해지는 부피감을 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

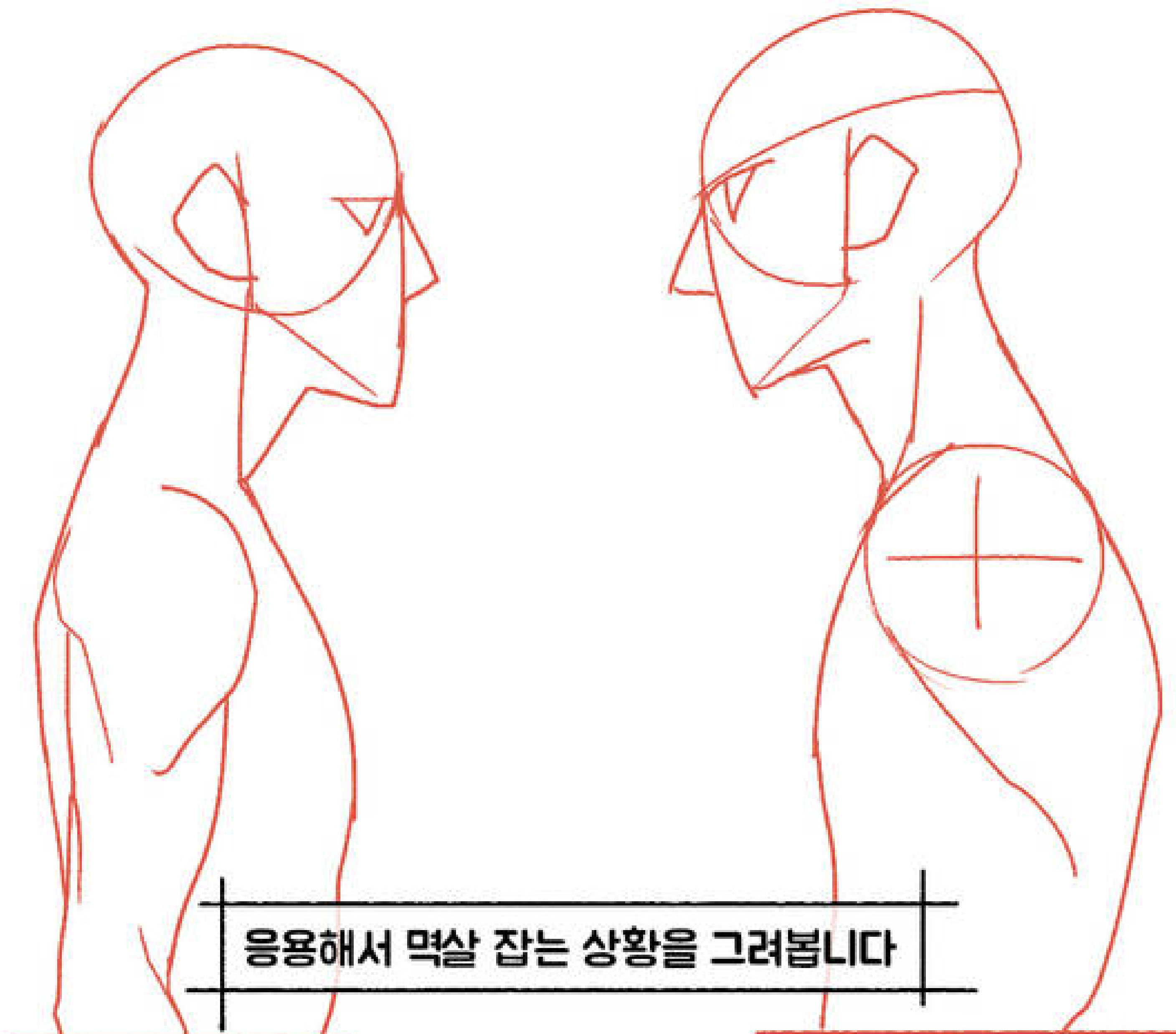

key point

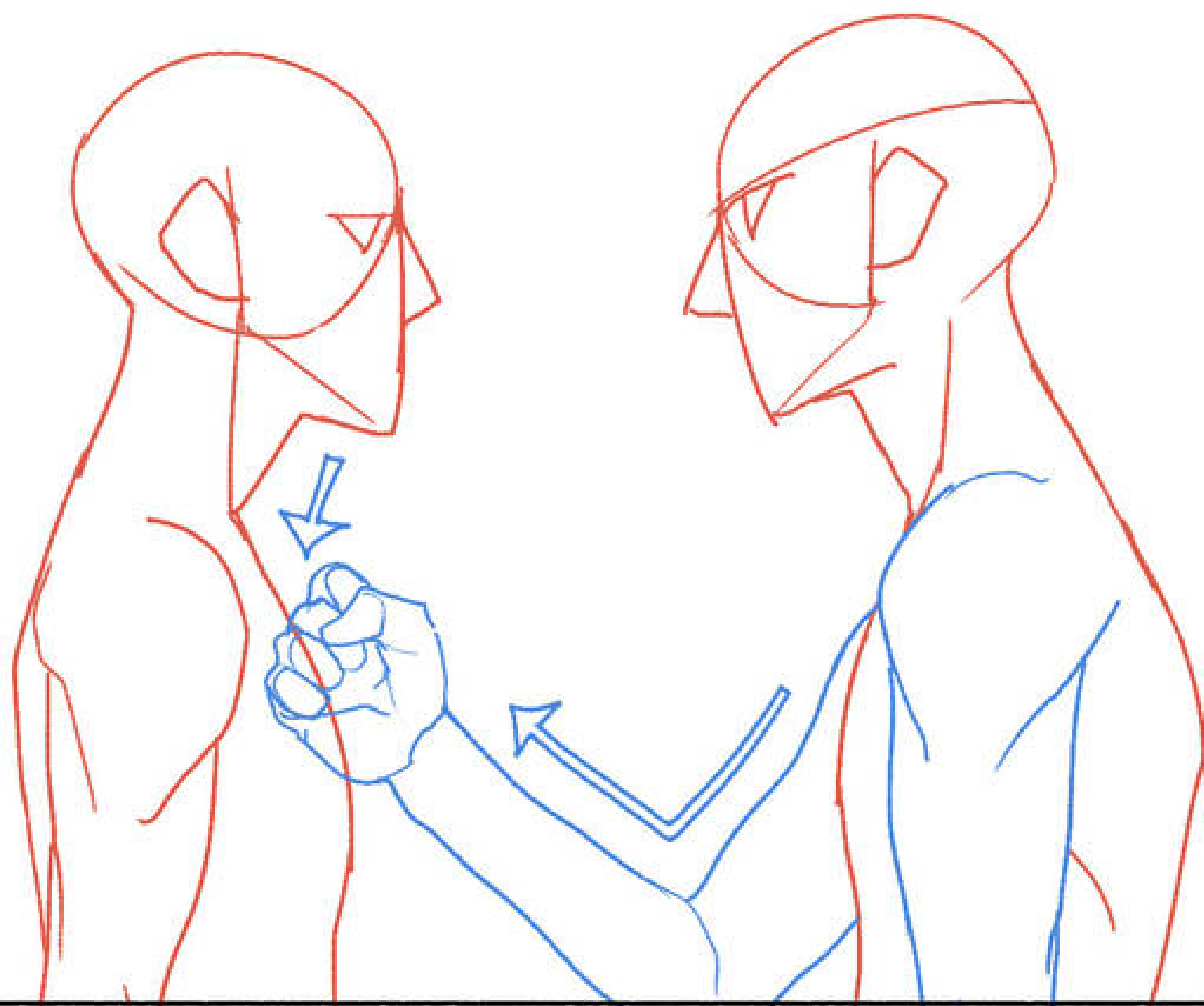
▌Q : 멱살 잡은 손과 모습을 그려주세요



주먹을 쥔 형태로 옷이 당겨지면서 팽팽한 주름이 생기며
엄지를 제외한 나머지 손가락은 당겨진 옷에 가려지게 됩니다







멱살 잡는 손을 먼저 상대방 목 앞에 그려주고 팔을 접어 그립니다





엄지를 제외한 네 손가락으로 옷을 잡고 팽팽하게 당겨지는 주름을 만들어 줍니다

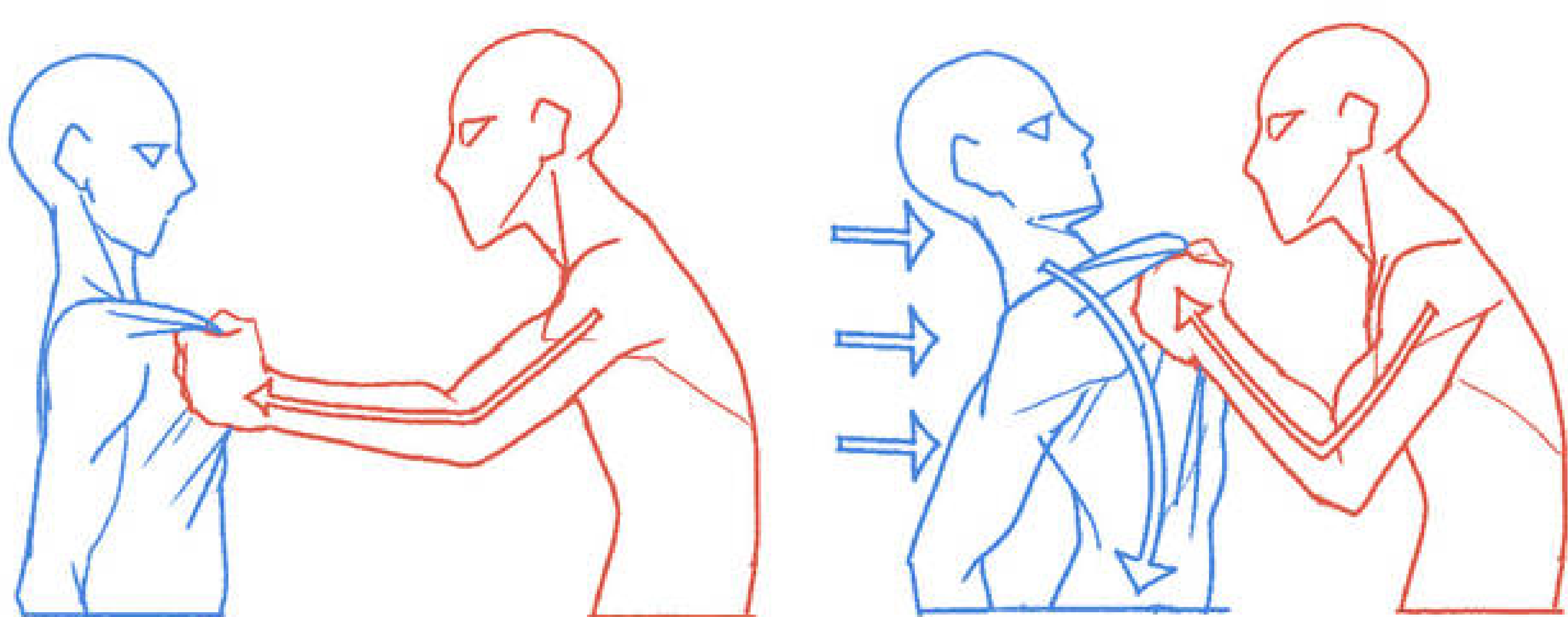


선을 정리하며 마무리합니다



양손으로 멱살을 잡을 경우 손등이 보이는 손을 같은 위치에 그려 줍니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

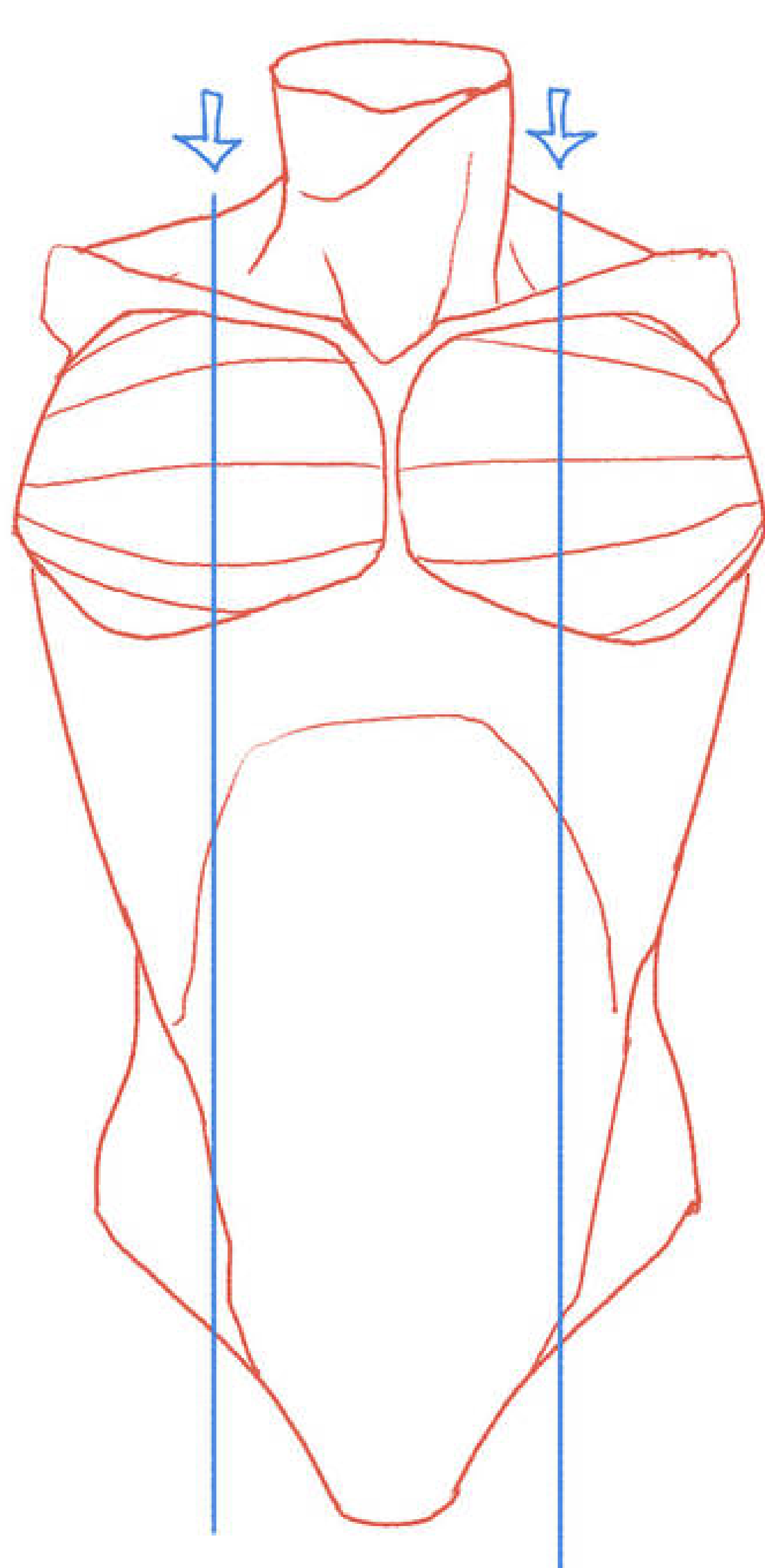


멱살 잡은 팔이 굽혀지고
당겨지면서 잡힌 캐릭터의
몸이 끌려가는 느낌으로 그려주면
상황에 힘이 느껴지는 연출이 됩니다

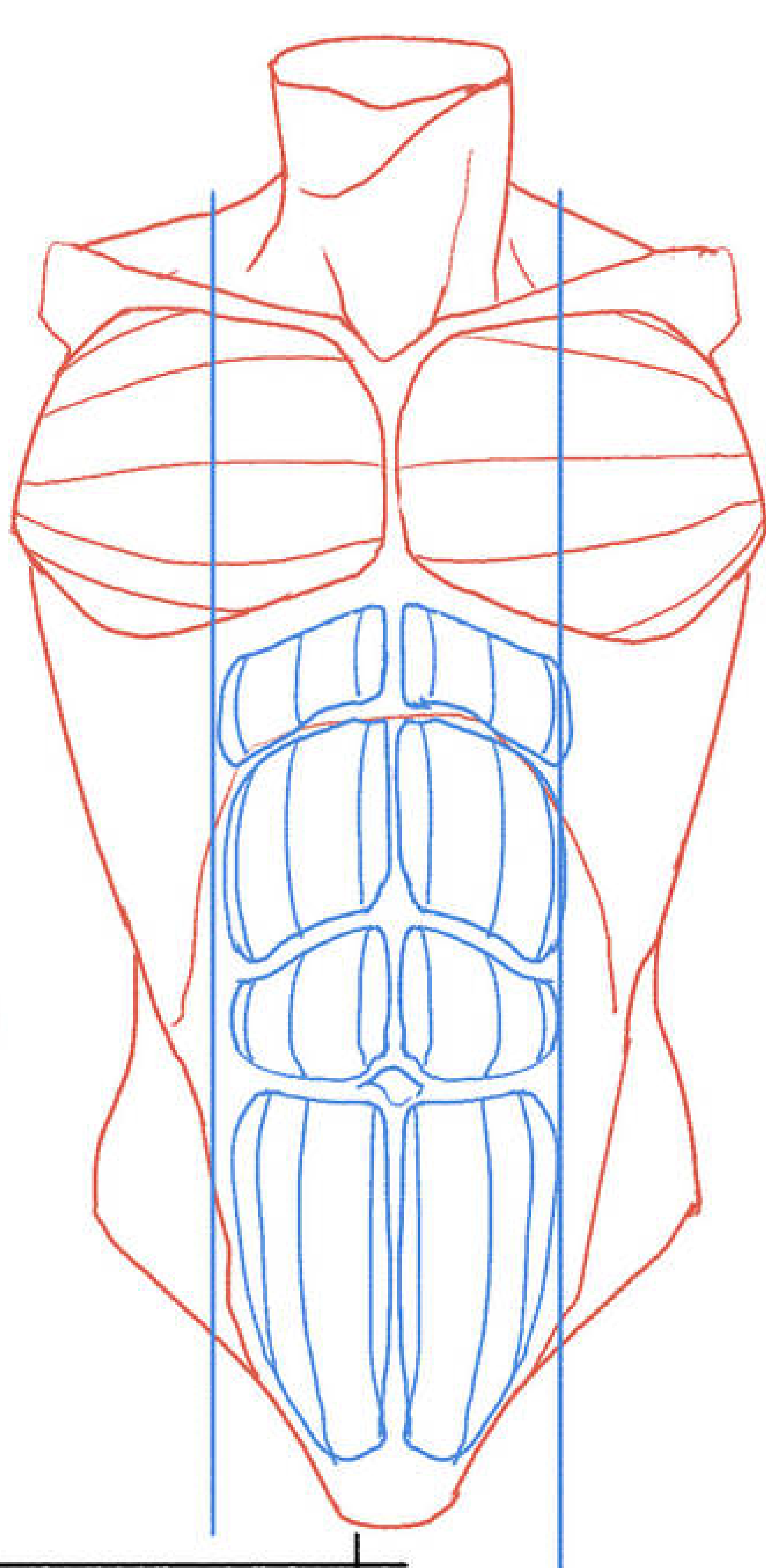


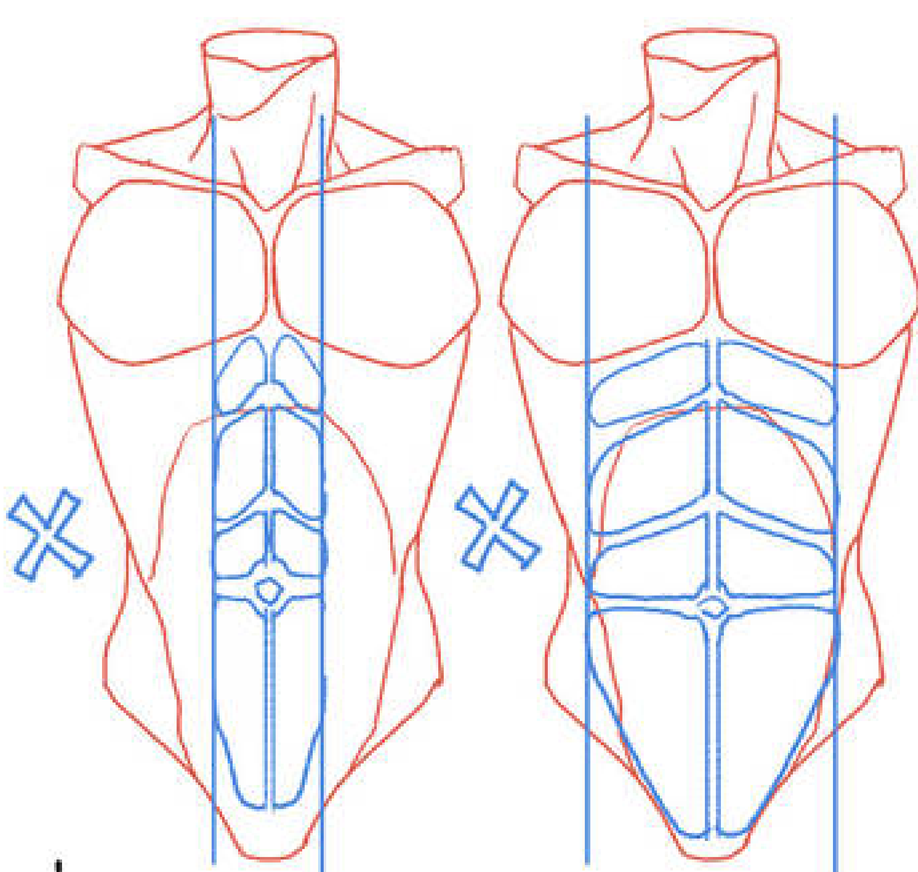
key point

▌Q : 복근을 이쁘게 그리고 싶어요

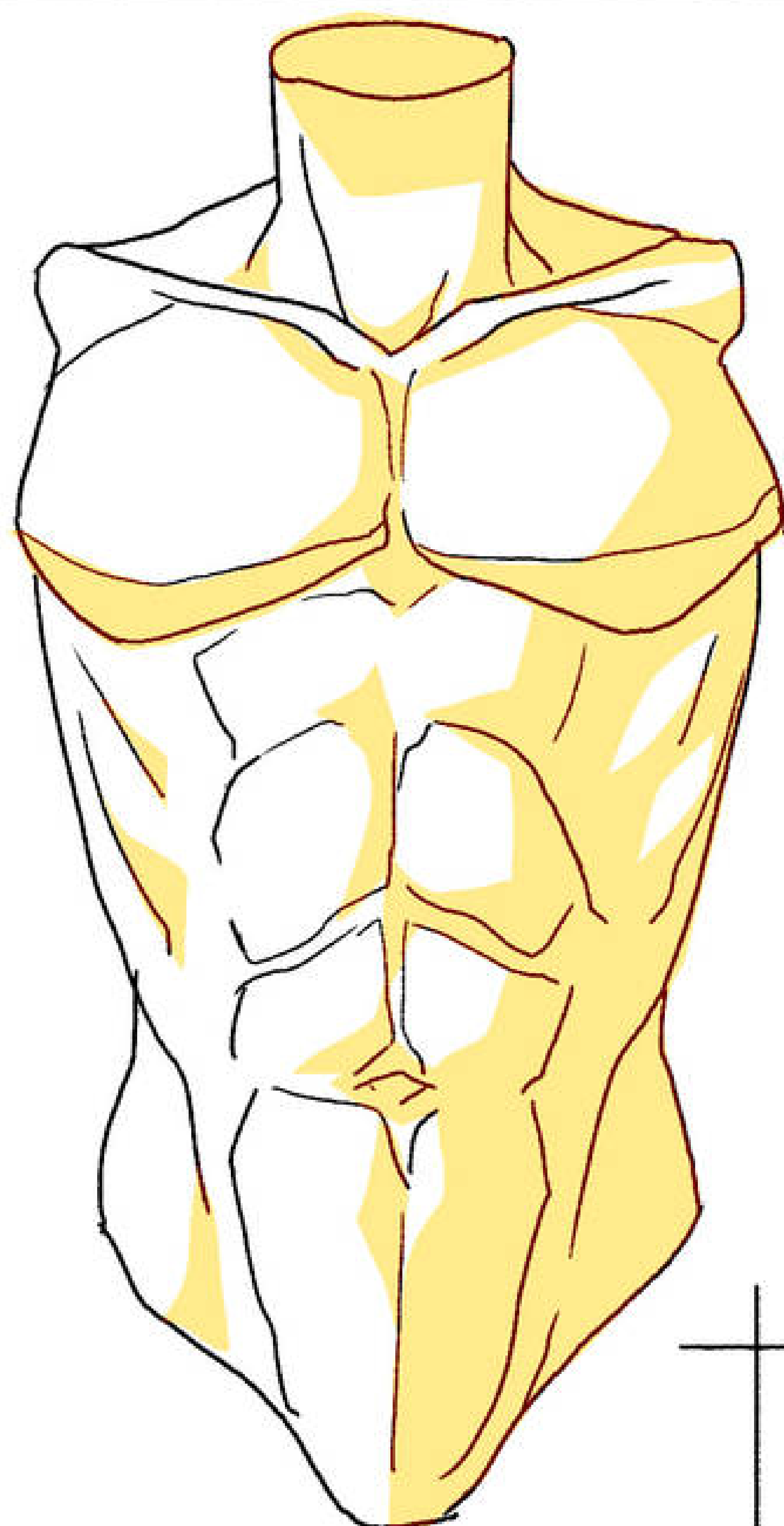


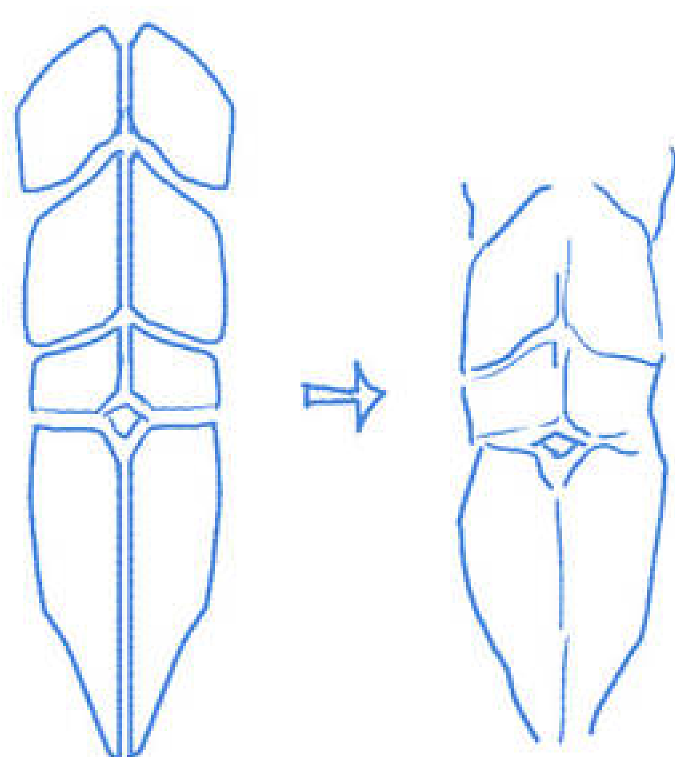
복근이 그려질 면적은
목 두께보다 조금 넓게
잡아주는 게 좋습니다



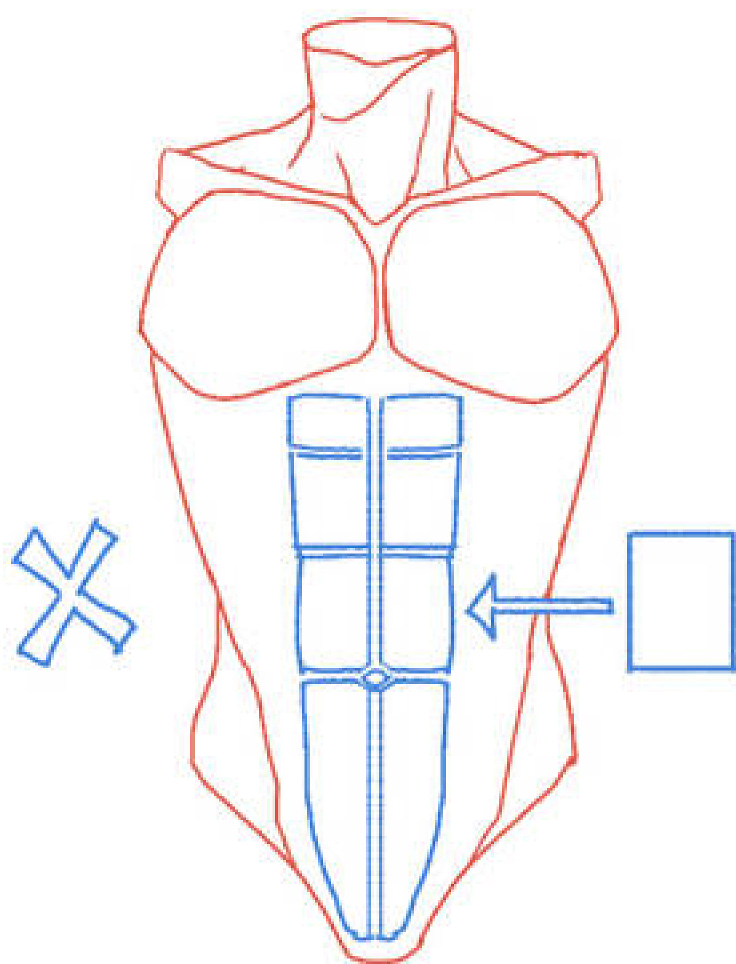


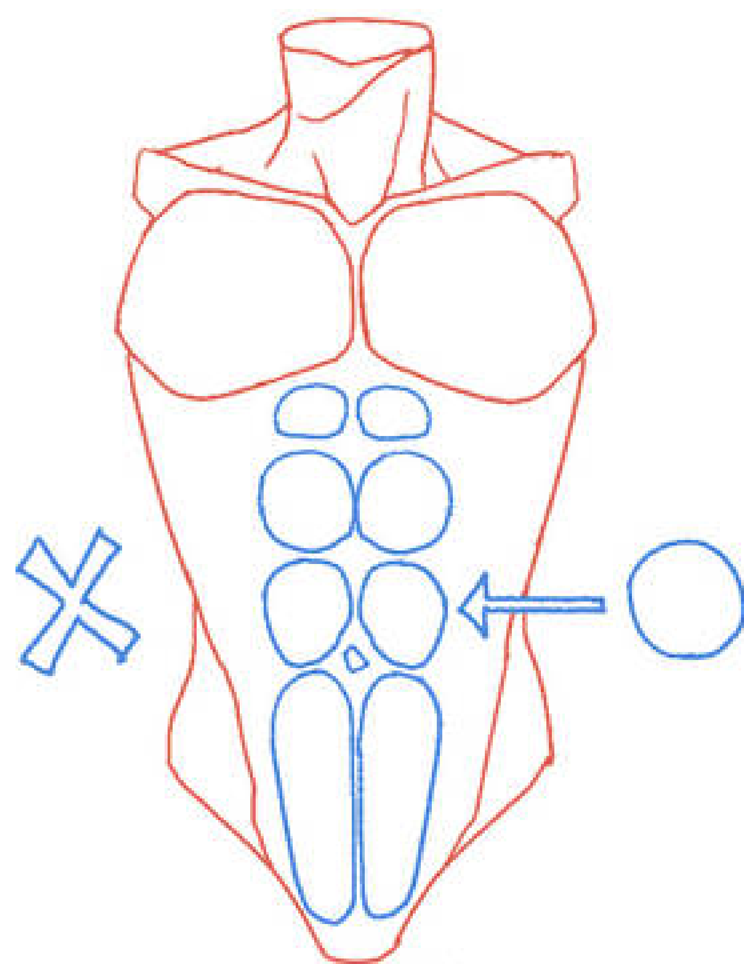
복근의 면적이 너무 좁거나 넓으면 어색하게 보이게 됩니다



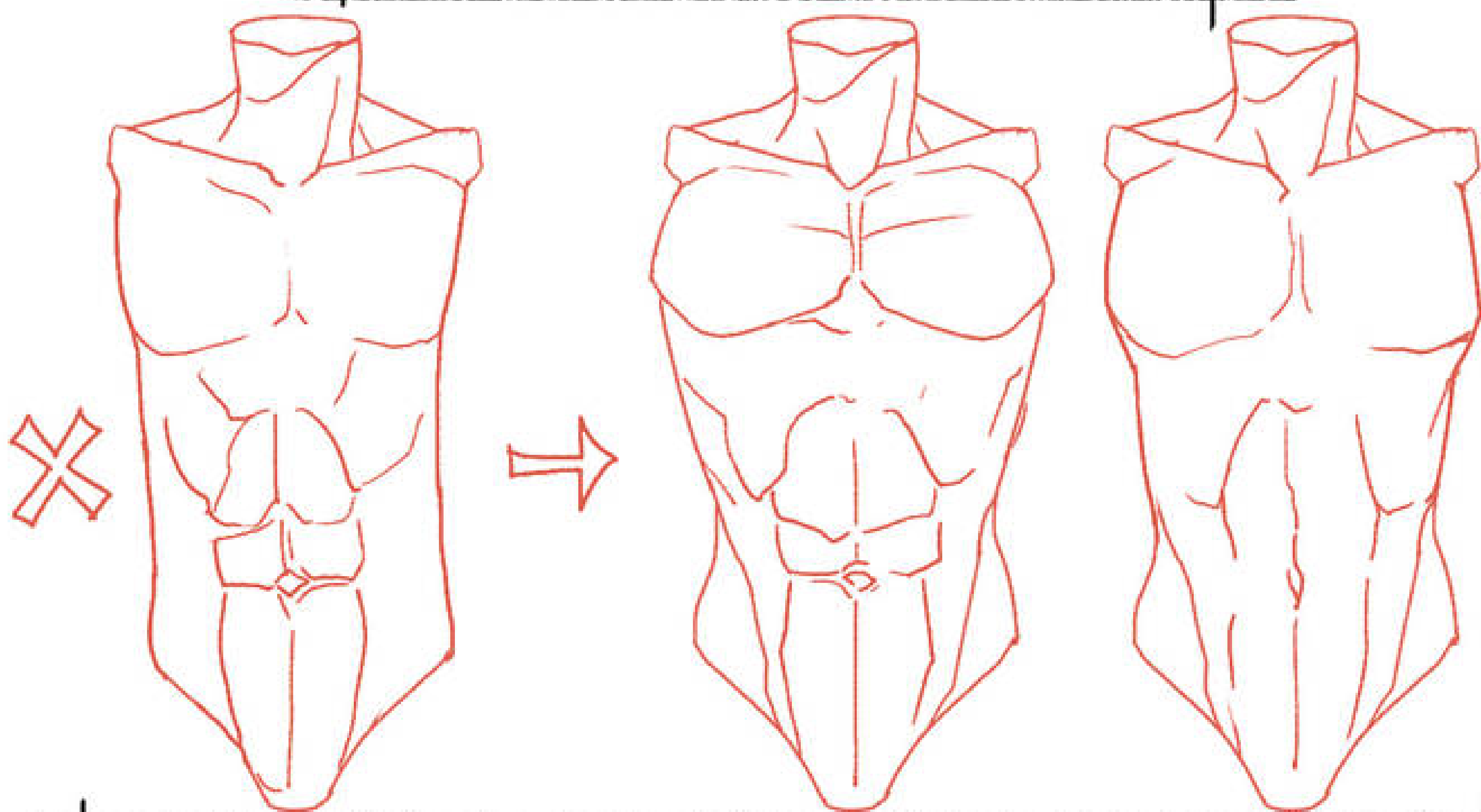


근육을 피부 표면이 덮으면서 선명한
라인이 아닌 흐릿하게 만들어 주는
라인으로 자연스럽게 그려줍니다

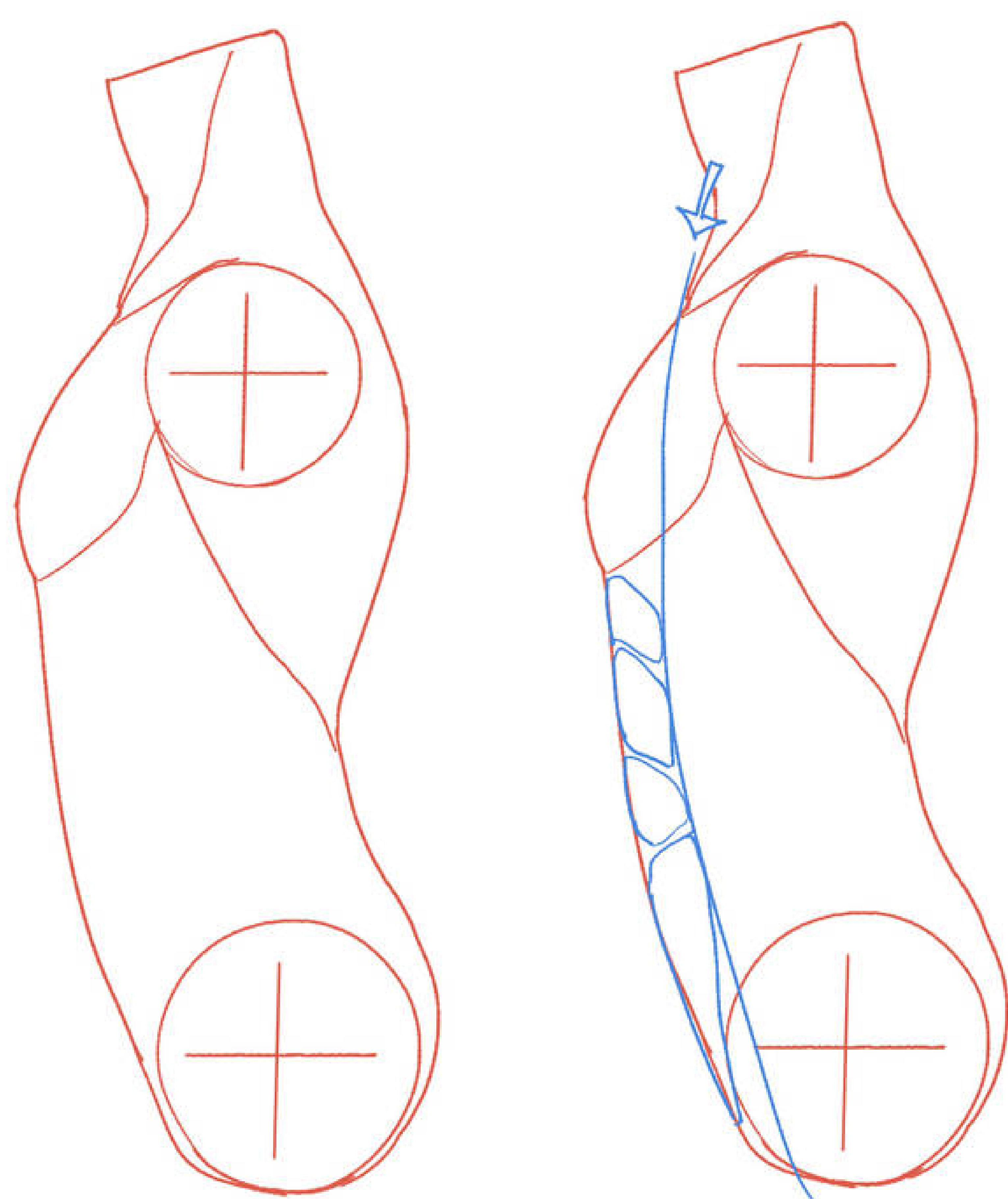




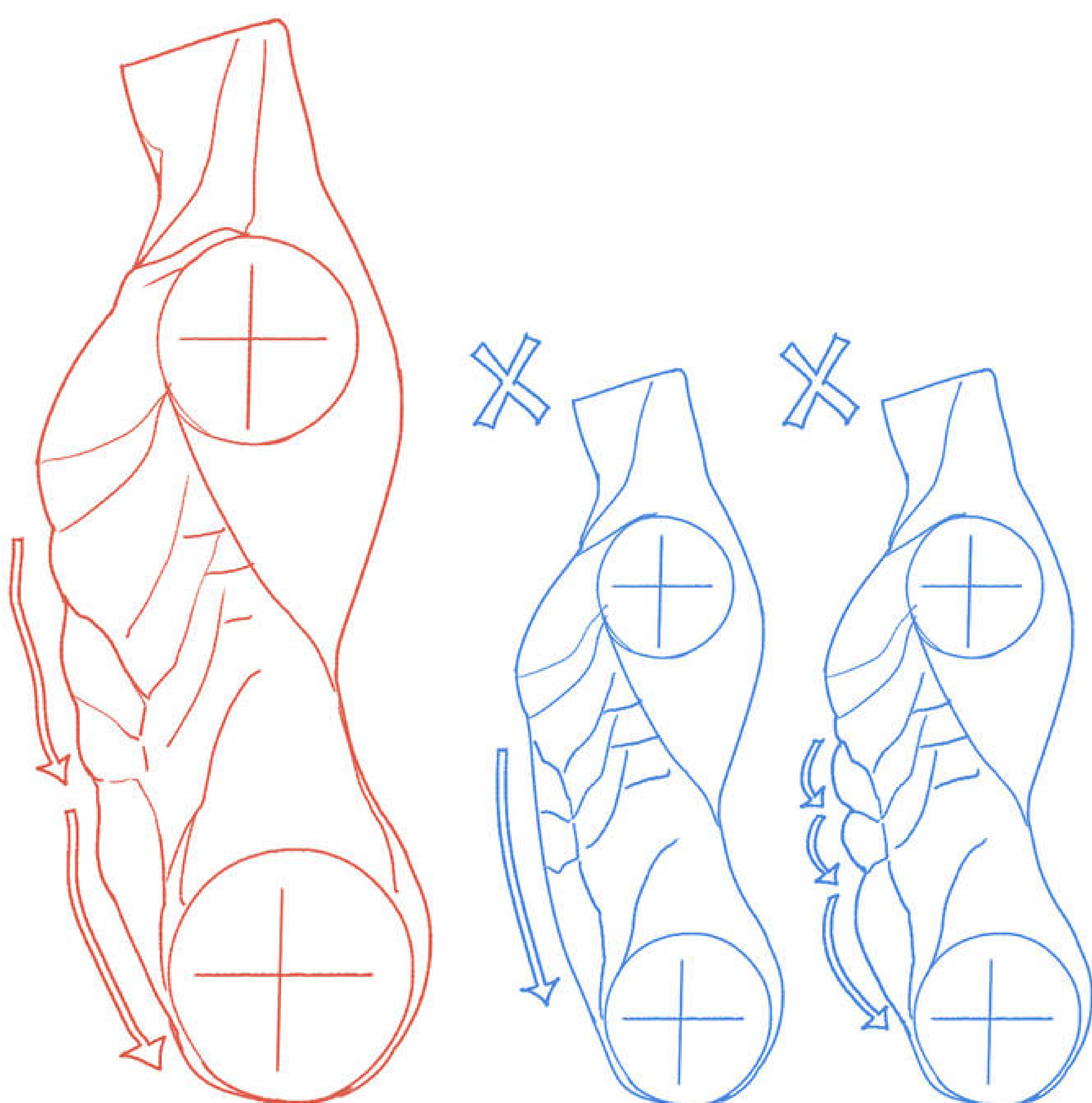
복근 형태가 너무 도형화되면 어색하게 됩니다



가슴 근육이 없는 상태에서 복근만 그려지면 안 되고 적절하게 표현해야 합니다

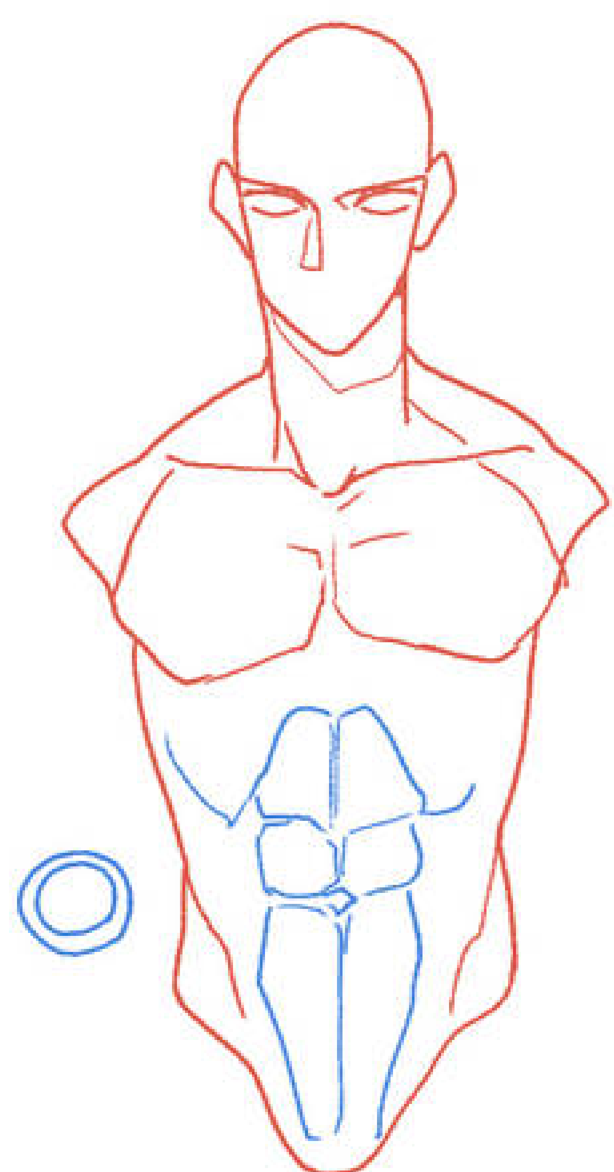


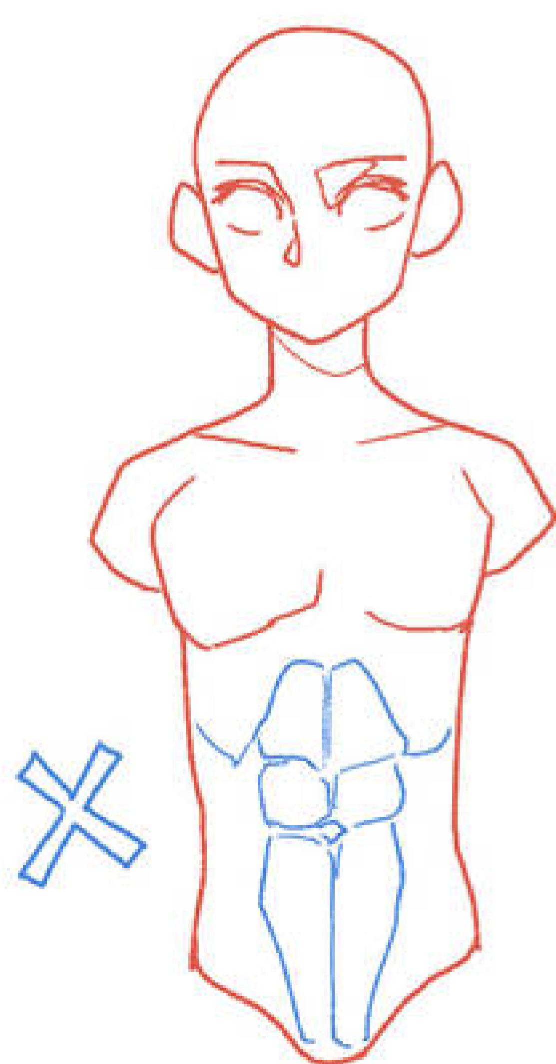
옆에서 보는 복근의 면적은 쇄골의 시작점에서 곡선을 그리며 만들어 줍니다



복근의 실루엣이 너무 밋밋하거나 과하게 튀어나오면
위치를 맞게 그렸다 할지라도 그림이 틀려 보이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



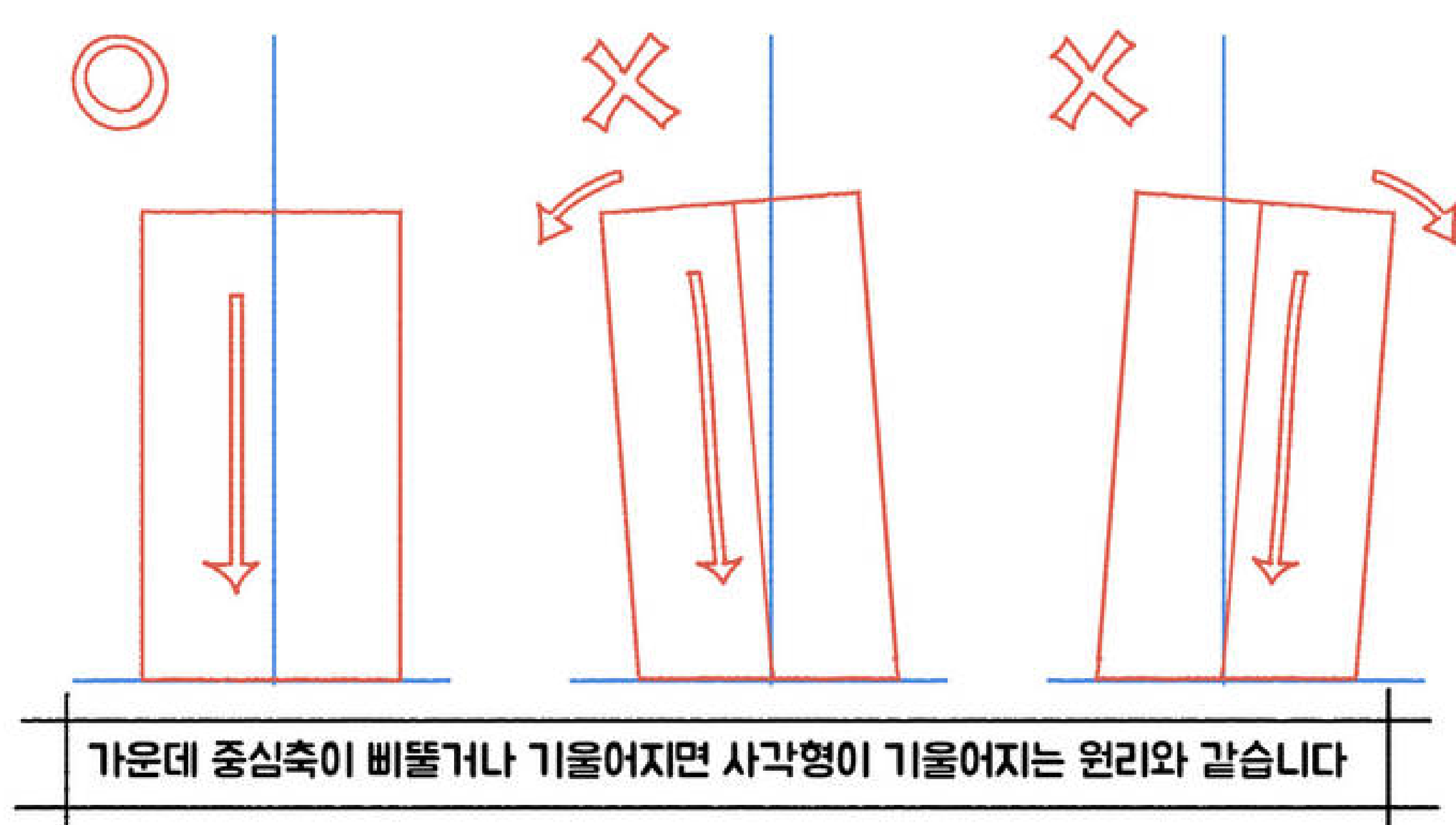


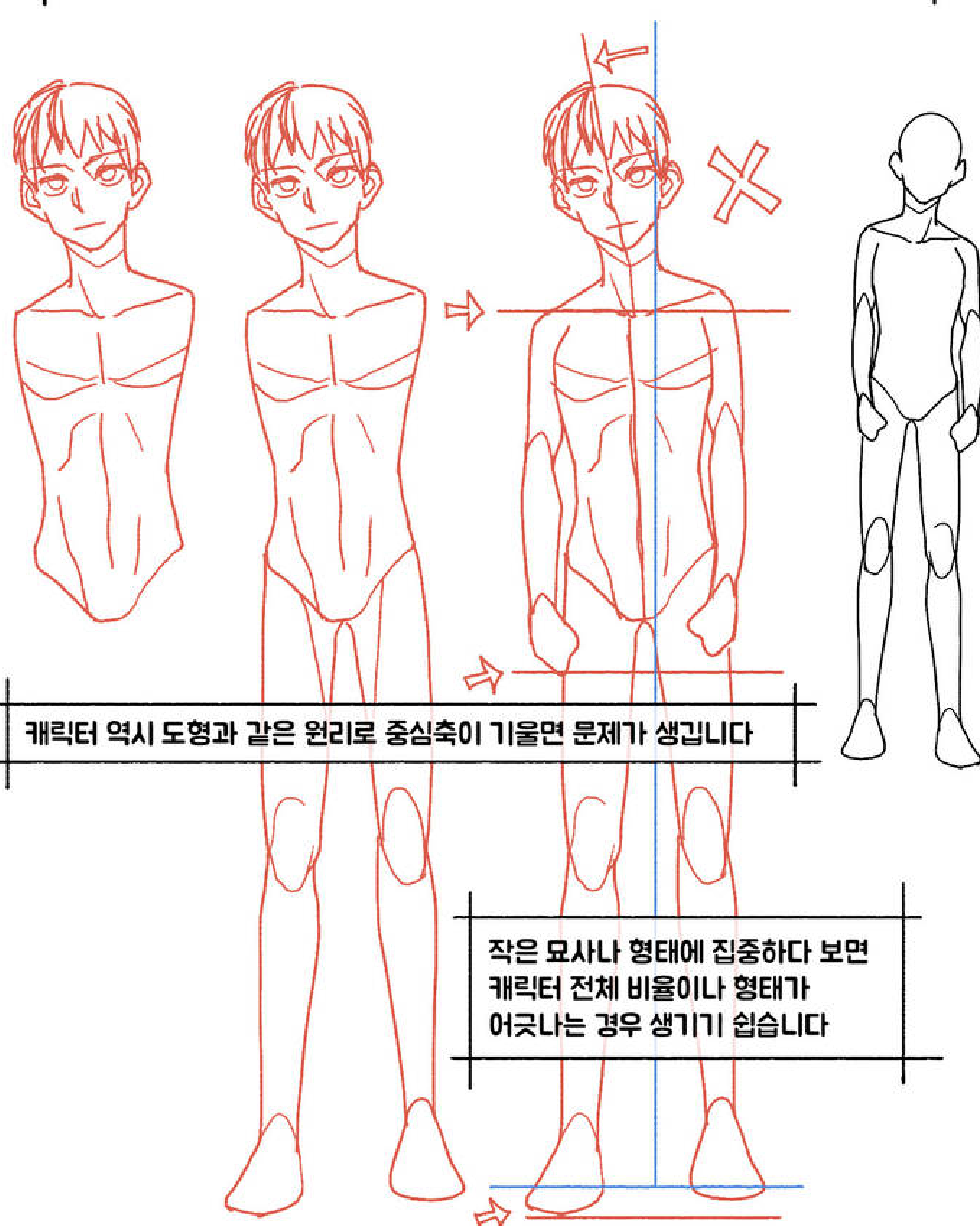
어려 보이는 체형의
캐릭터에 복근을 너무
과하고 선명하게 그리면
그림이 이상해 보이니
유의하며 그려줍니다

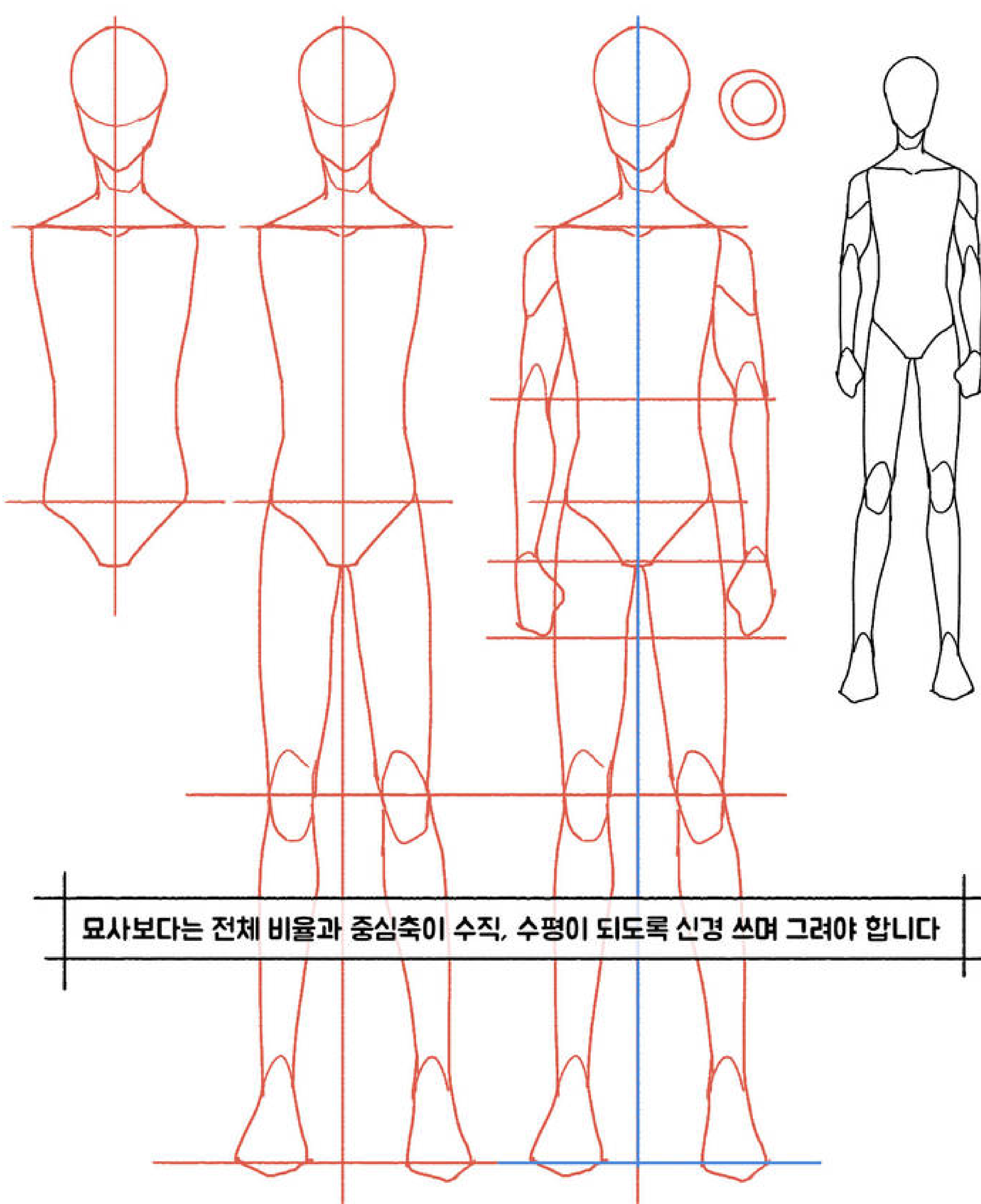


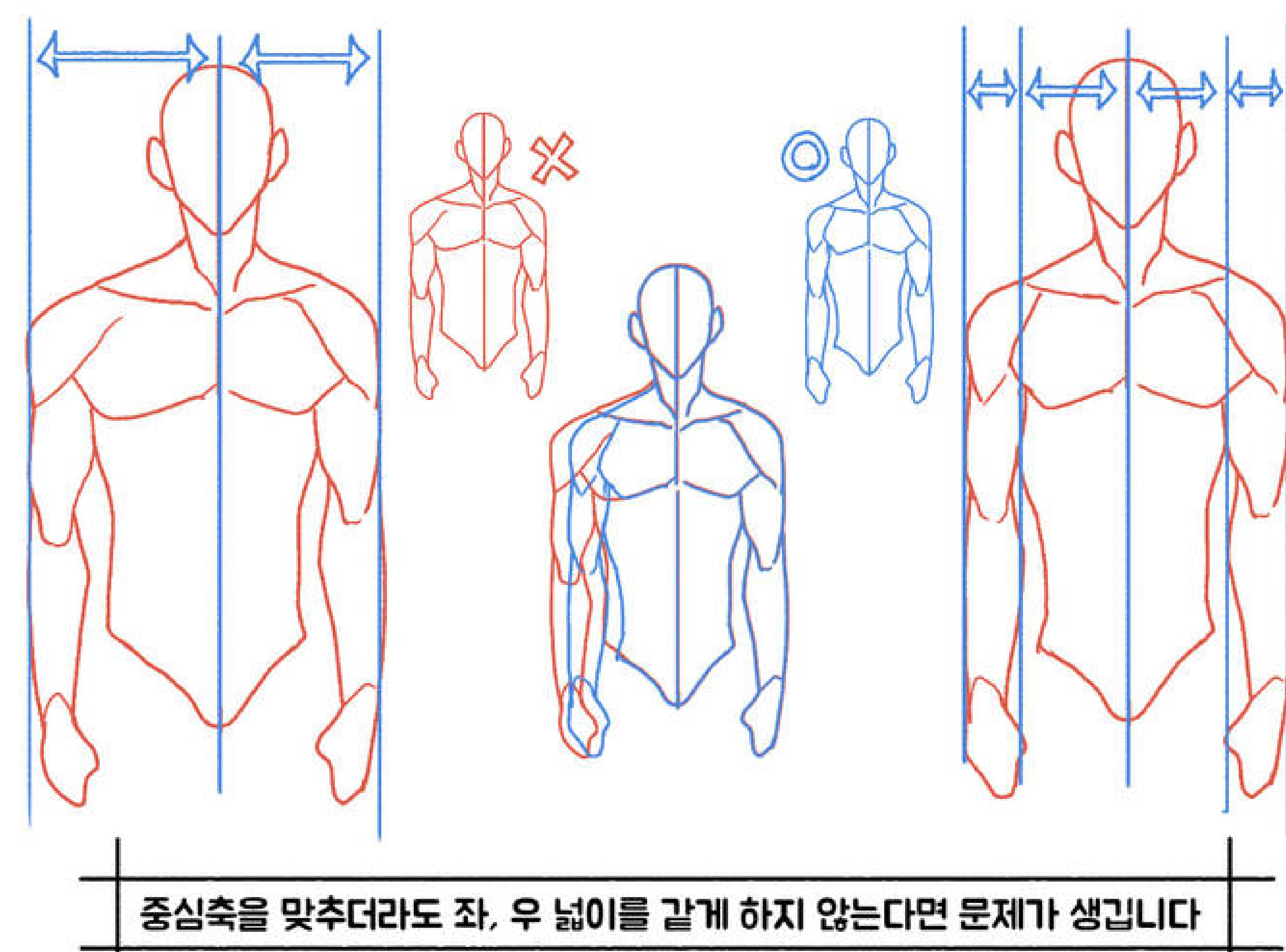
key point

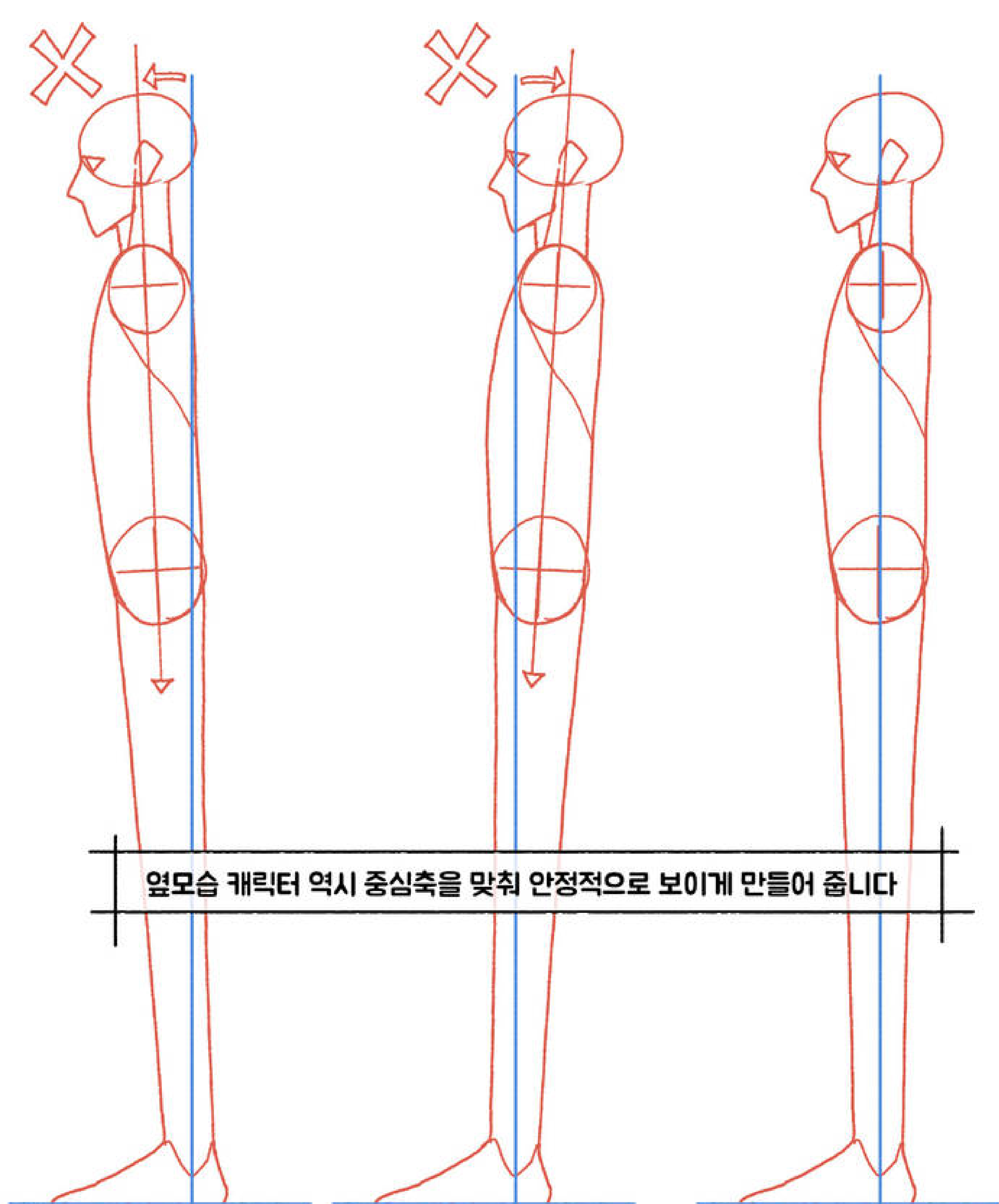
Q : 몸이 자꾸 기울어지는 문제가 생겨요

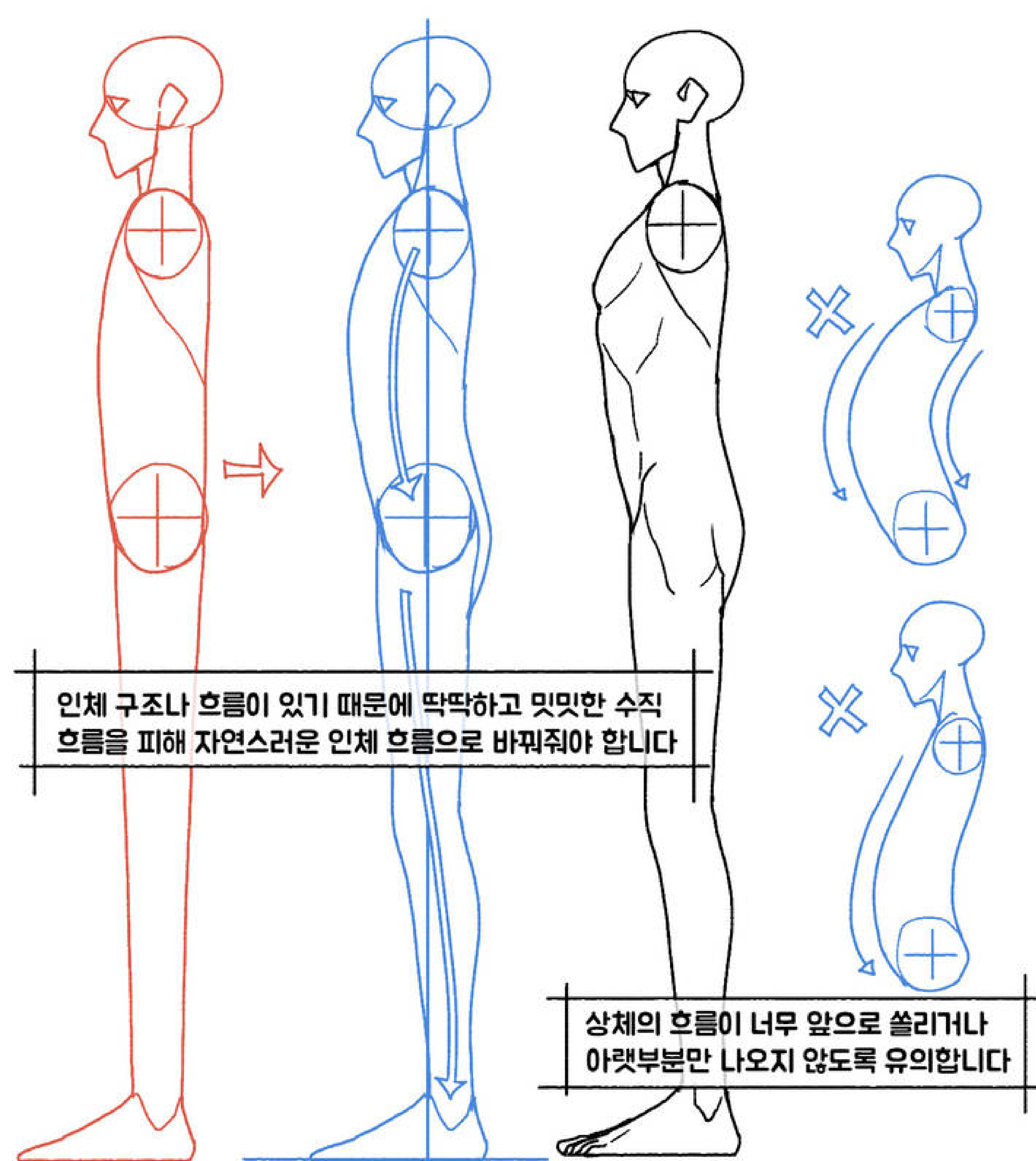




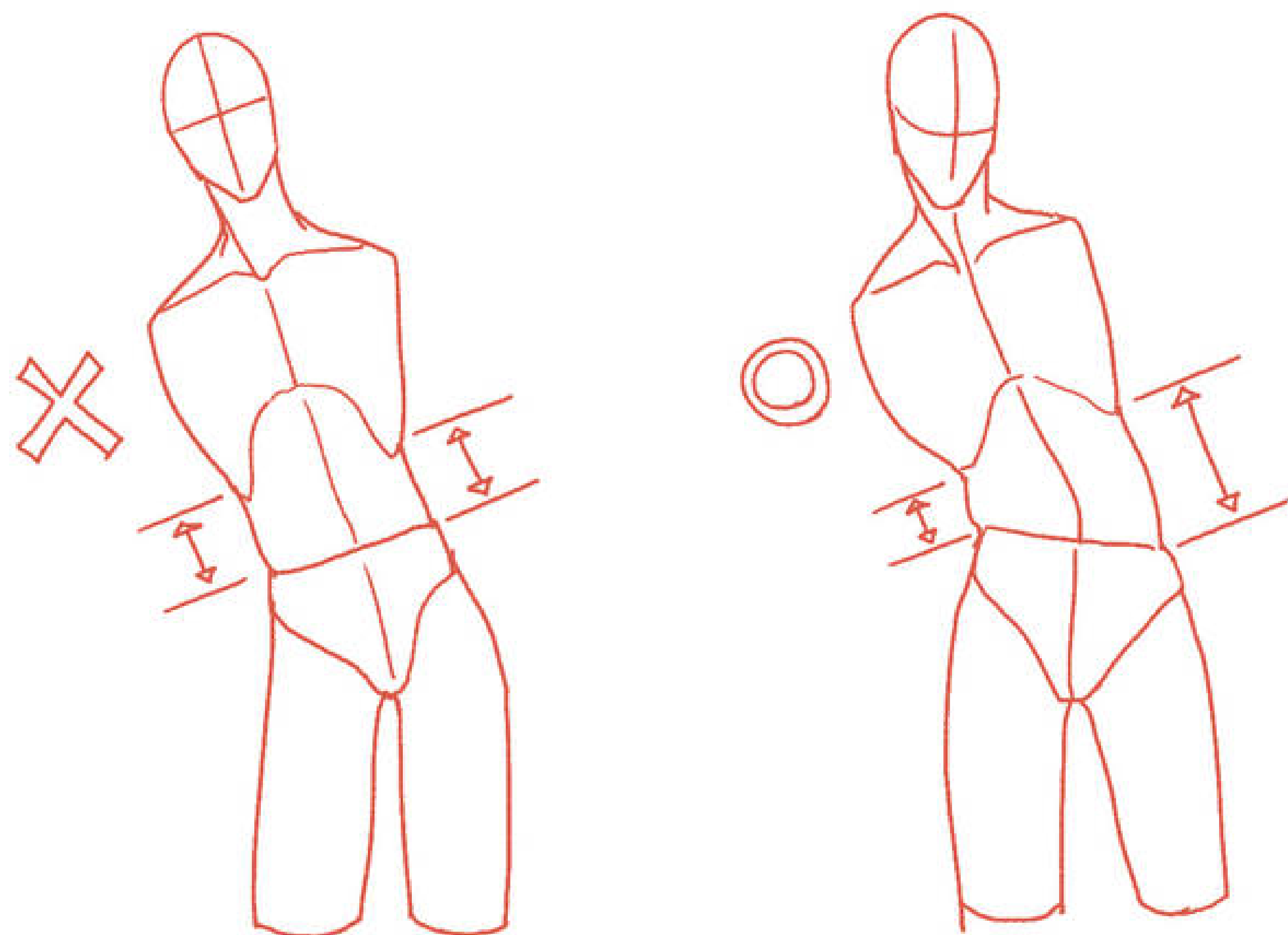








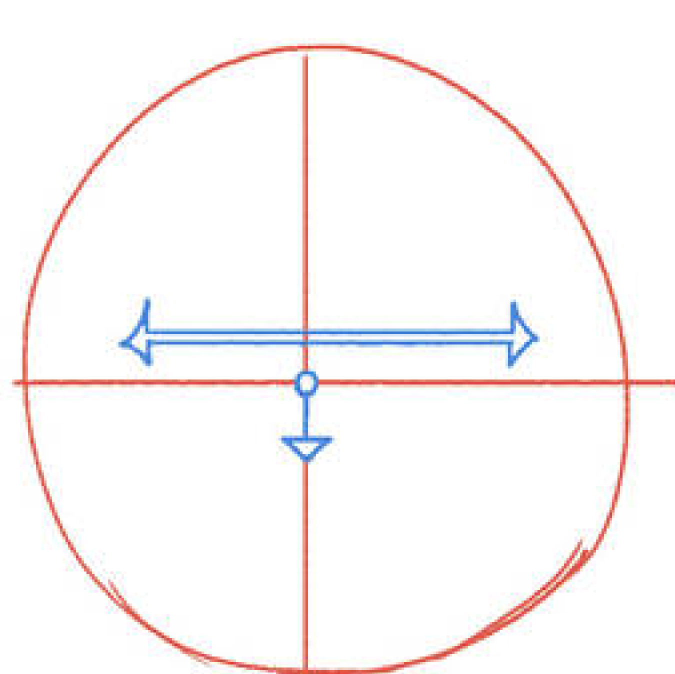
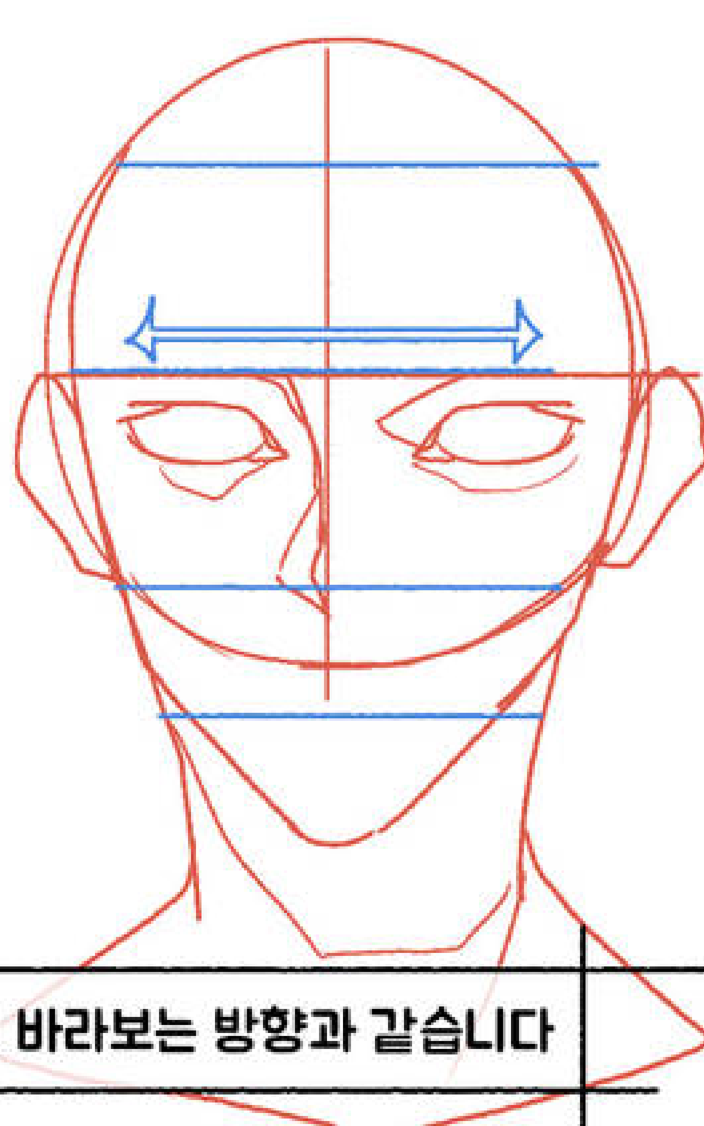
타코작가의 알아두면 좋다!!



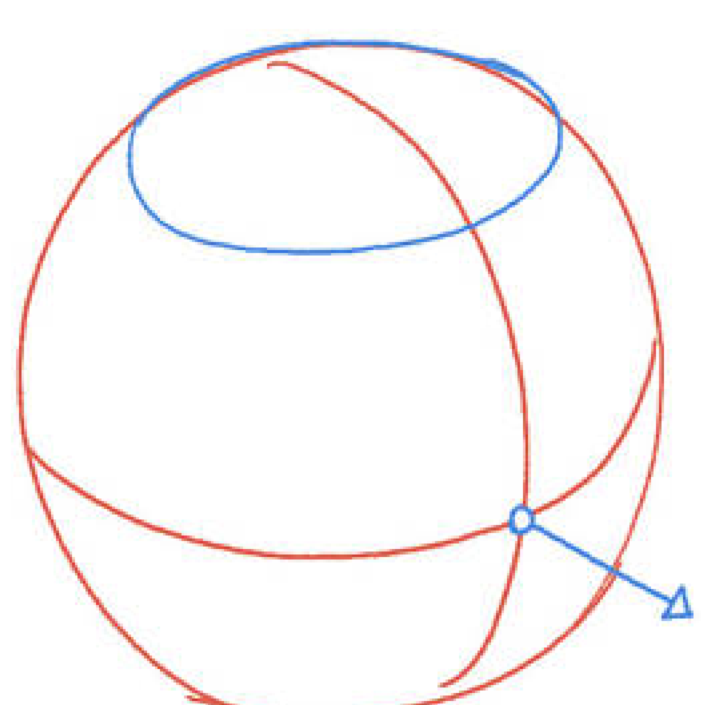
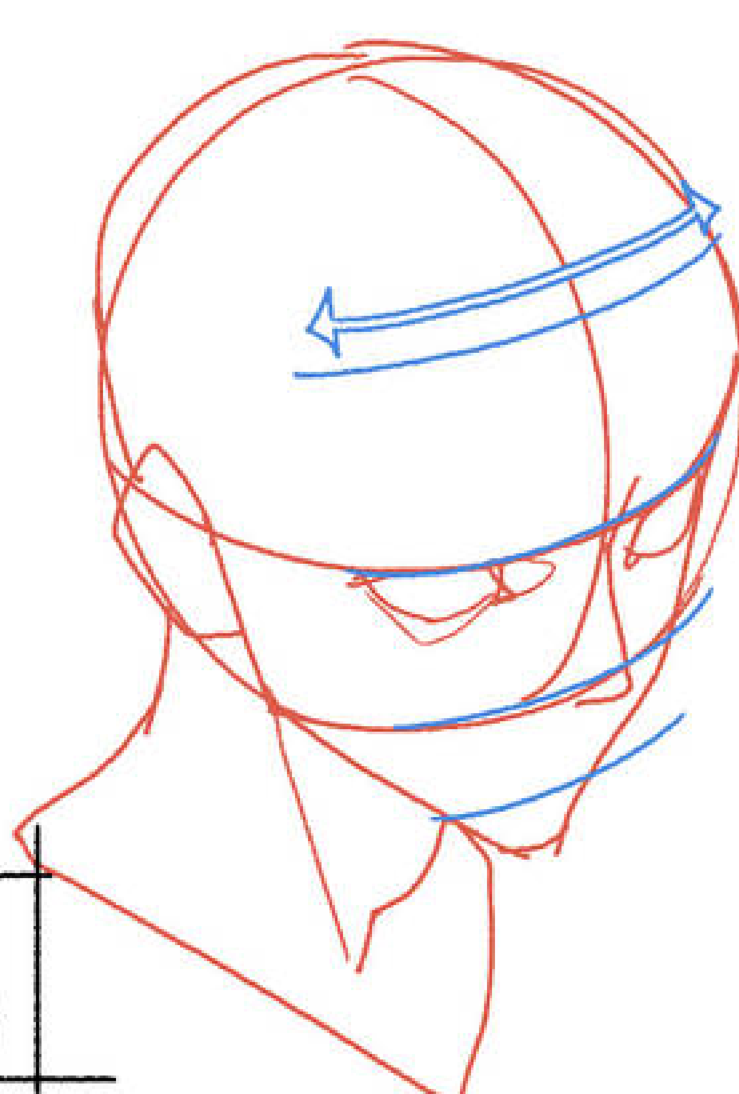


key point

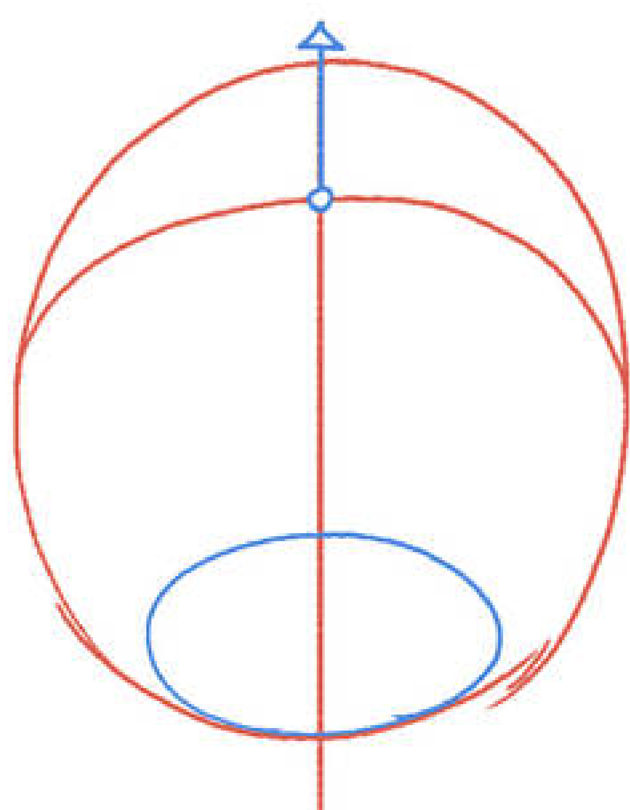
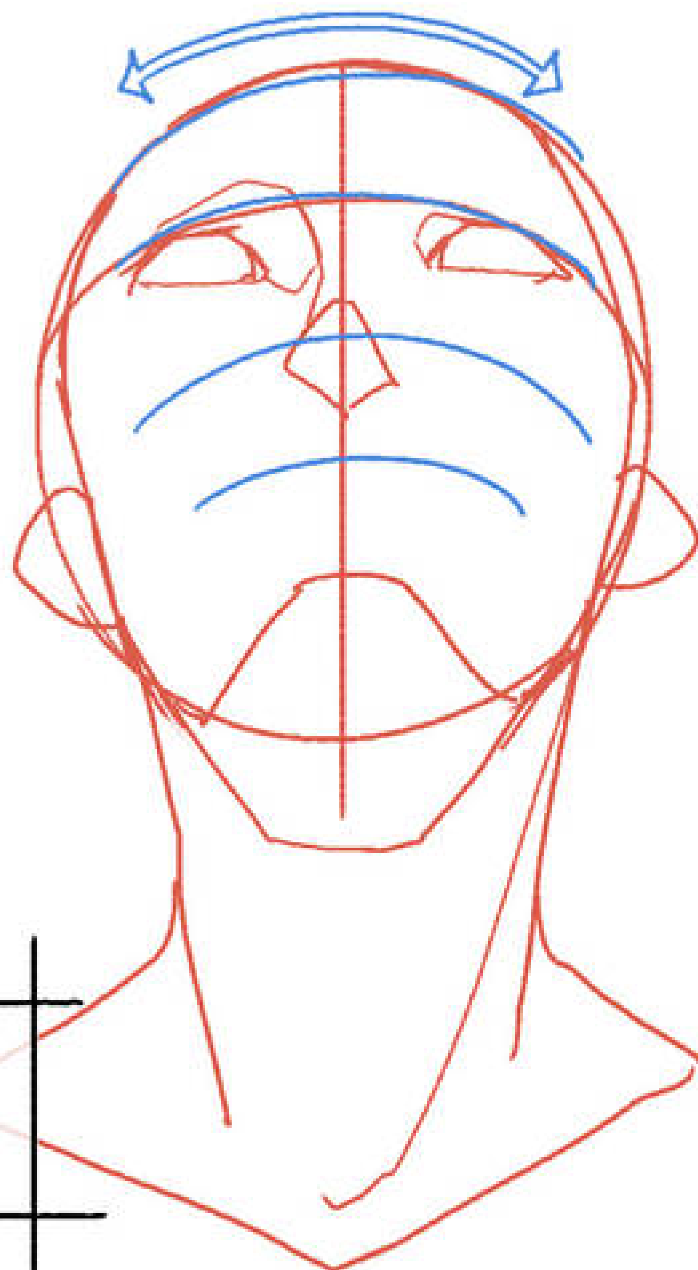
Q : 얼굴 십자선 기준과 의미를 모르겠어요

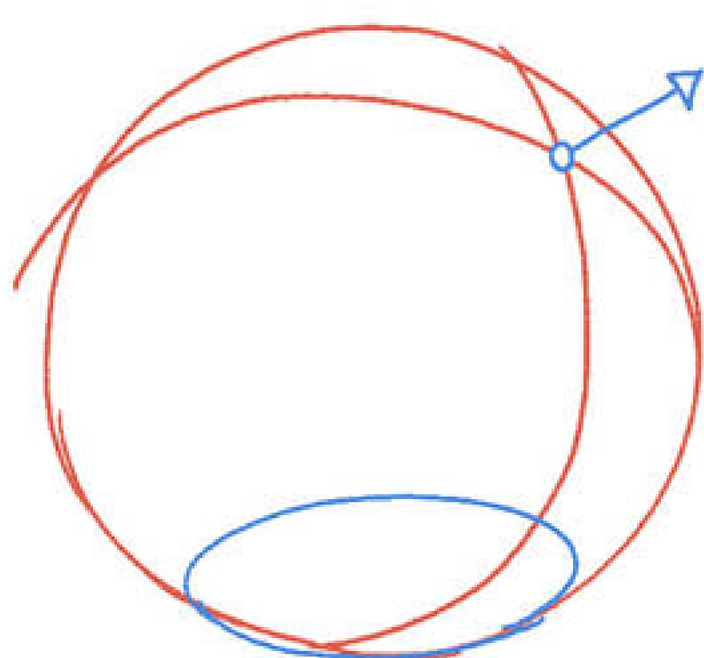
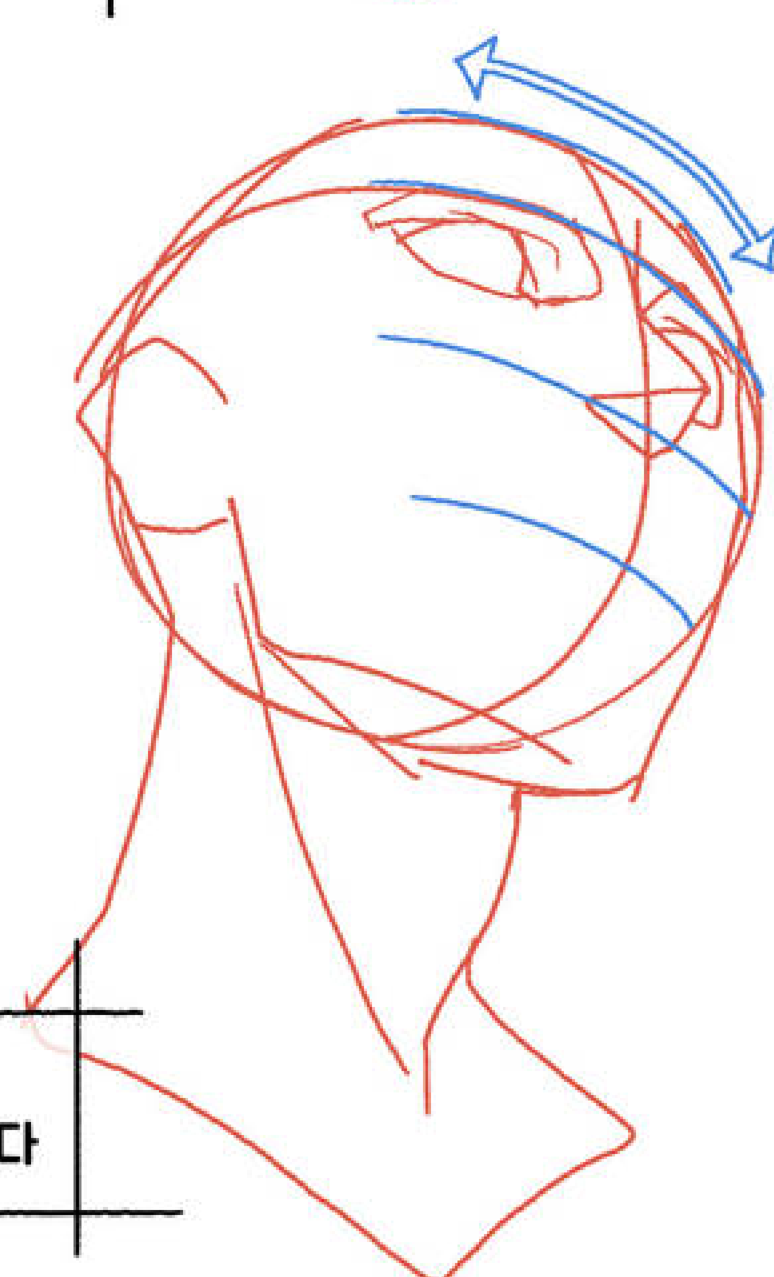
십자선에서 보이는 수평선, 수직선은 얼굴이 바라보는 방향과 같습니다

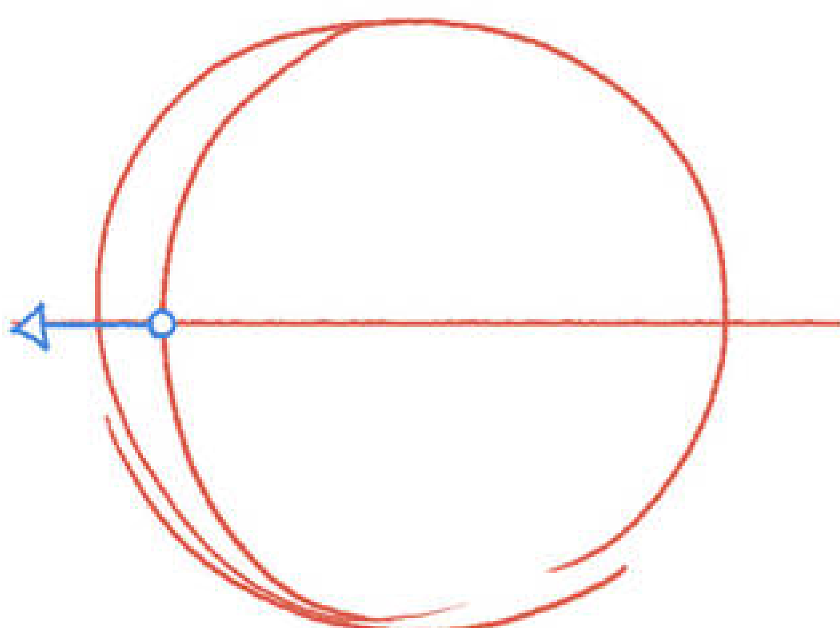
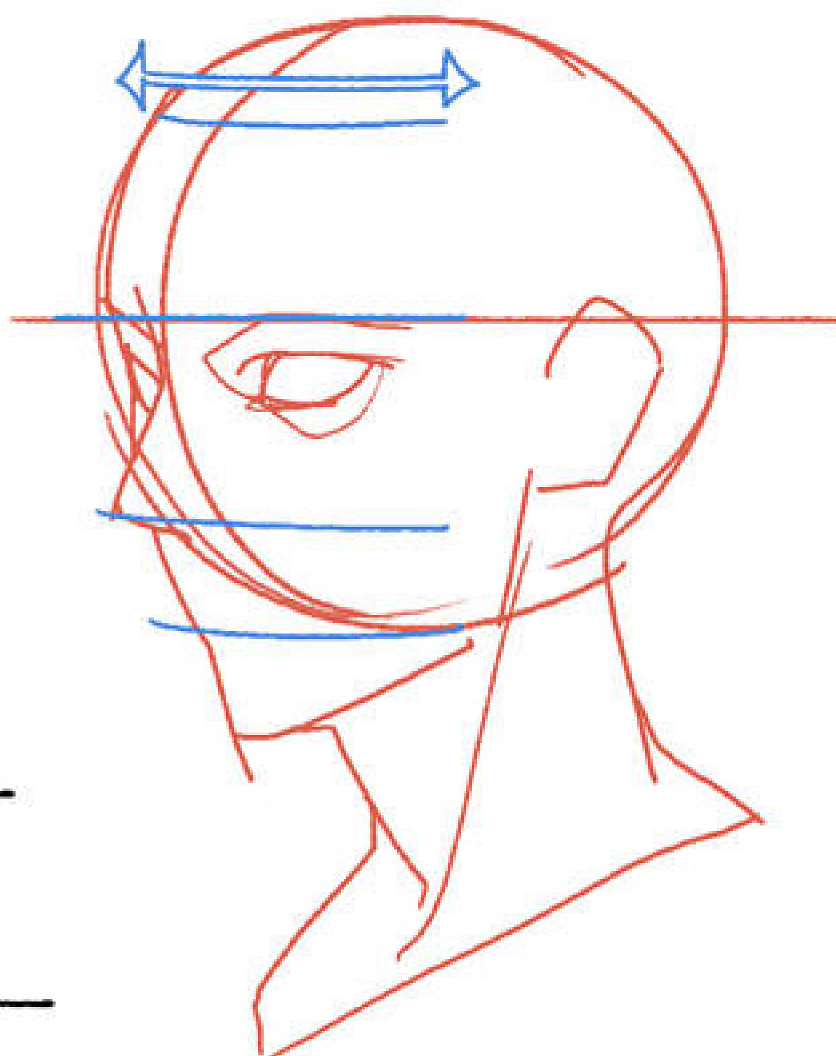
곡선이 아래로 향한다면 얼굴의 각도는
숙여지며 머리 윗면의 공간이 보이게 됩니다

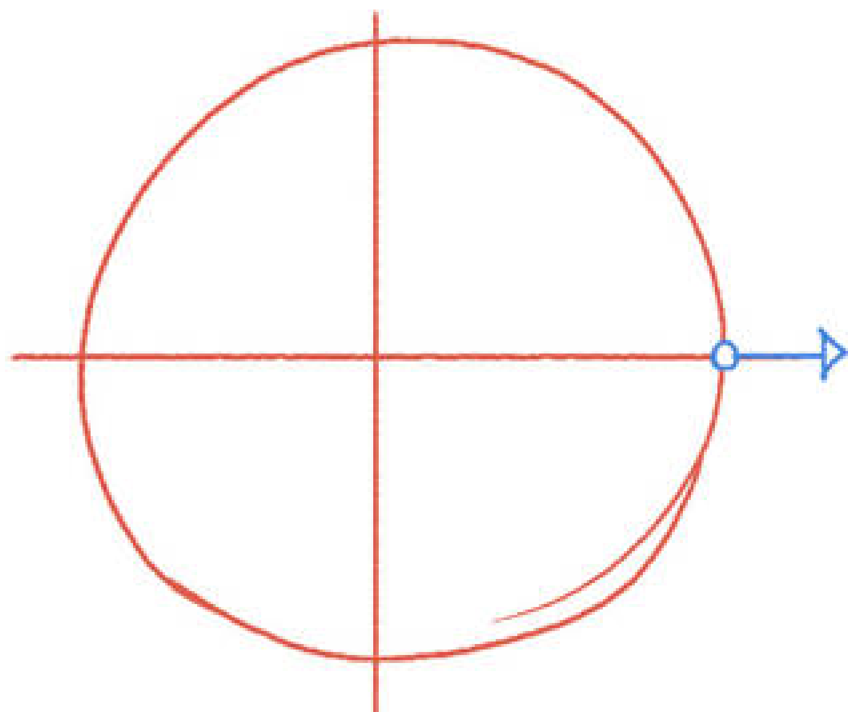
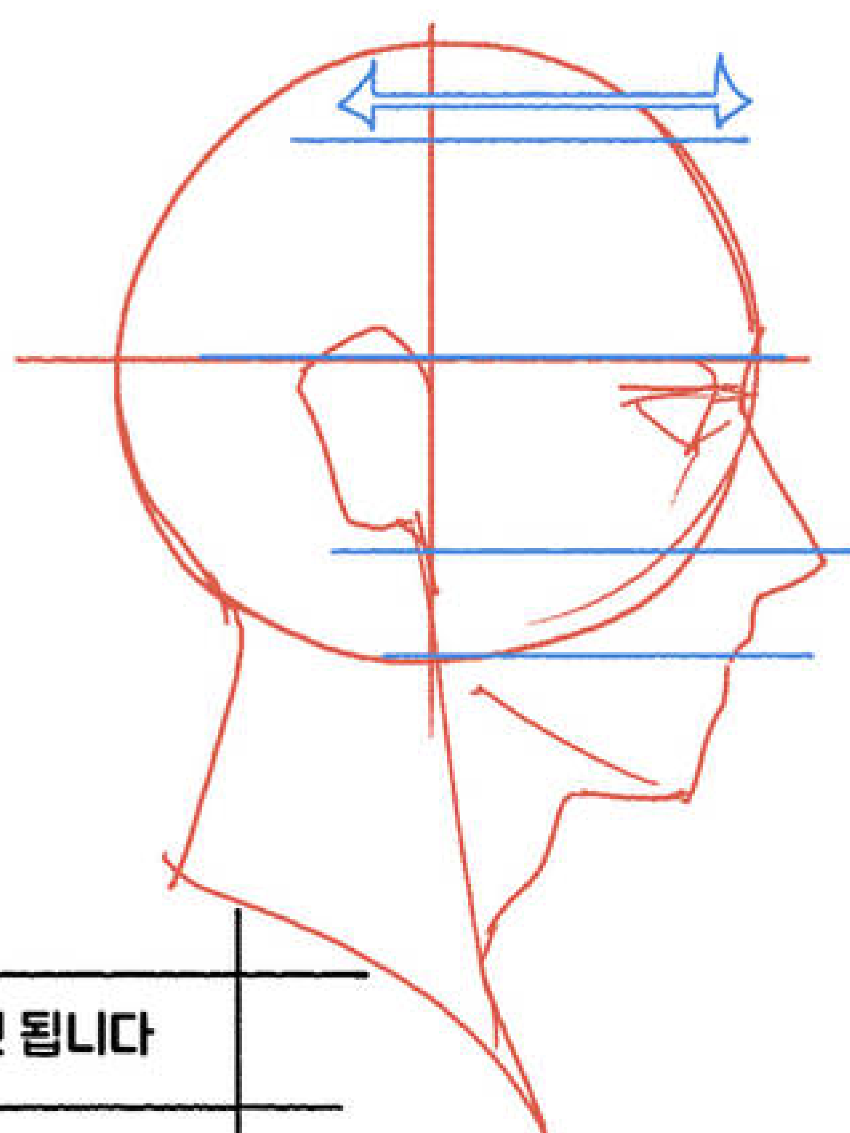
반대로 곡선이 위로 향한다면 얼굴 각도는
위로 향하며 밑면인 턱 아래쪽이 보이게 됩니다

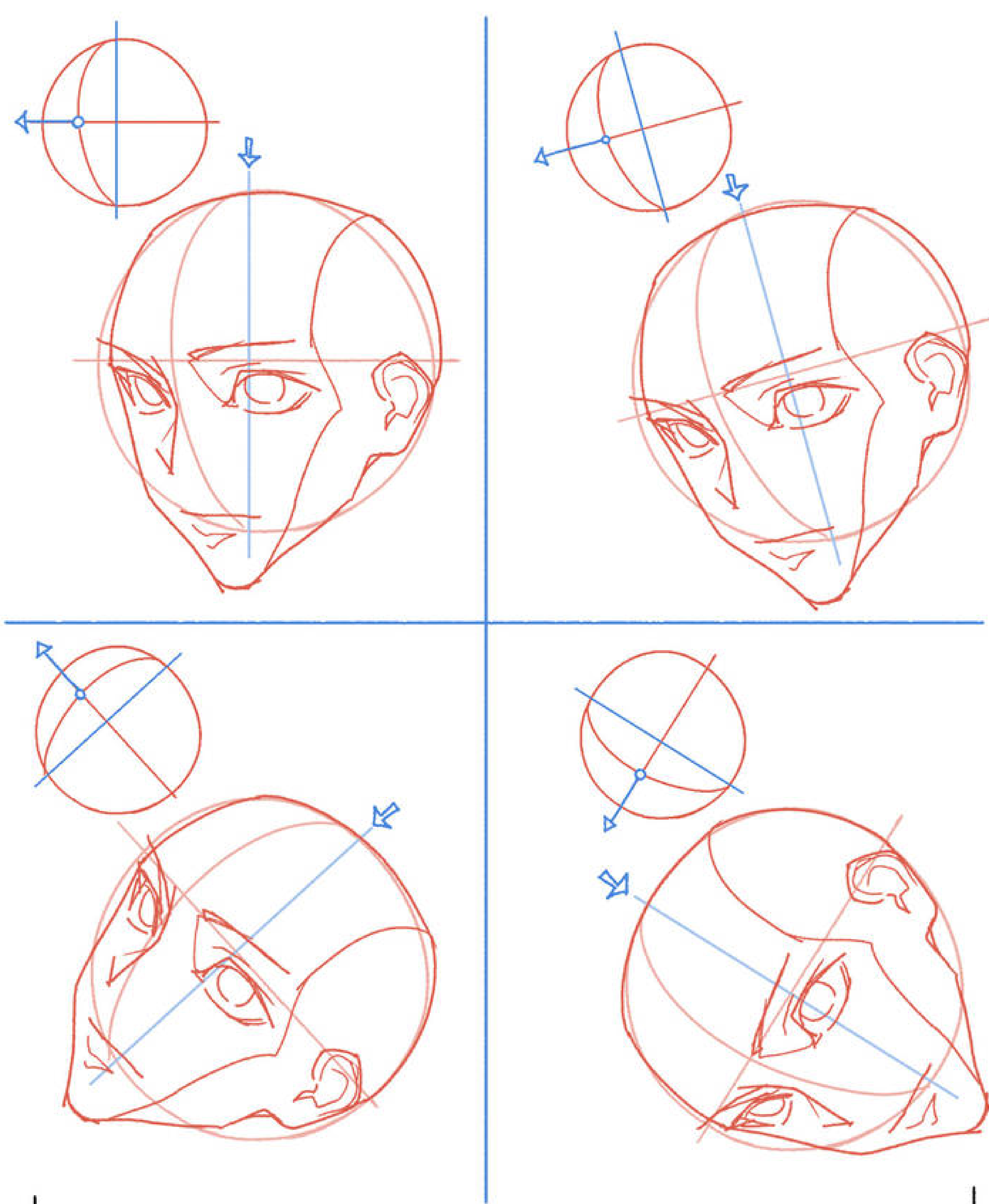
십자선의 수직선과 수평선이 어느 정도로
휘어지느냐에 따라 얼굴의 각도가 변화됩니다

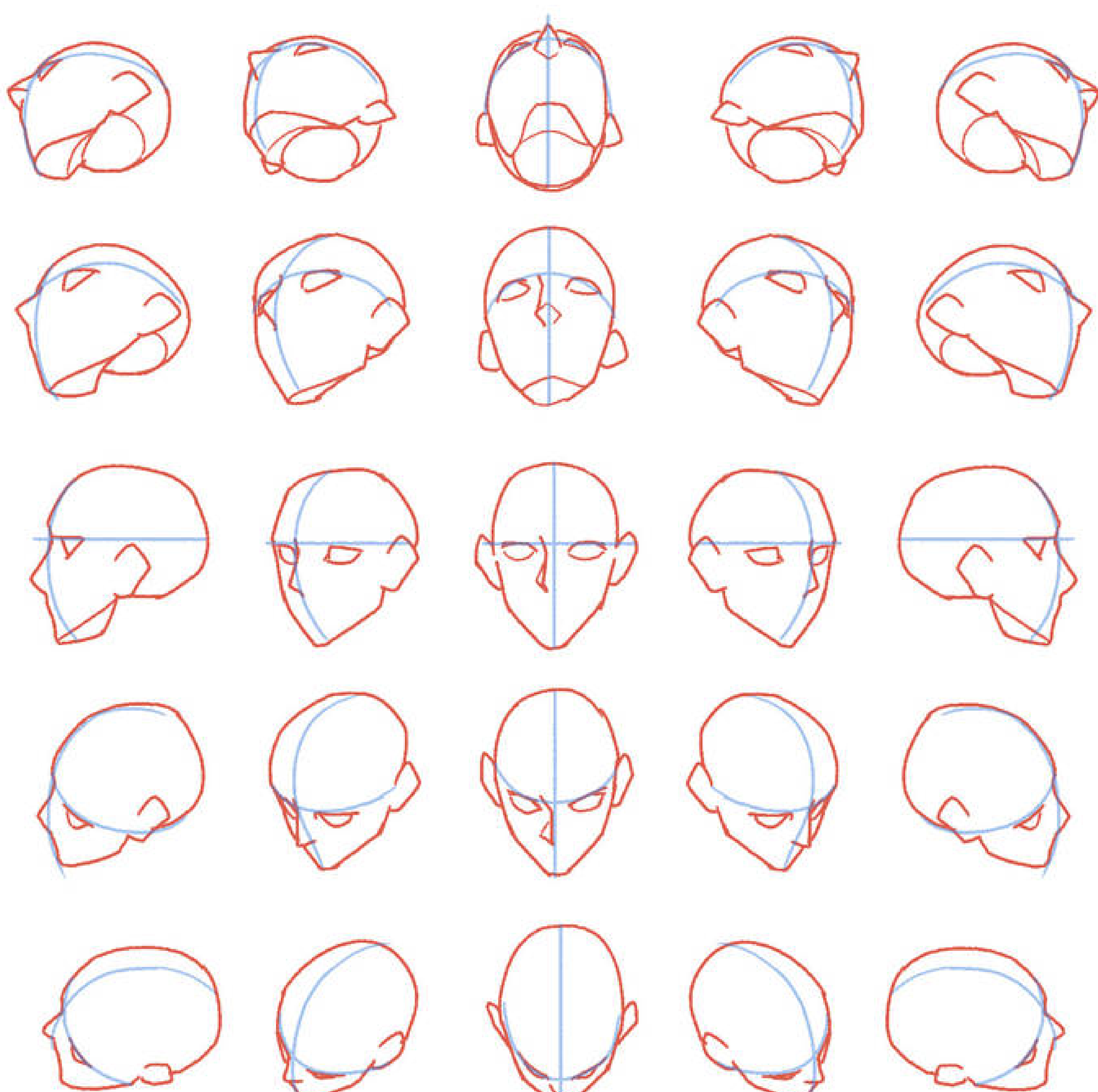
구의 형태는 두상 형태이며 십자선은
얼굴 방향 즉 바라보는 시점이 됩니다

십자선 기준에 맞춰 눈, 코, 입을 그려주면 됩니다

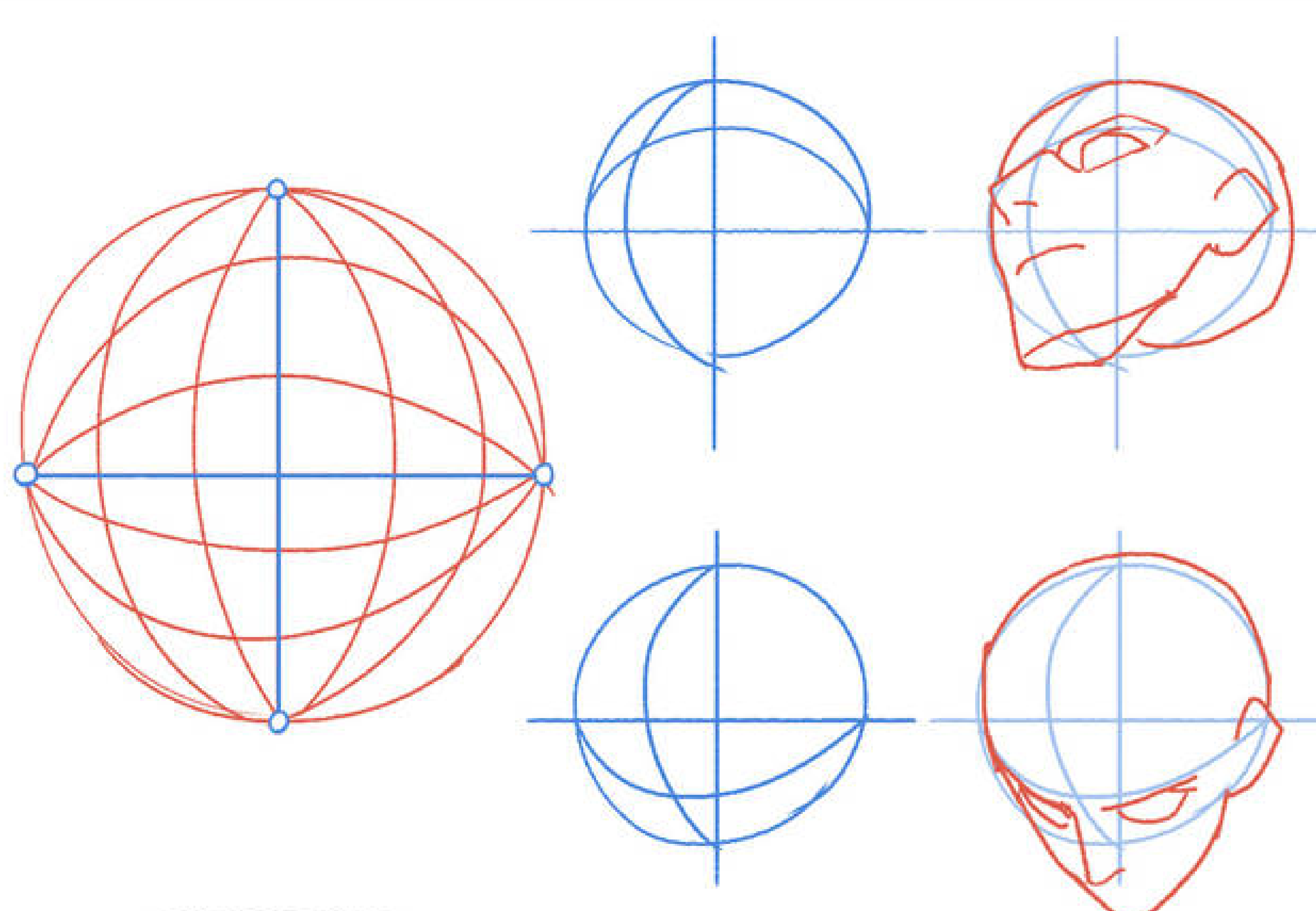


중심축인 수직선이 기울면 같은 형태의 각도라도 얼굴의 기울기가 달라지게 됩니다



십자선으로 다양한 얼굴의 방향 설정을 잡을 수 있게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

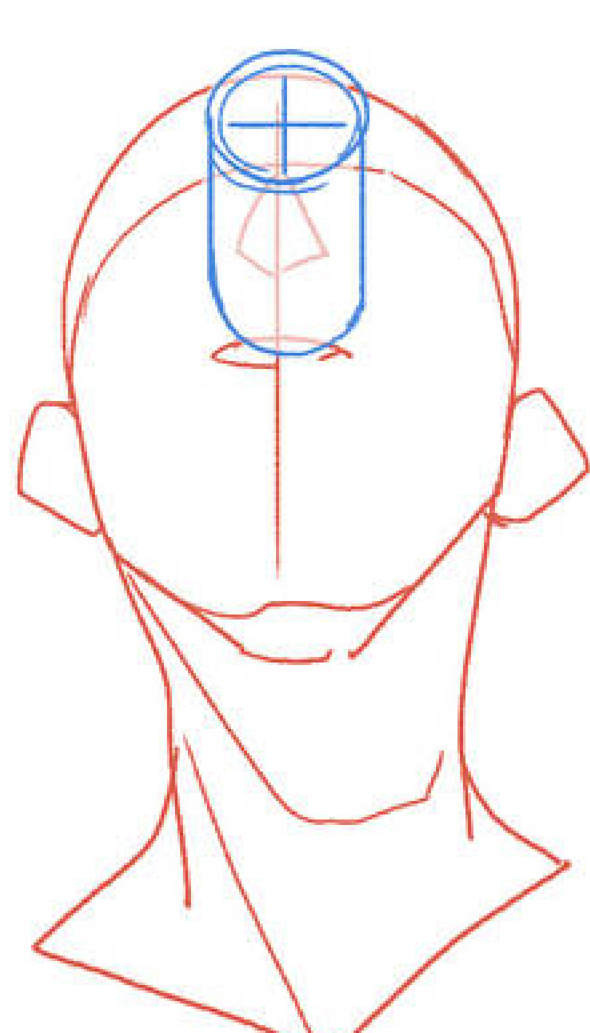


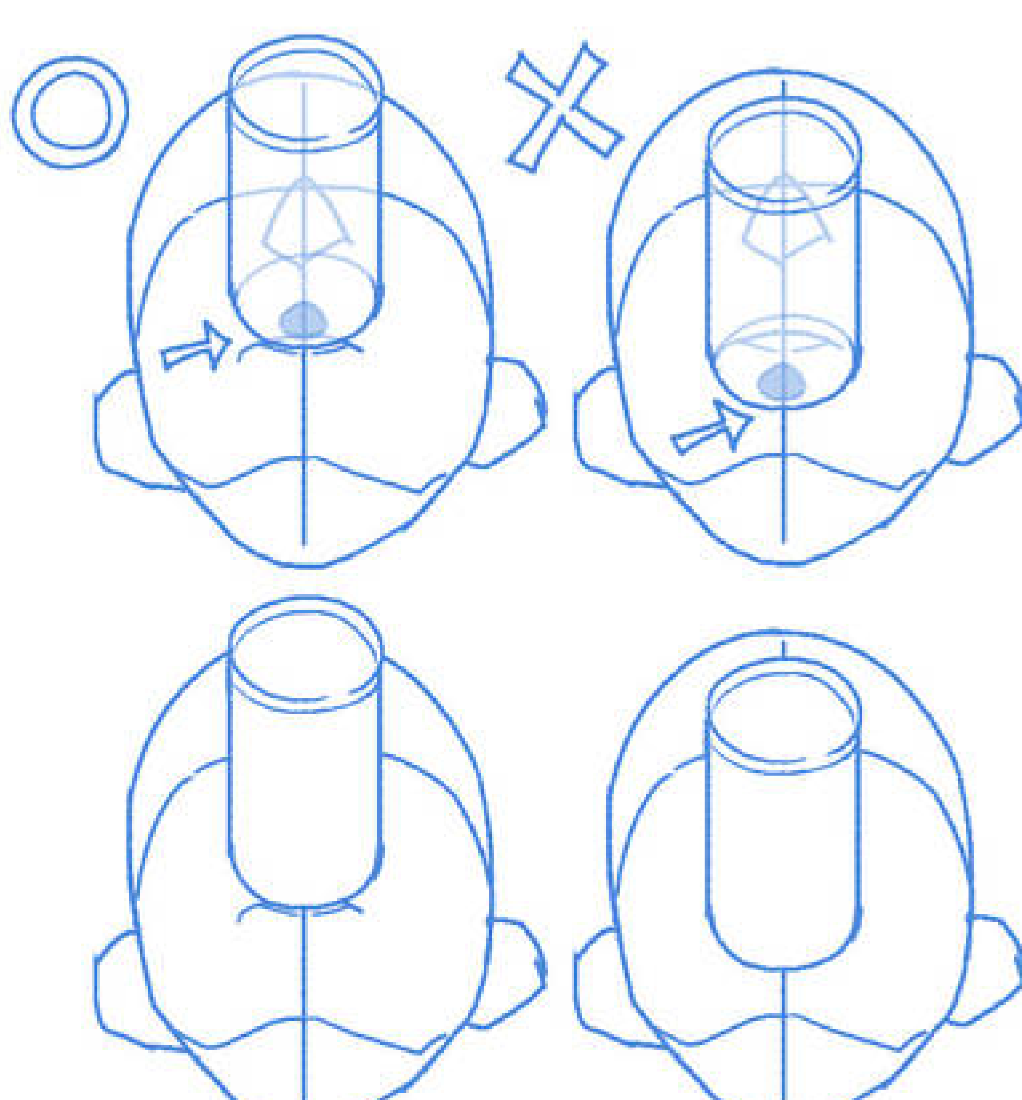
구의 십자선 끝부분에 의도한
곡선의 휘어짐을 붙여 얼굴의
각도를 만들어 그려줍니다



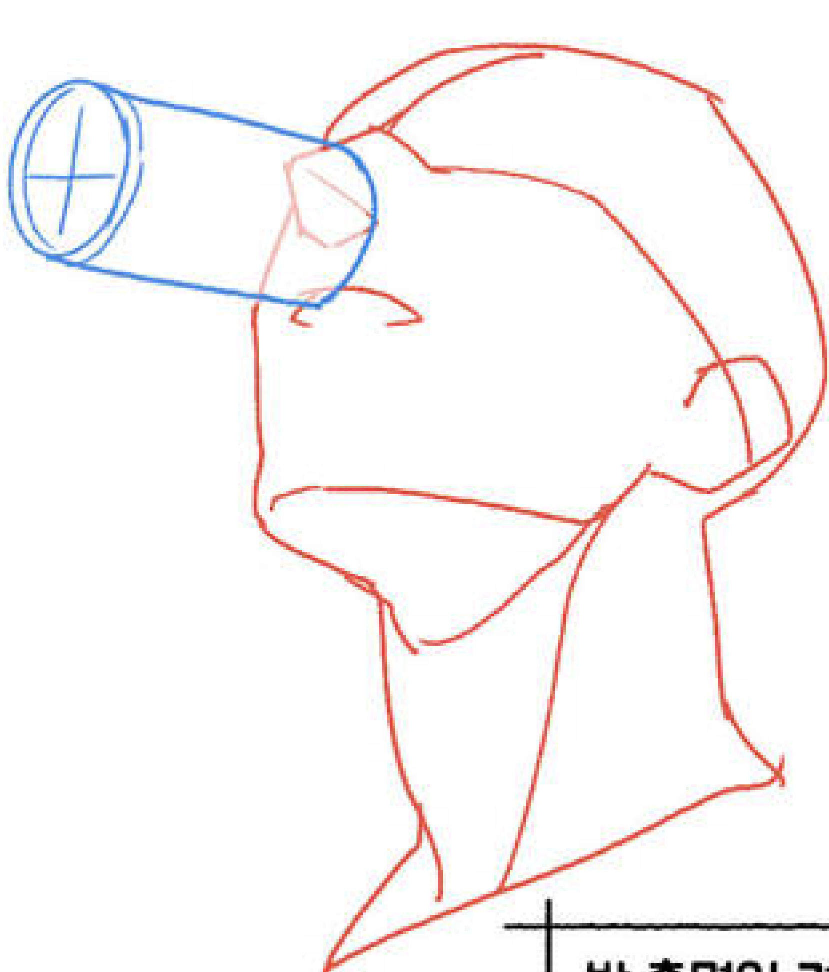
key point

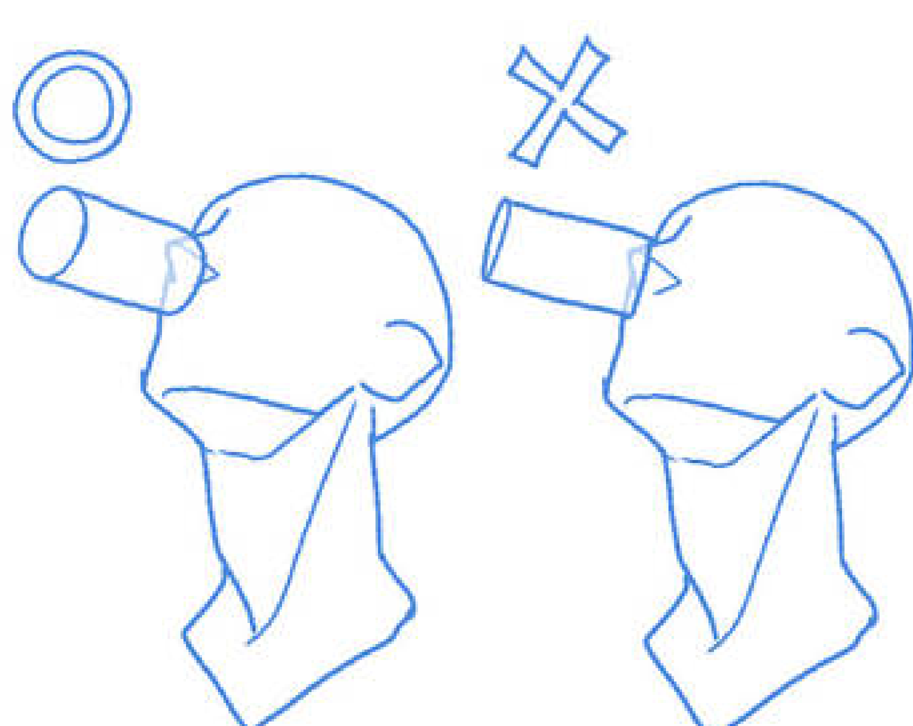
Q : 음료수 마시는 모습을 알려주세요



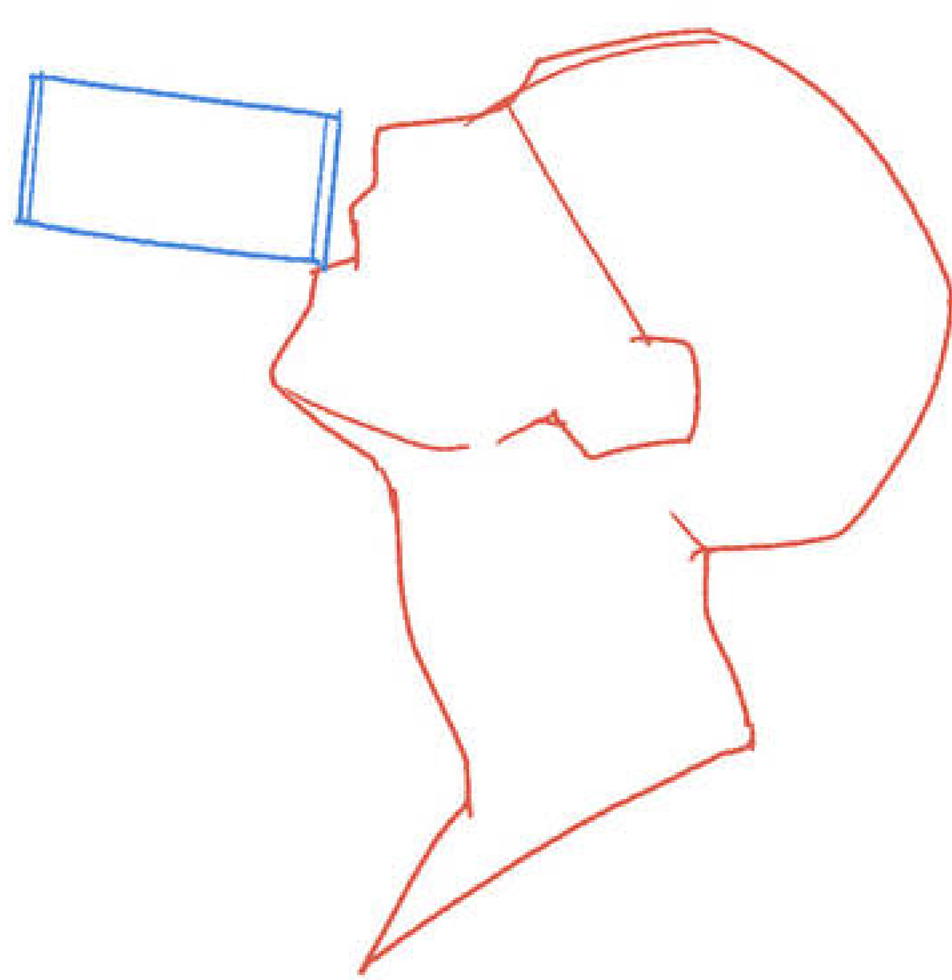


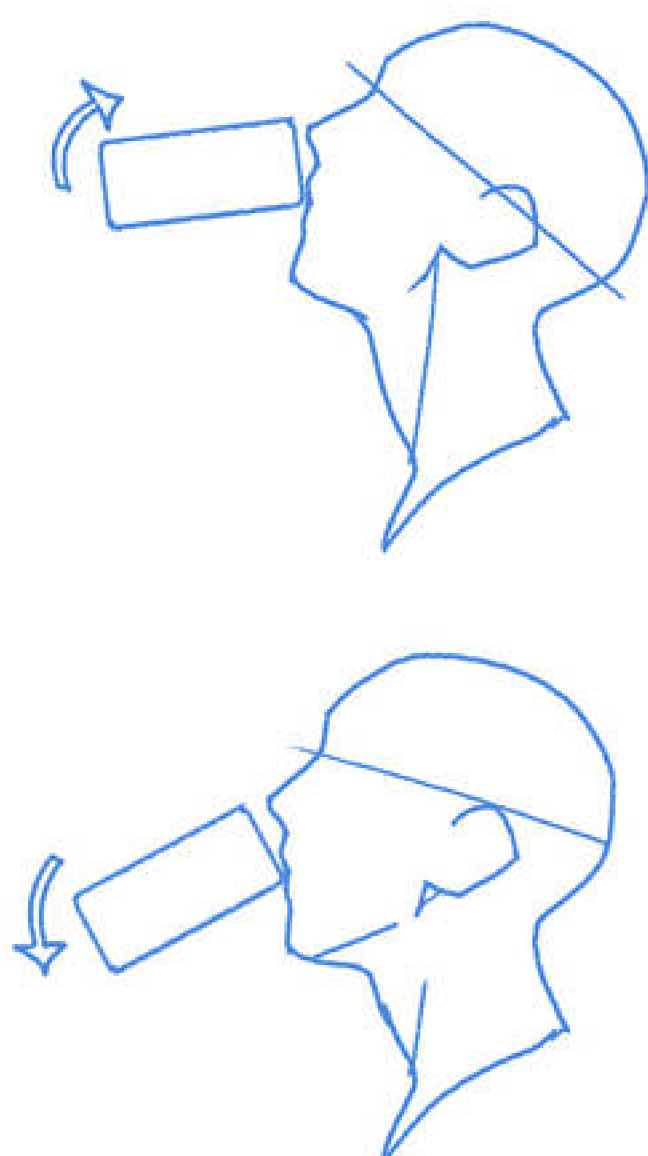
얼굴 각도에 맞춰 캔의 각도를 맞춰야 하며
캔의 끝부분이 입에 닿게 그려줘야 합니다



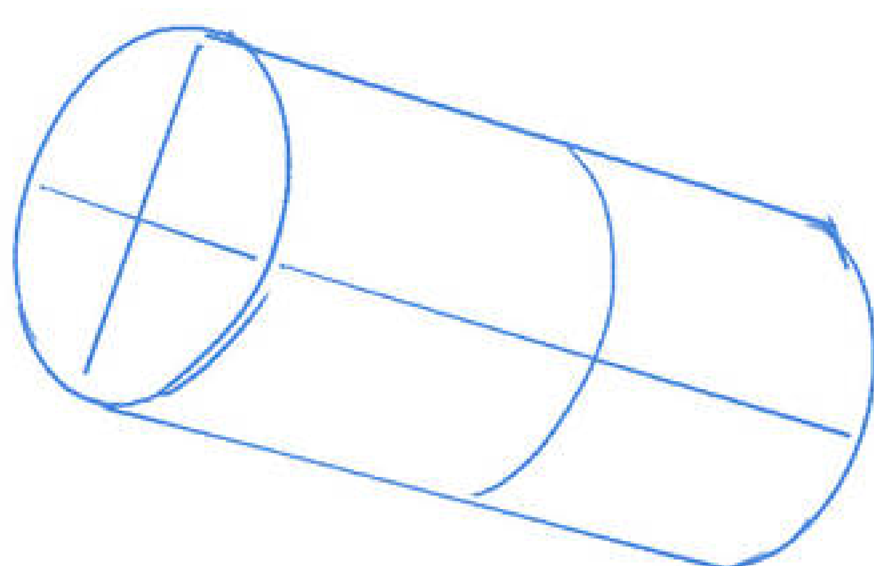


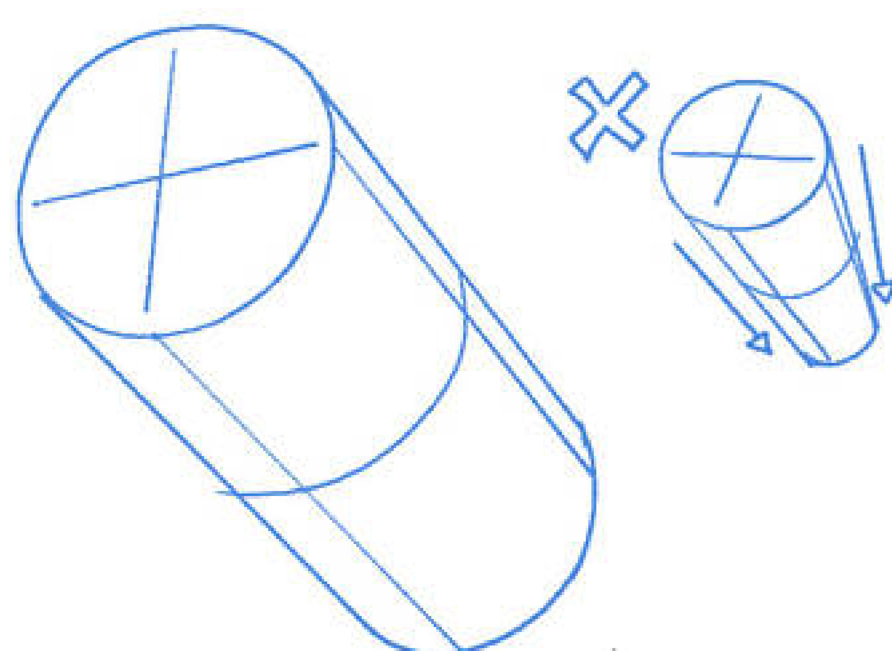
반 측면일 경우 음료가 든 캔 역시 반 측면으로 그려야 합니다



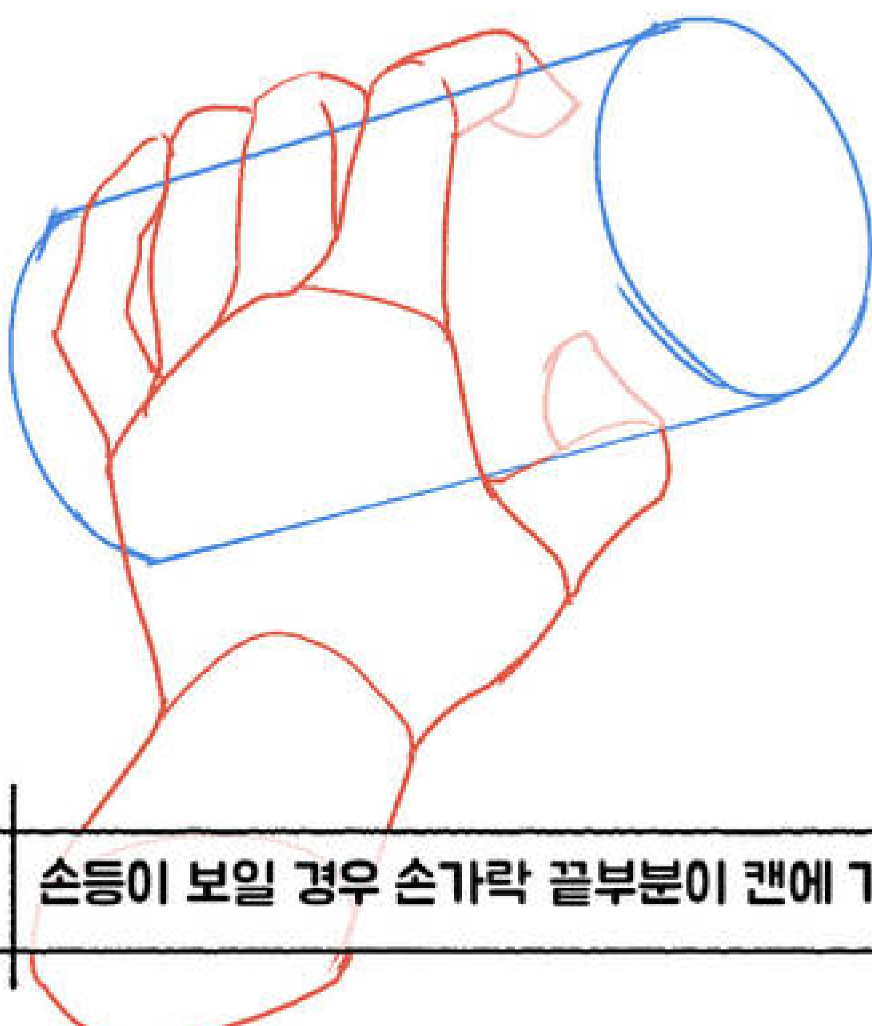


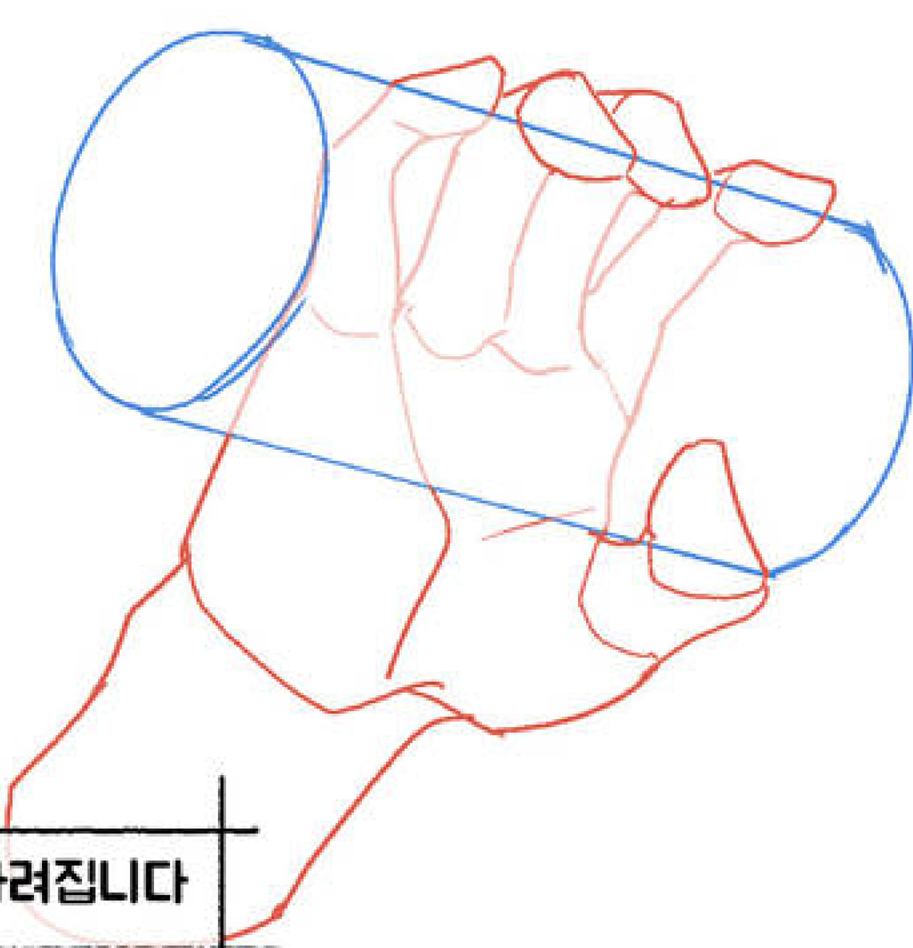
음료를 마시는 얼굴 각도에 따라서 캔의 각도 또한 변경됩니다



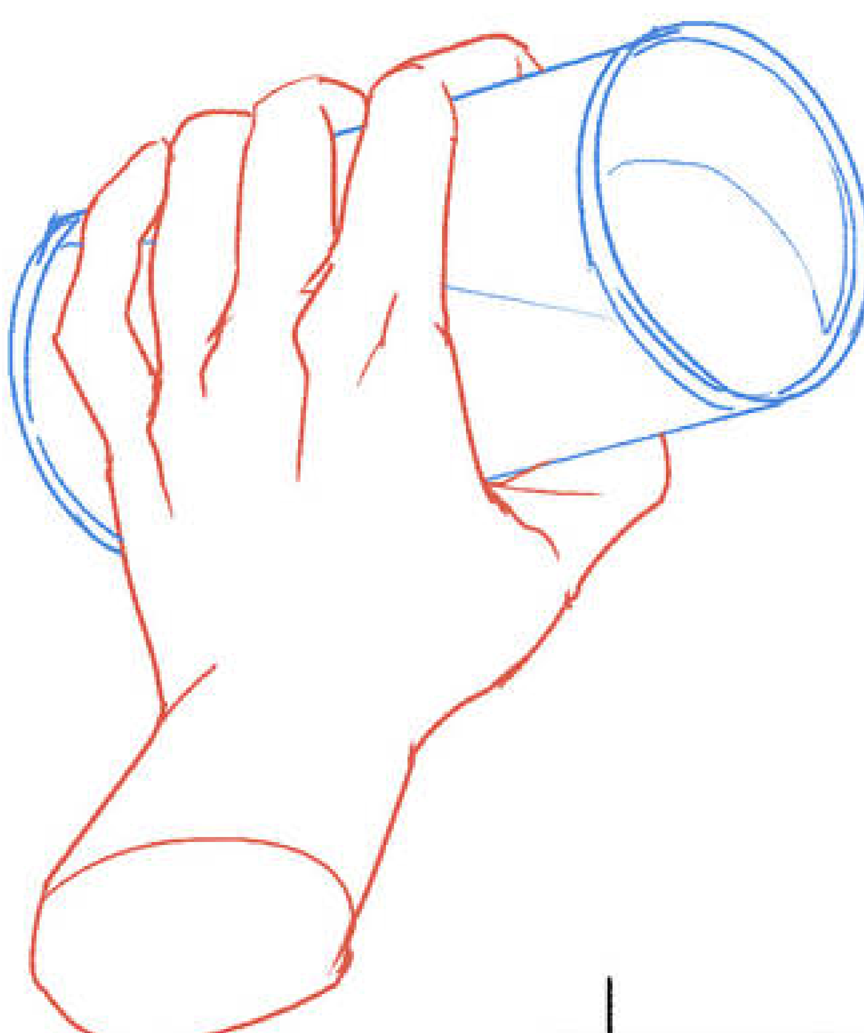


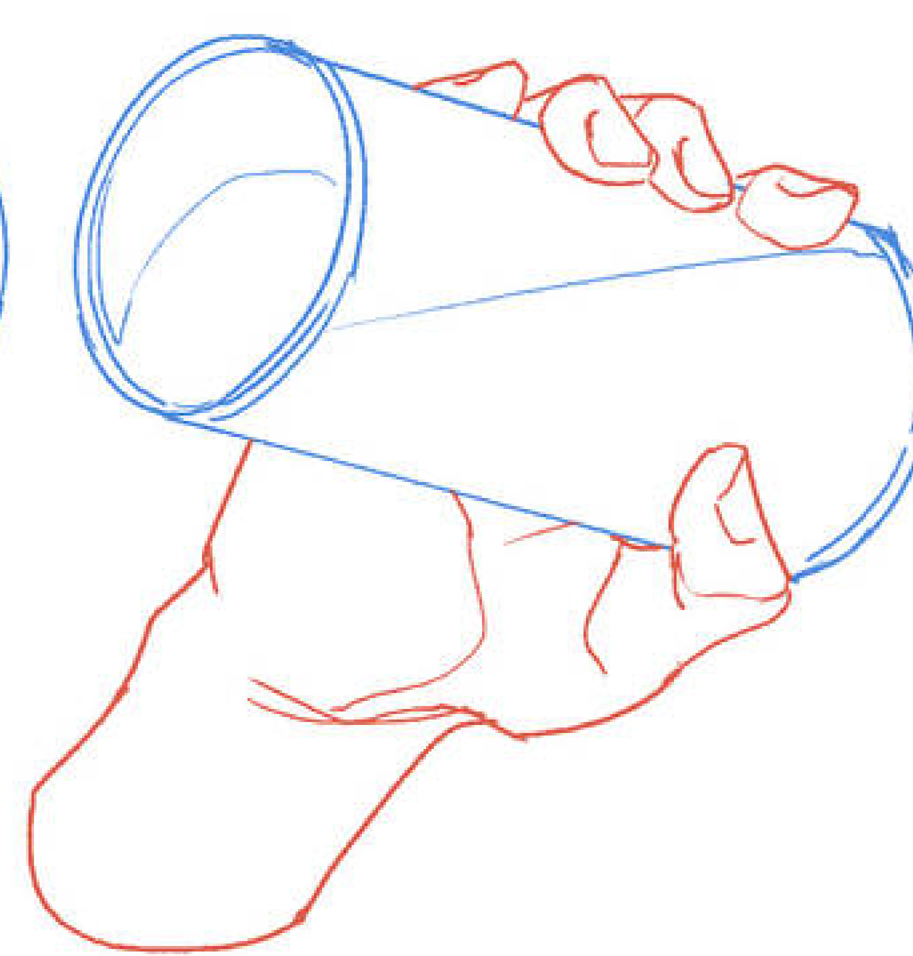
캔의 길이는 짧기 때문에 투시를 주지 않는것이 좋습니다



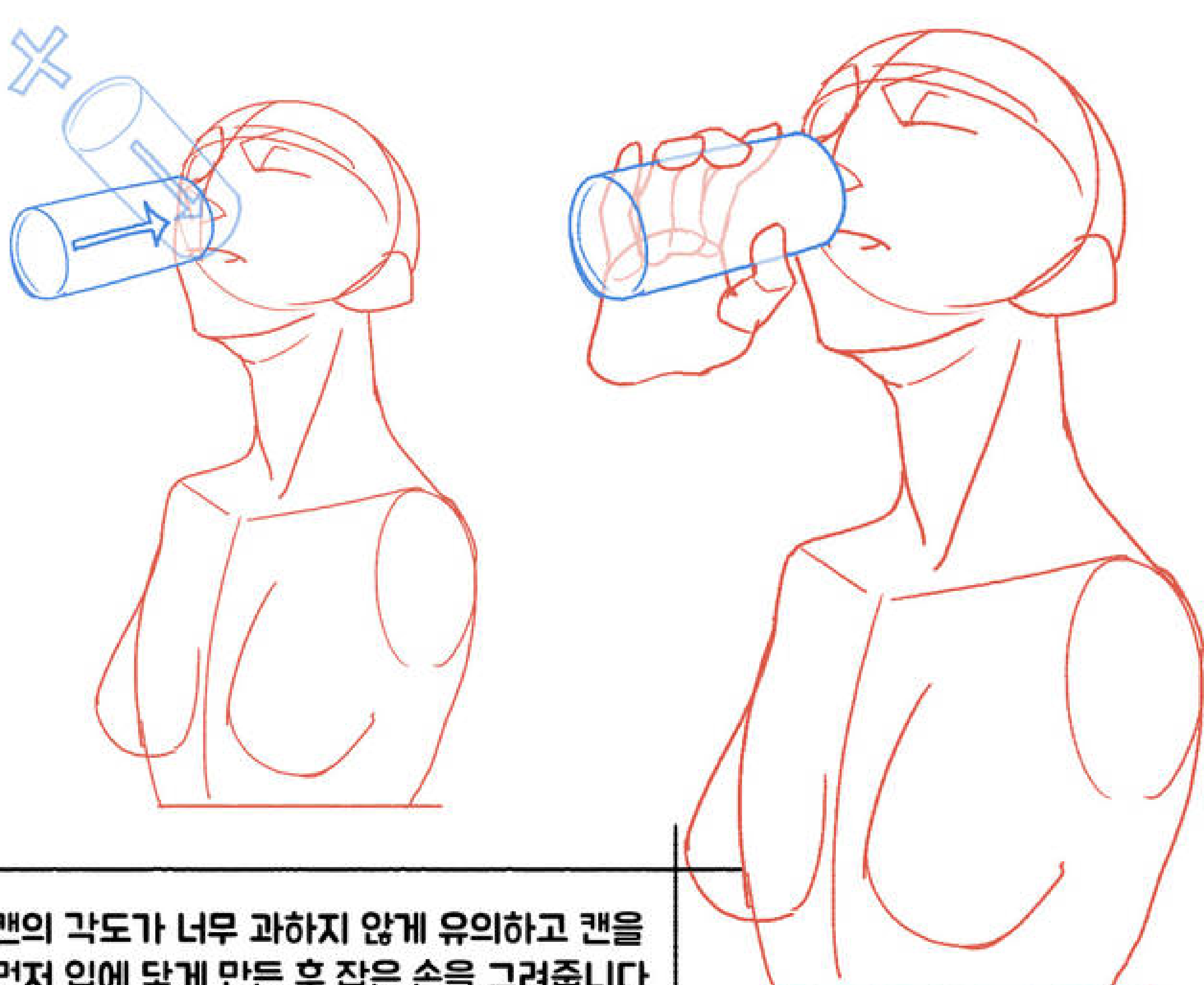


손등이 보일 경우 손가락 끝부분이 캔에 가려집니다



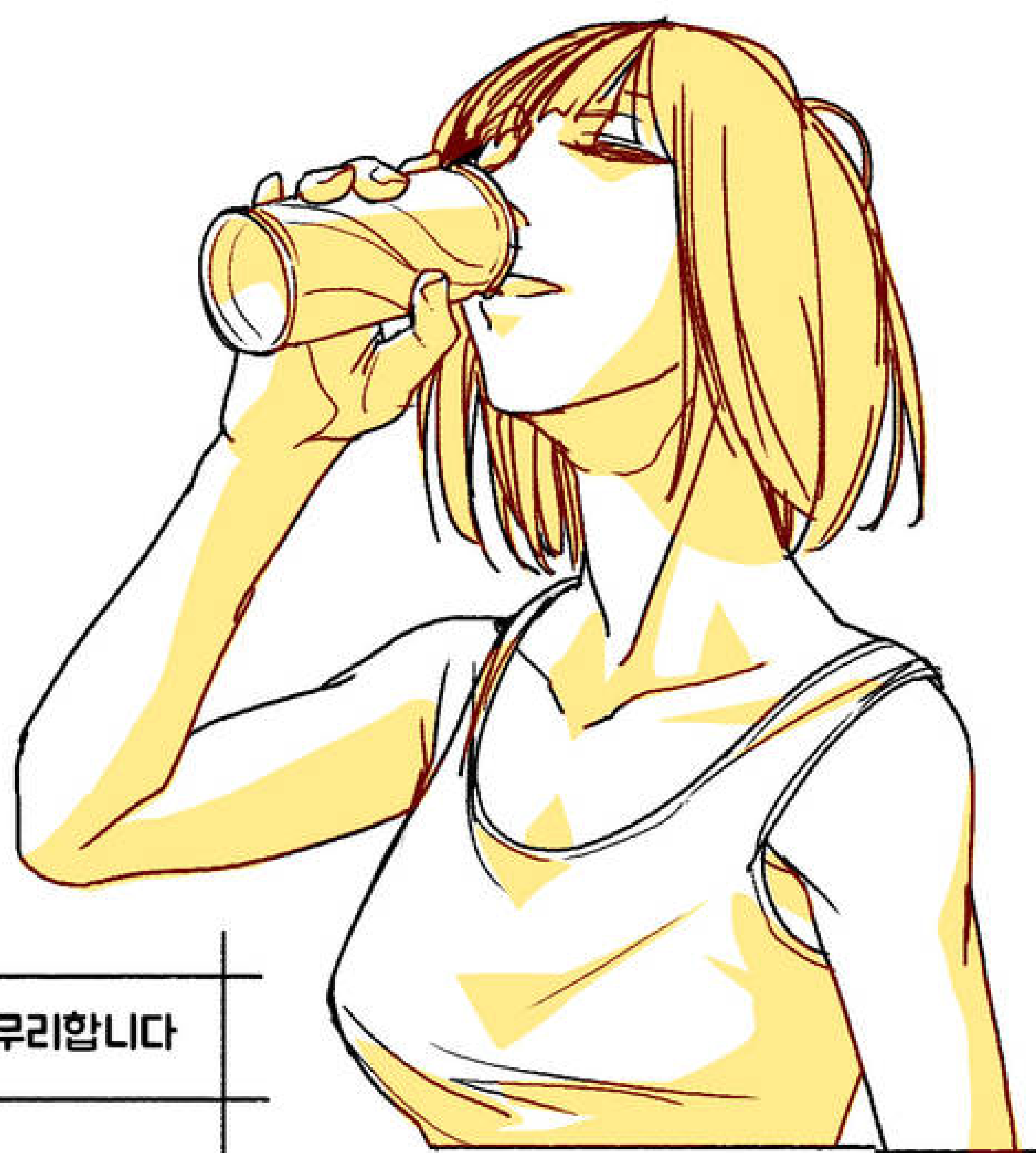


손바닥이 보일 경우 손가락 끝부분만 살짝 보이게 됩니다

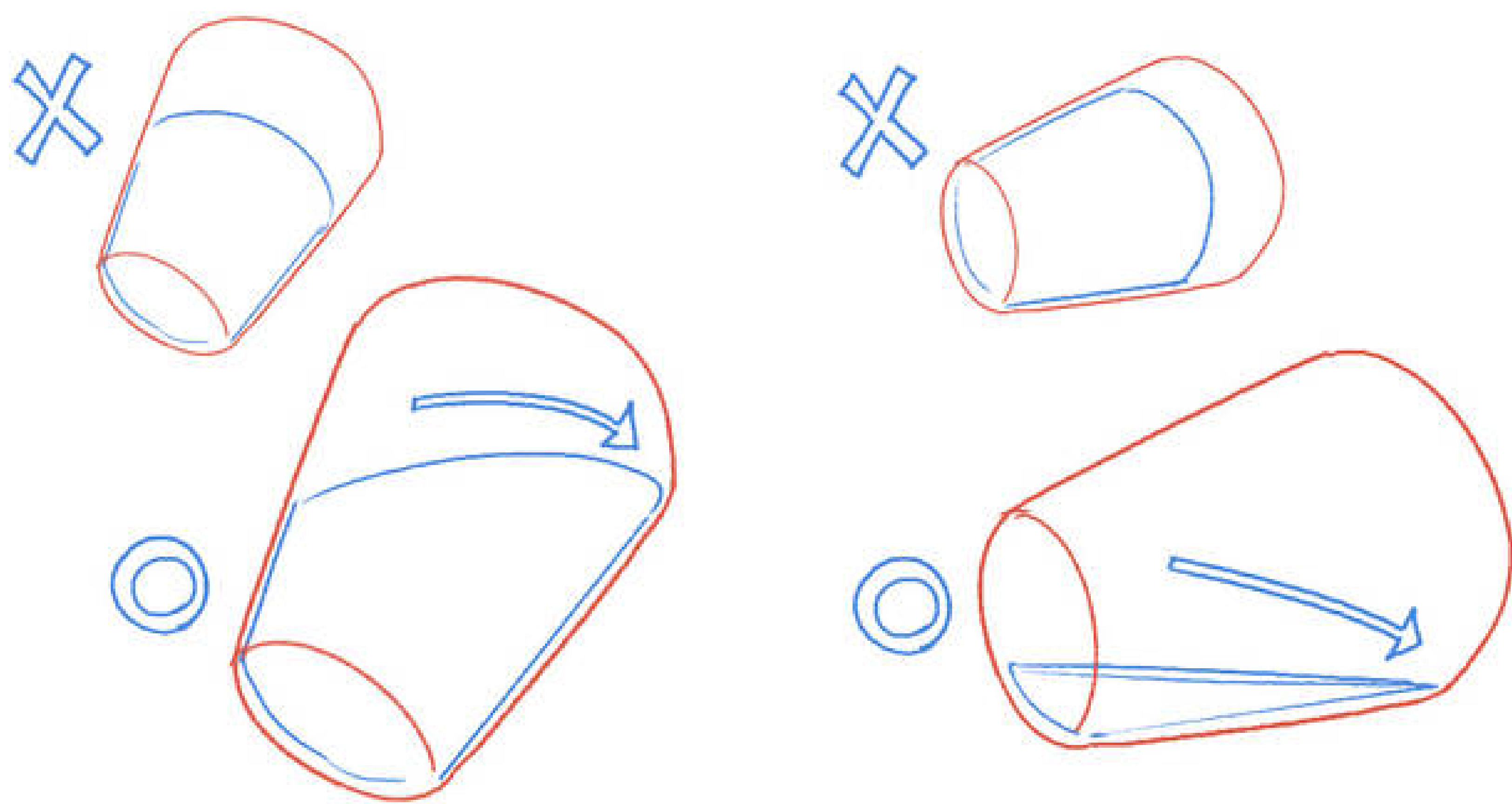


캔의 각도가 너무 과하지 않게 유의하고 캔을
먼저 입에 닿게 만든 후 잡은 손을 그려줍니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

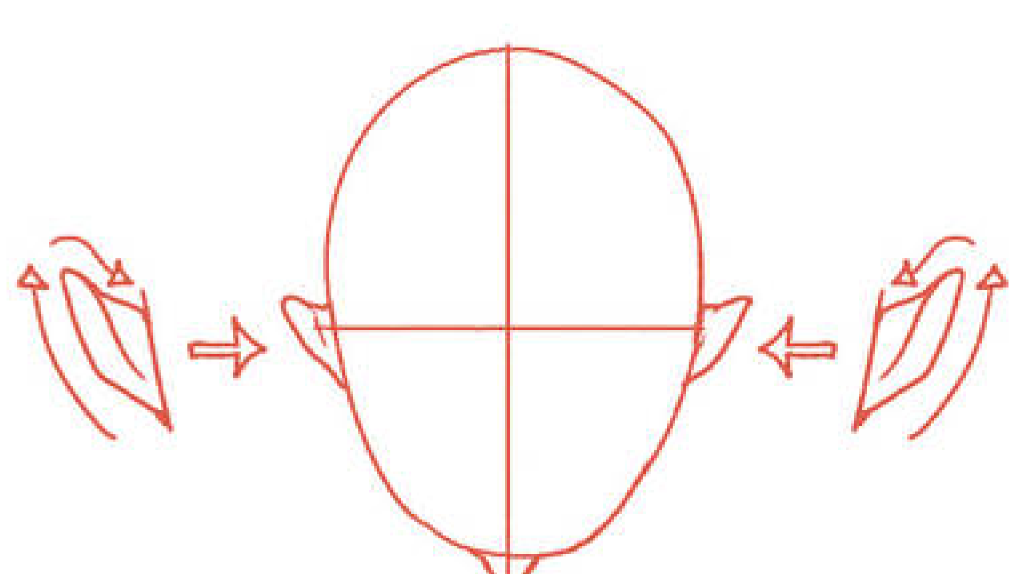


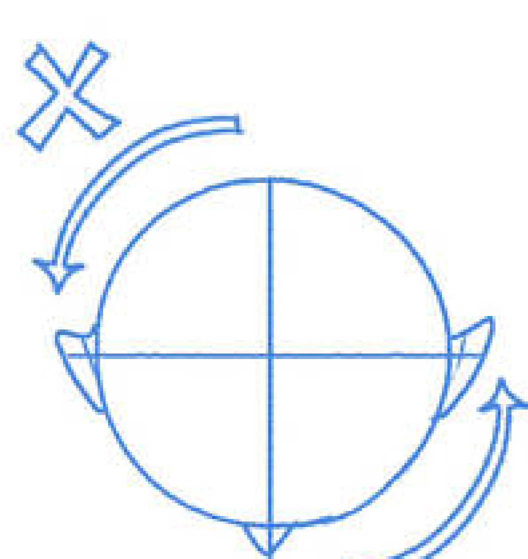
음료가 든 투명한 컵일 경우 컵의 기울기에
따라서 음료 역시 밑으로 쏠리는 표현을 해줍니다



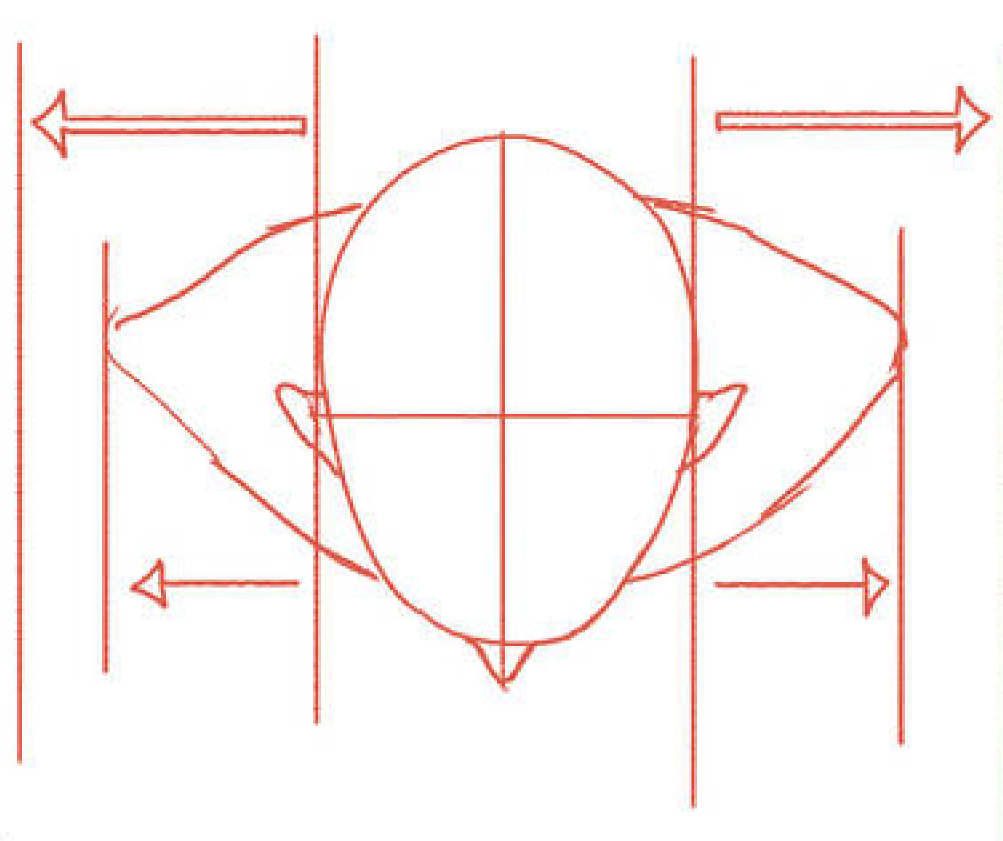
key point

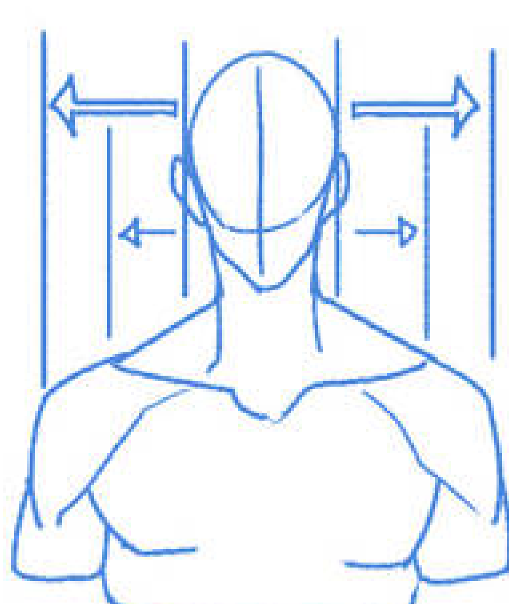
▌Q : 위에서 본 인체 형태를 그려주세요



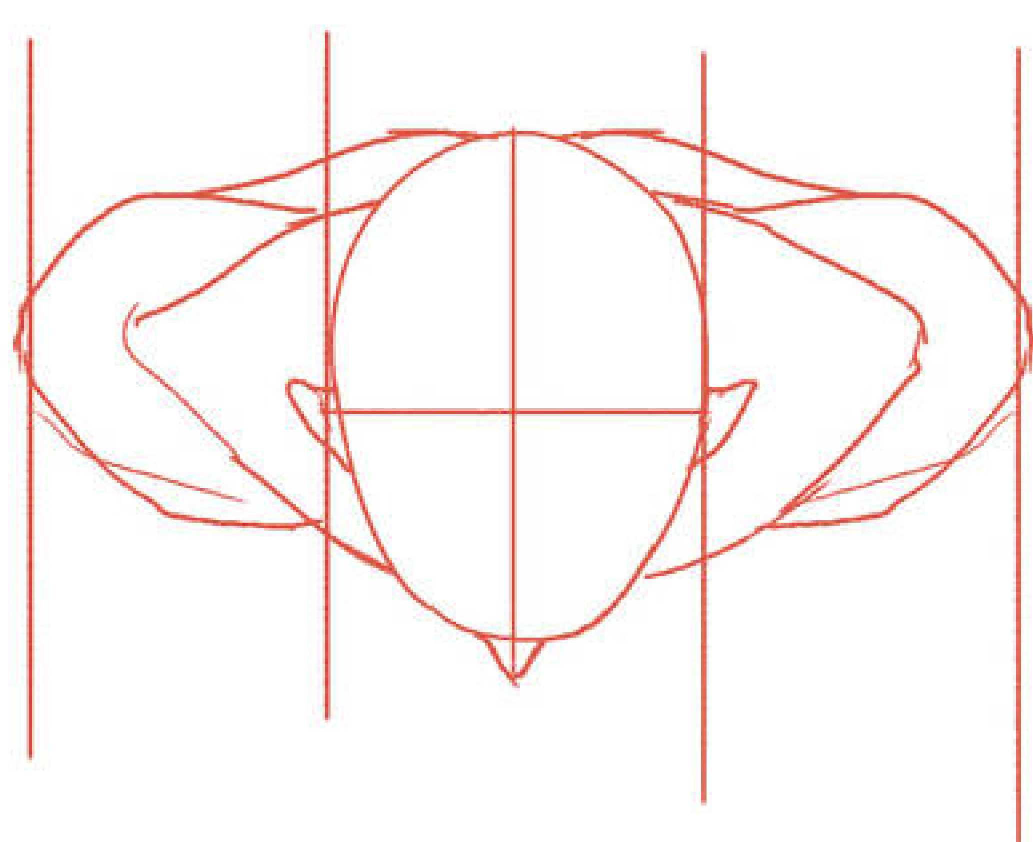


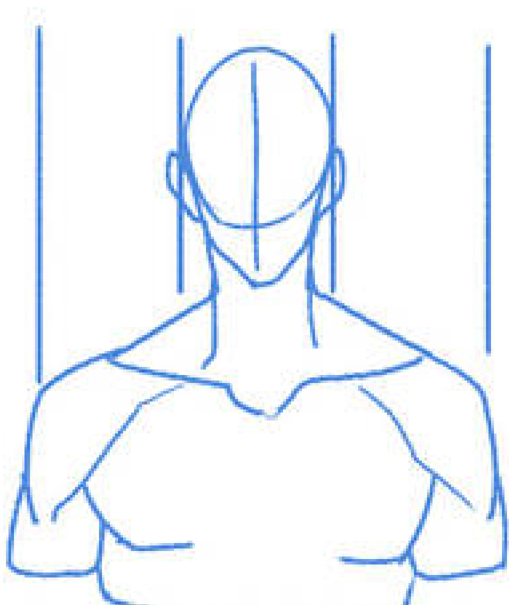
위에서 본 얼굴 형은 세로로 살짝 길어진 형태로 그려져야 합니다



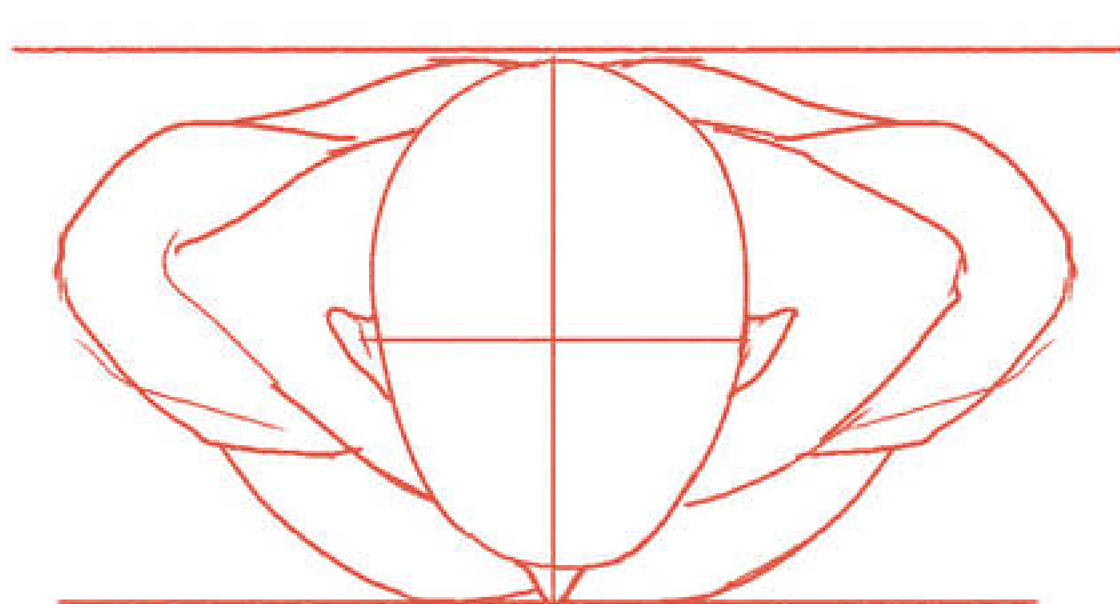


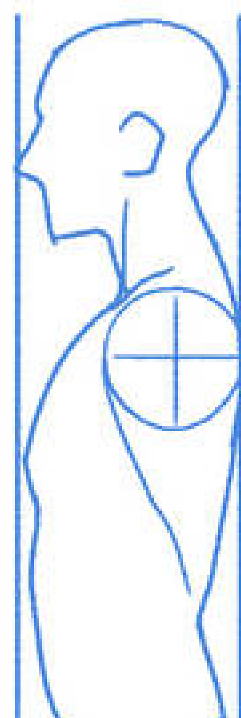
얼굴로 인해 목은 가려지지만 어깨너비까지 고려해 승모근 위치를 잡아줍니다



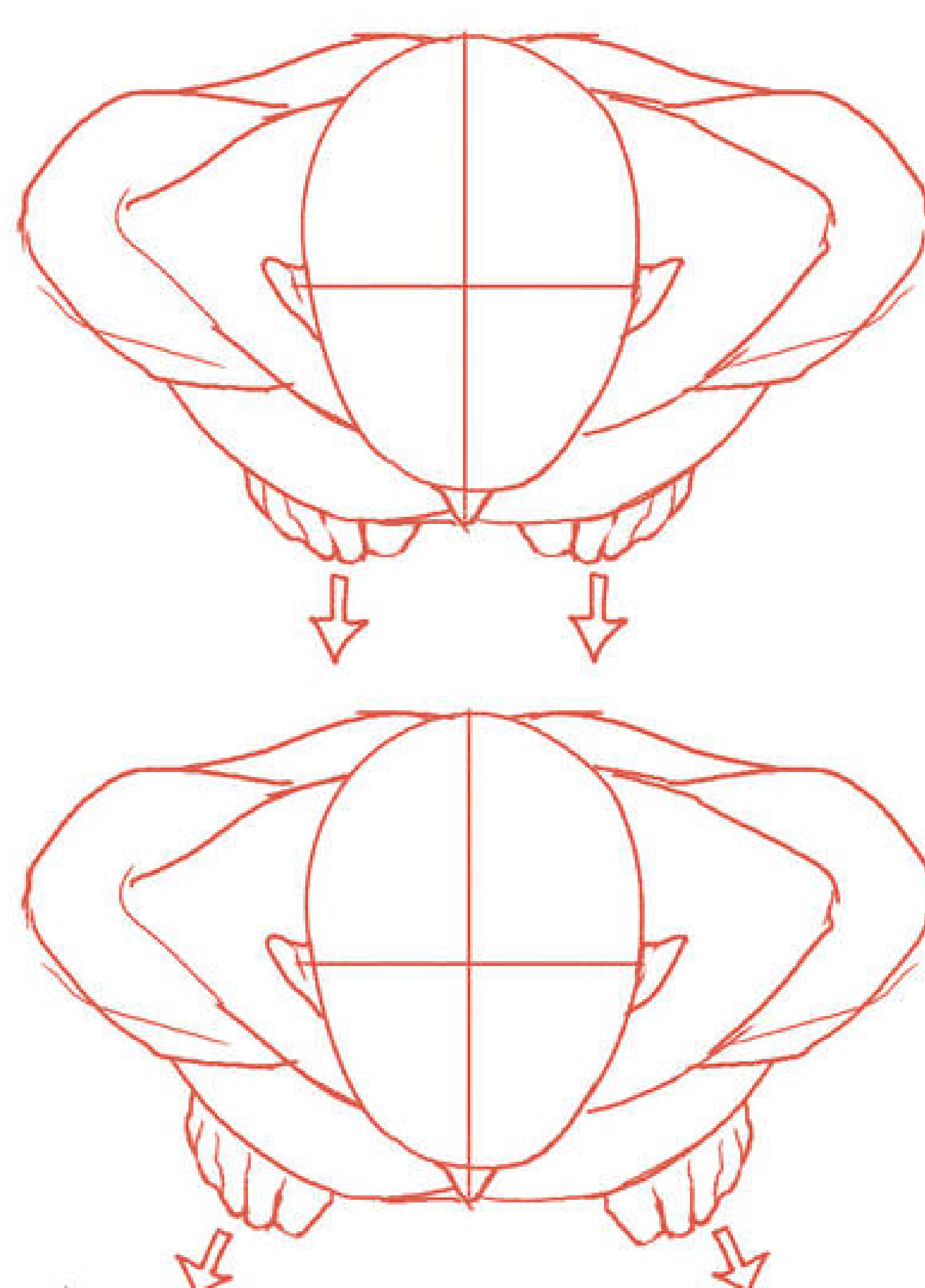


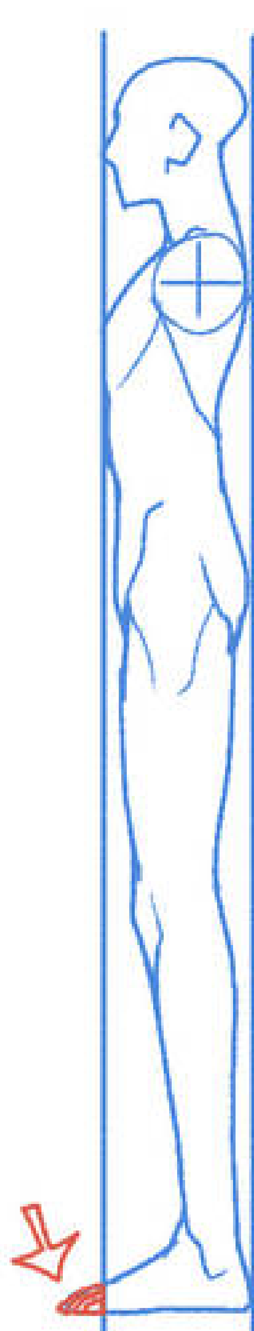
양쪽에 얼굴 넓이 정도의 어깨너비를 구하고 어깨를 그립니다



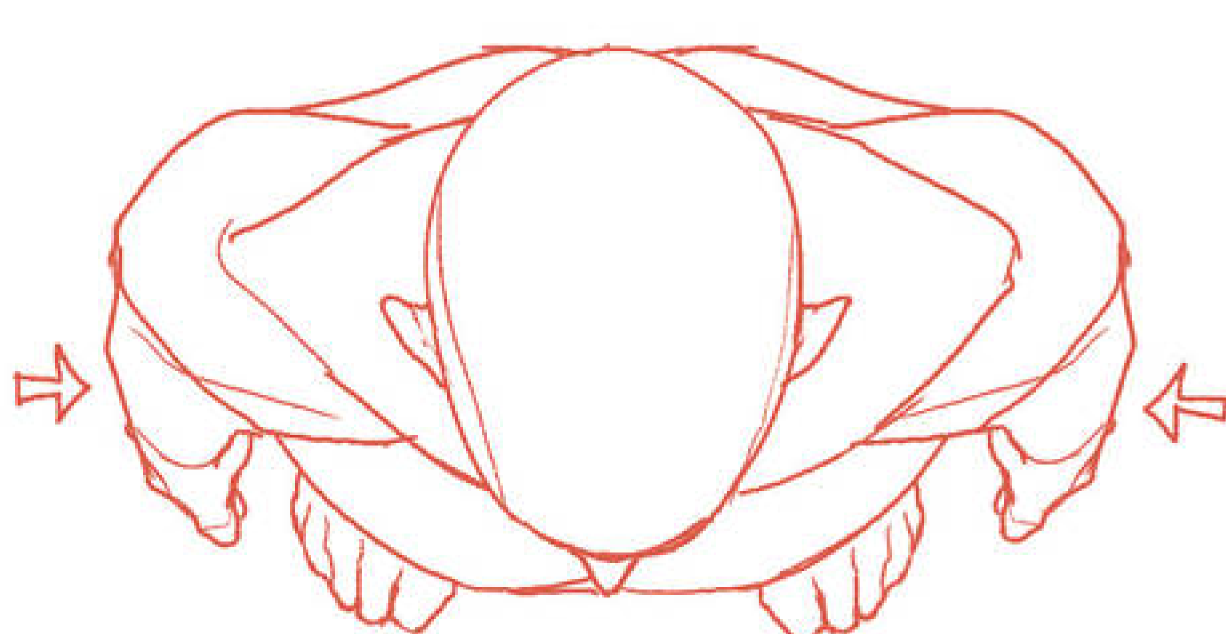


앞, 뒤로 살짝 보이는 가슴 근육과 등 근육을 그려줍니다



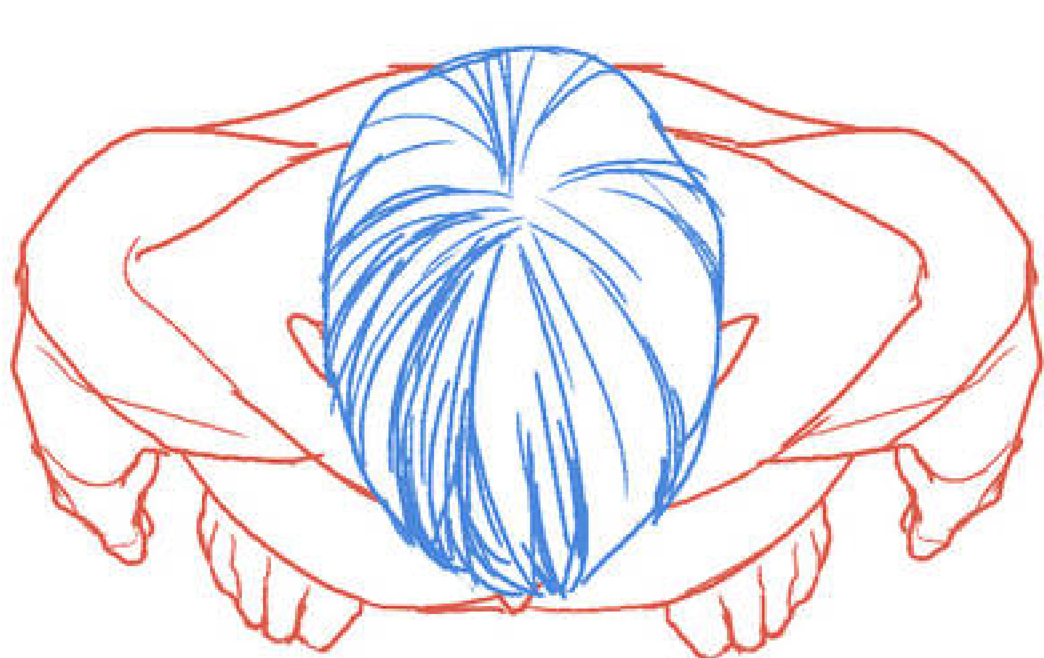


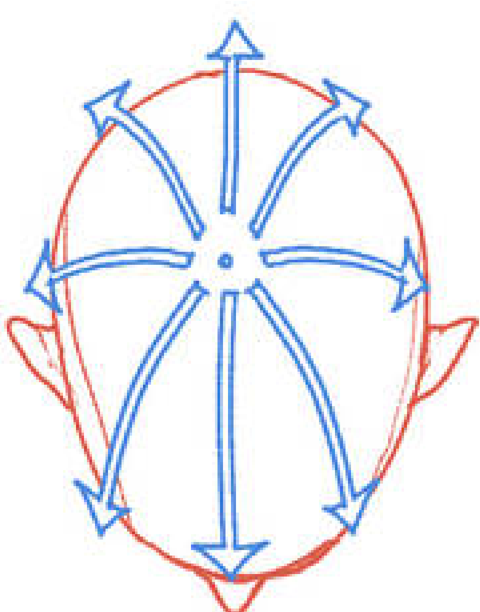
가슴에 가려 발끝이 살짝 보이고 발의 방향을 만들어 선택해 그립니다





자연스럽게 구부려진 팔은 위에서 볼 때
어깨에 가려 손목 부분만 살짝 보이게 됩니다



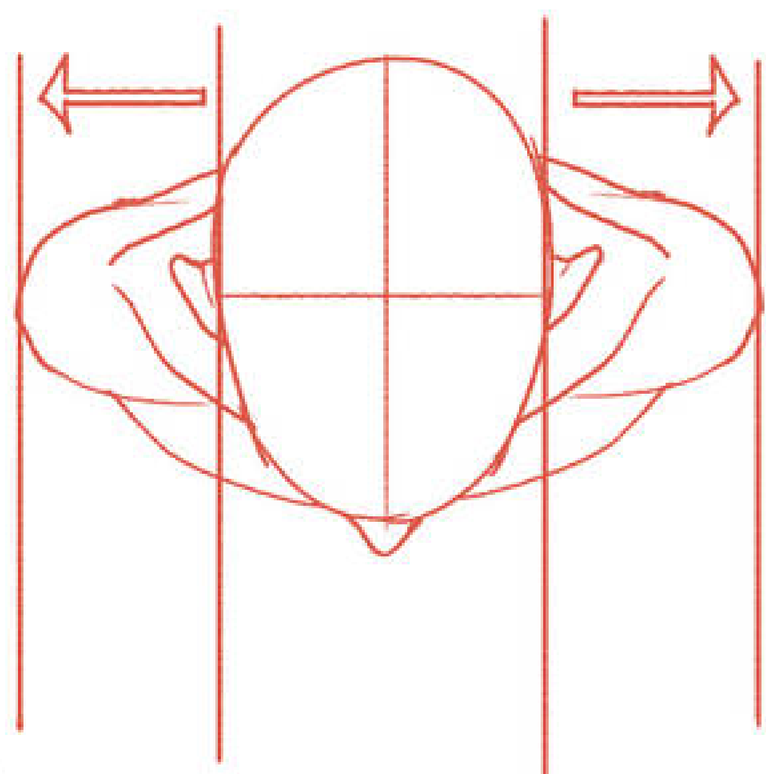


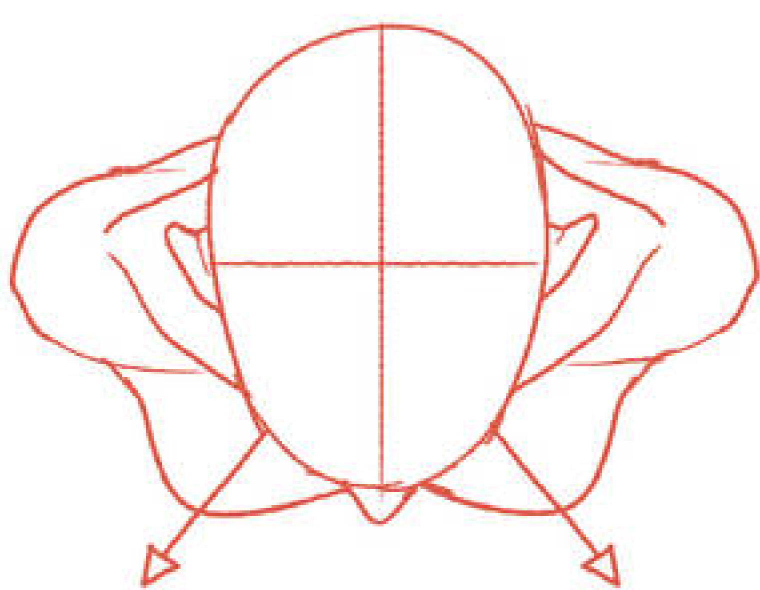
정수리 가마를 기준으로 머리카락의 흐름을 만들어 표현합니다



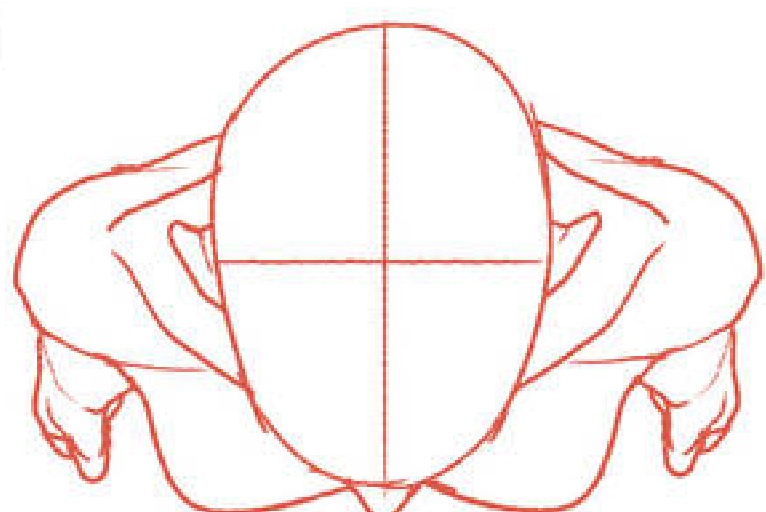


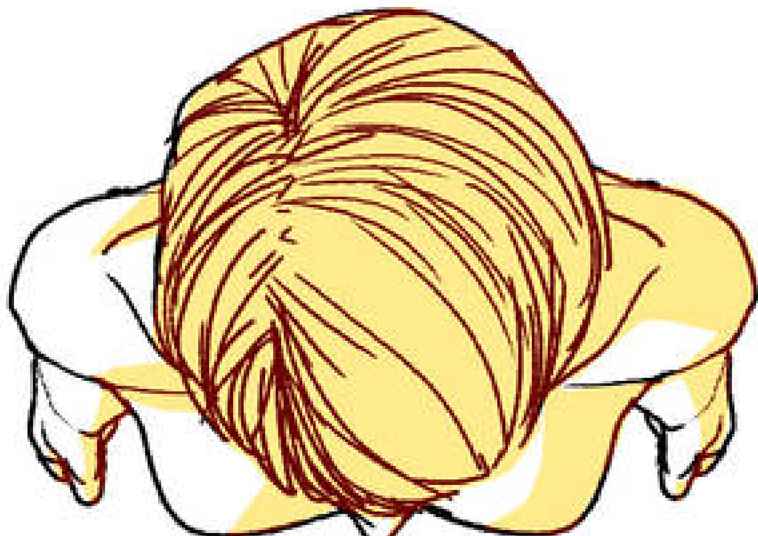
선을 정리하며 마무리합니다





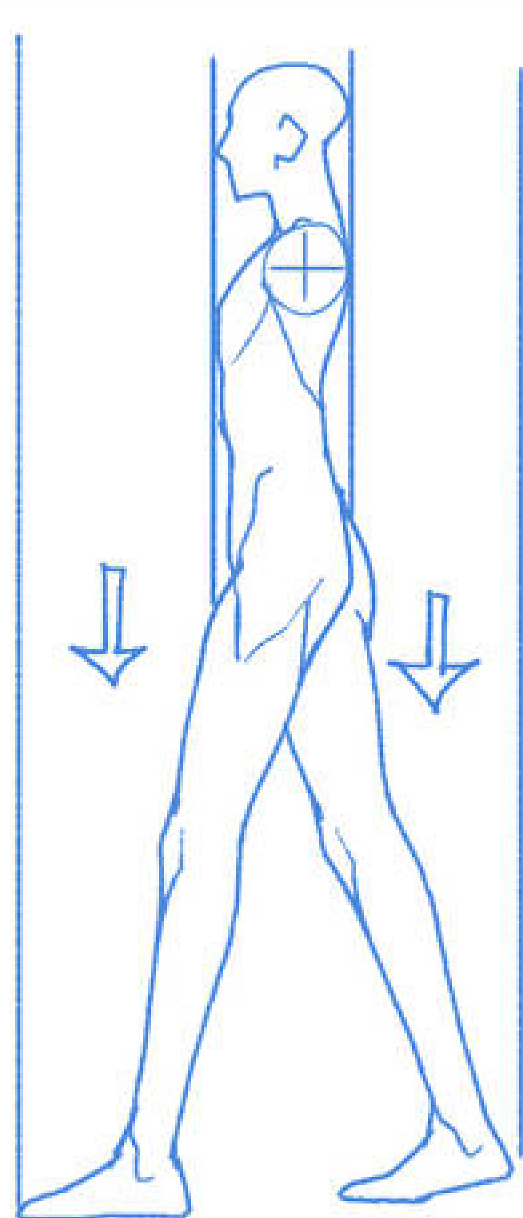
여자의 경우 어깨너비가 남자보다 좁으며 가슴 형태가 붙으면서 바깥쪽을 향합니다

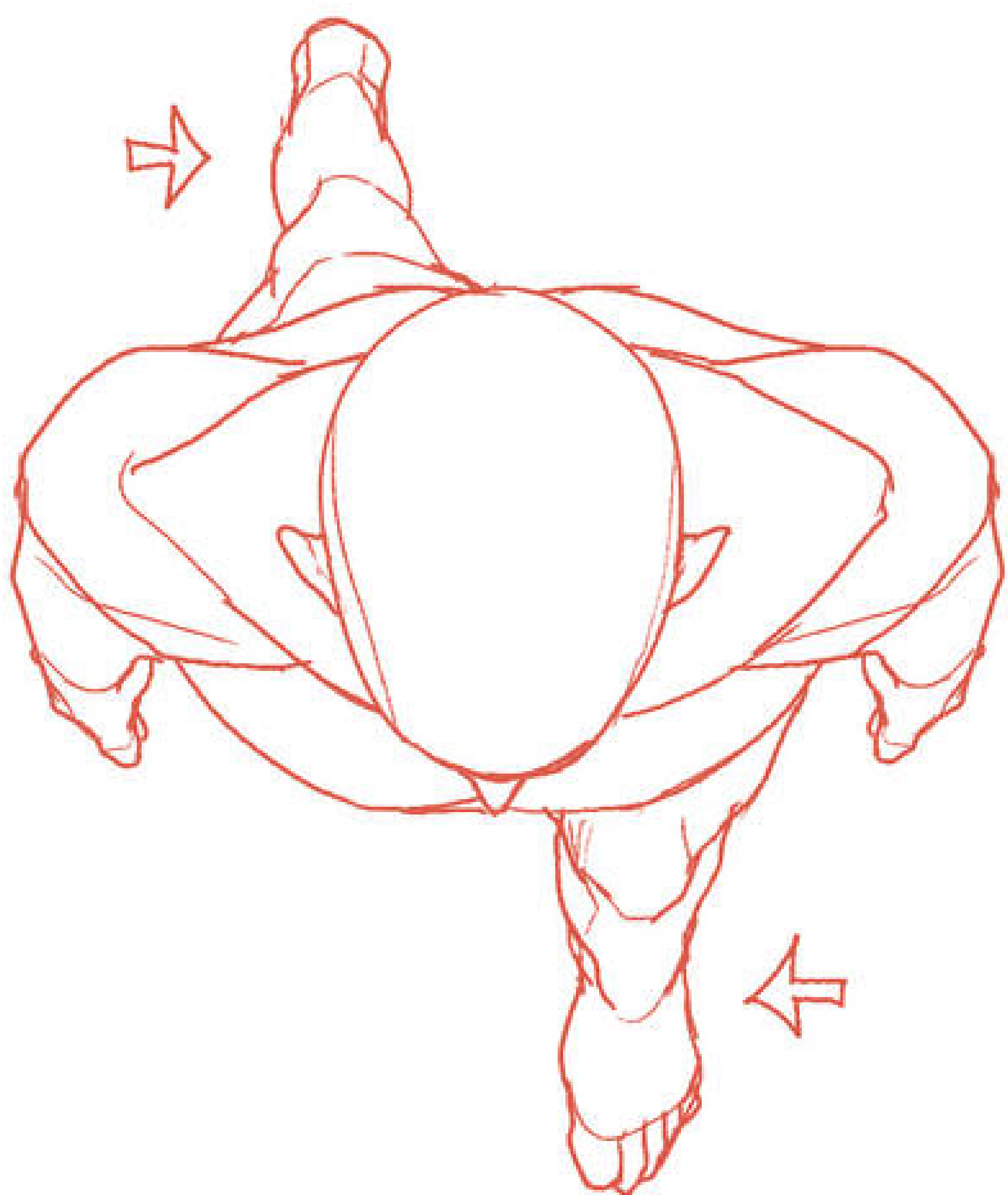




가슴 형태나 각도에 따라 발이 보이거나 가려지기 때문에 유의하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

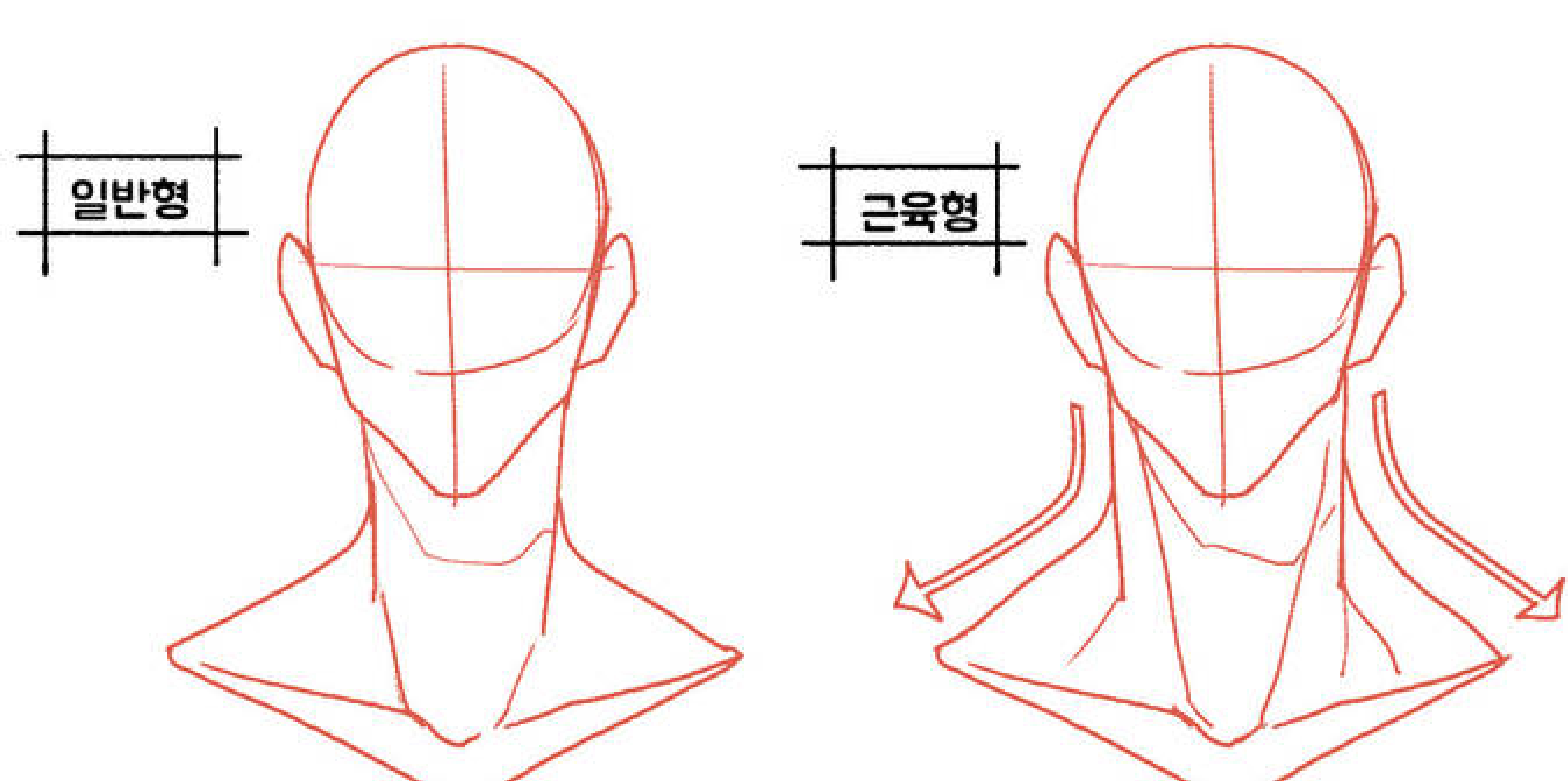


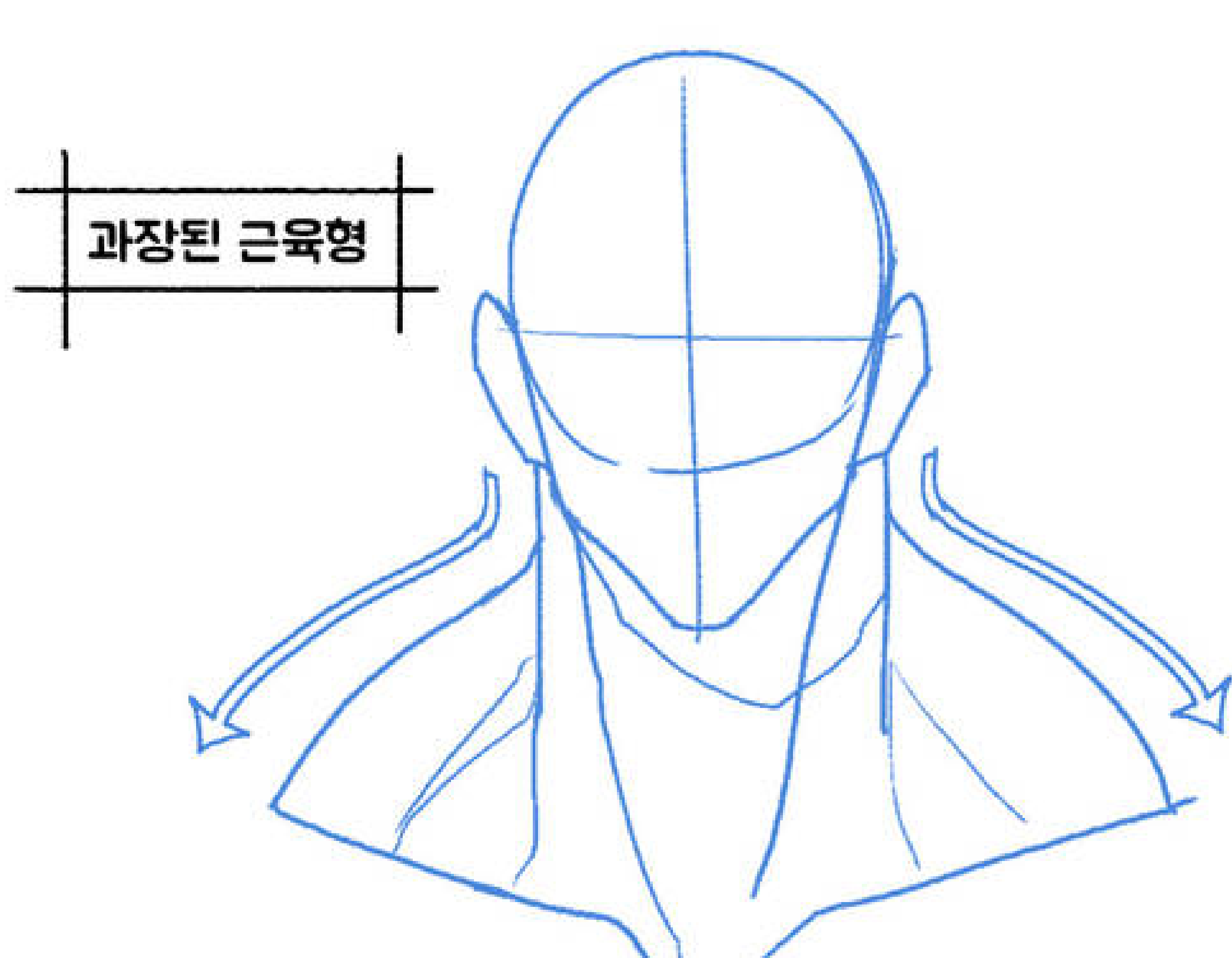




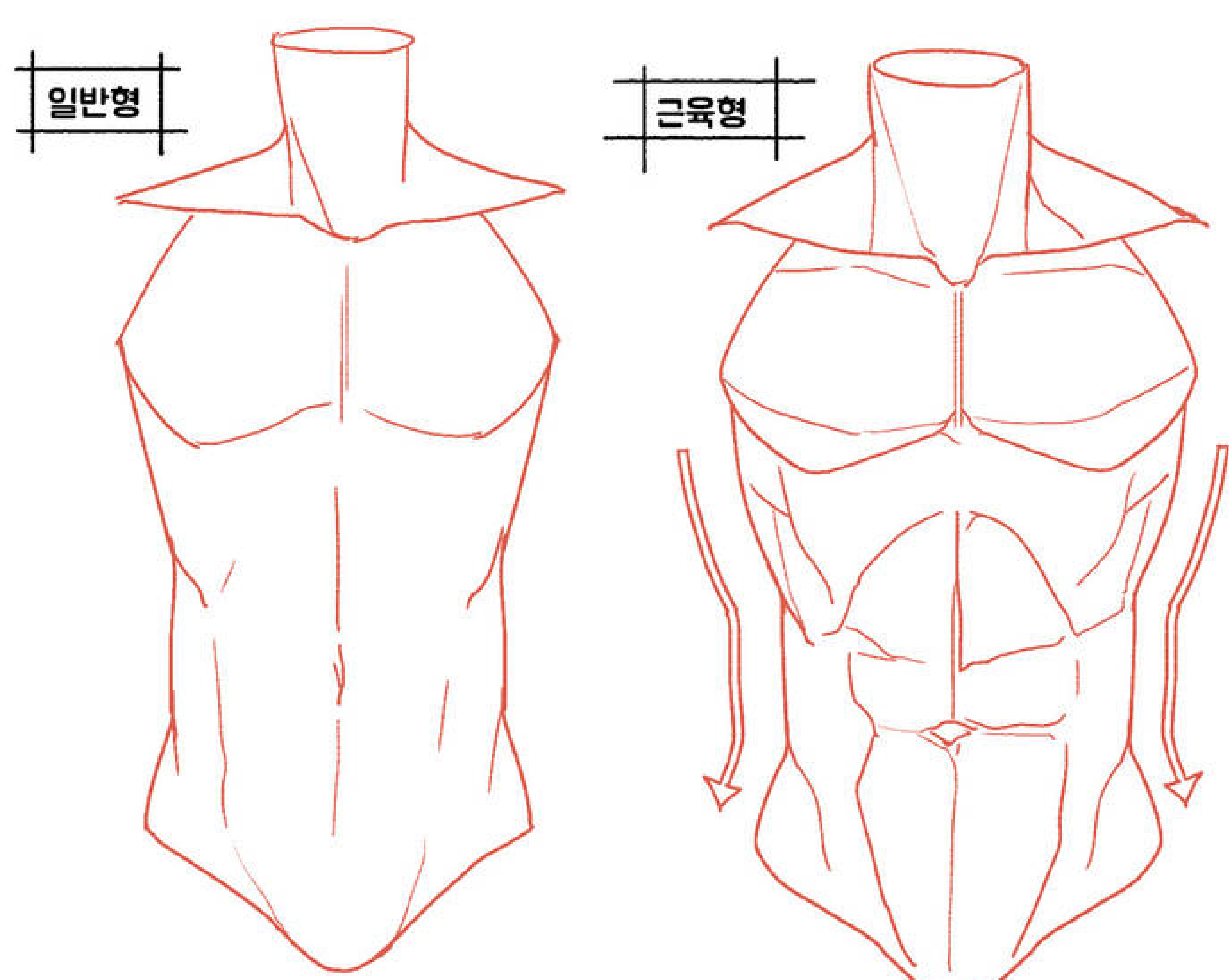
key point

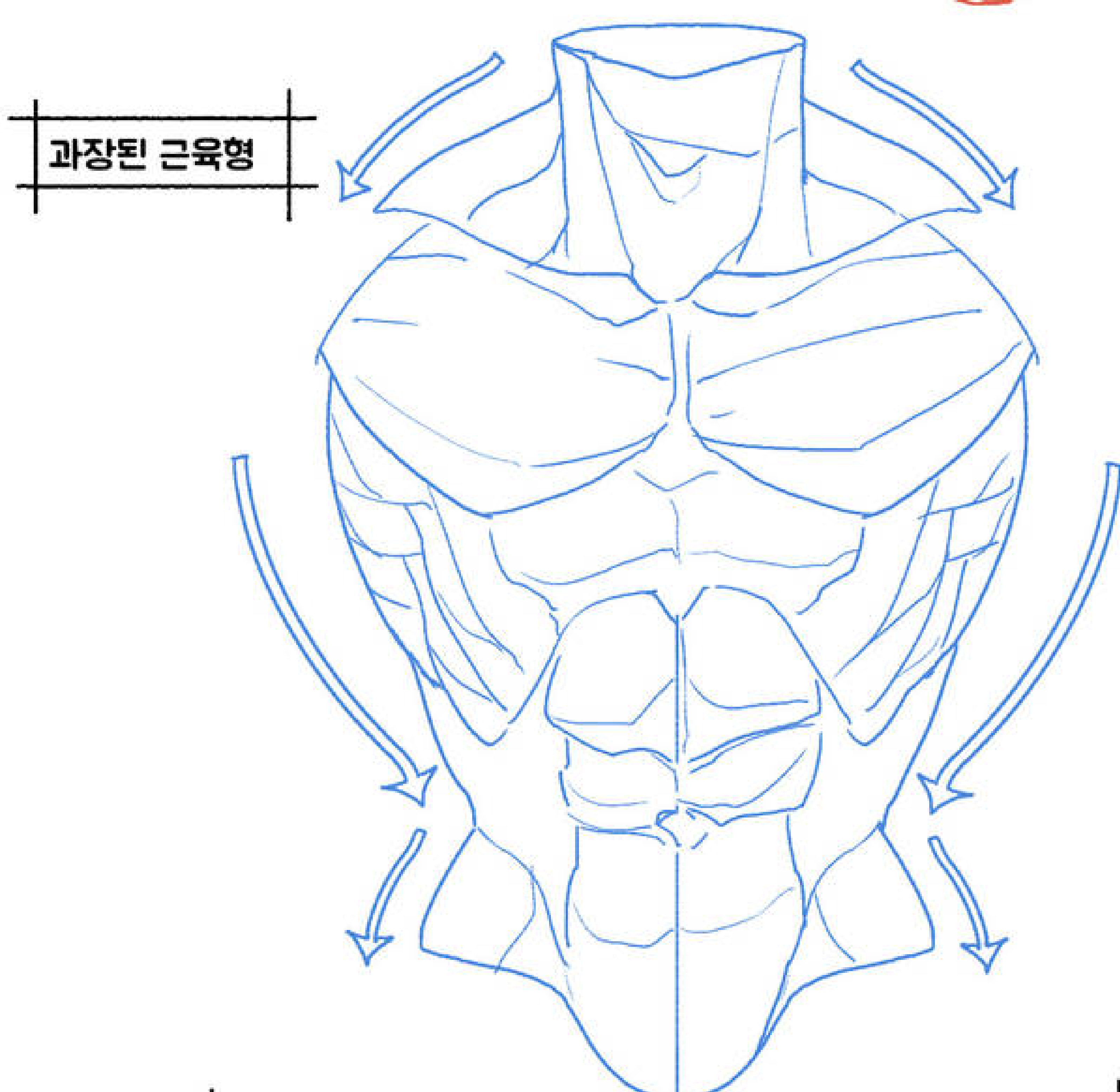
Q : 헐크처럼 과장된 근육을 그리고 싶어요



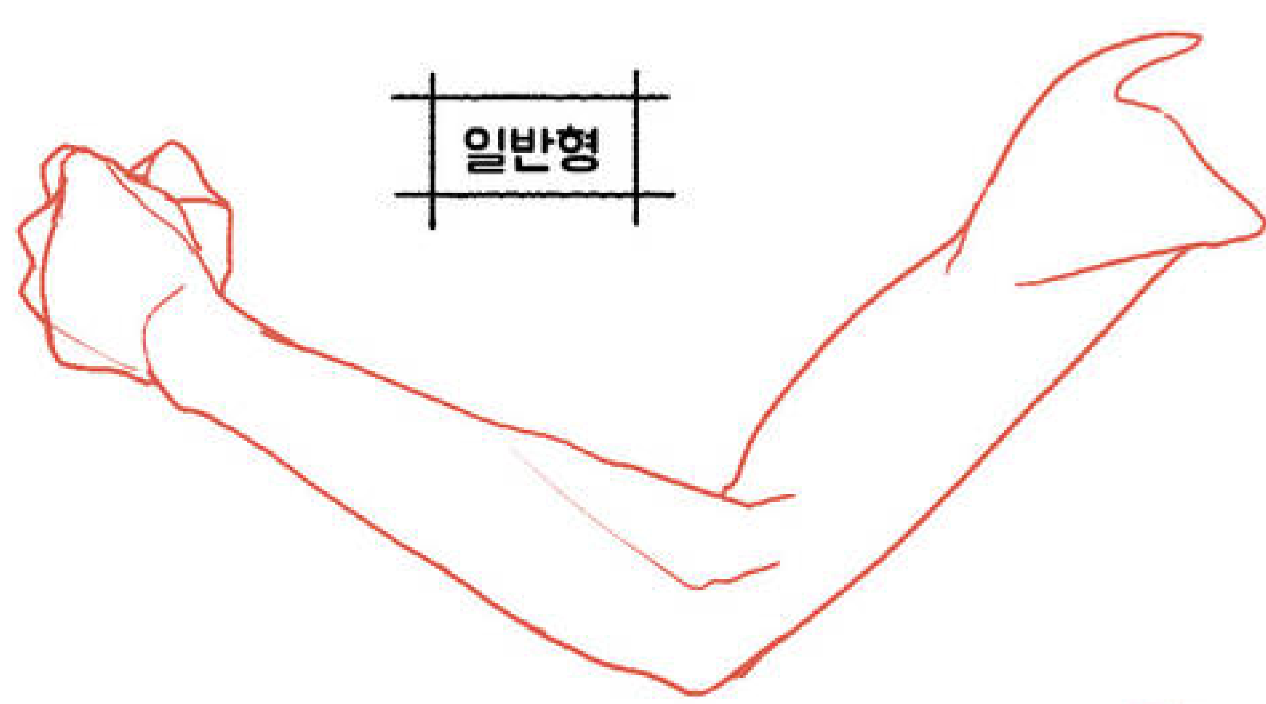


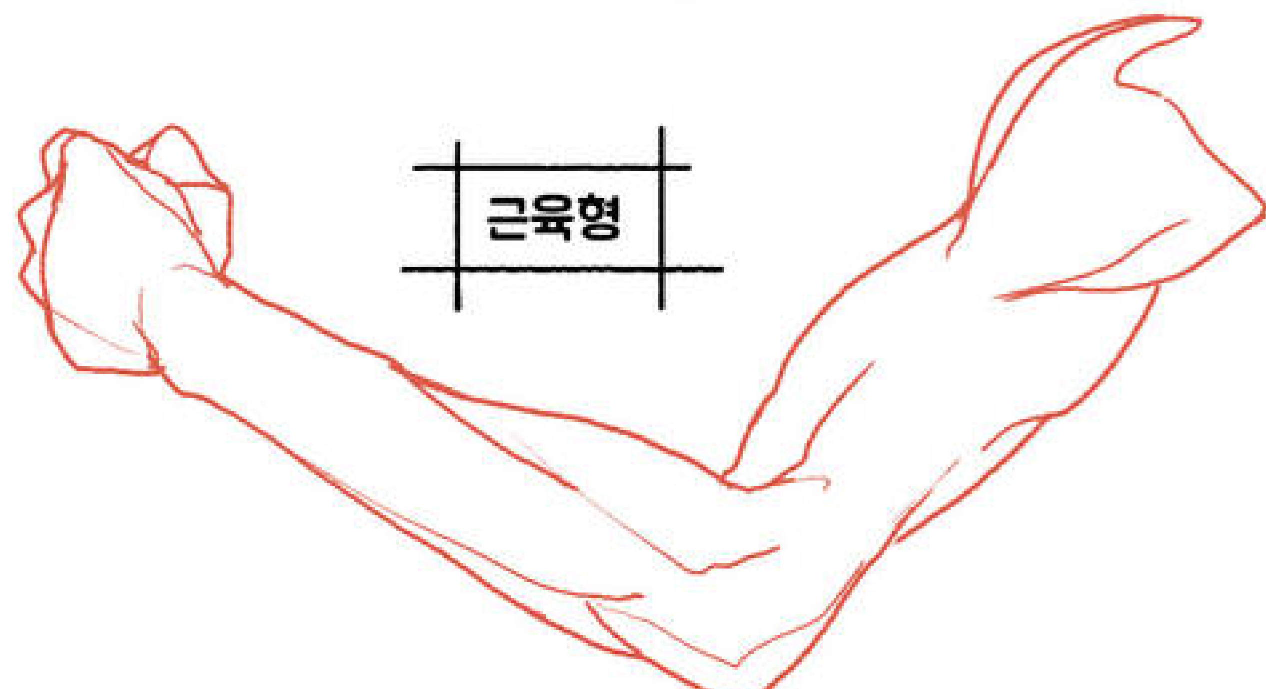
목 근육이 발달하면서 두꺼워지며 볼륨감을 곡선을 이용해 그립니다

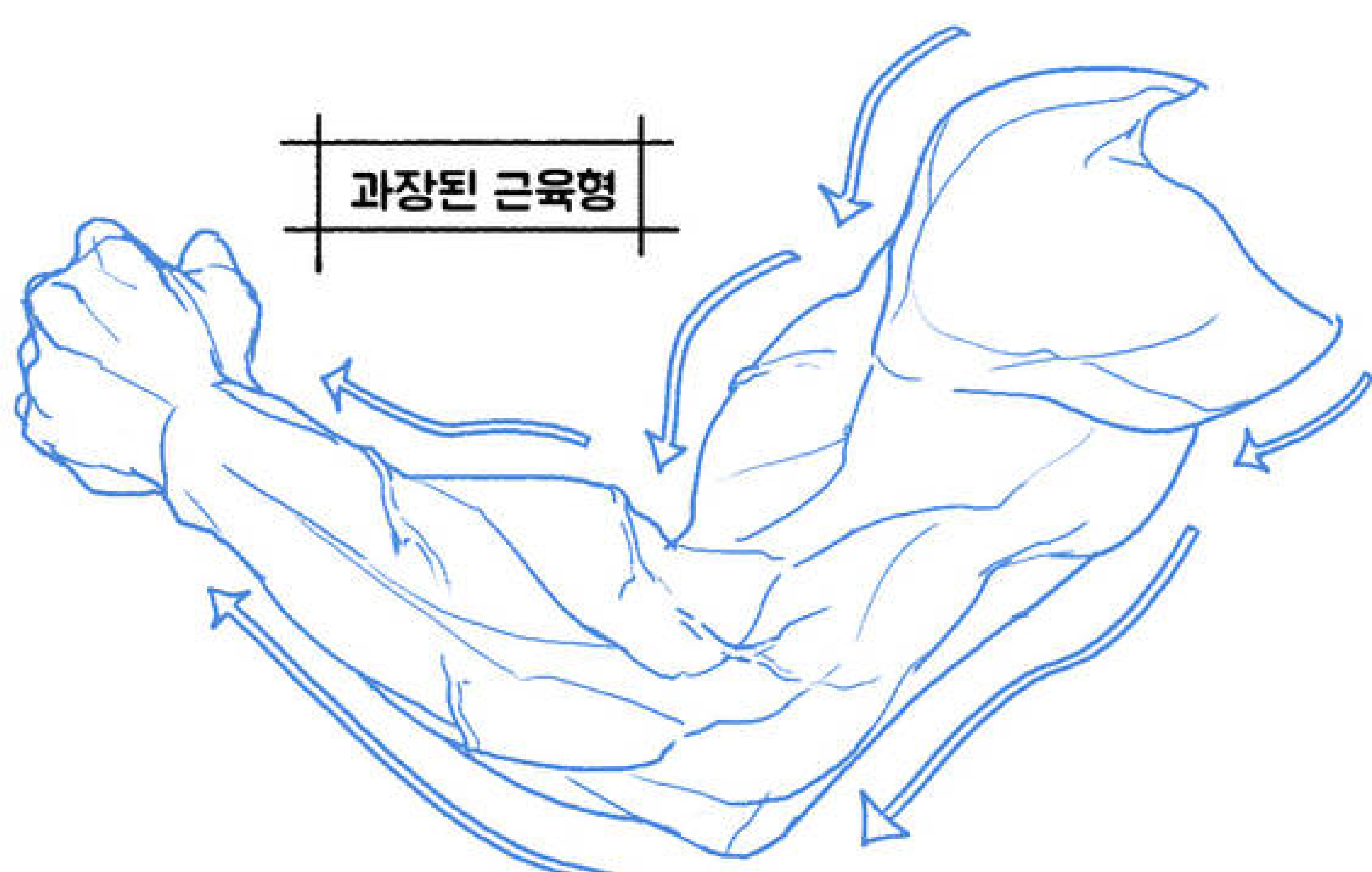




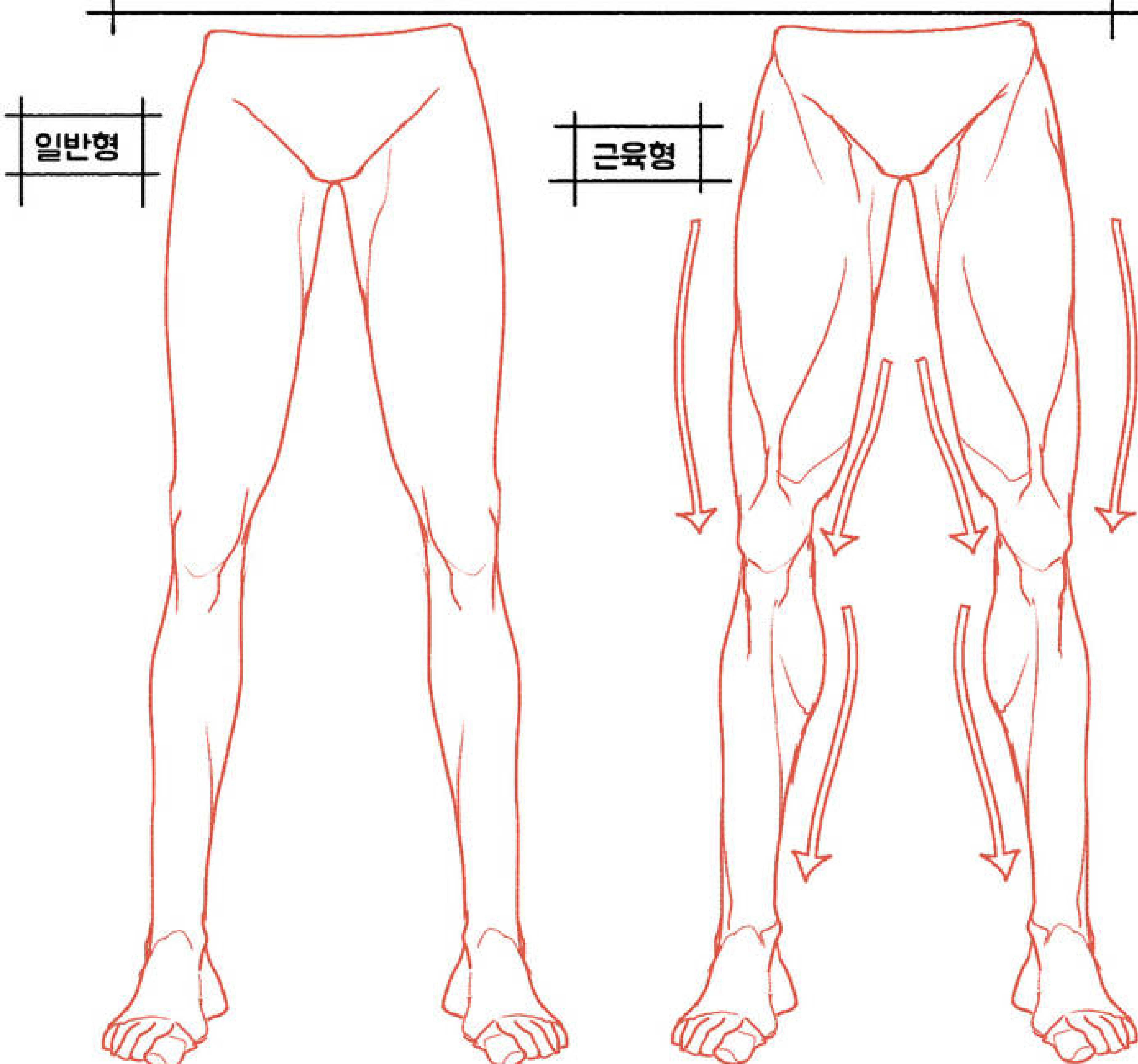
가슴 근육과 옆구리 부분에 곡선을 만들어 그려주면 좋고
전체적으로 선이 도드라지게 표현해 덩어리감을 보여줍니다



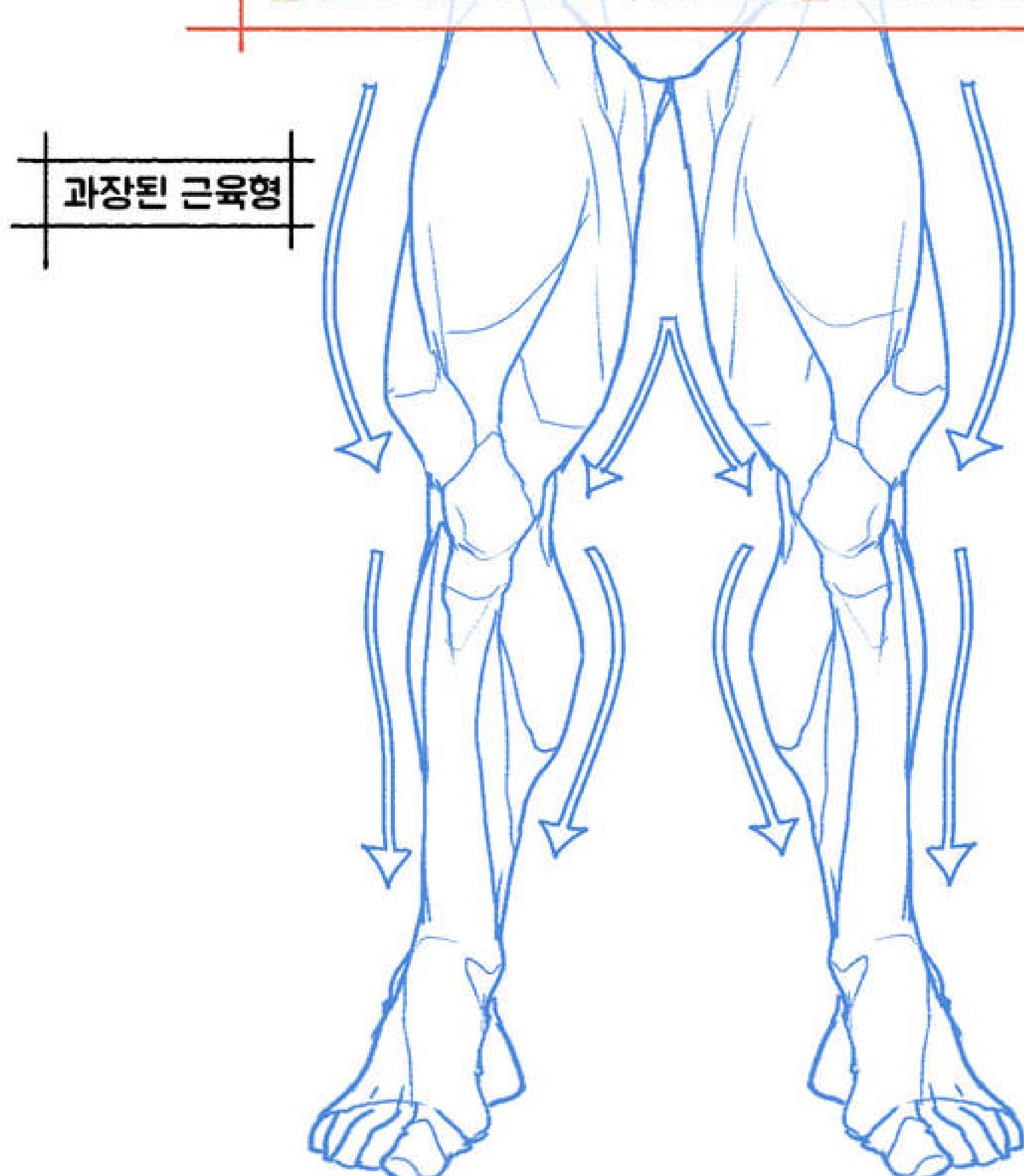




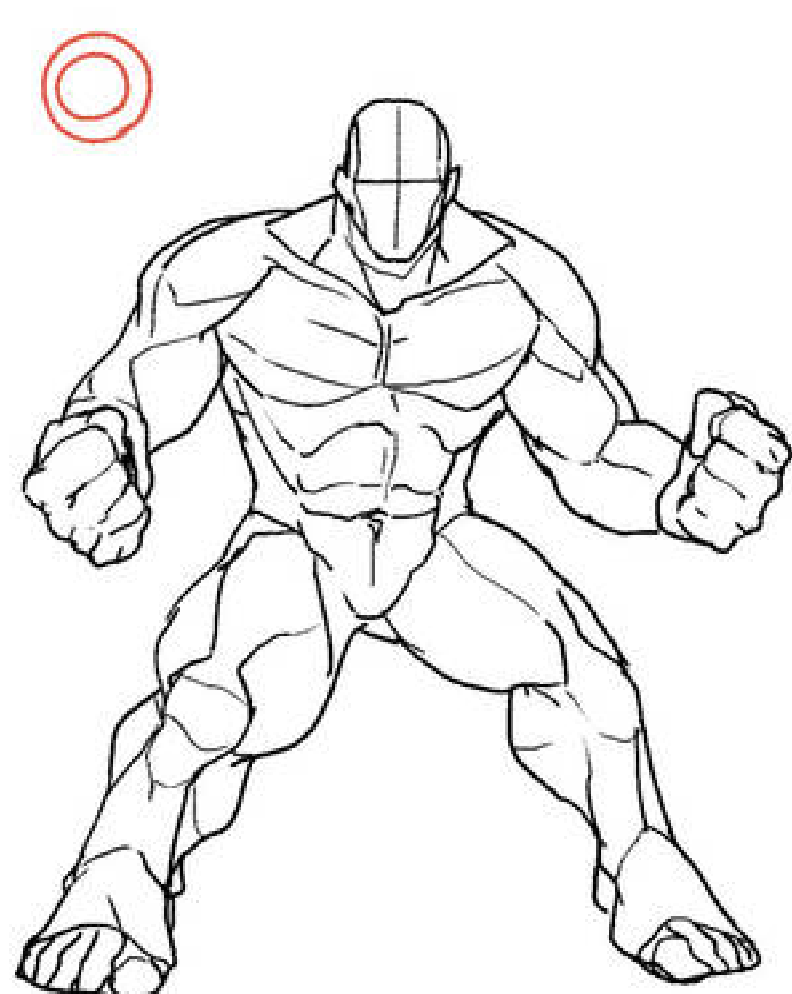
팔과 다리 역시 몸처럼 선을 명확하게 하고 곡선으로 덩어리를 만들어 줍니다

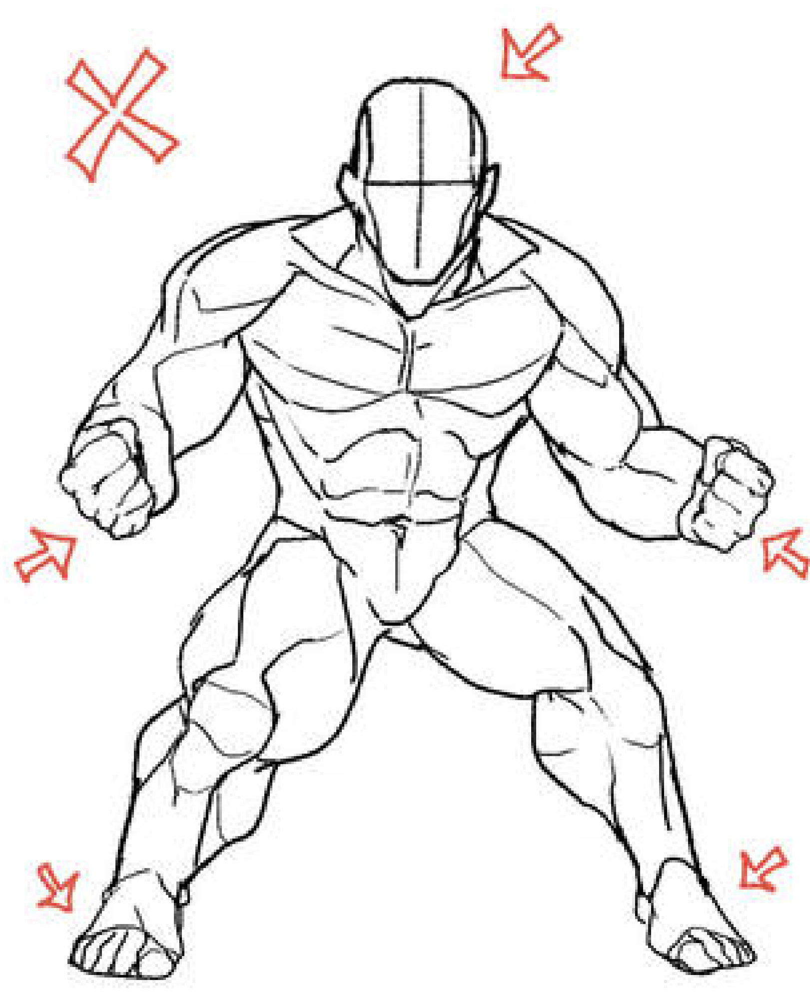


웹툰에 연재된 여러 근육 관련 내용을 참고하시면 좋습니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

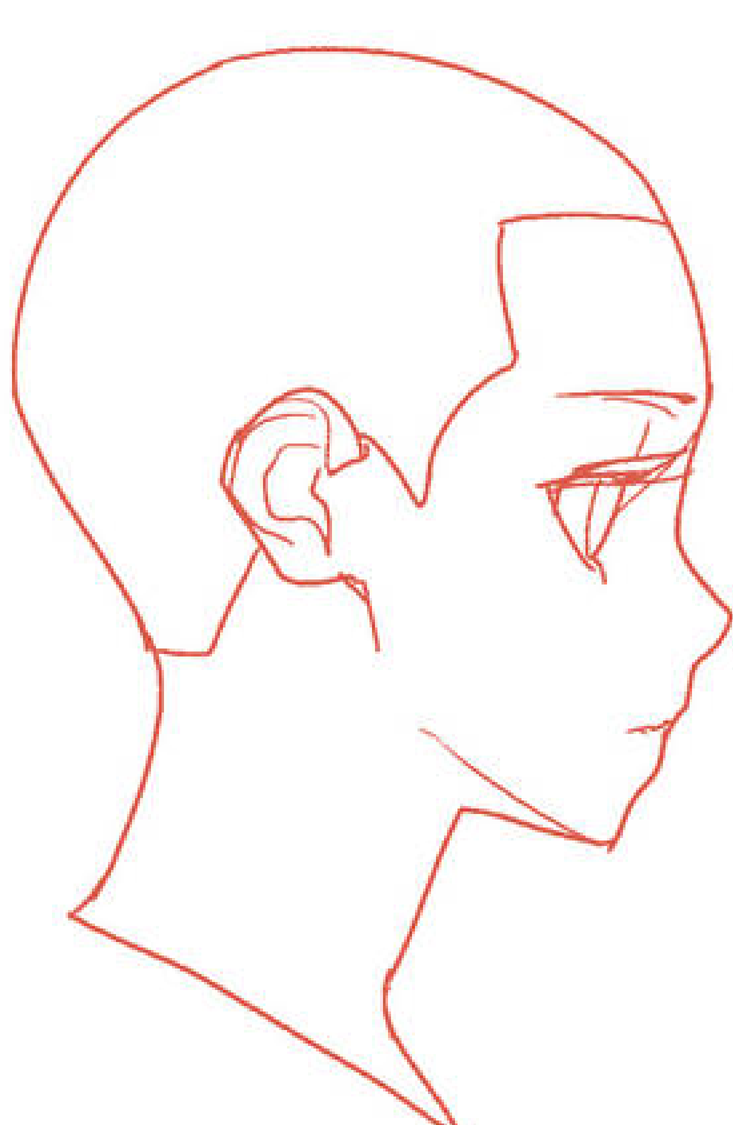
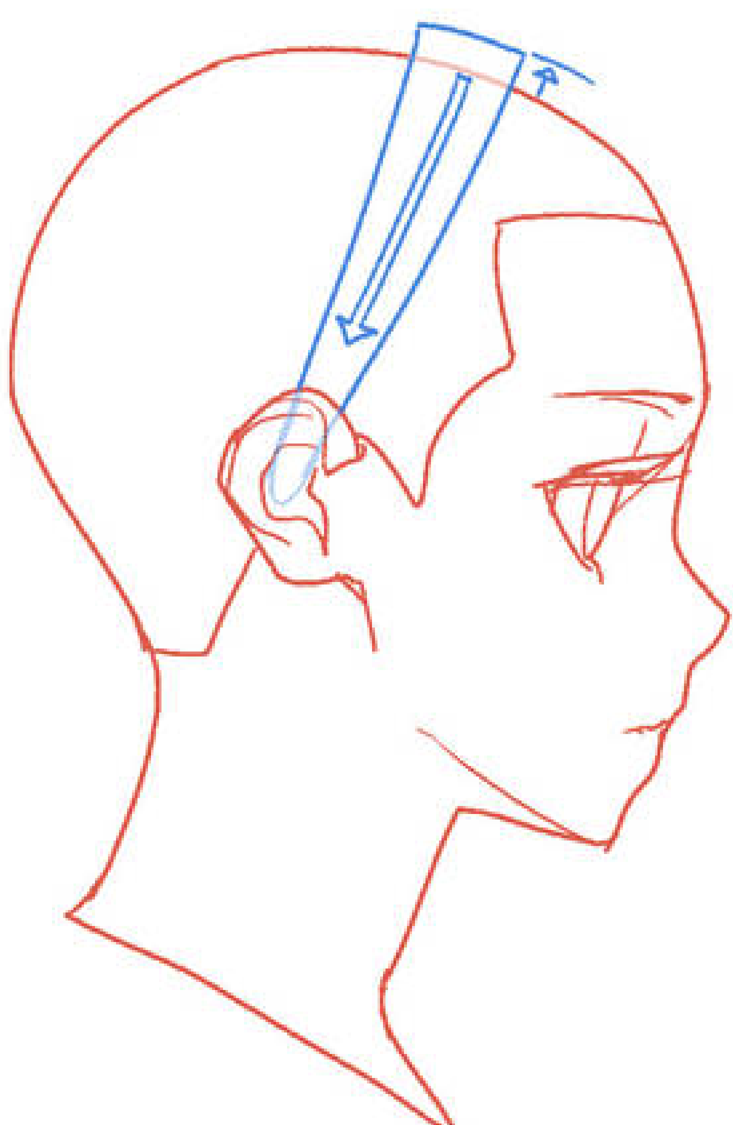




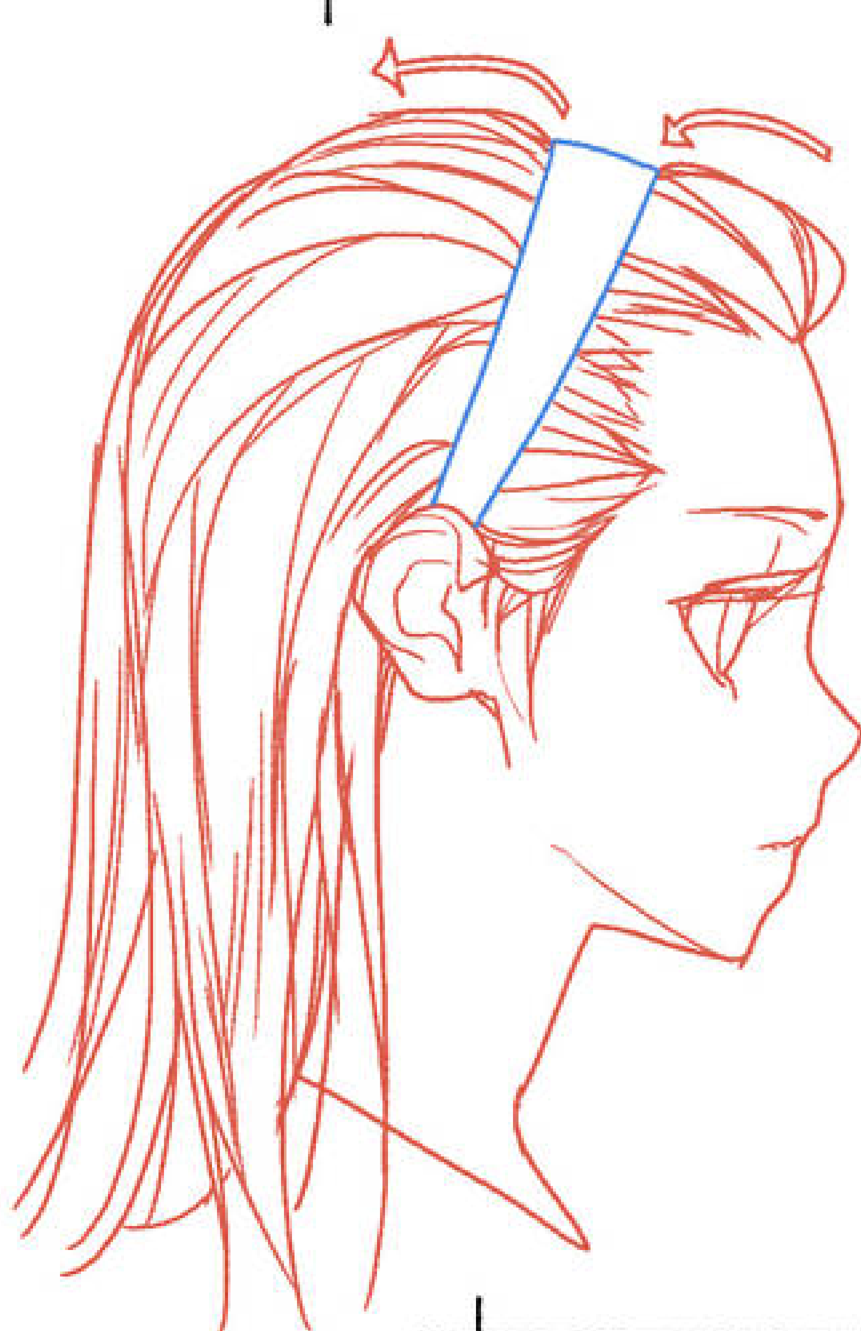
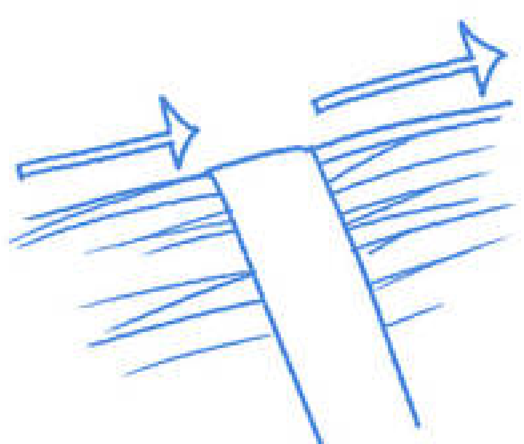
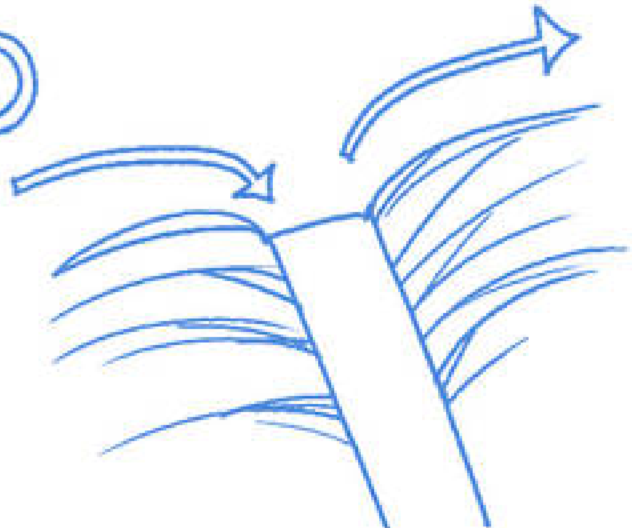


key point

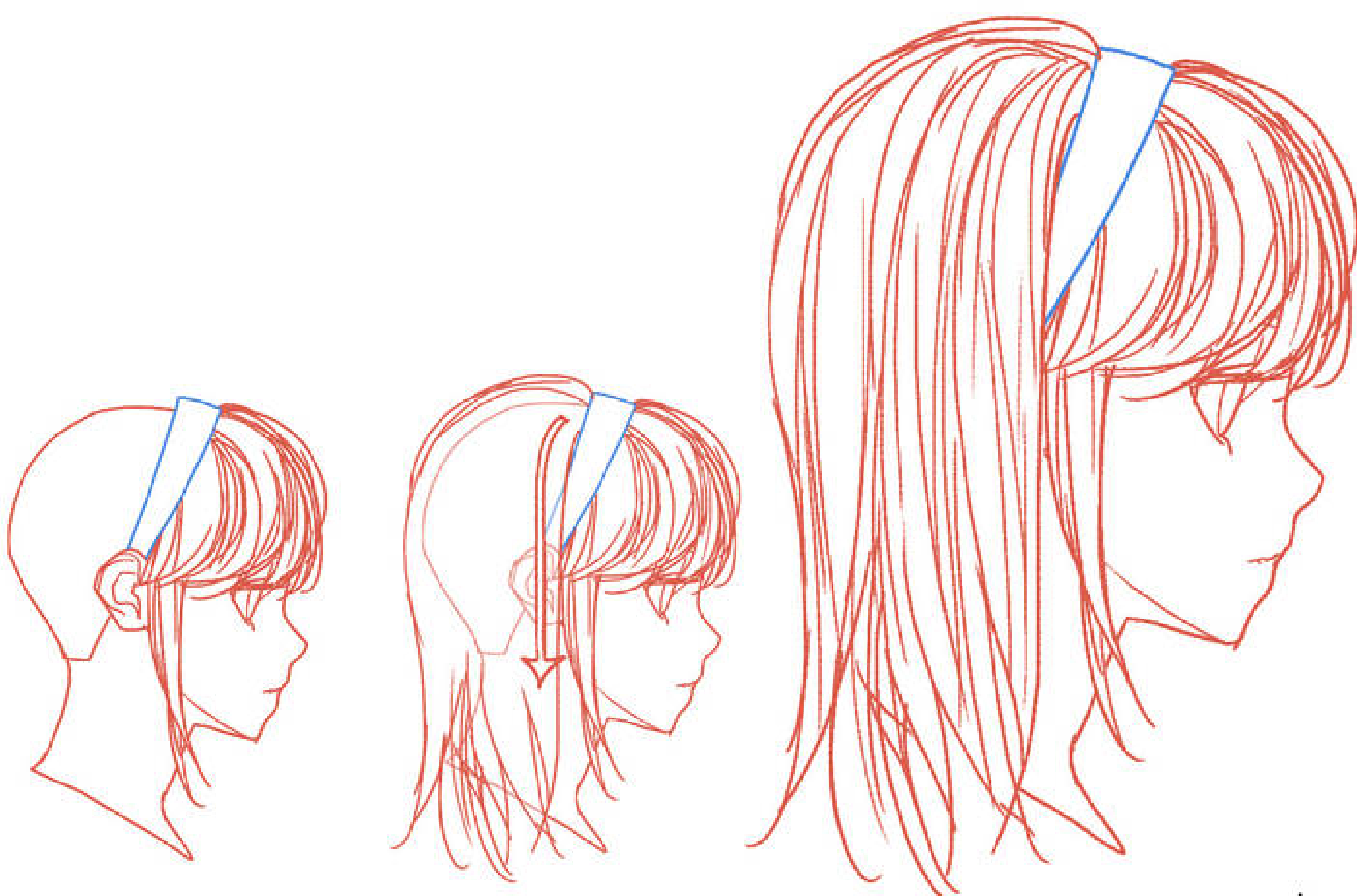
Q : 머리띠, 머리핀 했을 때를 알려주세요

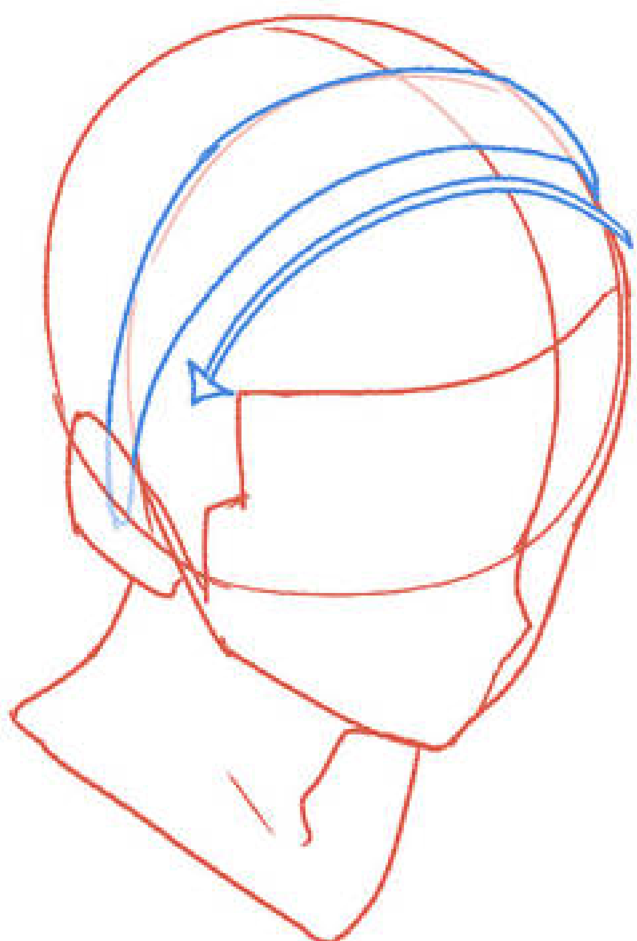
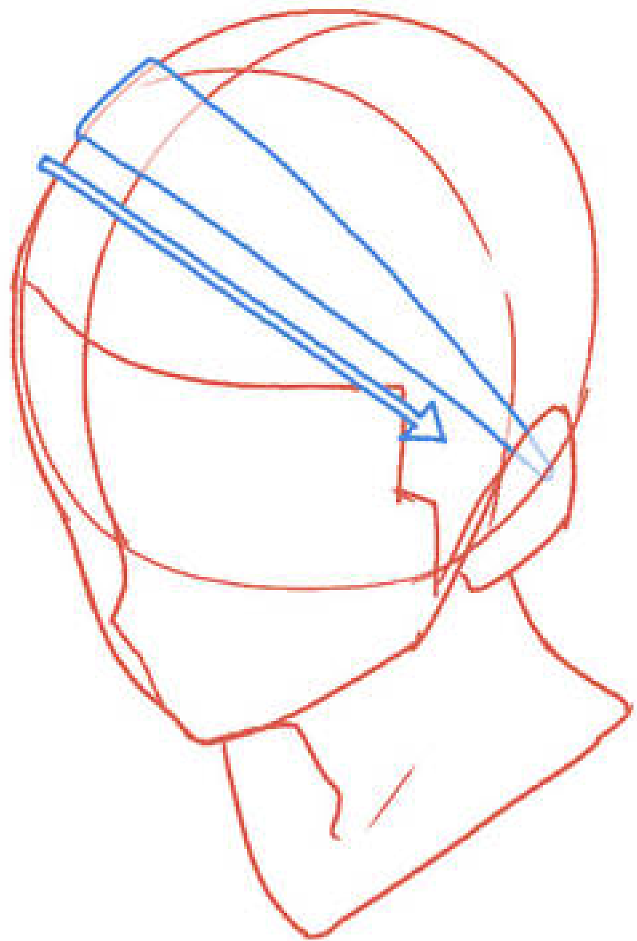
머리띠를 머리카락의 부피를 고려해 살짝 띄우고
대각선 방향으로 만들어 귀 뒤로 고정시켜줍니다

머리띠에 눌린 머리카락의 볼륨감을 만들어 주면 좋습니다



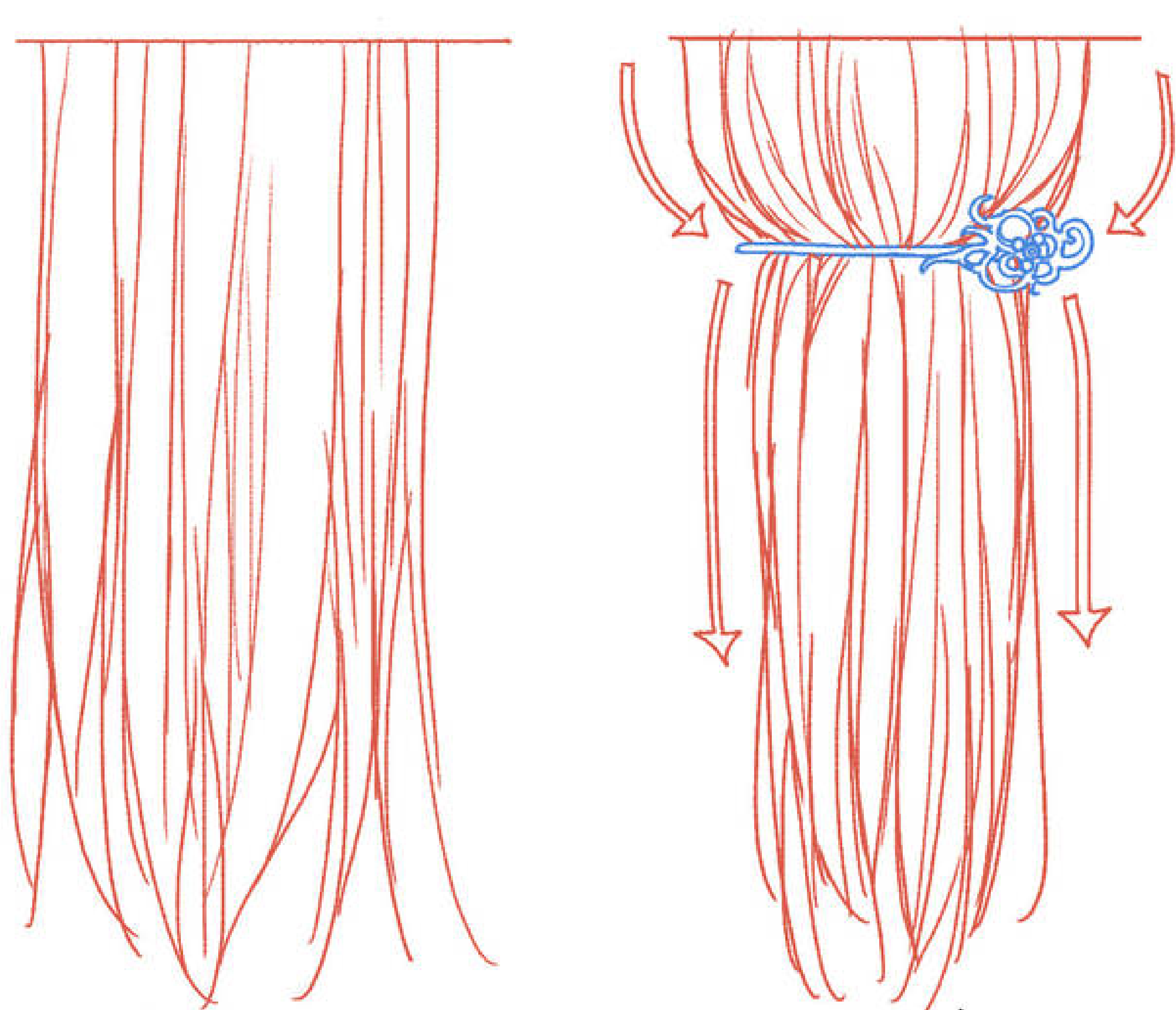
위 머리카락이 흘러 내려와 귀와 머리띠의 일부를 가려주는 표현 방법도 있습니다

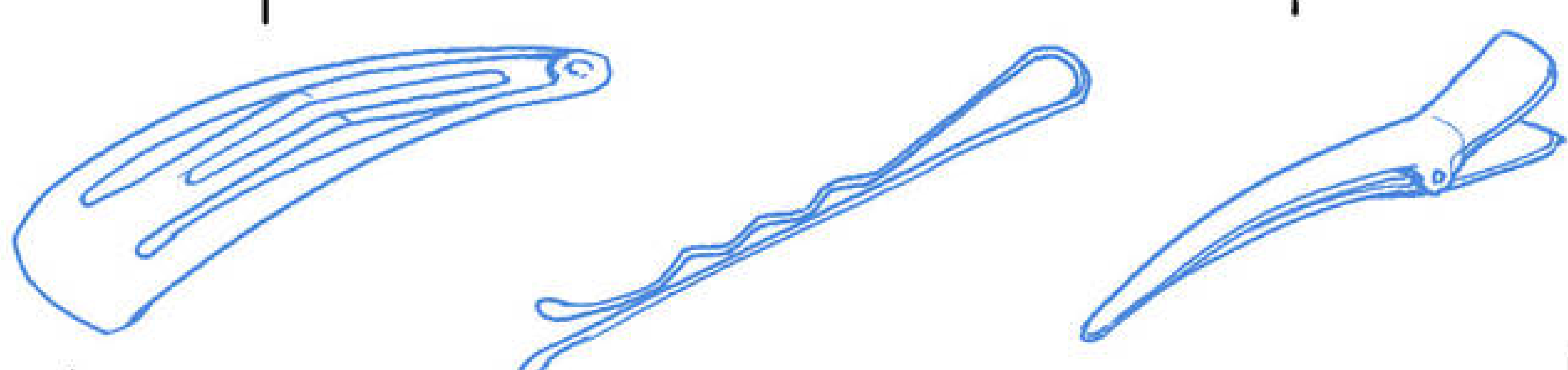
머리띠는 얼굴 각도나 투시에 맞게 직선이 아닌 곡선으로 맞춰줘야 합니다



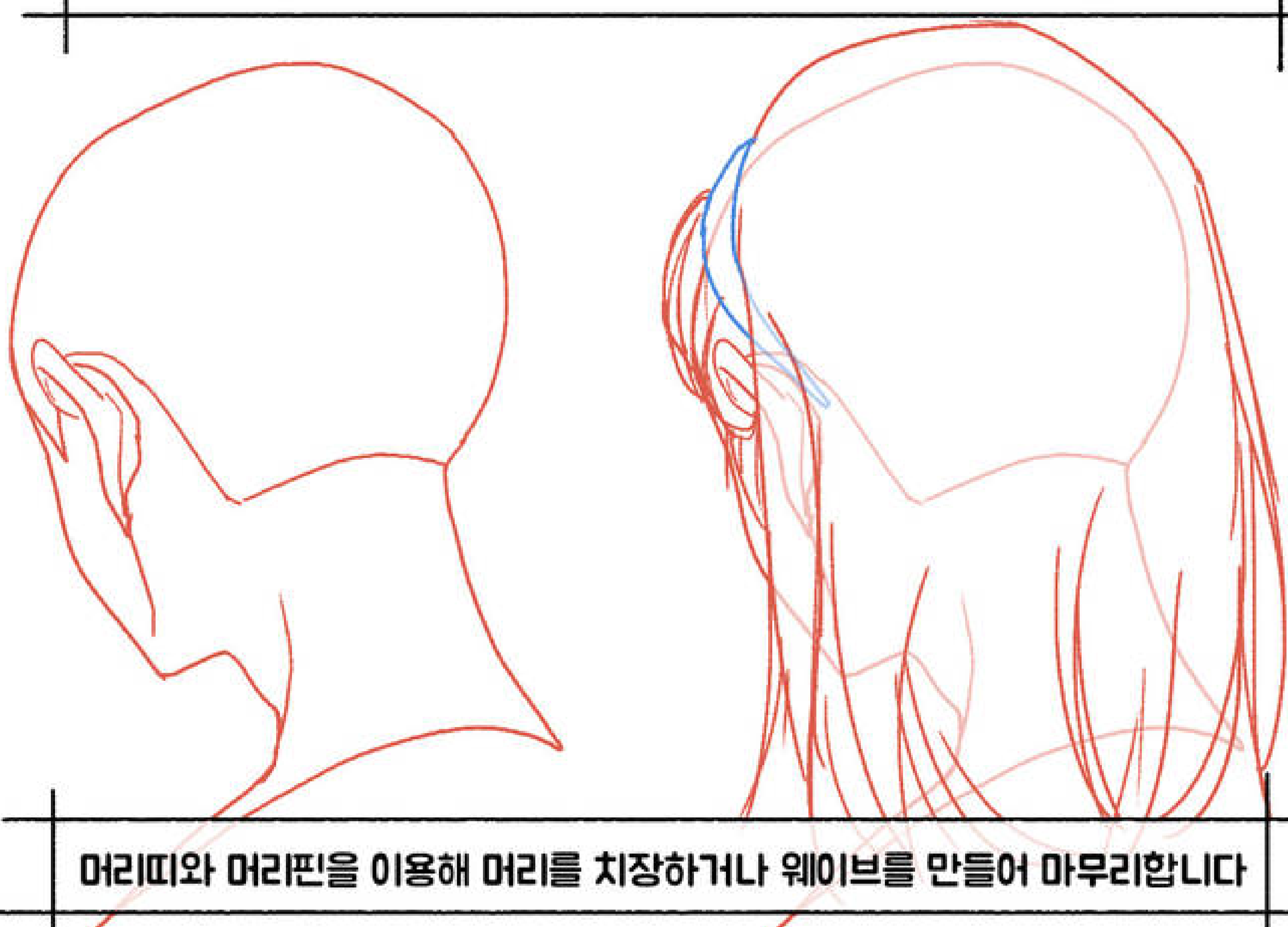

머리띠 두께나 디자인에 따라 캐릭터에 맞춰 응용해 그려주면 좋습니다



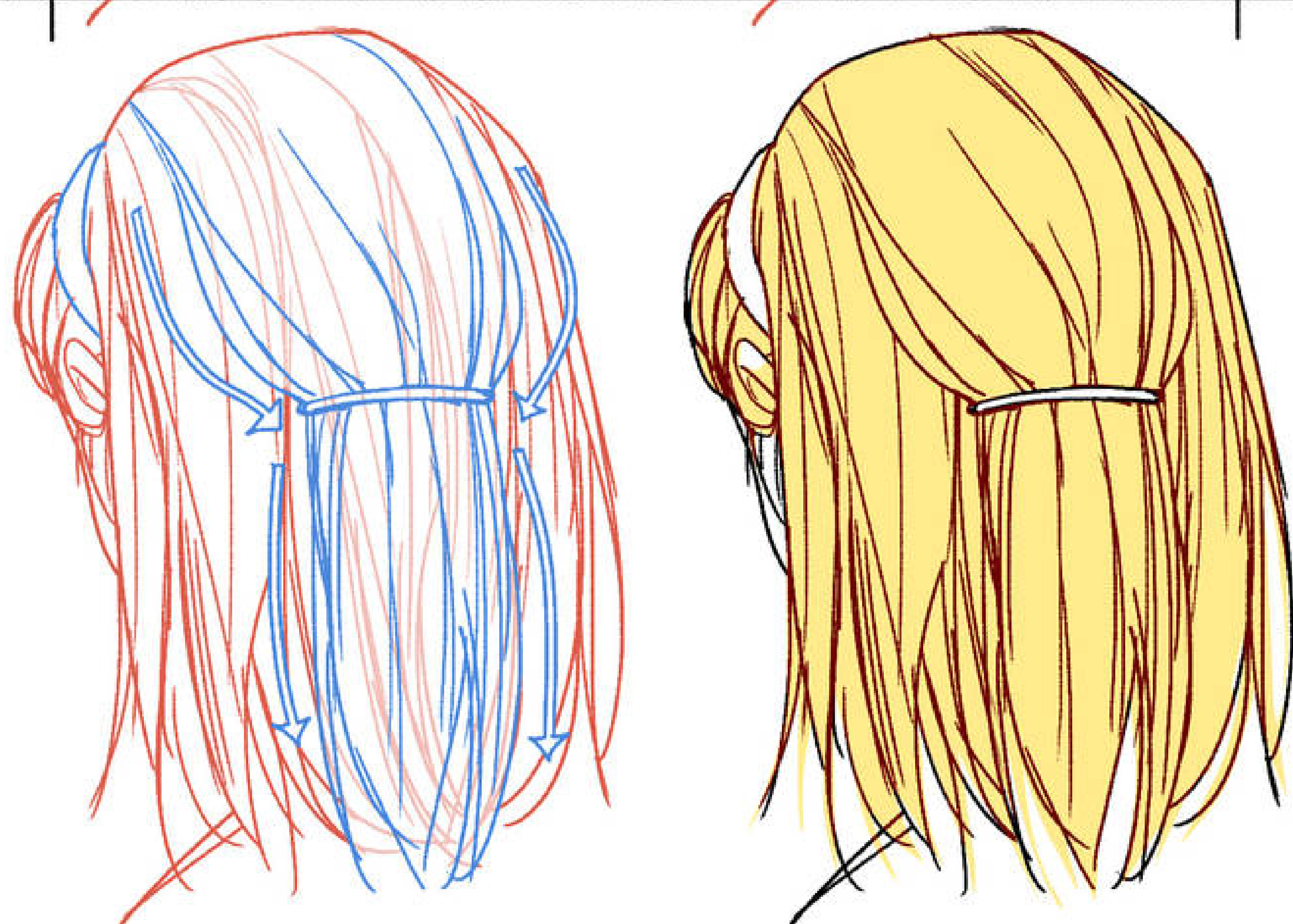
머리핀으로 흐트러진 머리카락을 고정시켜 줍니다



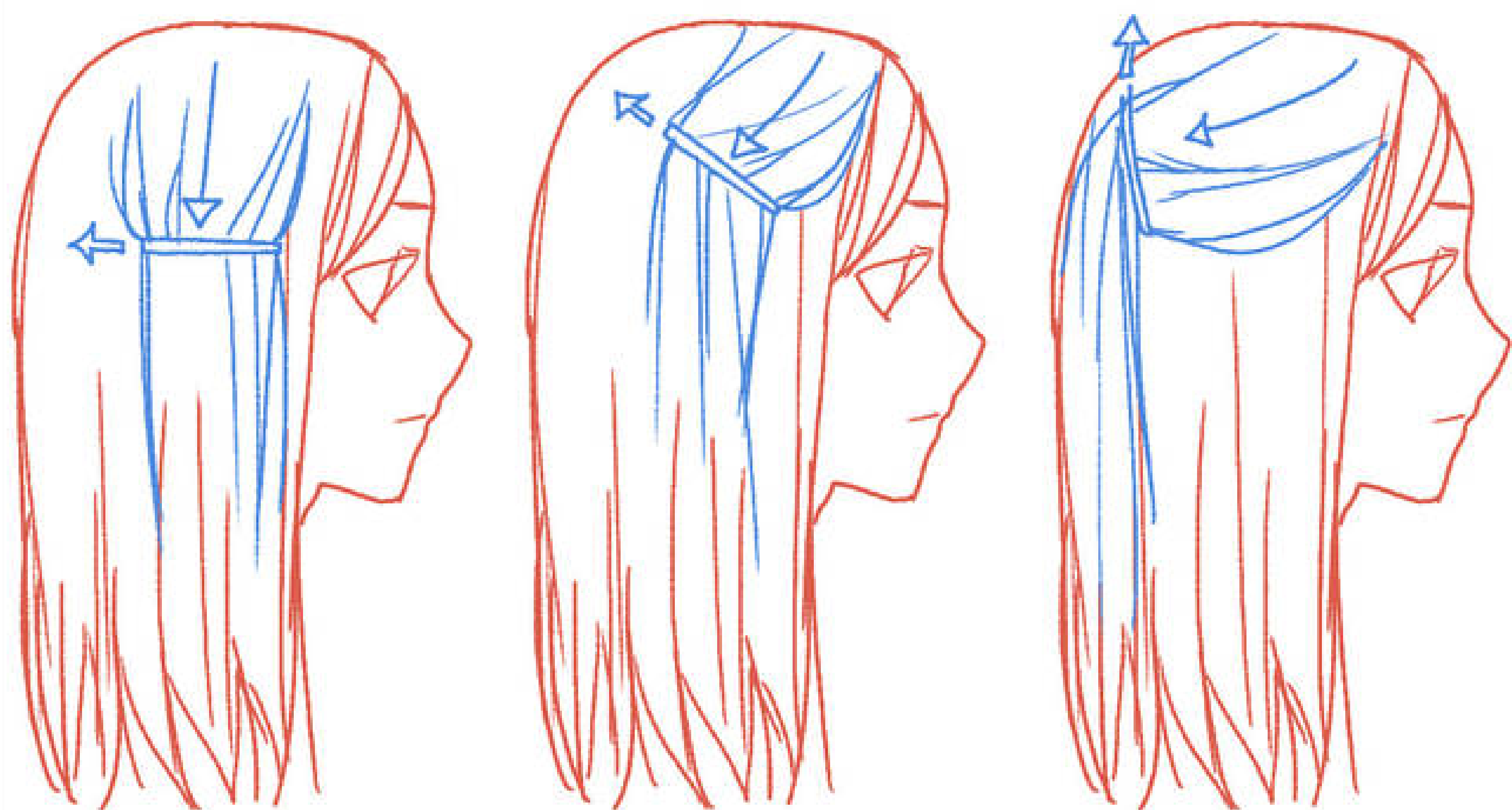
다양한 형태의 머리핀을 자료를 통해 확인하고 그리면 디테일이 올라갑니다



머리띠와 머리핀을 이용해 머리를 치장하거나 웨이브를 만들어 마무리합니다



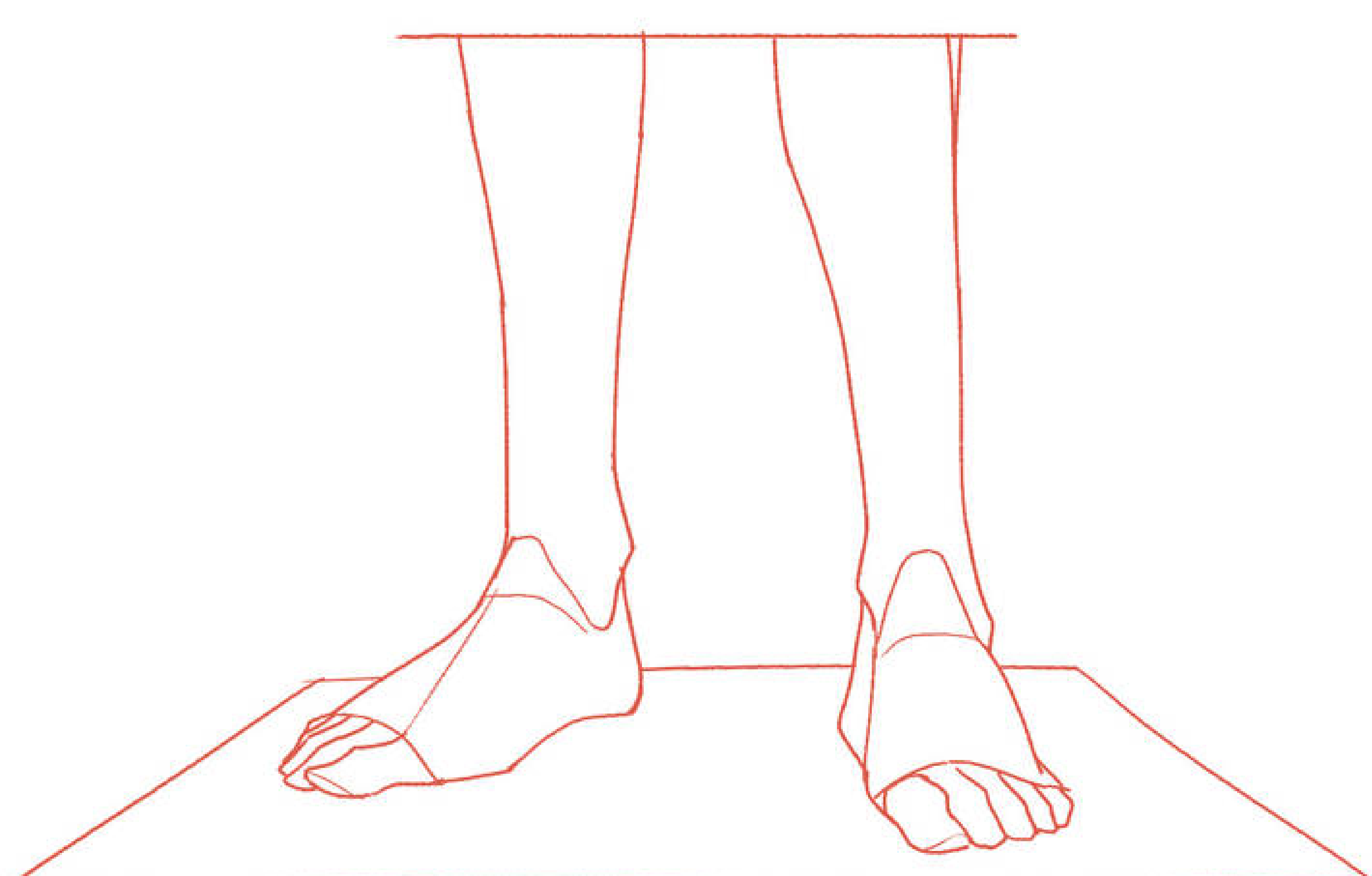
타코작가의 알아두면 좋다!!



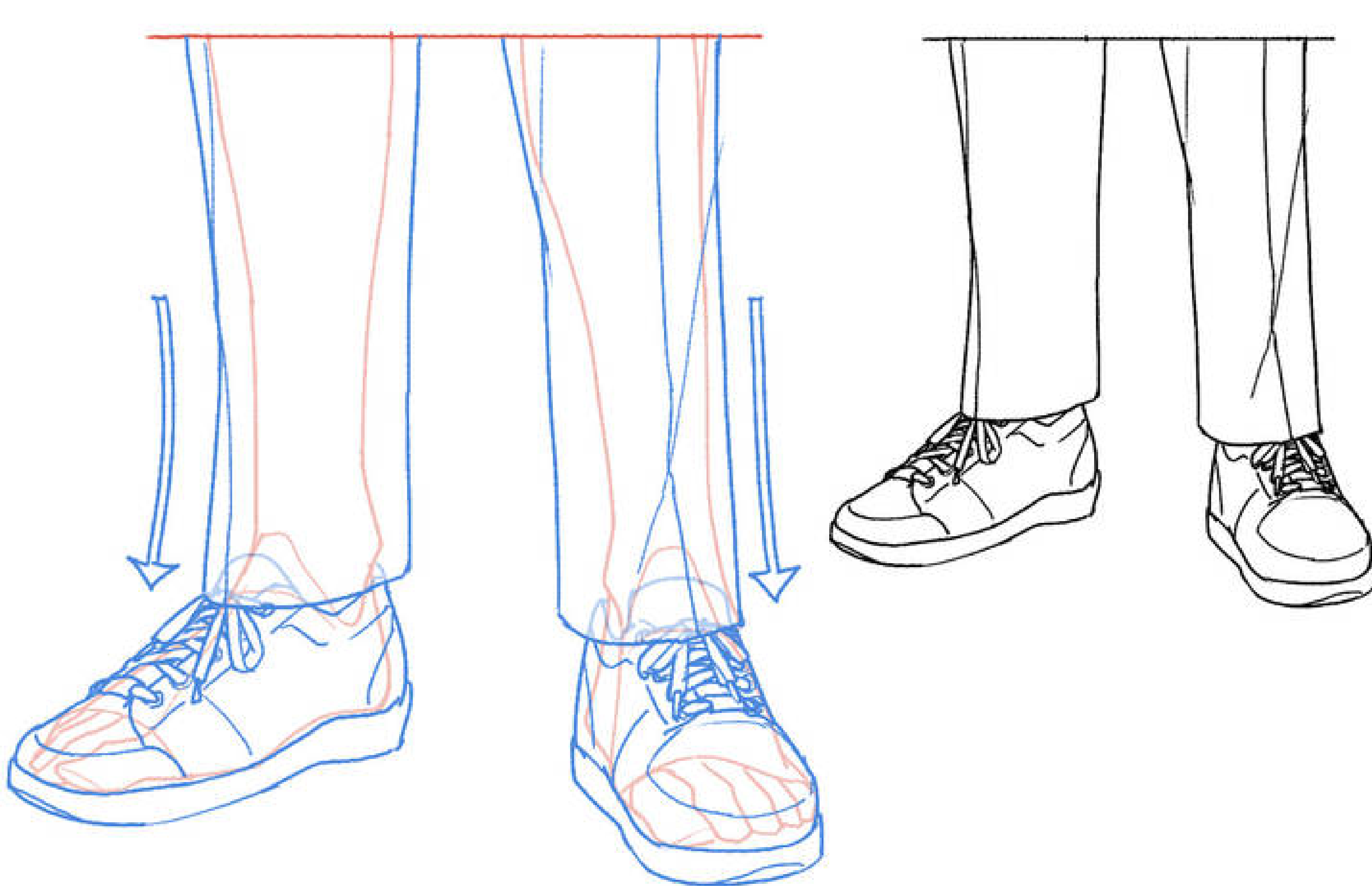


key point

Q : 바지 밑단 접히는 주름은 어떻게 그리나요



발을 딛고 있는 지면의 각도에 맞춰 먼저 그려줍니다



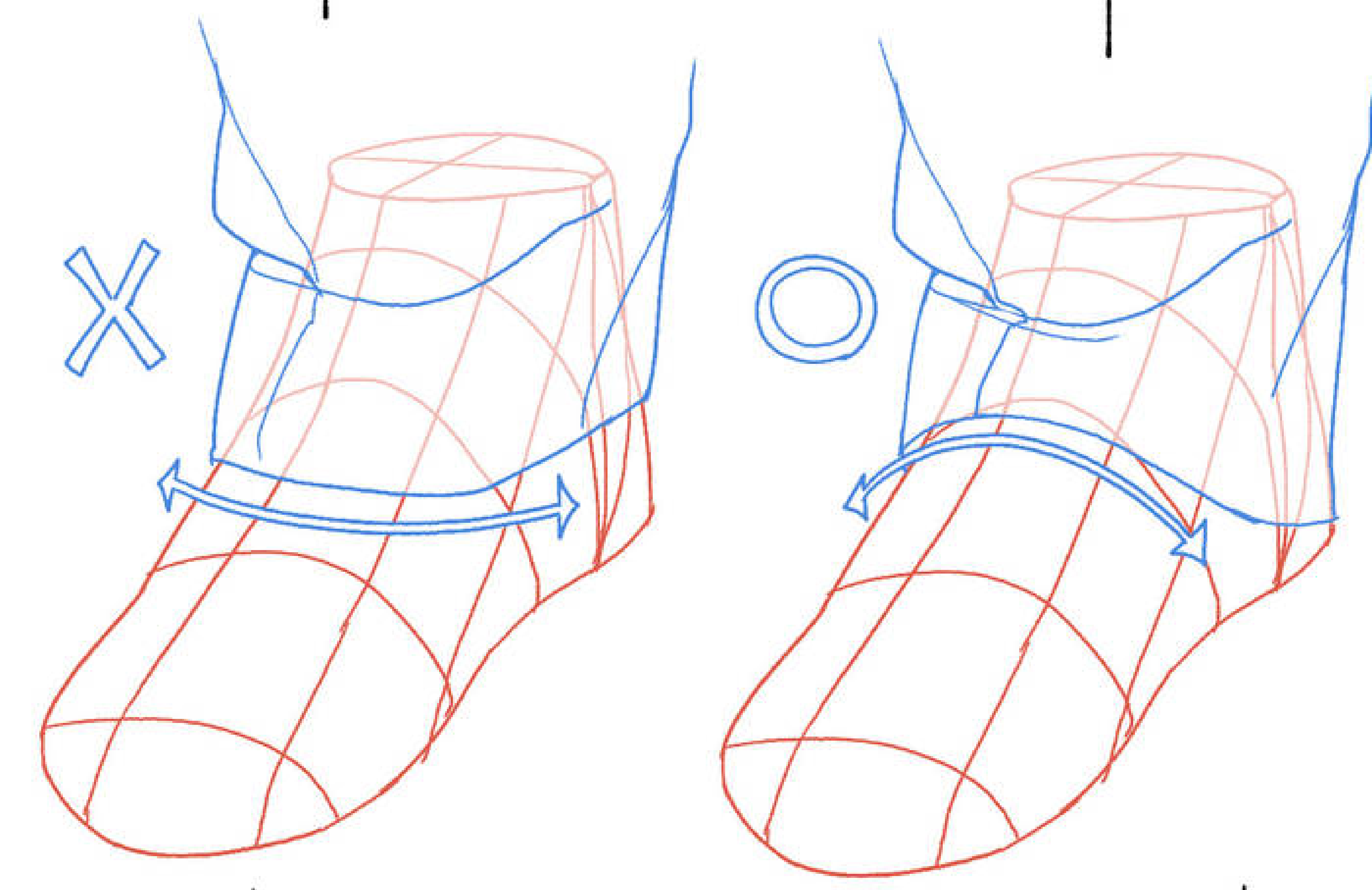
바지 길이가 발목까지 온다면 밑단의 주름은 생기지 않으며 수직으로 내려옵니다



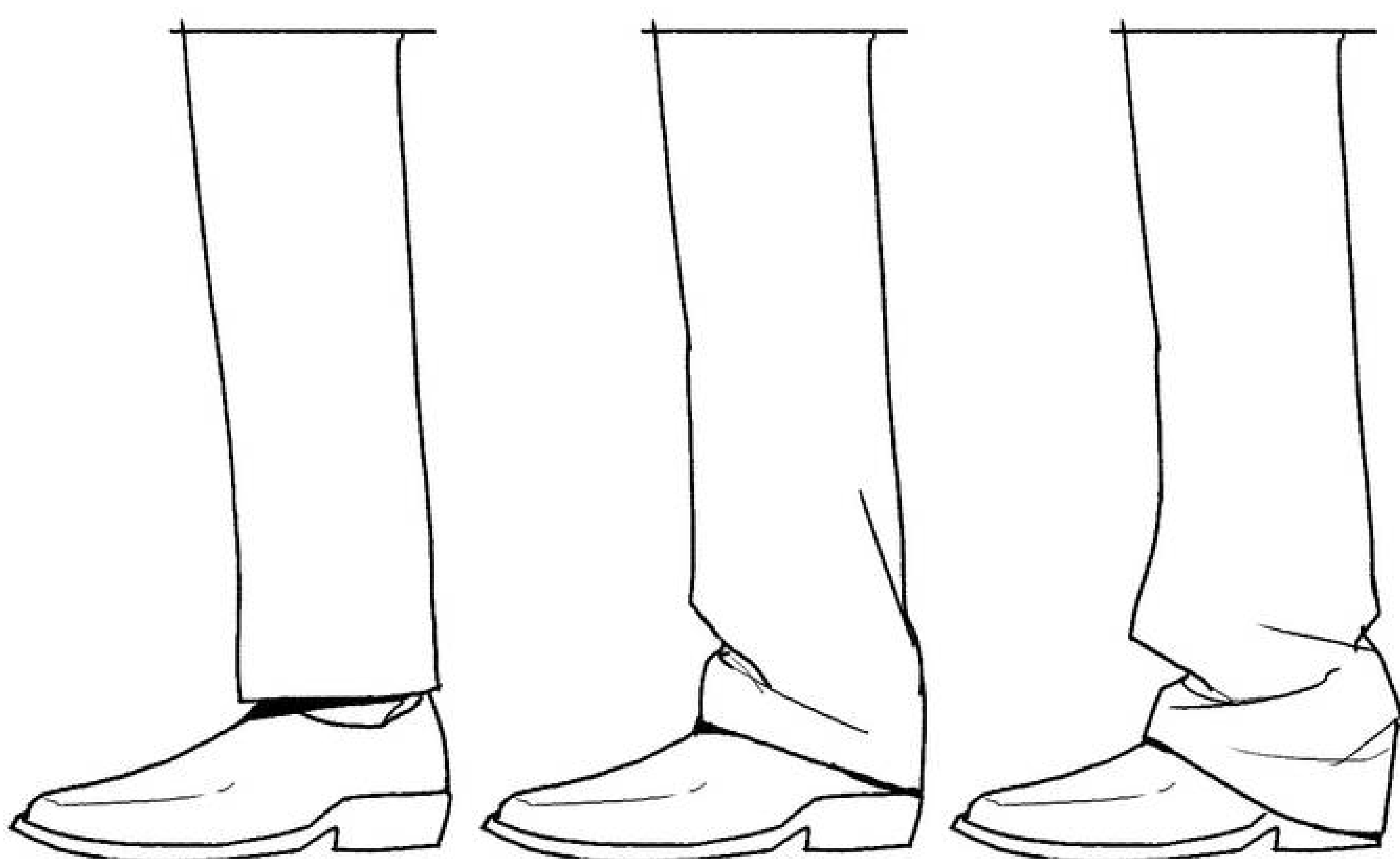
바지 길이가 적당할 때 살짝 접히는 주름으로 인해 밑단 실루엣에 변화가 생기게 됩니다



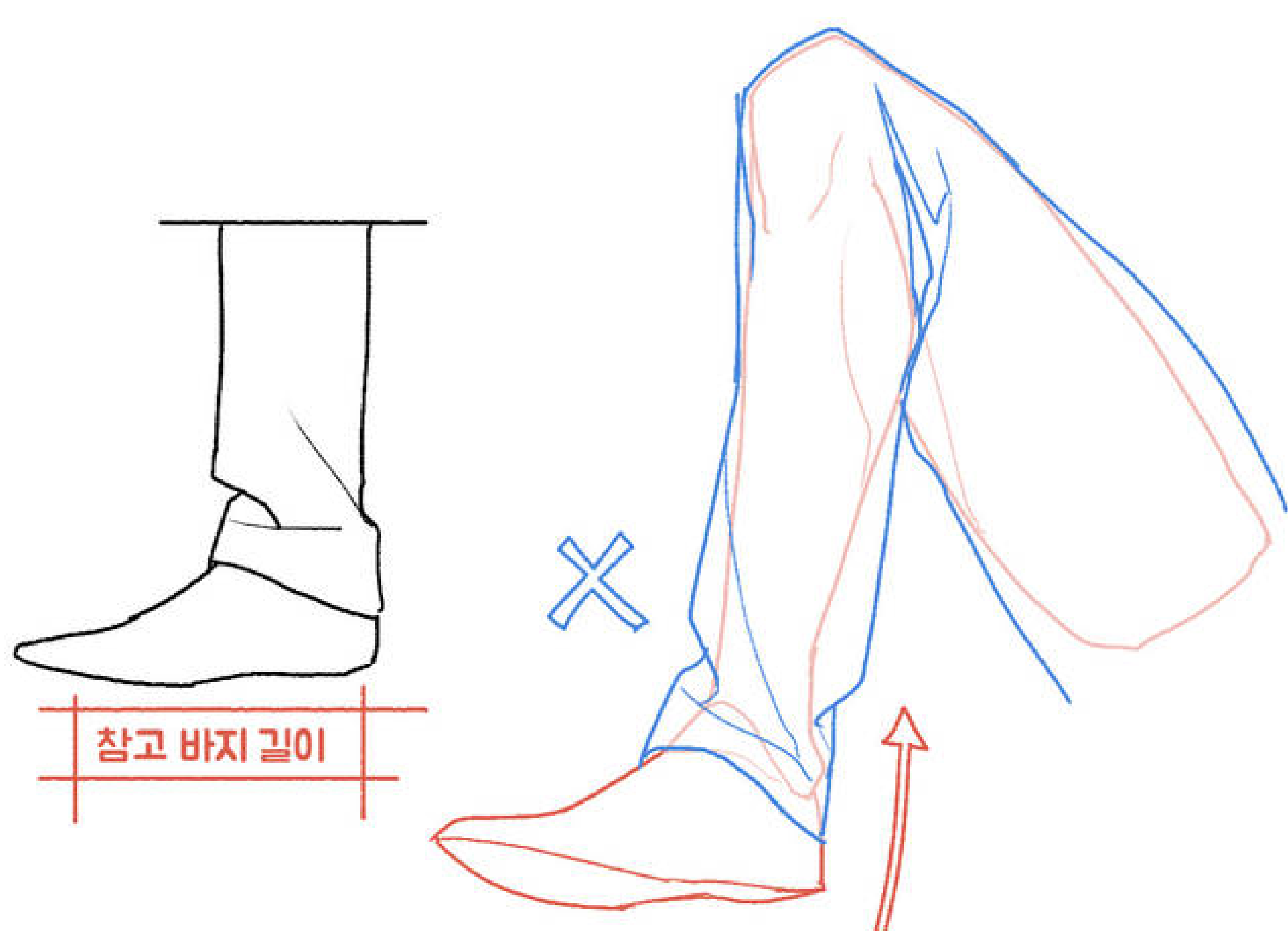
바지 길이가 길어 접히면서 생기는 밑단 실루엣이
들어가고 나오는 차이가 크게 생기게 됩니다



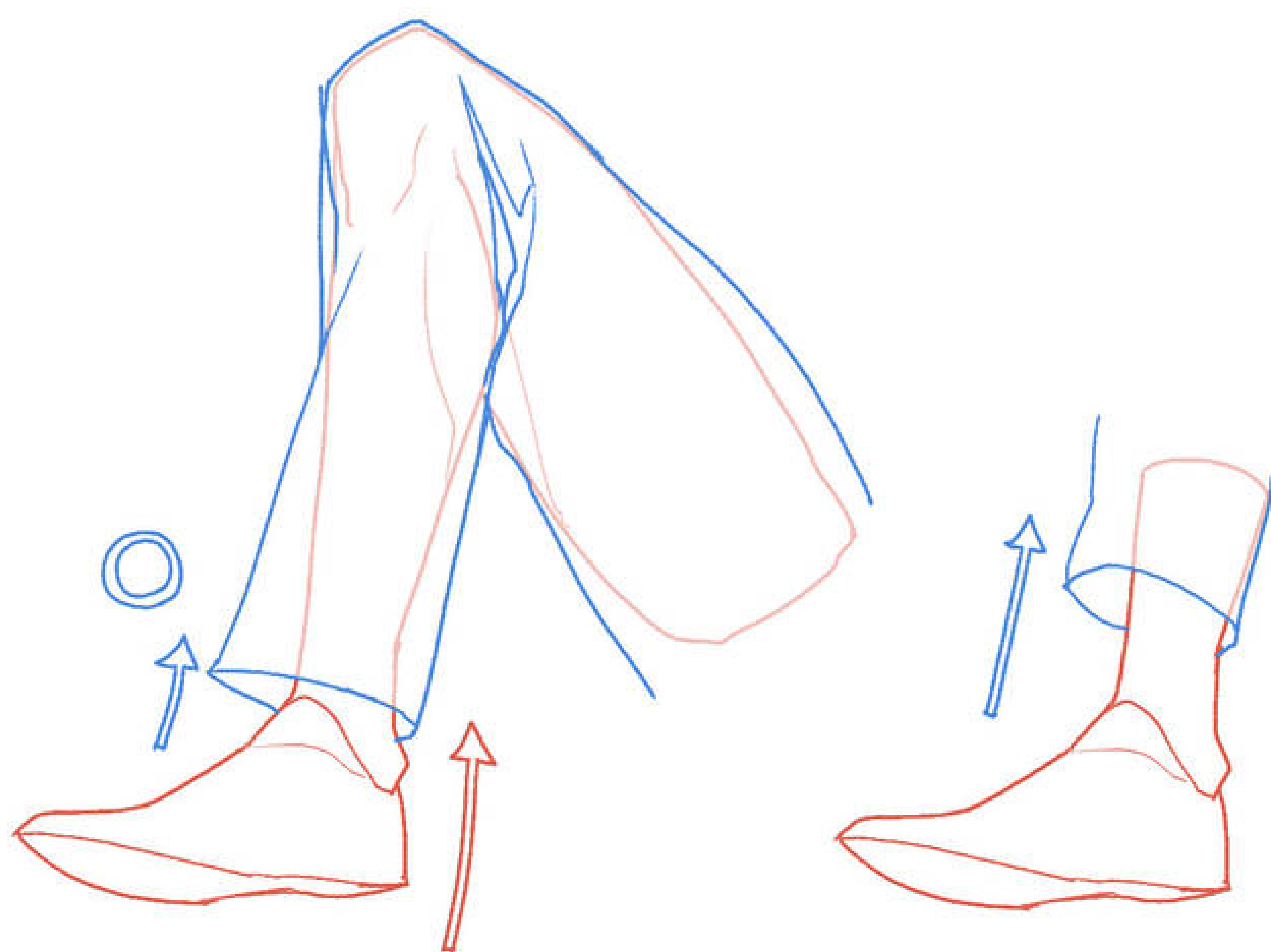
발의 덩어리 투시를 고려해서 밑단의 흐름도 맞춰주면 좋습니다



옆모습으로 본 바지 길이로 생기는 밑단 주름

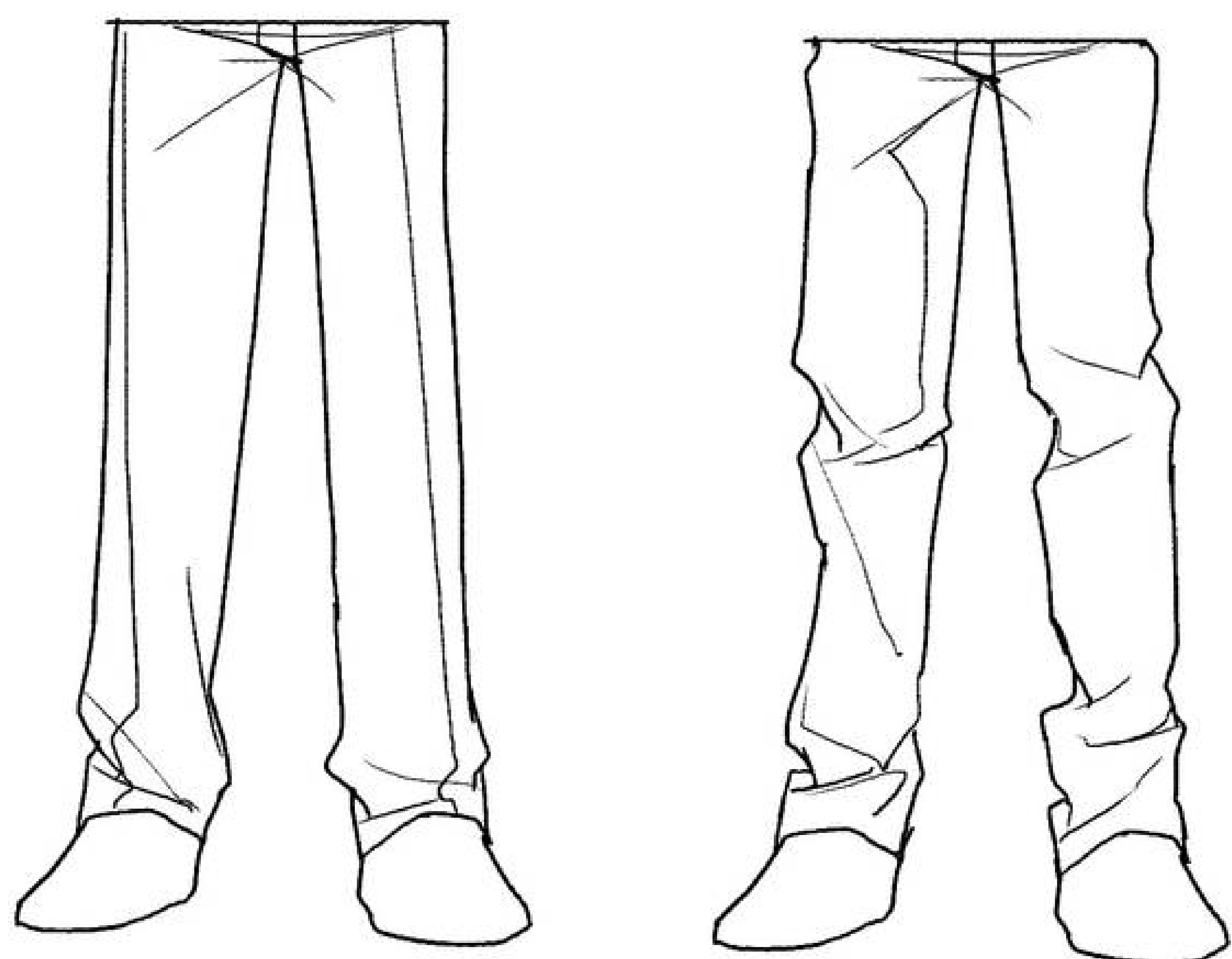


참고 바지 길이일 경우 다리를 들었을 때 바지 밑단도 주름이 펴지면서 올라가야 합니다



각도에 따라서 바지 안쪽 면이 보이게 되며 참고 바지 길이가
더 짧다면 밑단이 올라가면서 발목이 더 보이게 됩니다

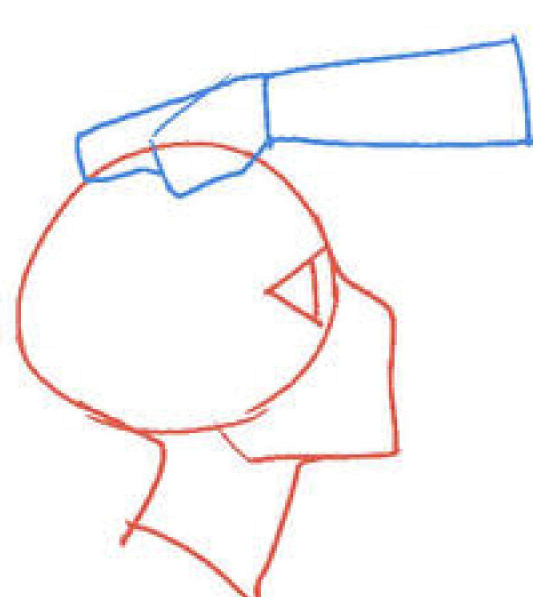
타코작가의 알아두면 좋다!!



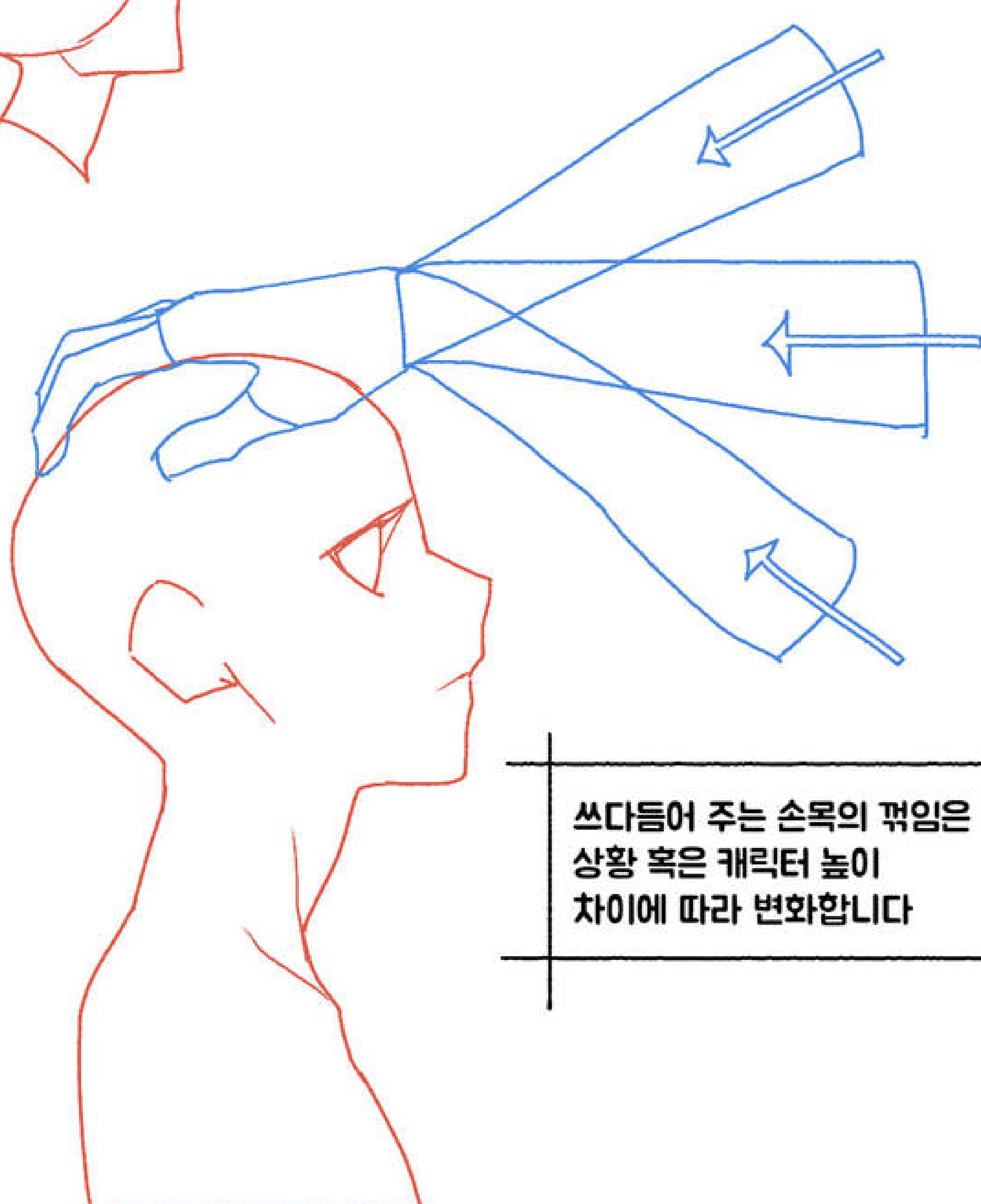


key point

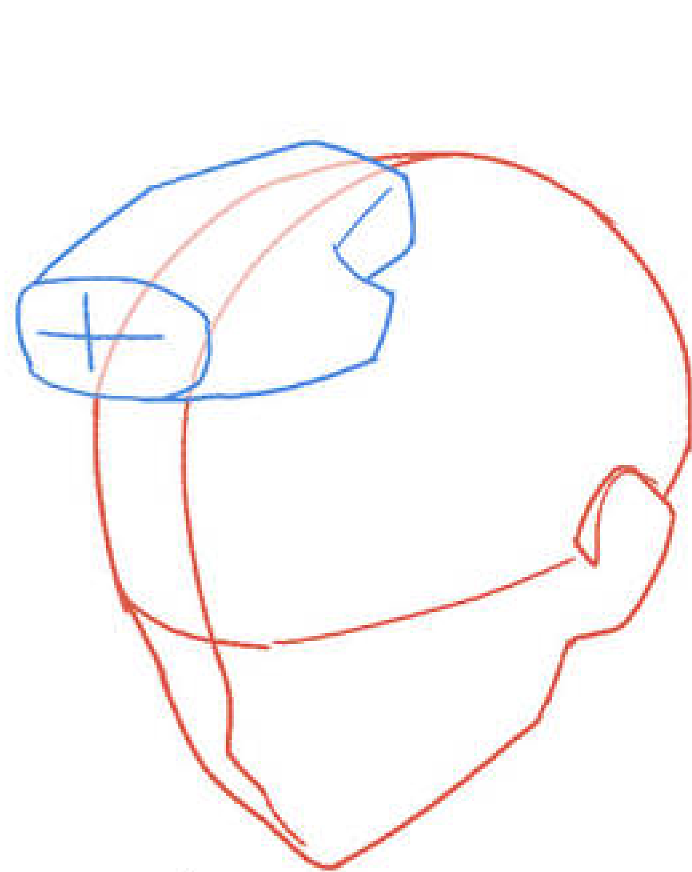
▌Q : 머리를 쓰다듬어주는 표현을 그려주세요

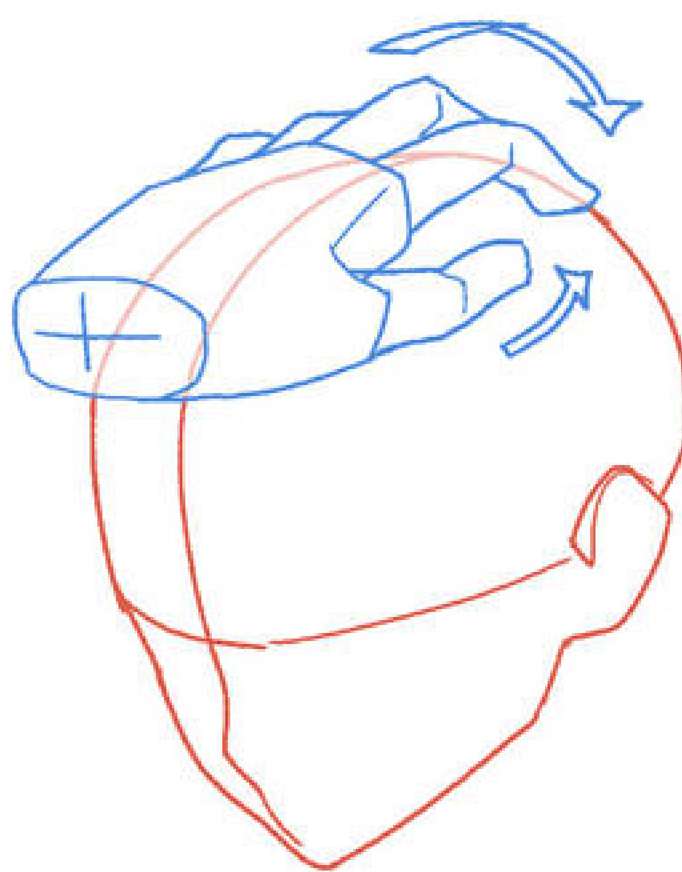


보이는 얼굴 각도에 맞춰 머리
위에 손의 형태를 맞춰 그립니다

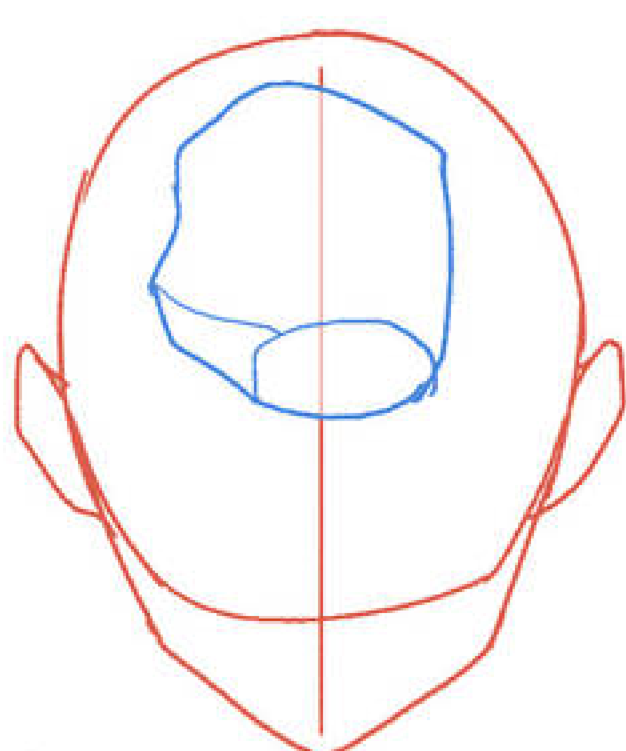


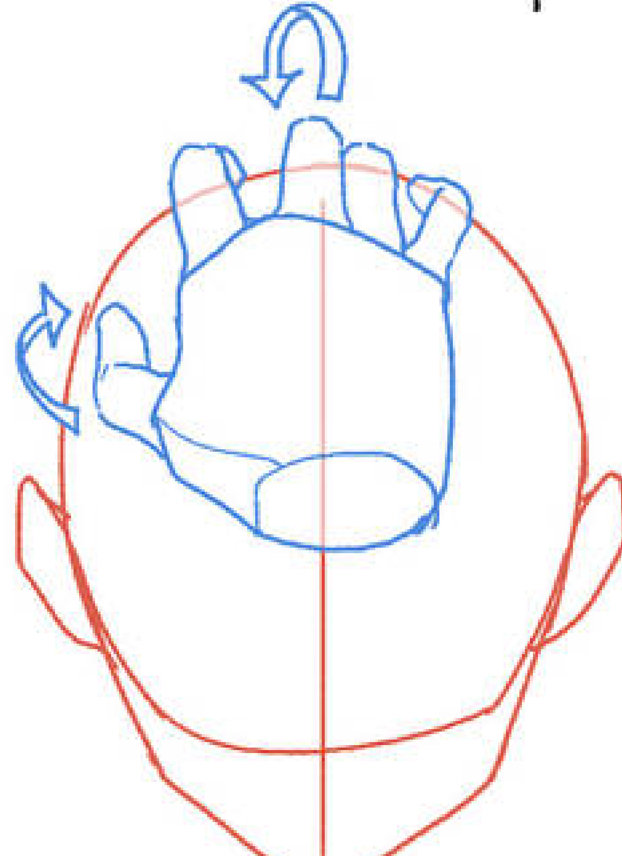
쓰다듬어 주는 손목의 꺾임은
상황 혹은 캐릭터 높이
차이에 따라 변화합니다



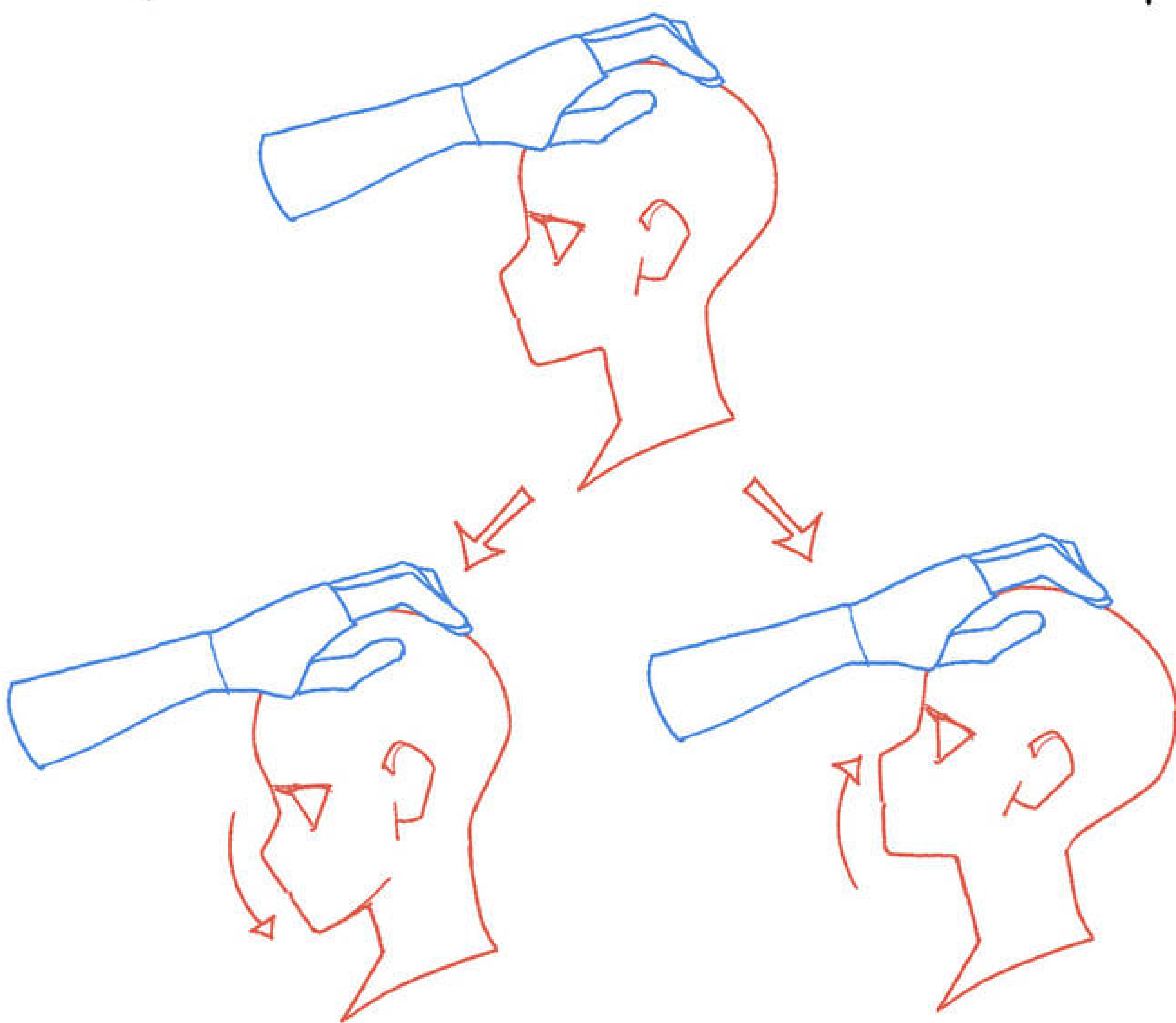


반 측면에서 볼 경우 손 또한 반 측면으로 손등과 손 옆을
보여주고 이후에 구부려진 손가락을 그려줍니다

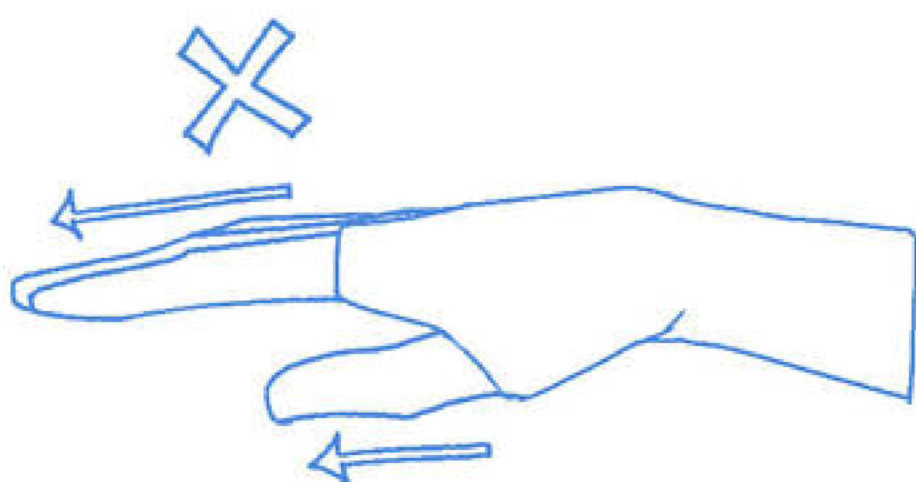


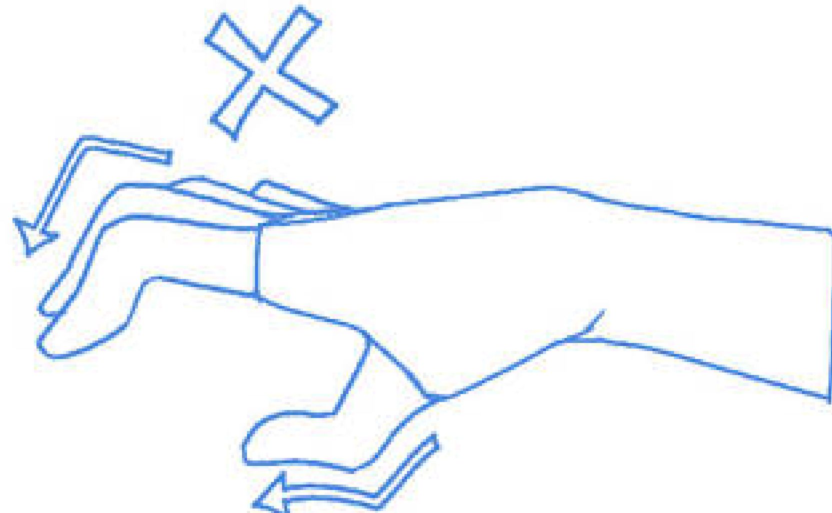


정면의 경우 위와 같은 방식으로 얼굴과 손의 방향을 맞춰 그립니다

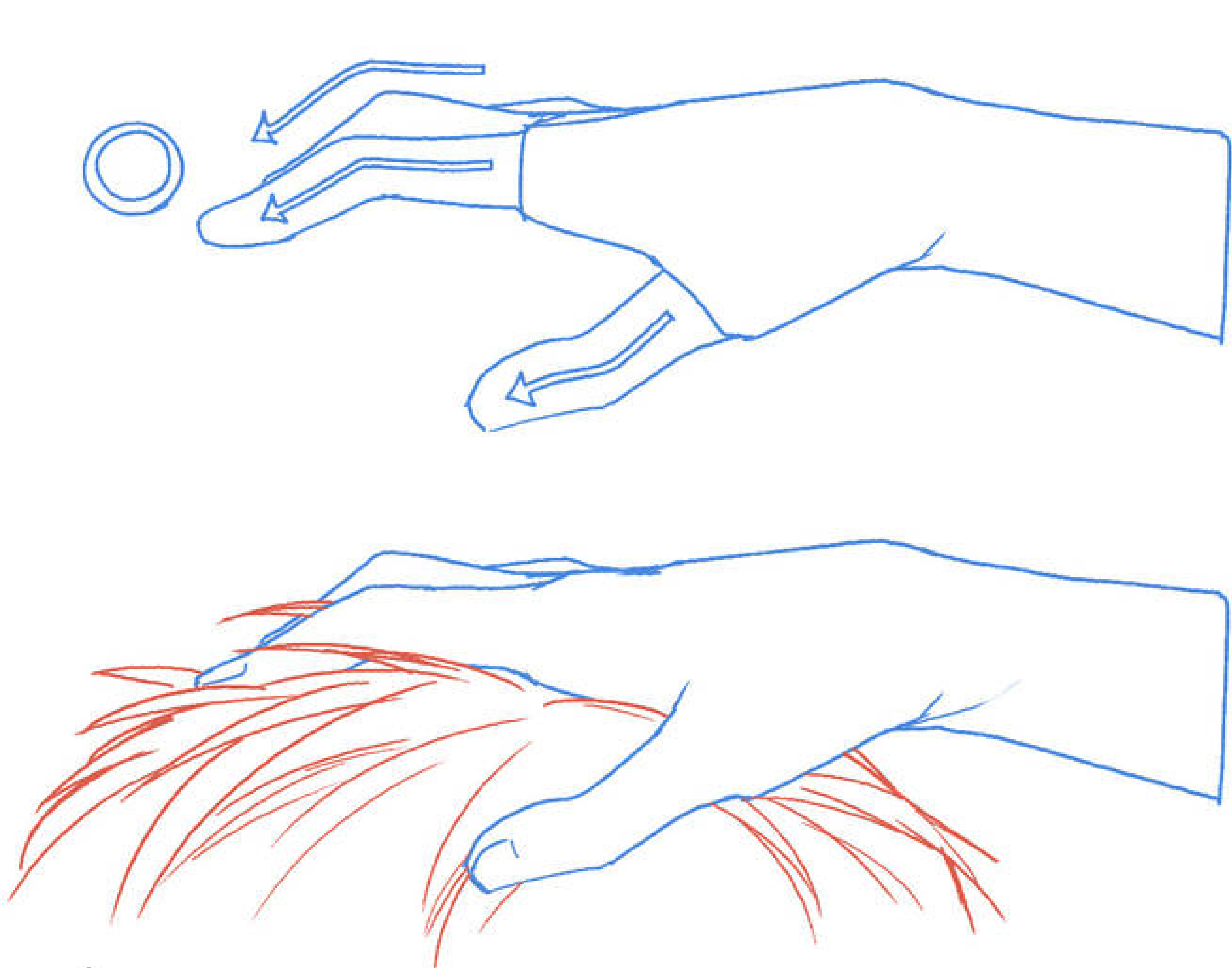


뻣뻣한 캐릭터 얼굴 각도보다 살짝 숙이거나 들어주는 게 좋습니다





쓰다듬는 손의 손가락은 직선이나 너무 구부려지지 않게 유의합니다



살짝 구부림이 자연스럽고 이후에 머리카락으로 볼륨감을 만들어 주면 됩니다



위에 설명된 이미지와 글을 통해
응용해 그려 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

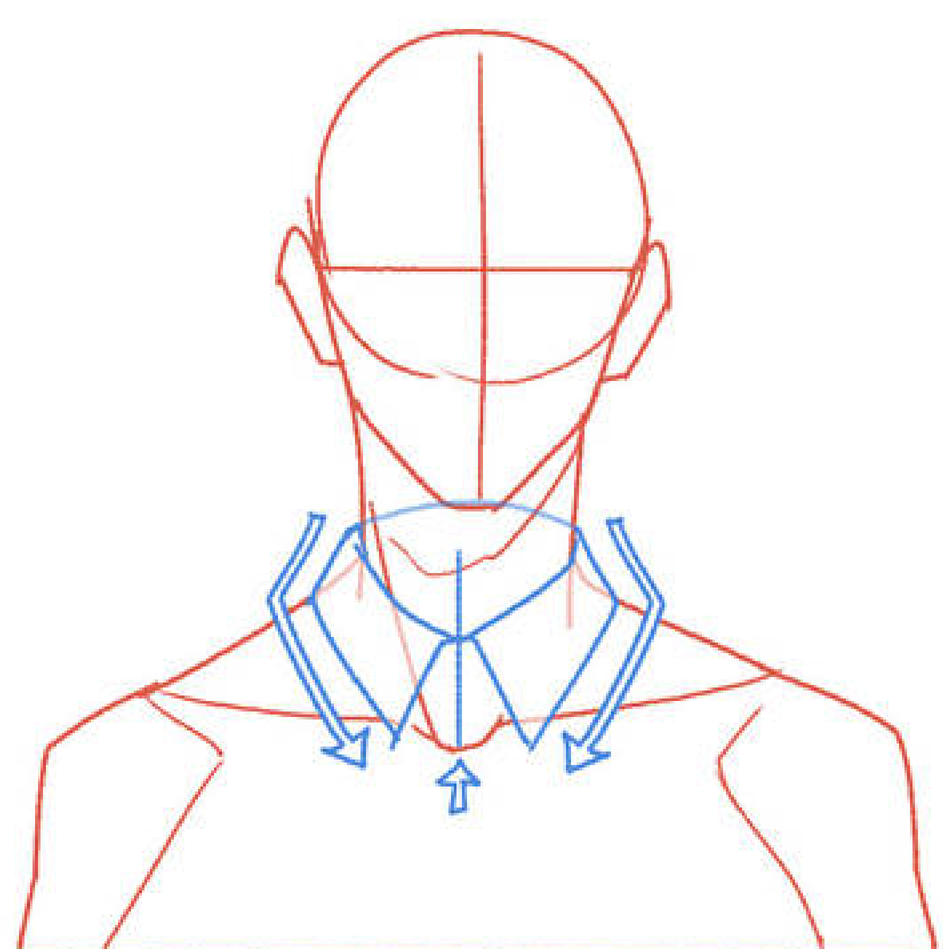


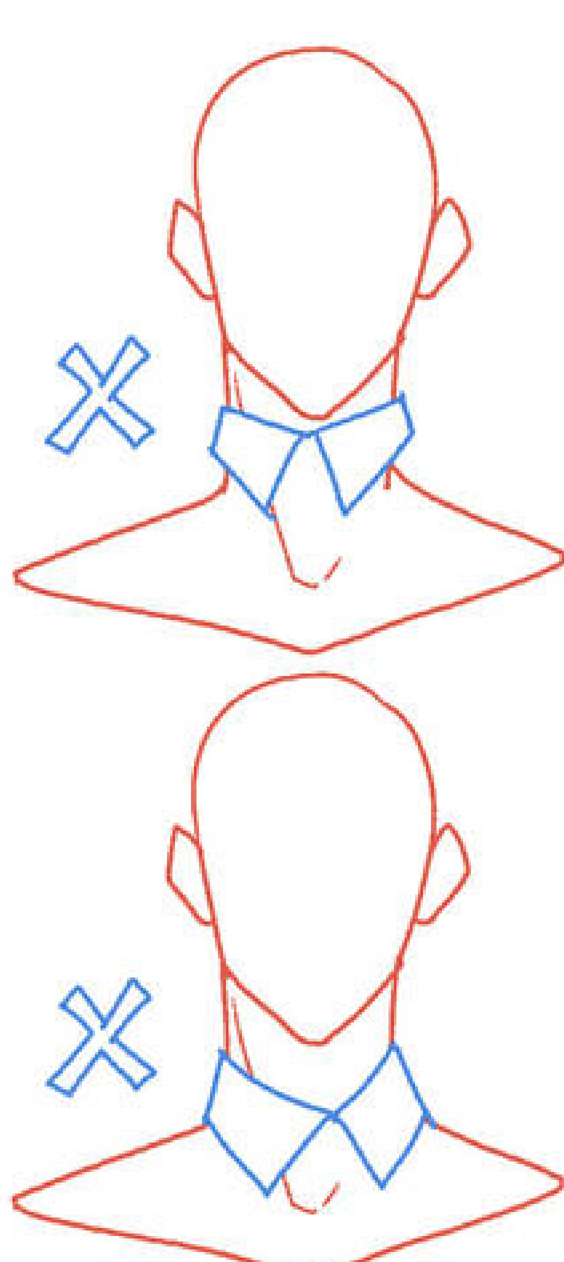




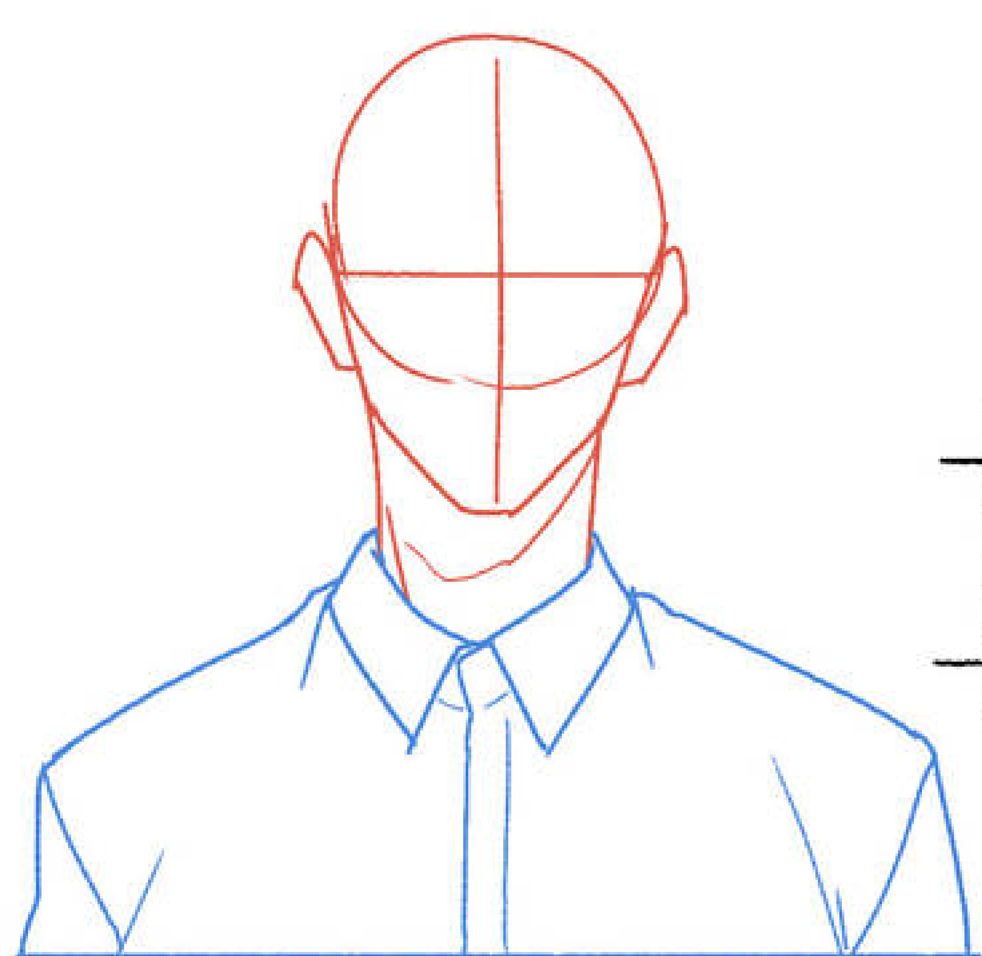
key point

▌Q : 셔츠 깃 그리는 법을 알려주세요

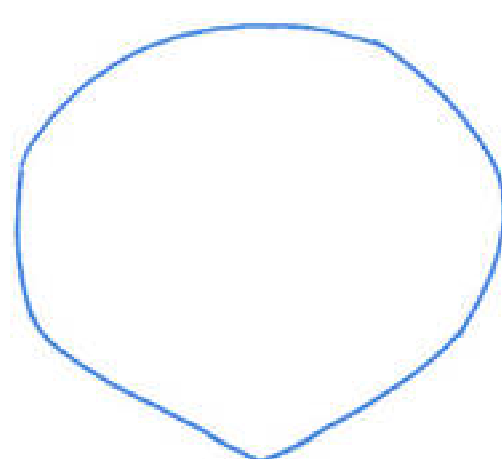


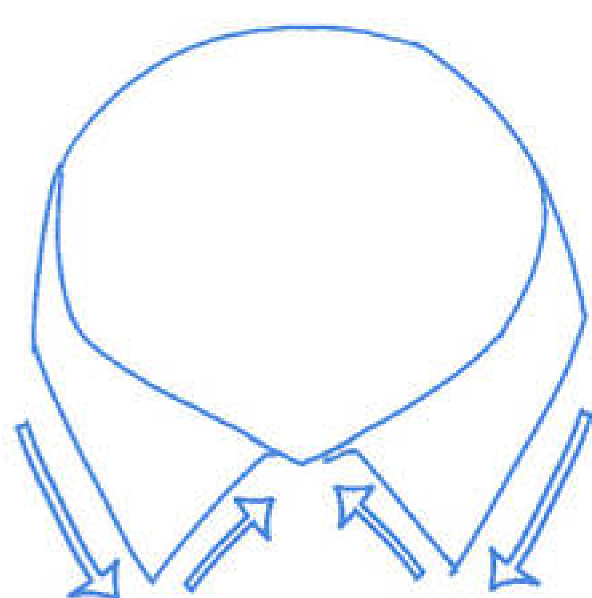


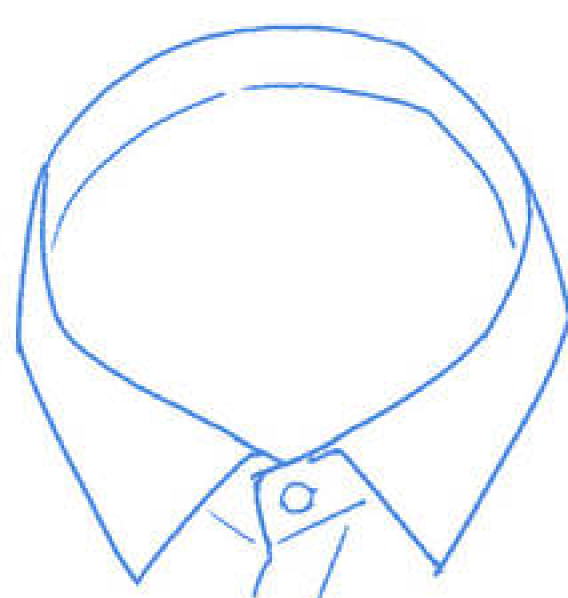
몸 중앙에 맞춰 셔츠 깃을 그려줍니다 깃이
너무 올라가거나 삐뚤어지지 않게 신경 씁니다



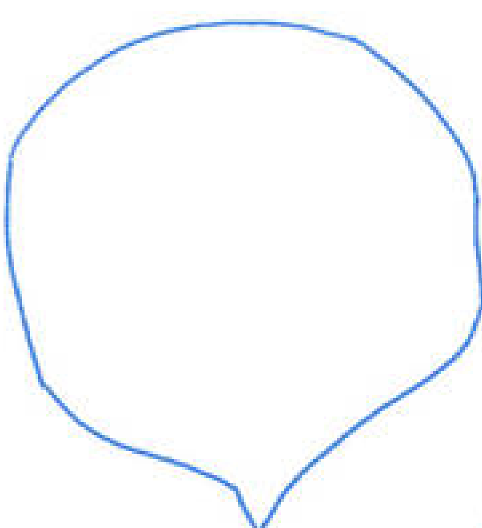
인체 실루엣을 고려하면서
셔츠 디테일을 올려줍니다

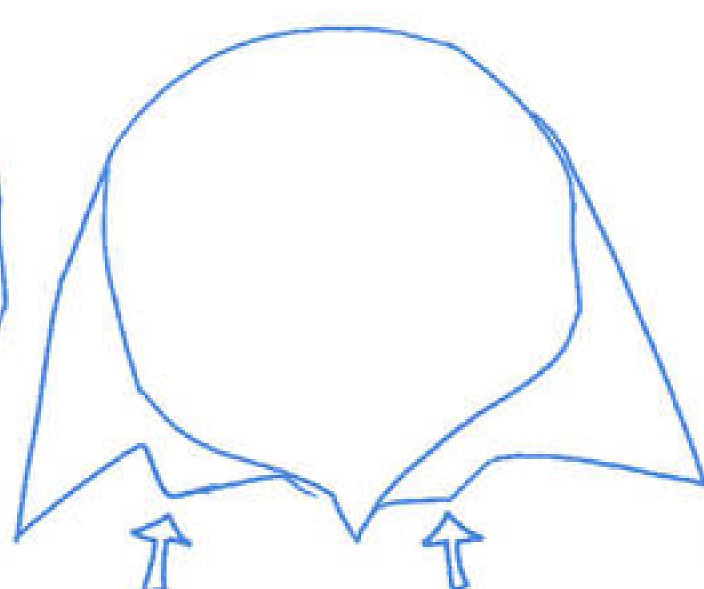


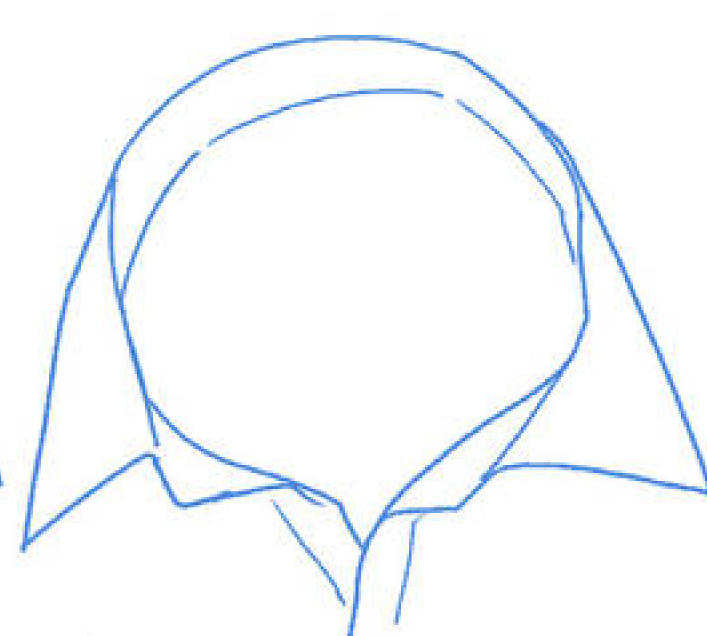




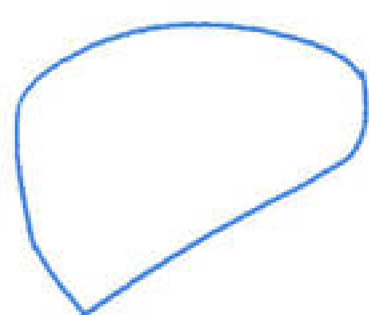
첫 단추를 잠근 셔츠의 깃 형태

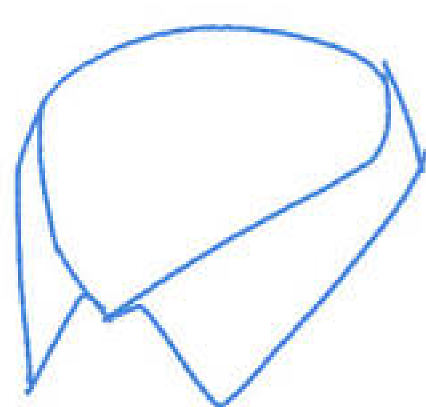


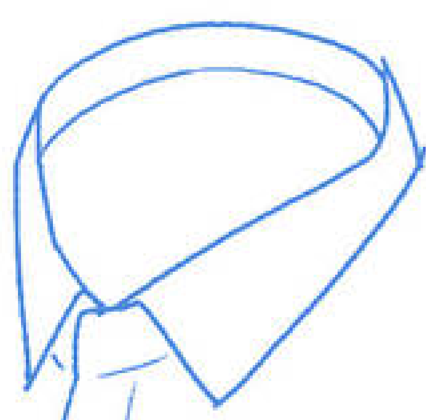


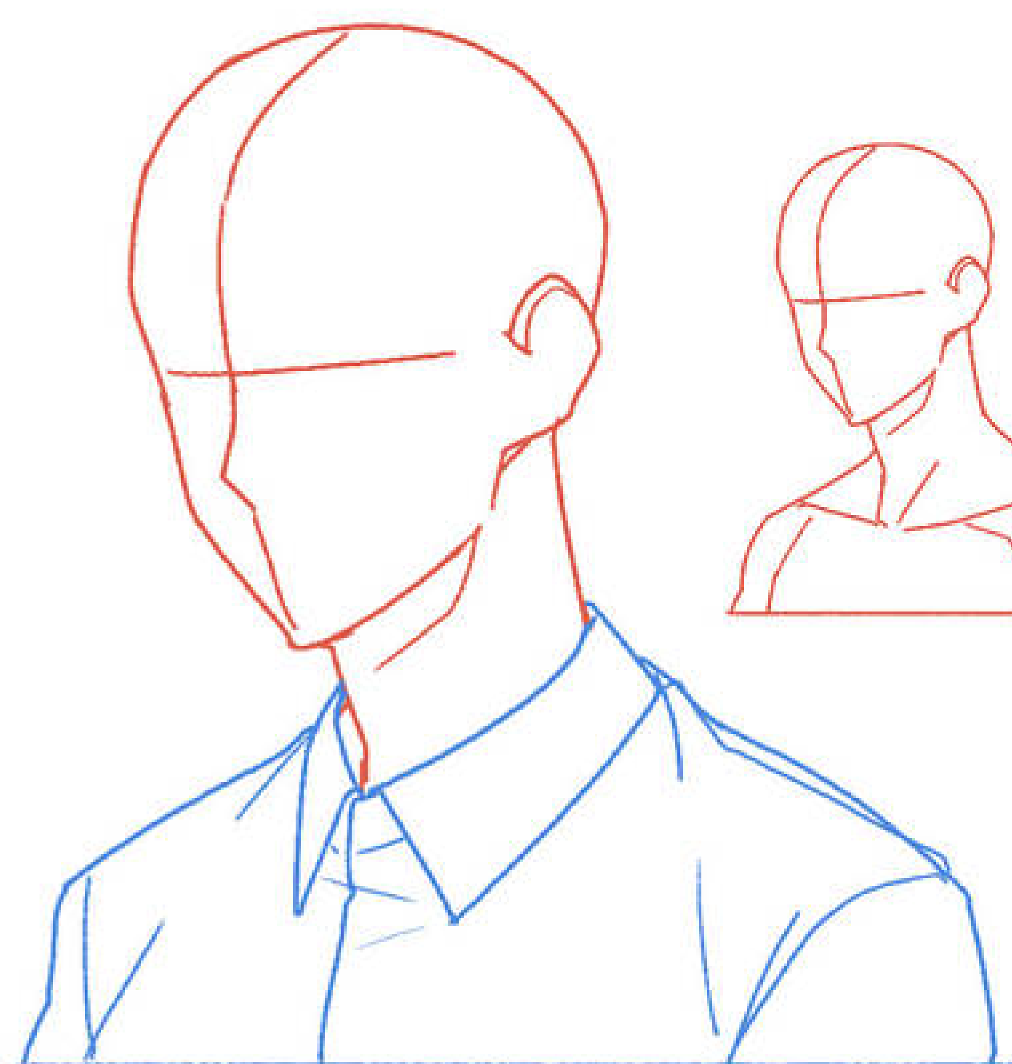


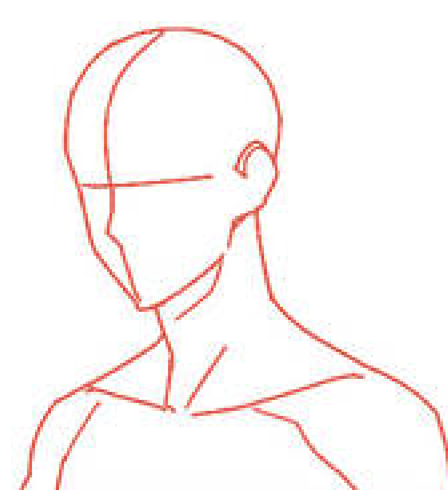
첫 단추를 푼 셔츠의 깃 형태



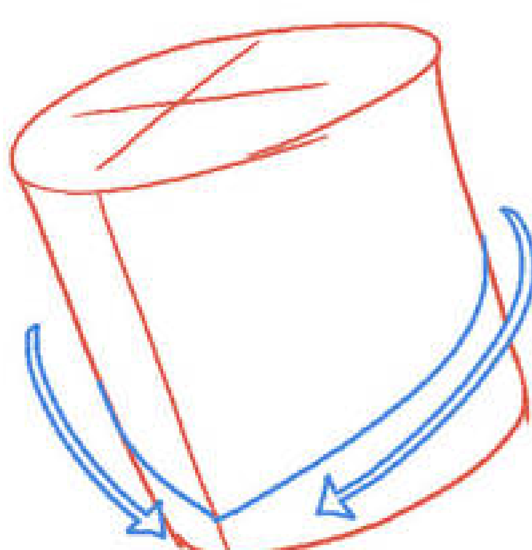


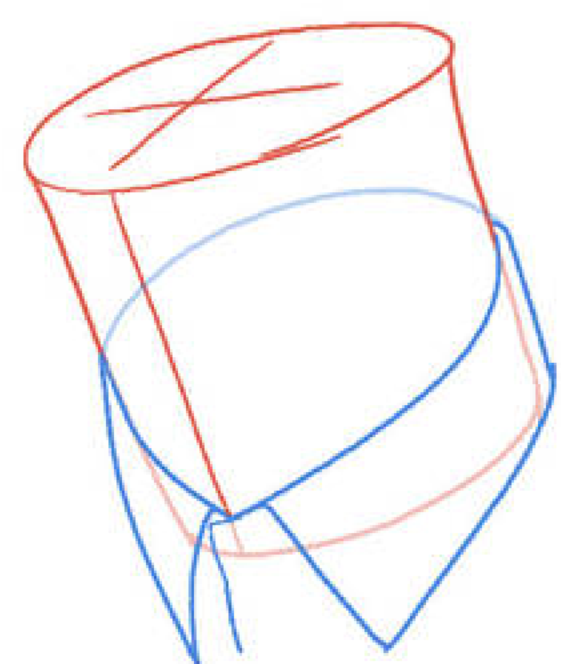


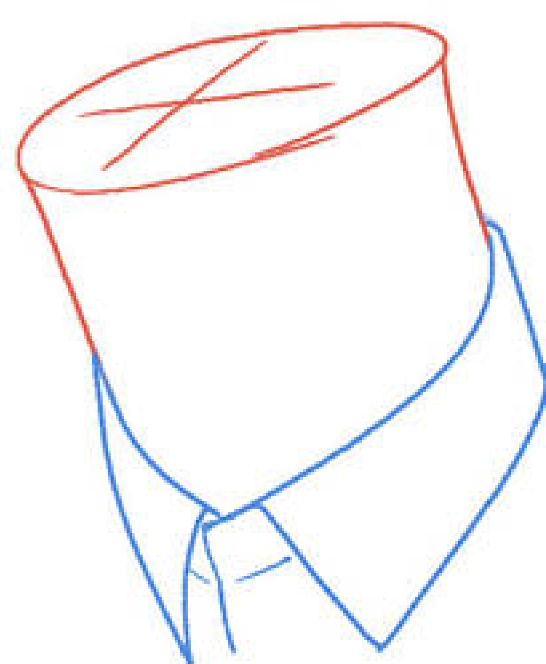




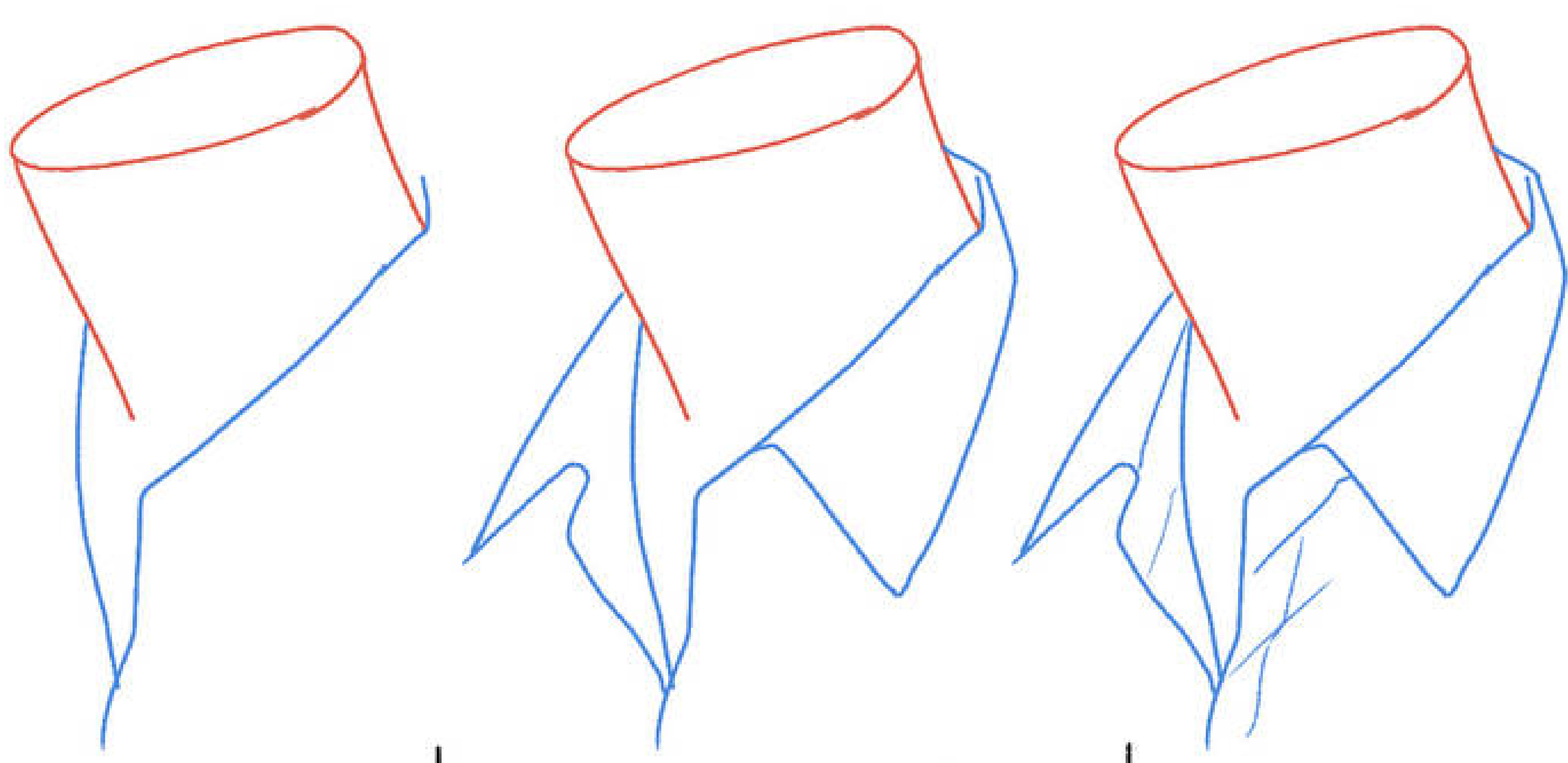
반 측면에서 볼 때 셔츠의 깃 양쪽 면적은 보이는 각도로 인해 차이가 생깁니다



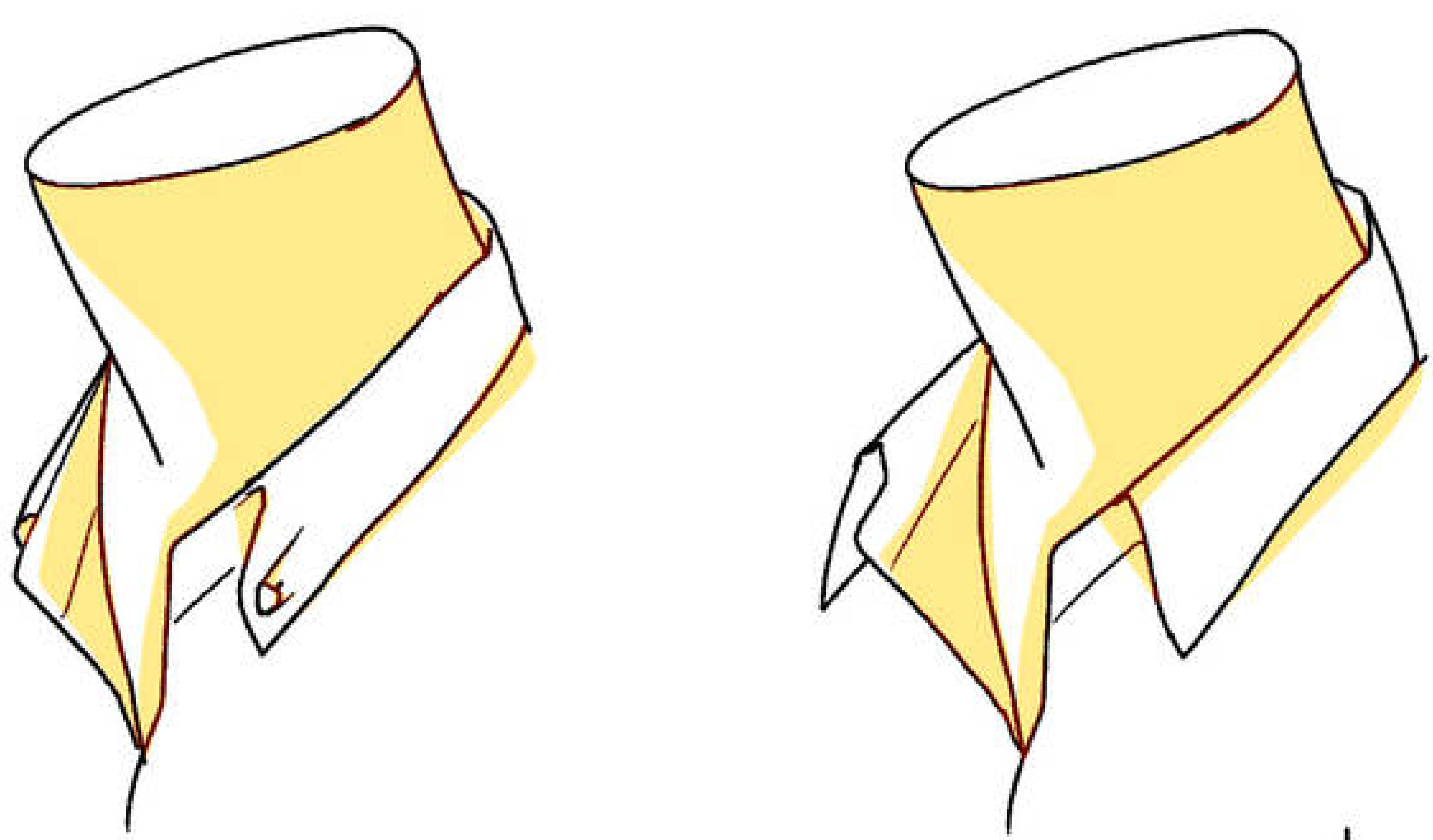




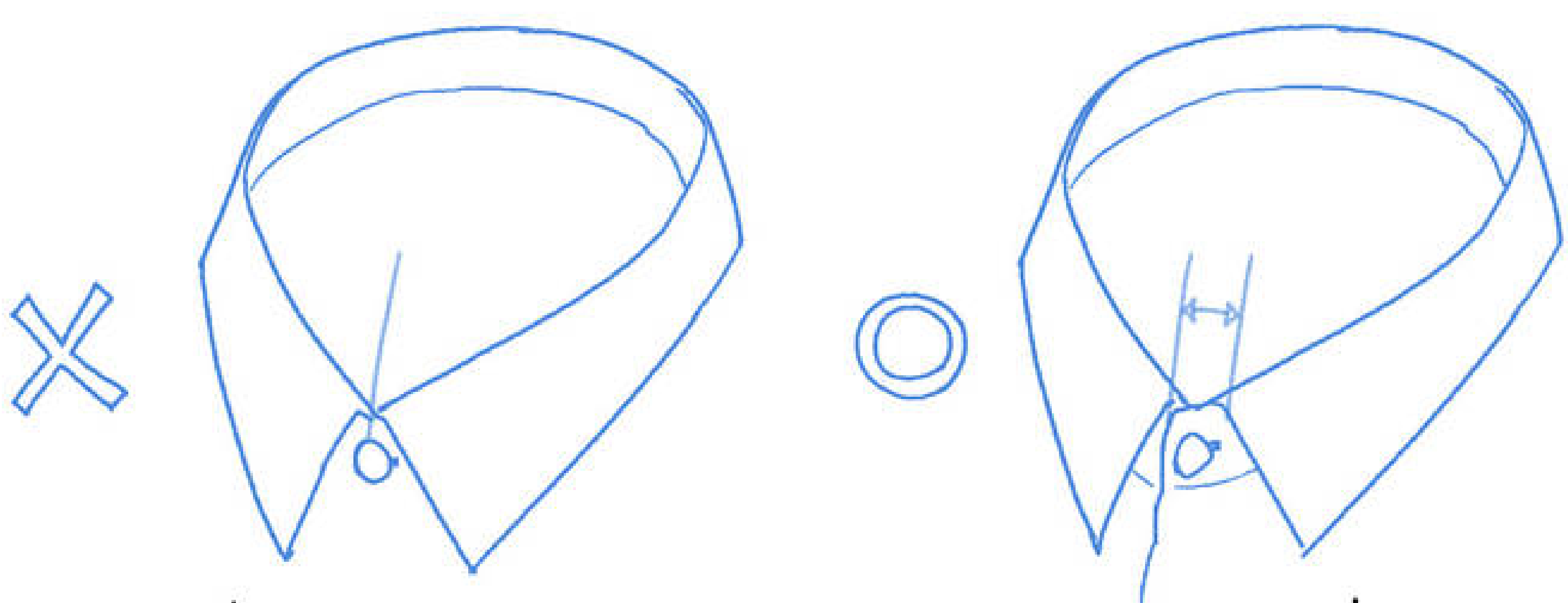
목 중심과 일치시켜 선을 모아주며 단추가 보이게 공간을 만들고 깃을 그려줍니다



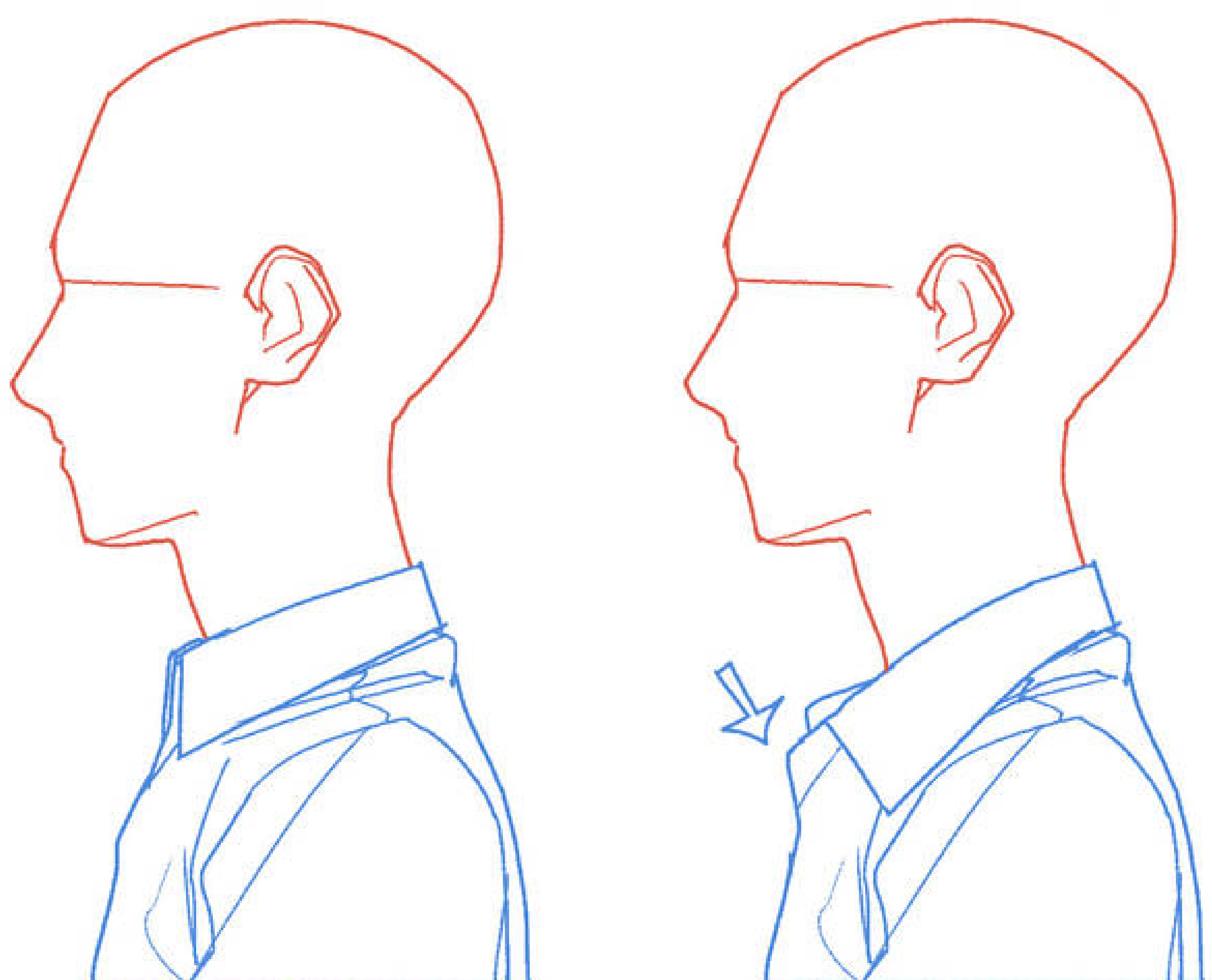
반 측면 첫 단추를 푼 셔츠의 깃 형태



깃의 디자인 영향으로 조금씩 형태 차이가 생길 수 있습니다

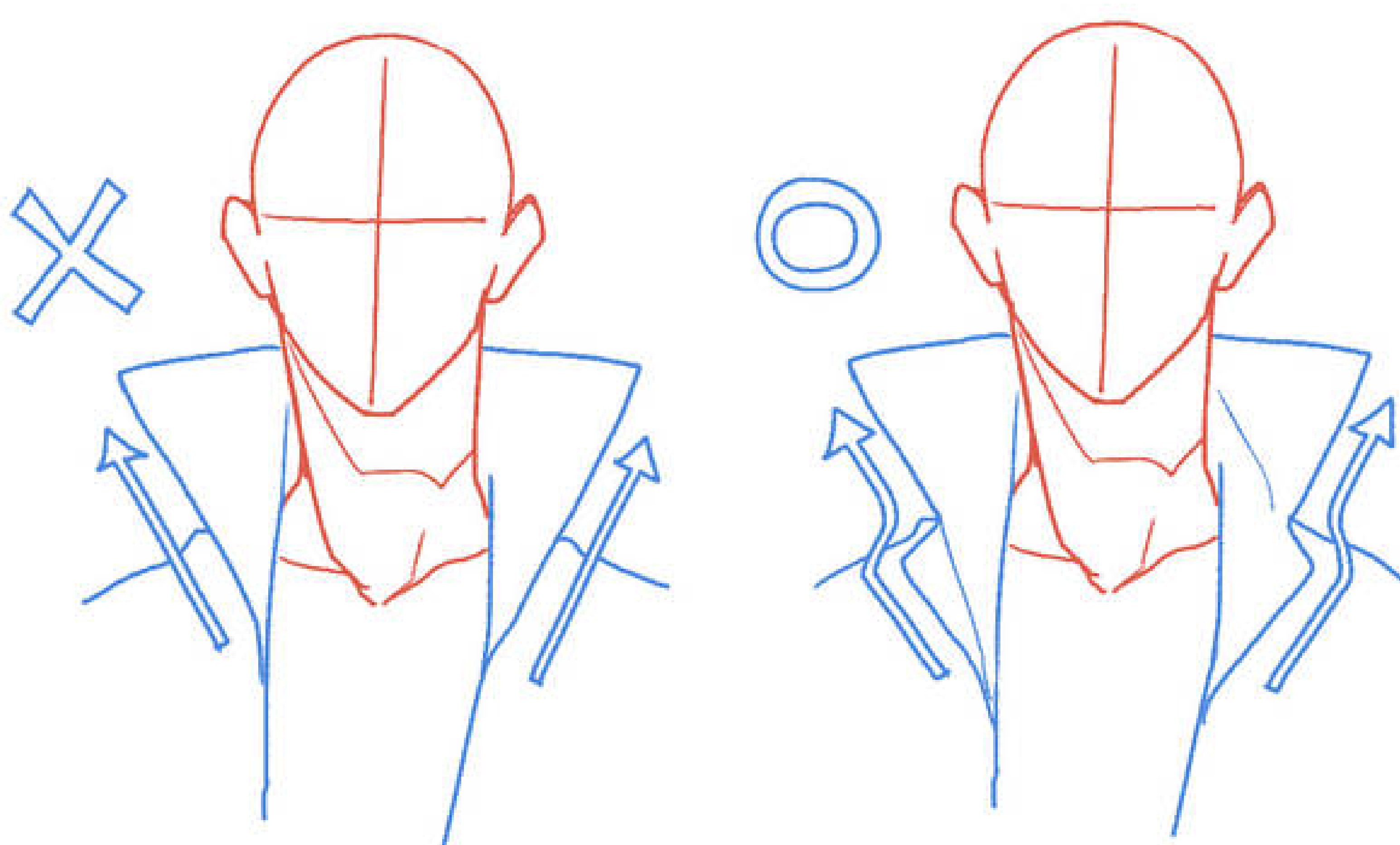


단추가 잠길 수 있도록 공간을 만들어 주는 게 중요합니다



옆에서 본 첫 단추를 잠근 형태와 푼 형태

타코작가의 알아두면 좋다!!

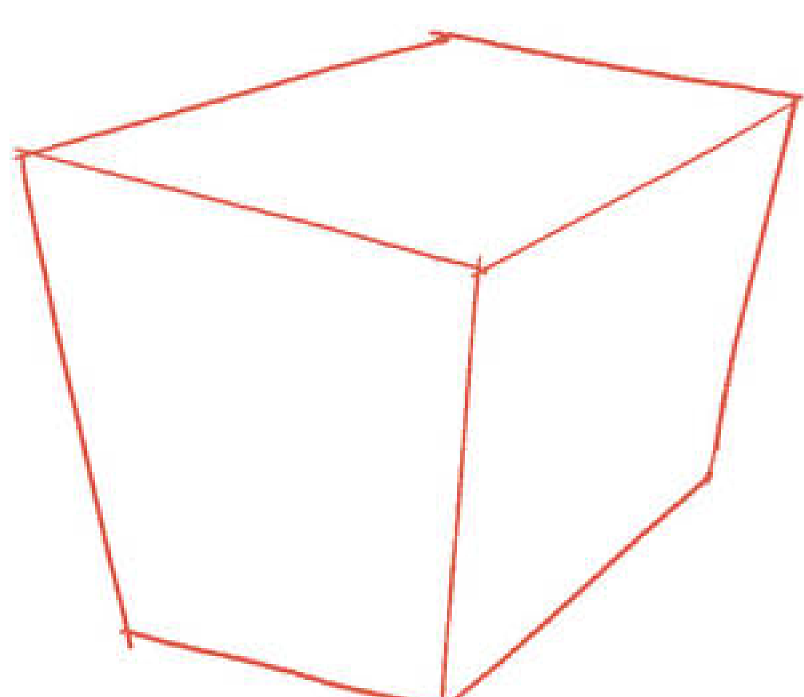
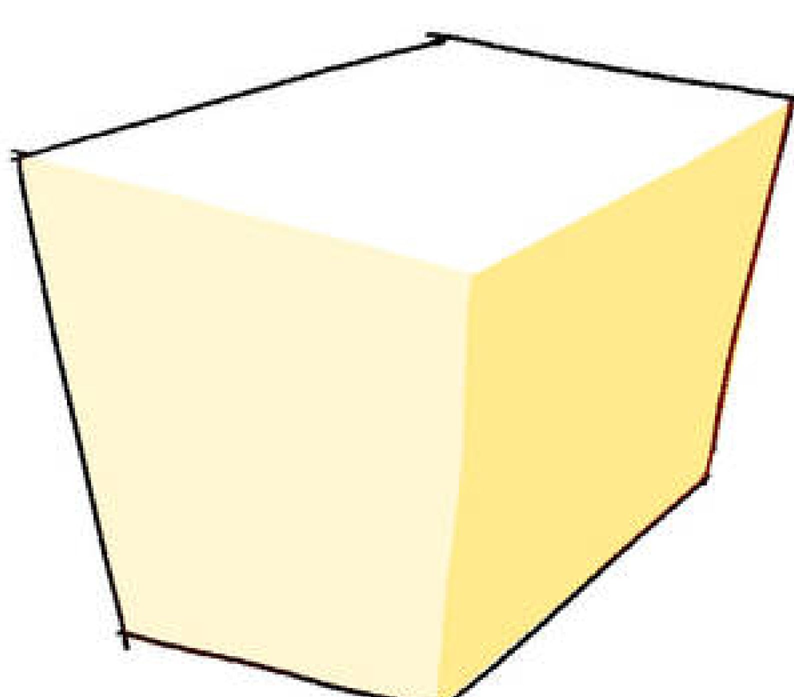


셔츠 깃을 올린다면 단추가 달린
면적을 고려해 튀어나와 꺾이는
흐름으로 그려져야 합니다

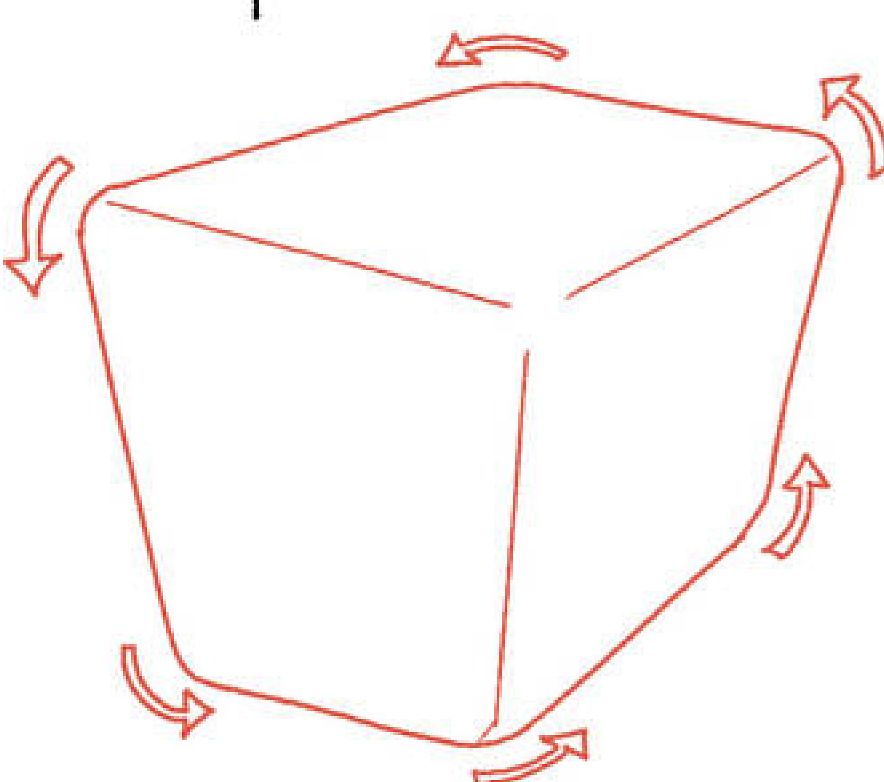
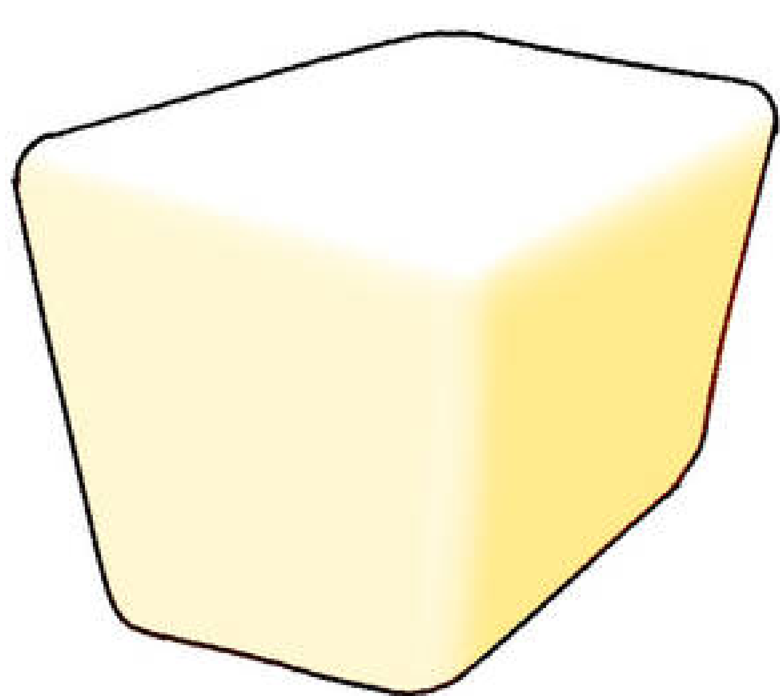


key point

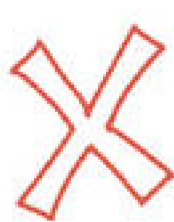
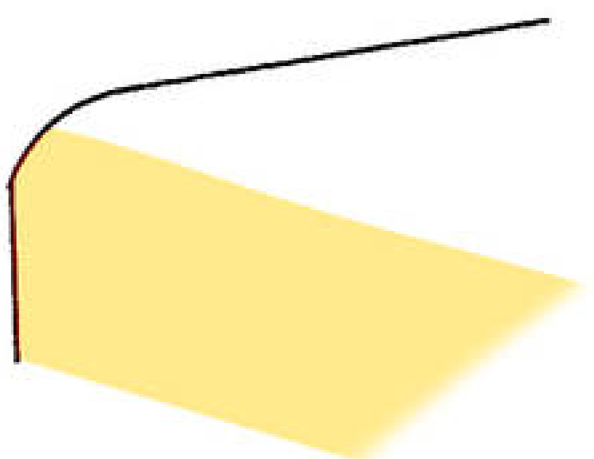
Q : 질감에 따라 변하는 명암을 알려주세요

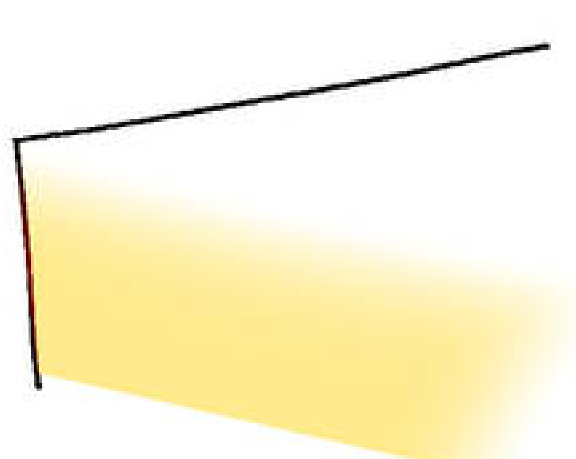



딱딱한 질감의 경우 면이 나눠지는 명암의 경계선이 뚜렷합니다

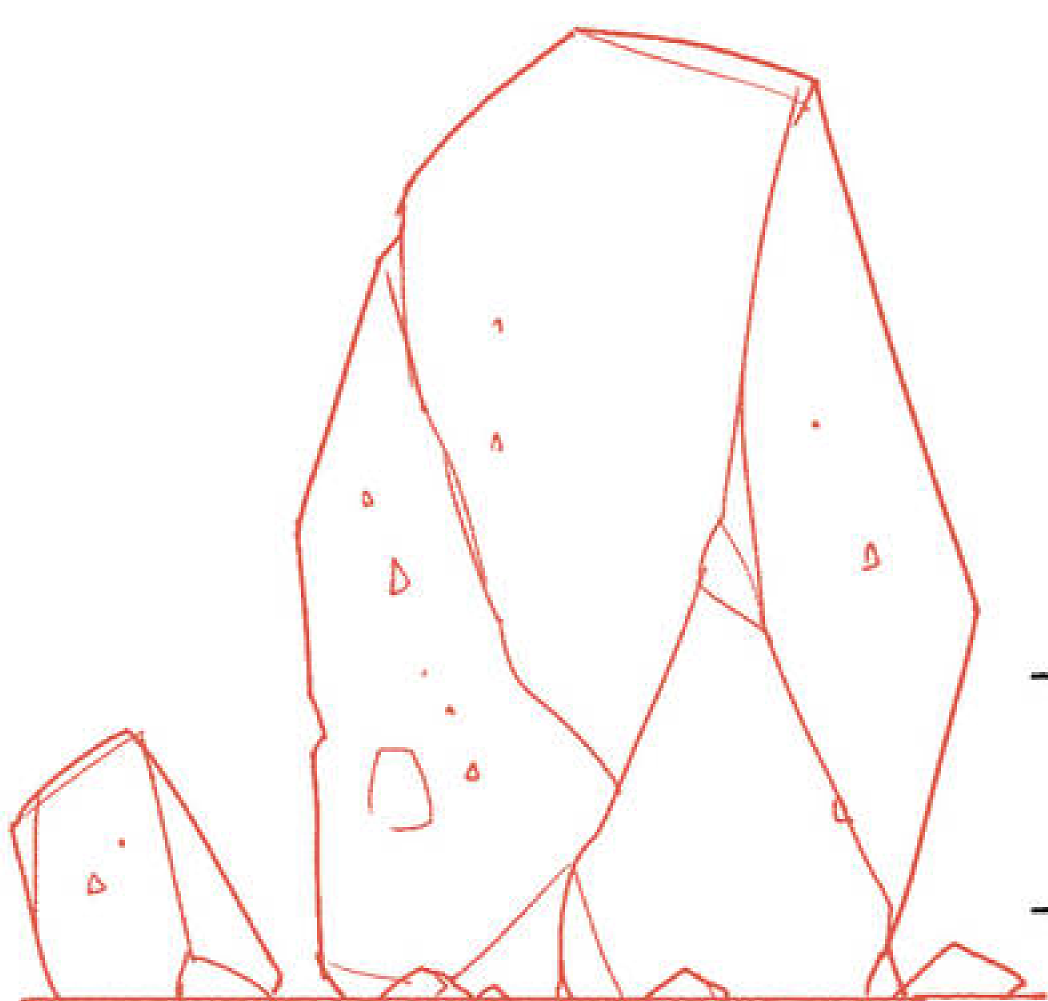



부드러운 질감의 명암은 경계선에 그라데이션을 만들어 부드럽게 만들어 줍니다

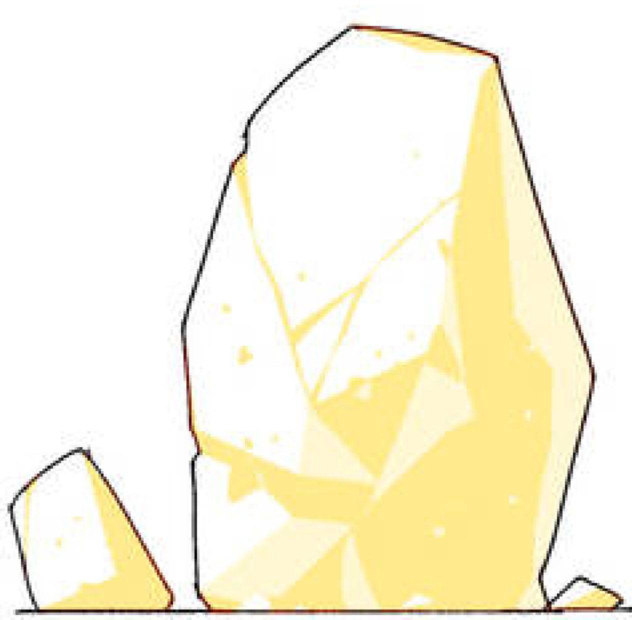
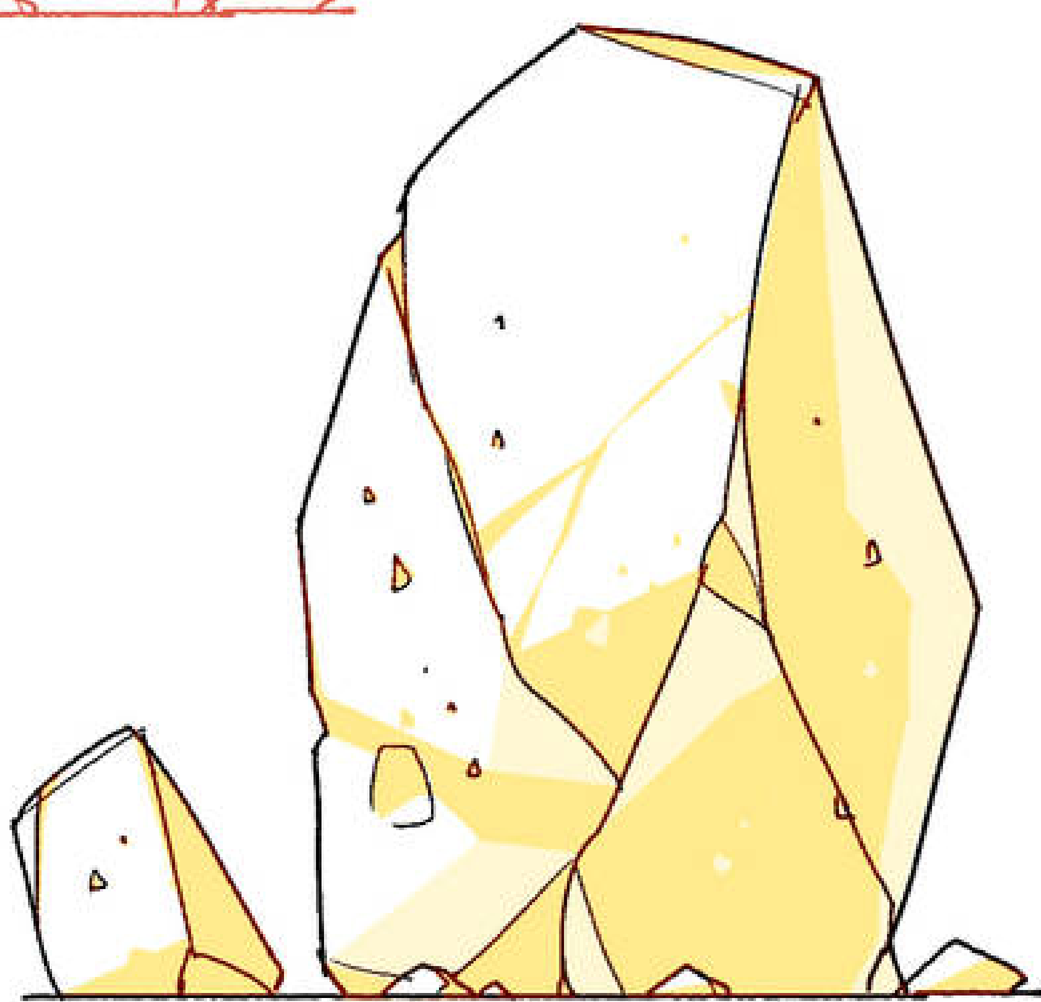





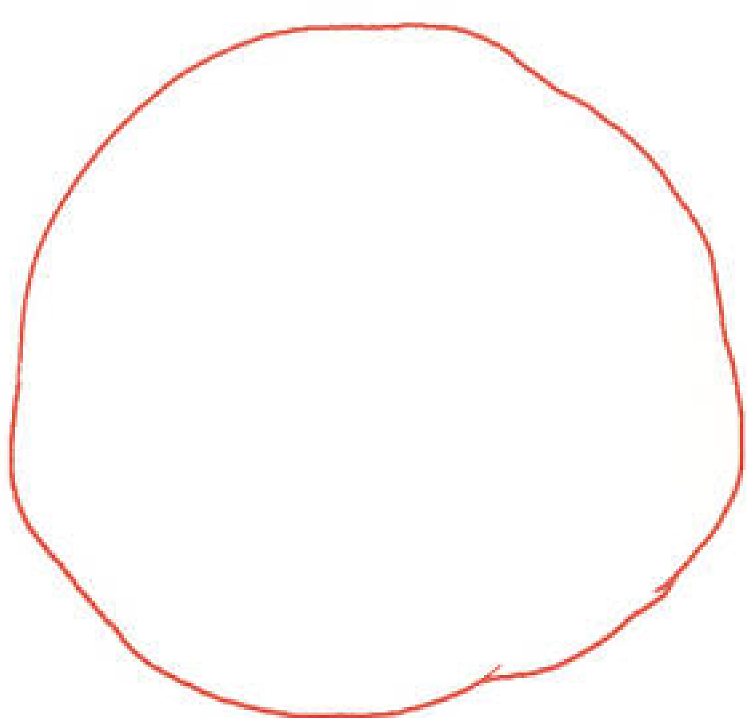
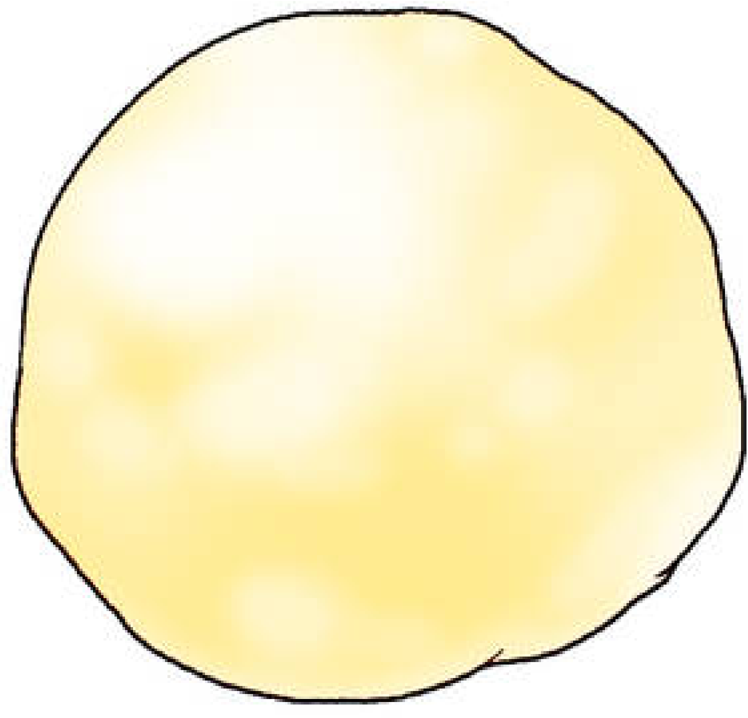
물체의 실루엣과 명암의 표현이 다르면 어색하게 보이게 됩니다



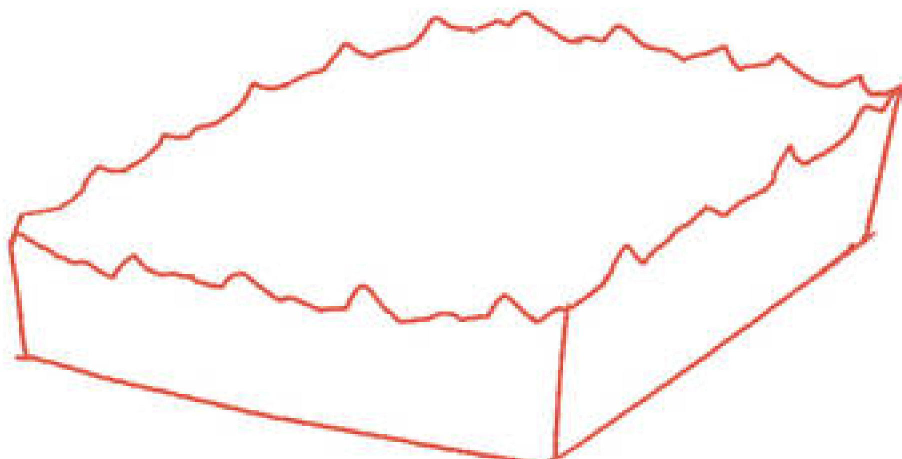
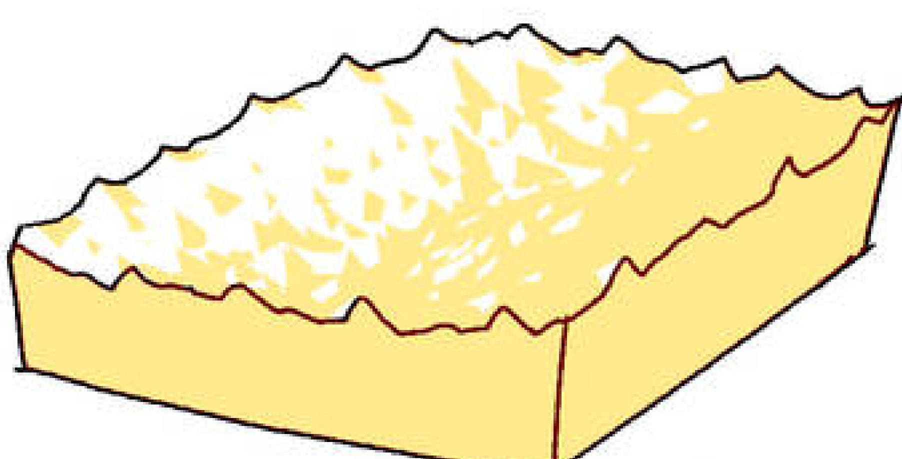
딱딱한 질감을 가진
물체를 그려 응용해봅니다

면을 나누는 경계선을 뚜렷하게 칠해서 딱딱한 질감으로 보이게 만듭니다

부드러운 명암 표현으로 다른 느낌의 질감 표현이 가능합니다

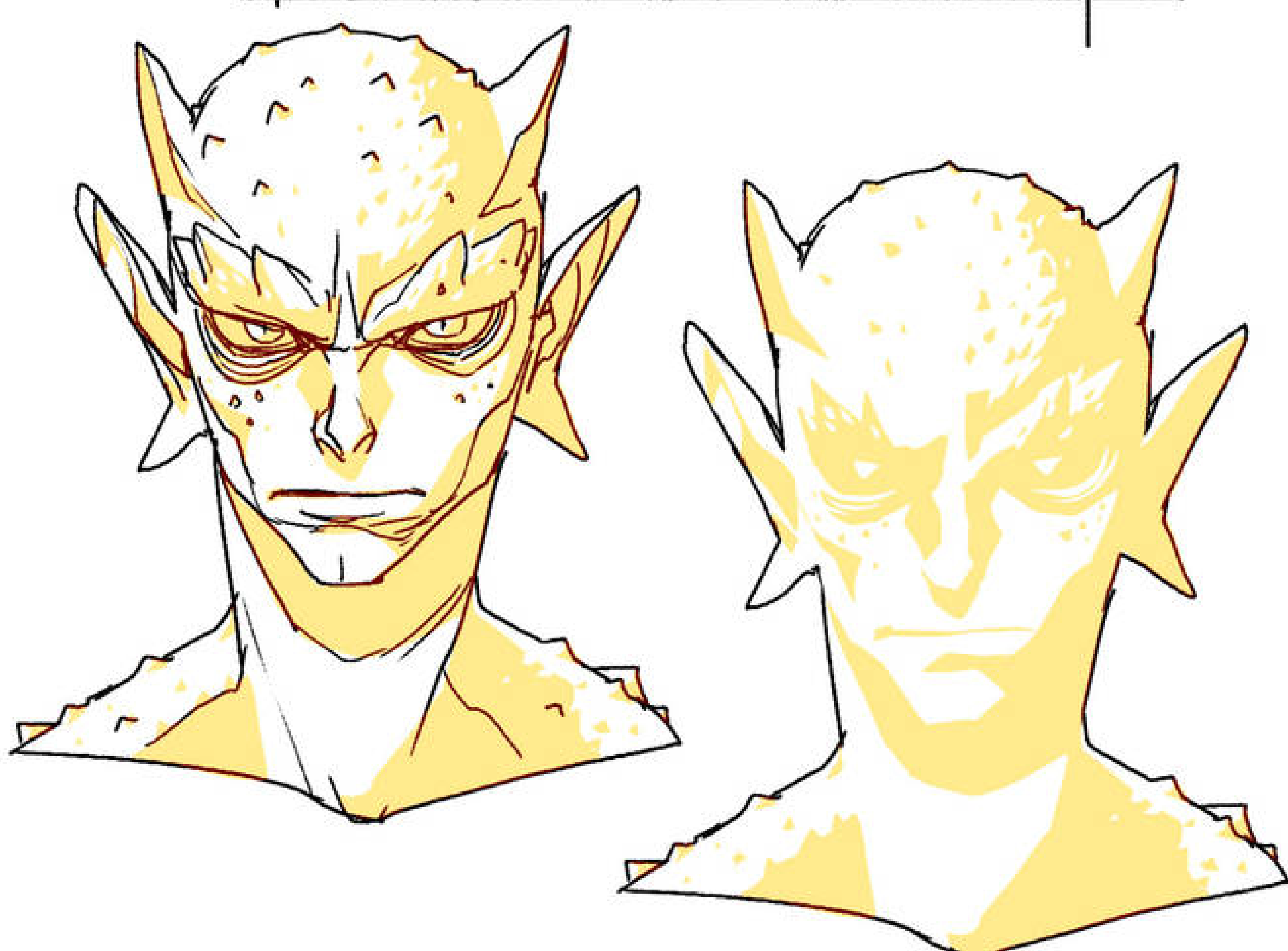
거친 표면에 맞춰 까끌까끌한 명암을 촘촘하게 만들어 표현합니다



거친 표면을 가진 캐릭터에 명암을 응용해봅니다

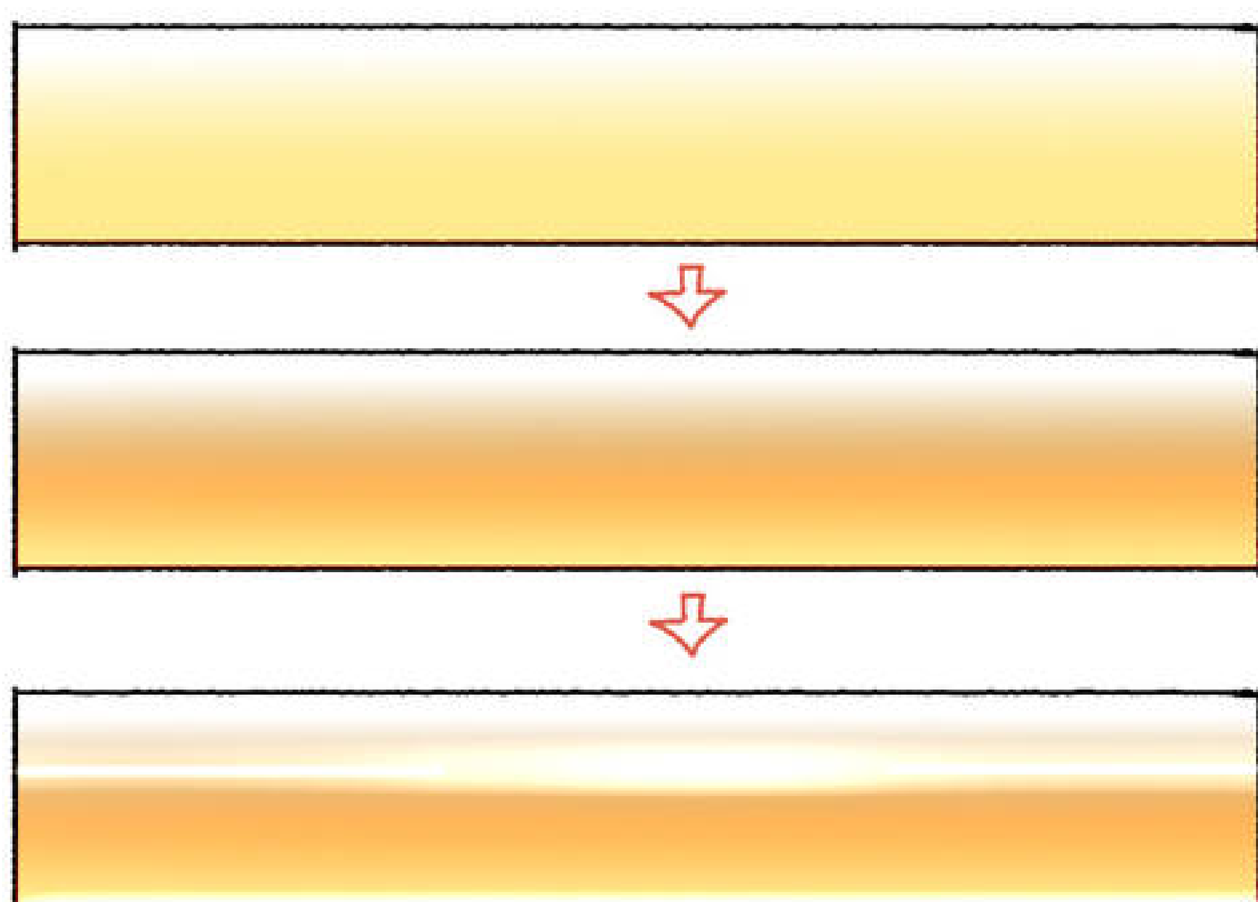


먼저 명암이 생기는 큰 덩어리를 만들어 칠합니다



거칠게 보일 표면에 명암 디테일을 추가하면서 정리하고 마무리합니다

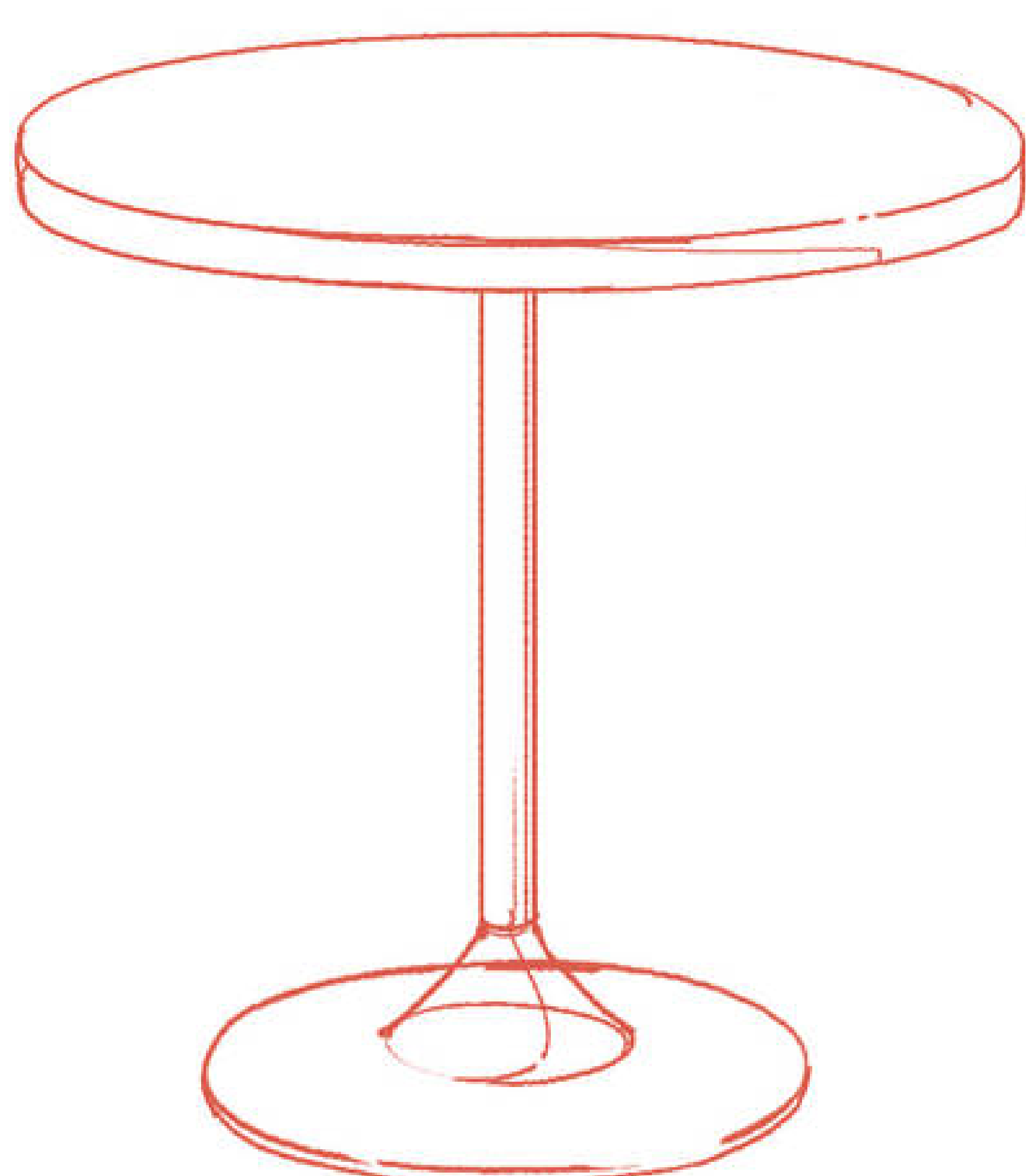
타코작가의 알아두면 좋다!!

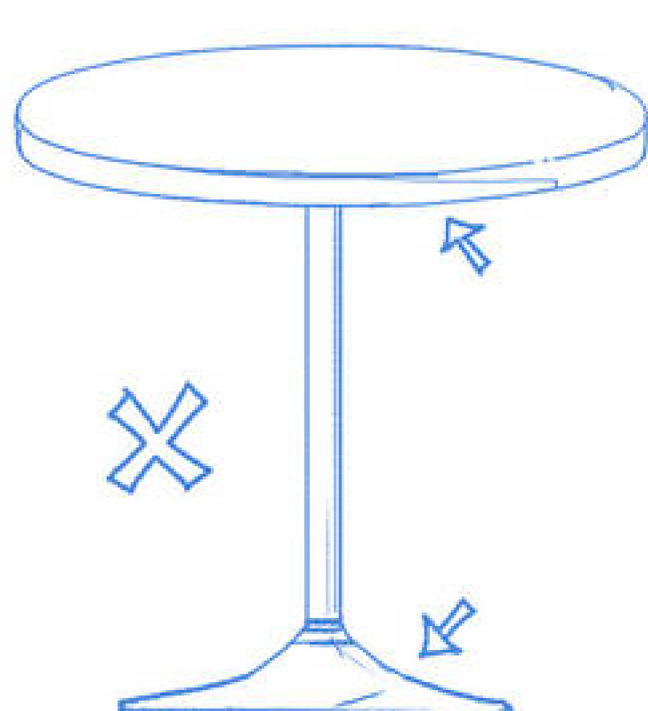




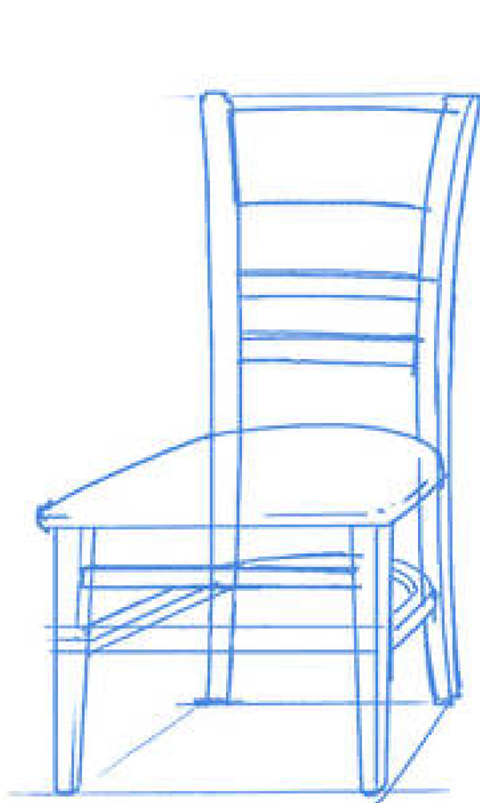
key point

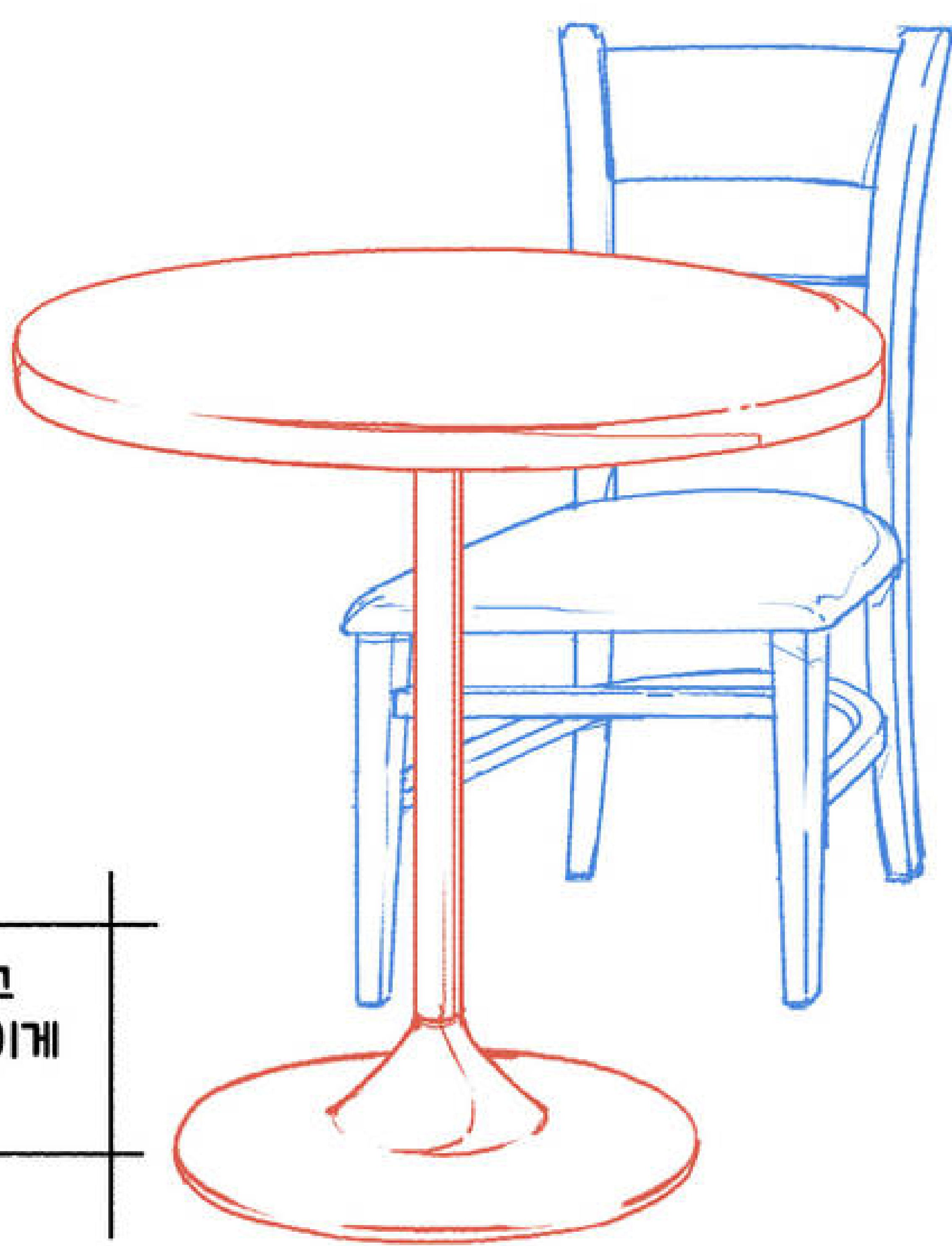
▌Q : 테이블에 앉아 있는 모습이 어려워요



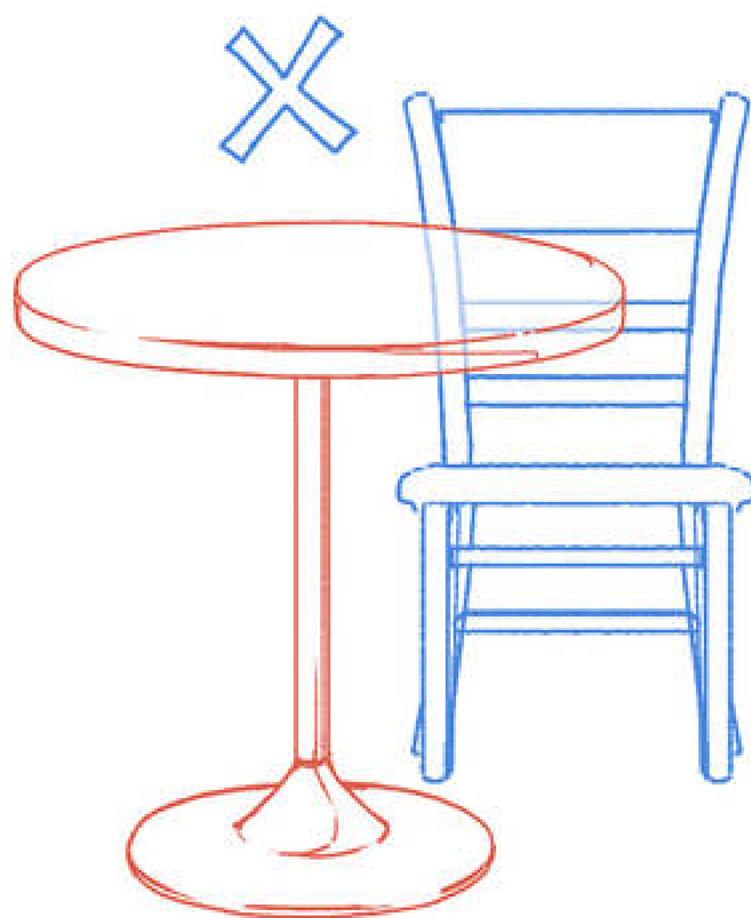


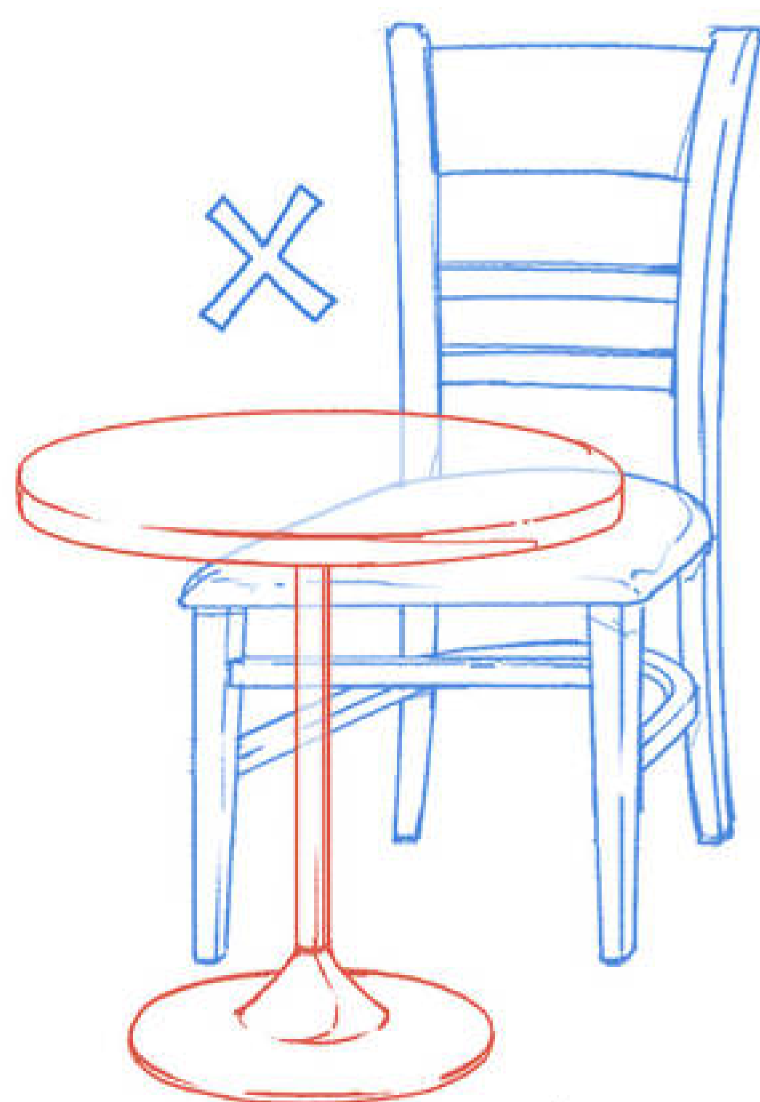
어떤 형태의 테이블을 그릴지 먼저 생각한 후에 자료를 참고하며 그려줍니다
테이블의 각도를 맞춰 그릴 때 윗면과 아랫면의 투시를 일치시켜야 합니다





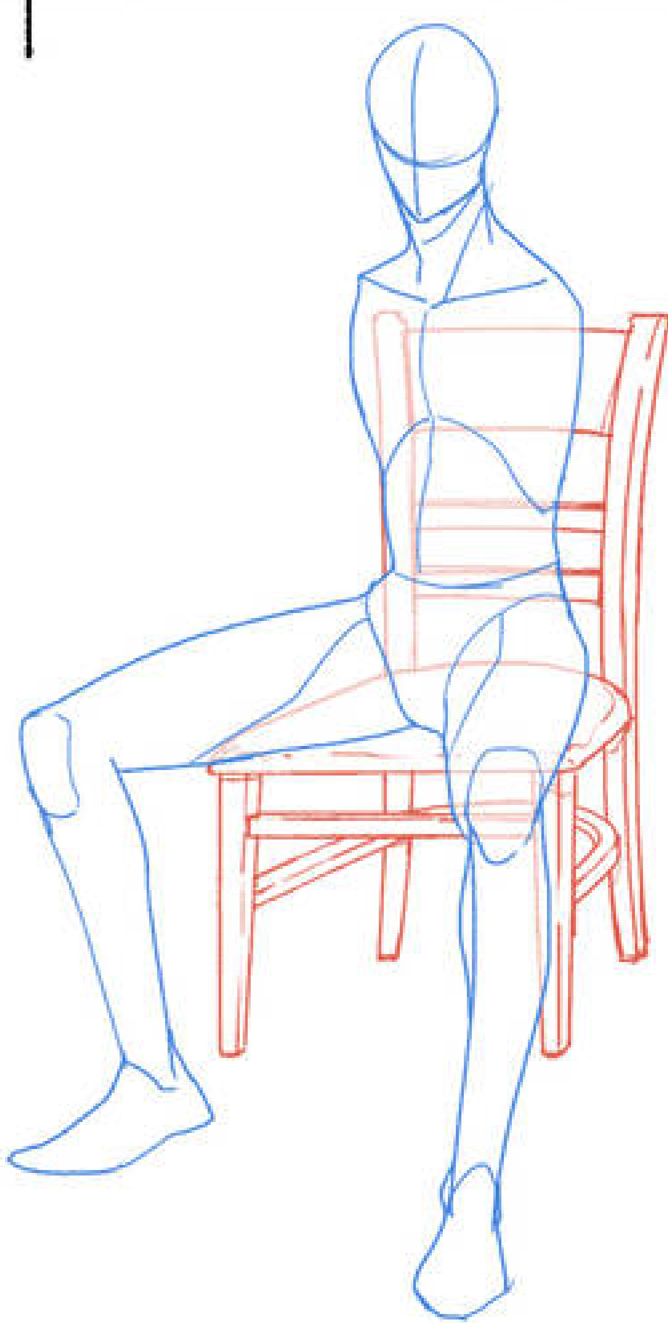
의자 역시 디자인을 정하고
테이블과 같은 각도로 보이게
투시를 맞춰 줘야 합니다

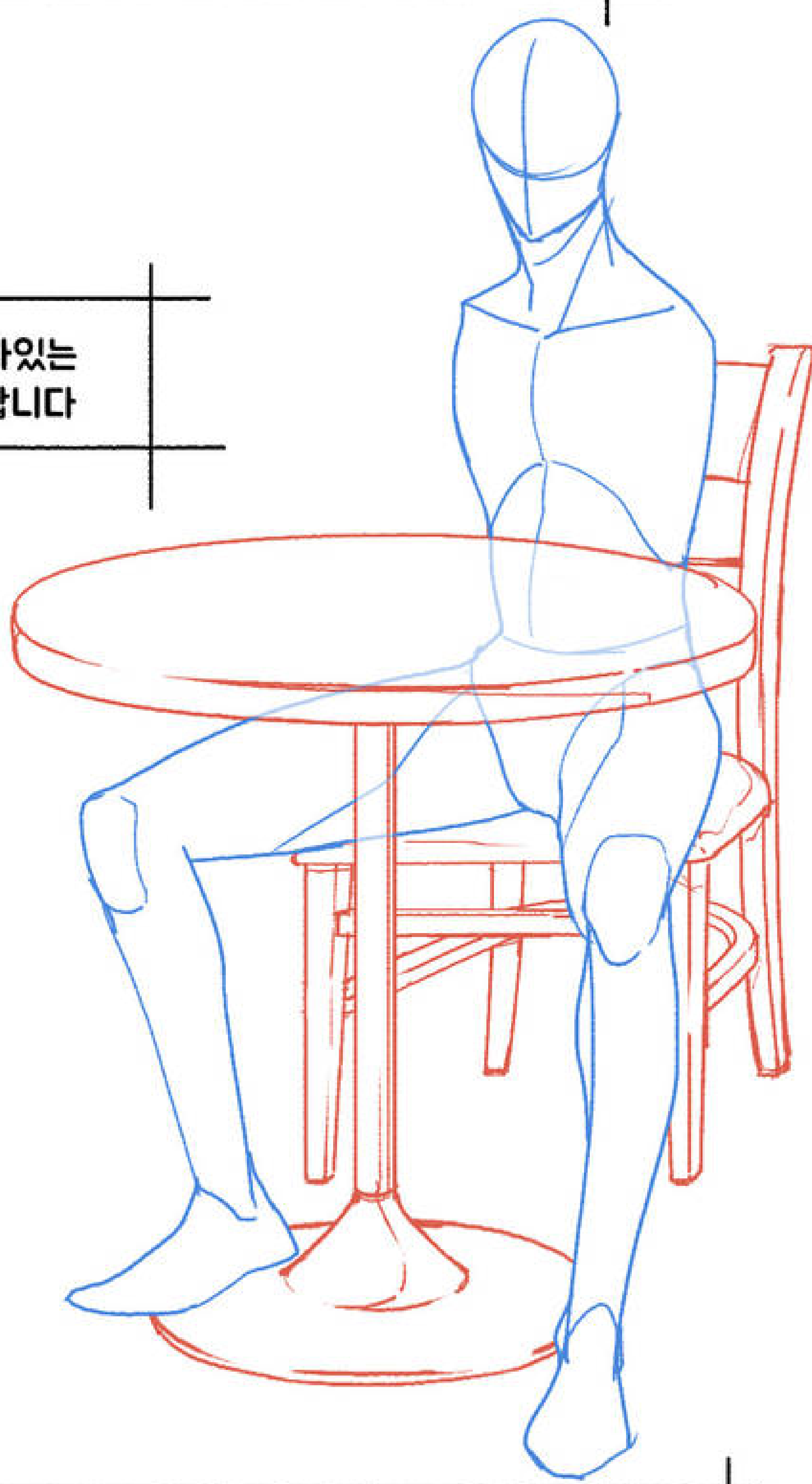




의자 투시가 테이블과 맞지 않거나 의자가
너무 크게 그려질 경우 그림이 틀려 보이게 됩니다

테이블과 의자를 그린 후에 앉아있는
캐릭터를 맞춰 그리는 게 수월합니다



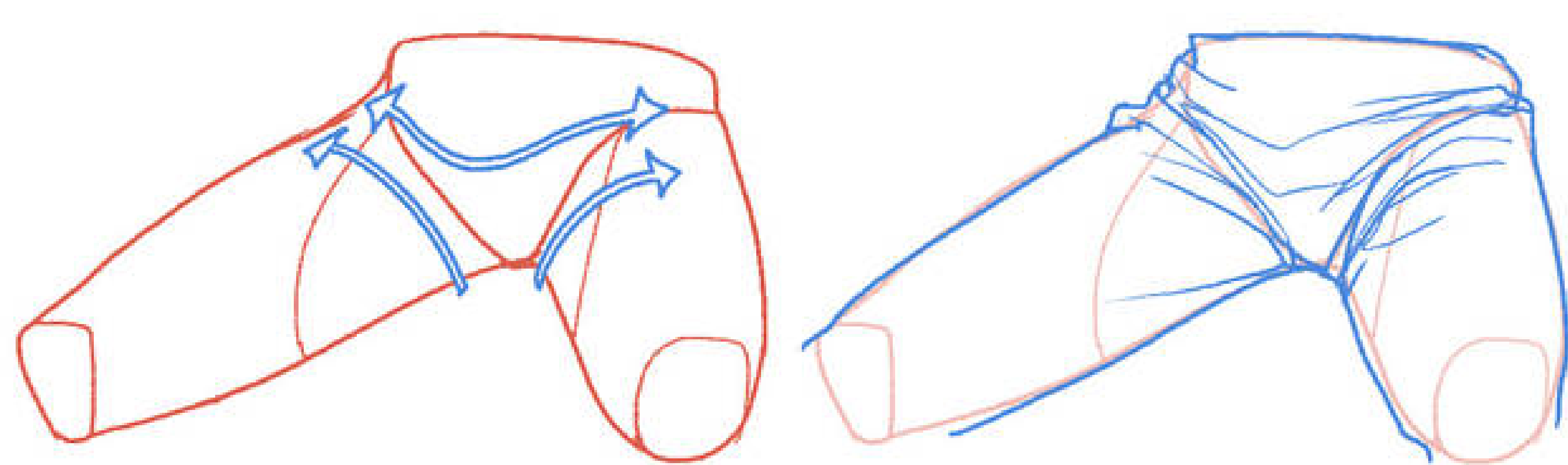


엉덩이 부분을 의자에 붙여 그리고 다리를 꺾어 상체와 하체를 그립니다





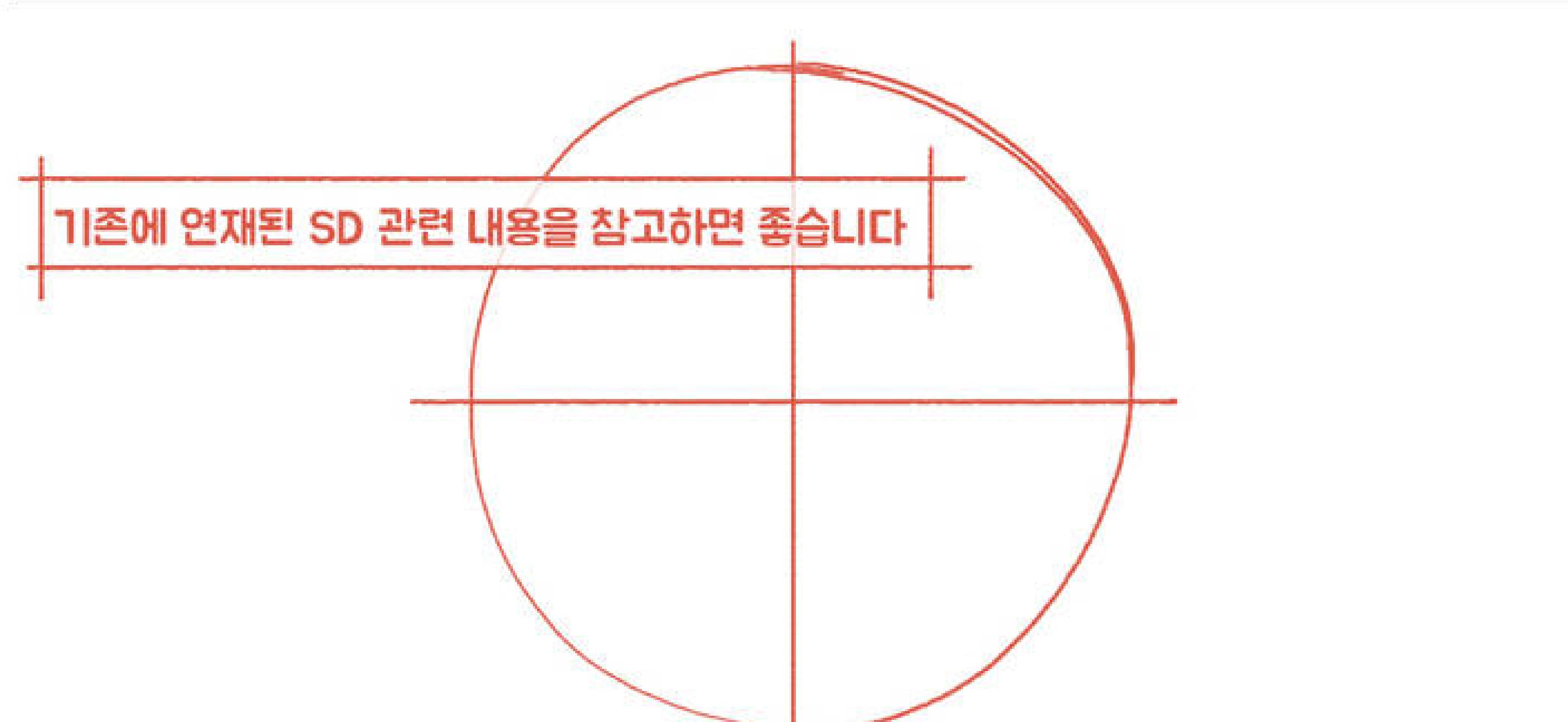
타코작가의 알아두면 좋다!!

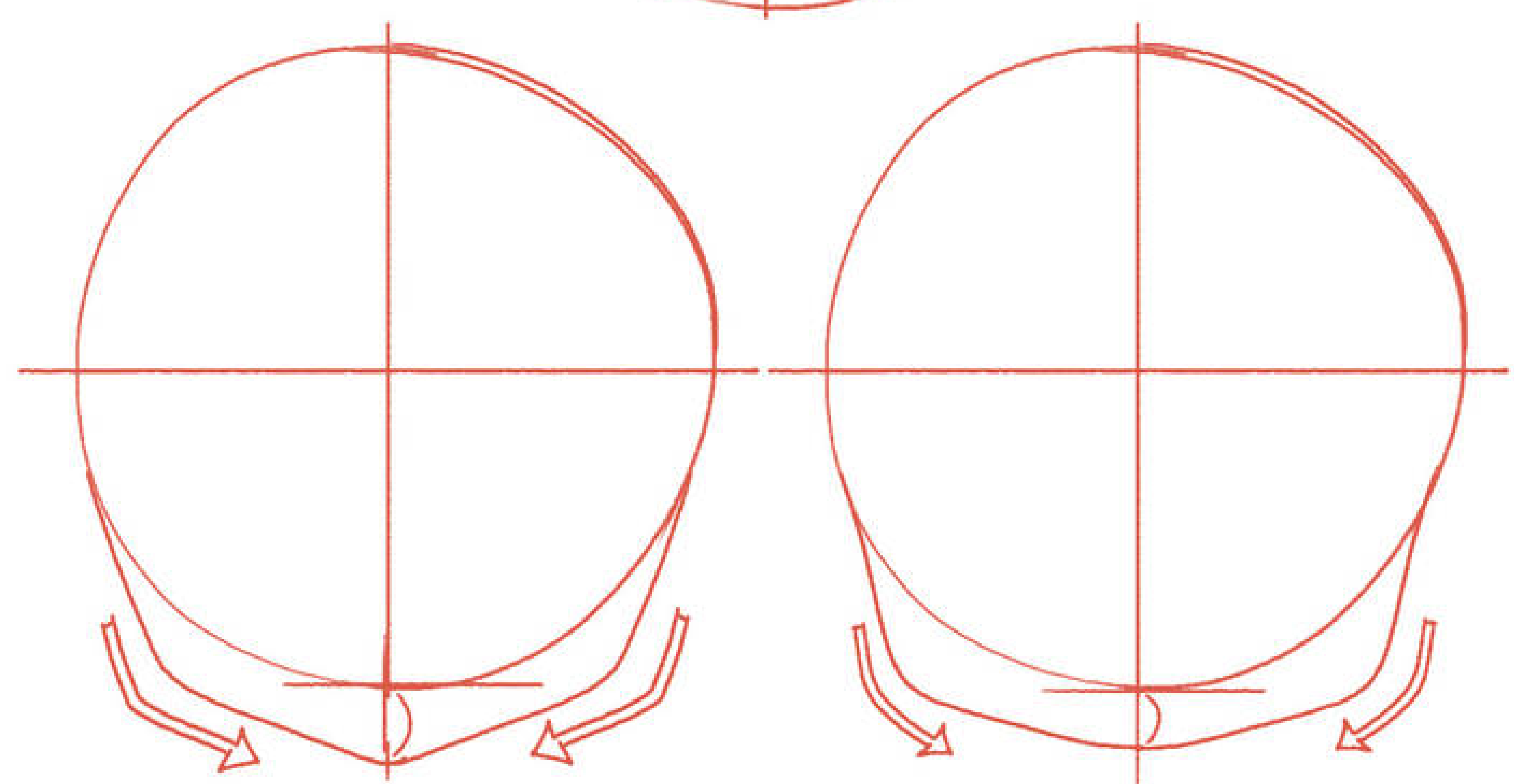




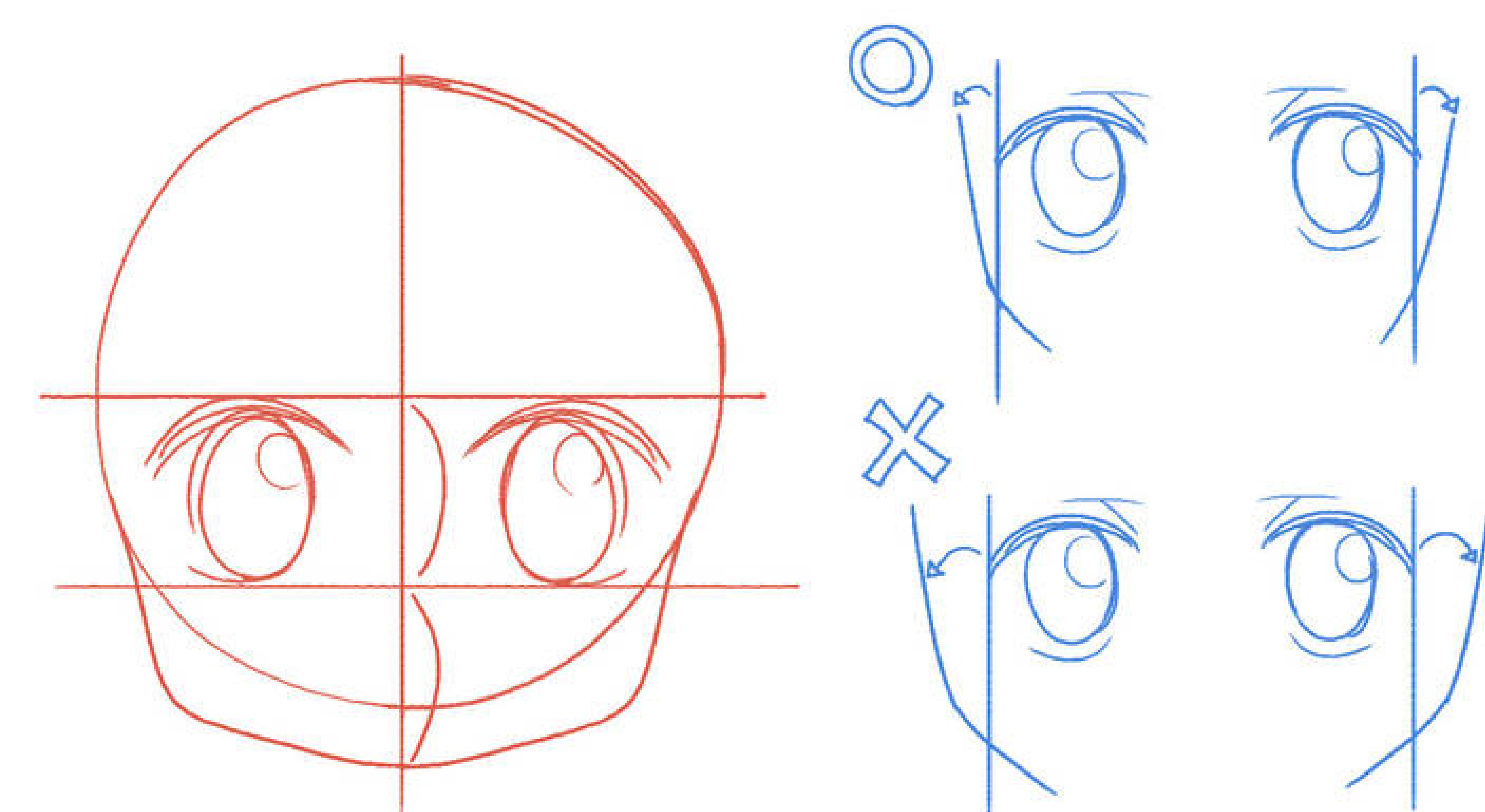
key point

Q : SD 얼굴 비율 맞추는 법 자세히 알려주세요

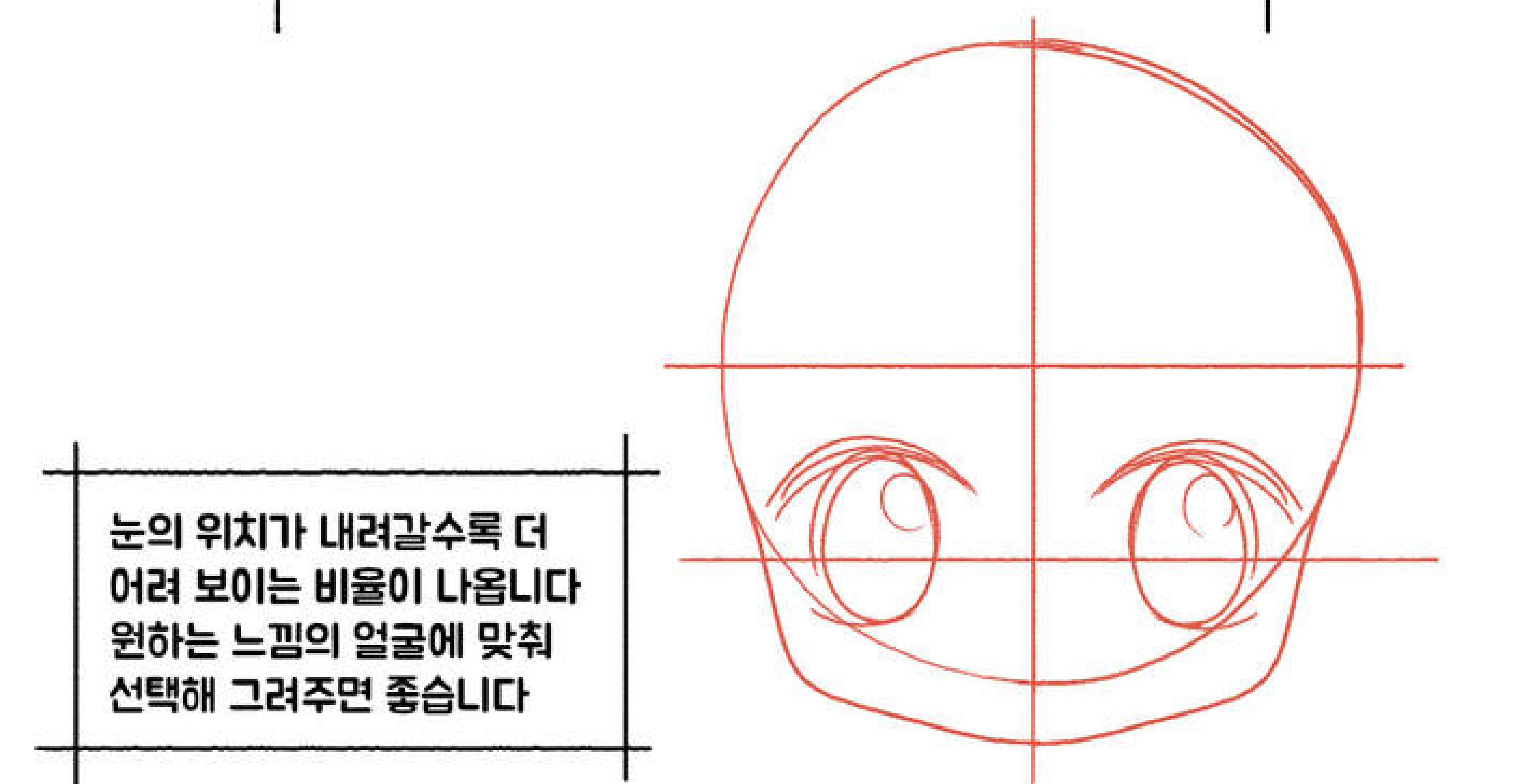


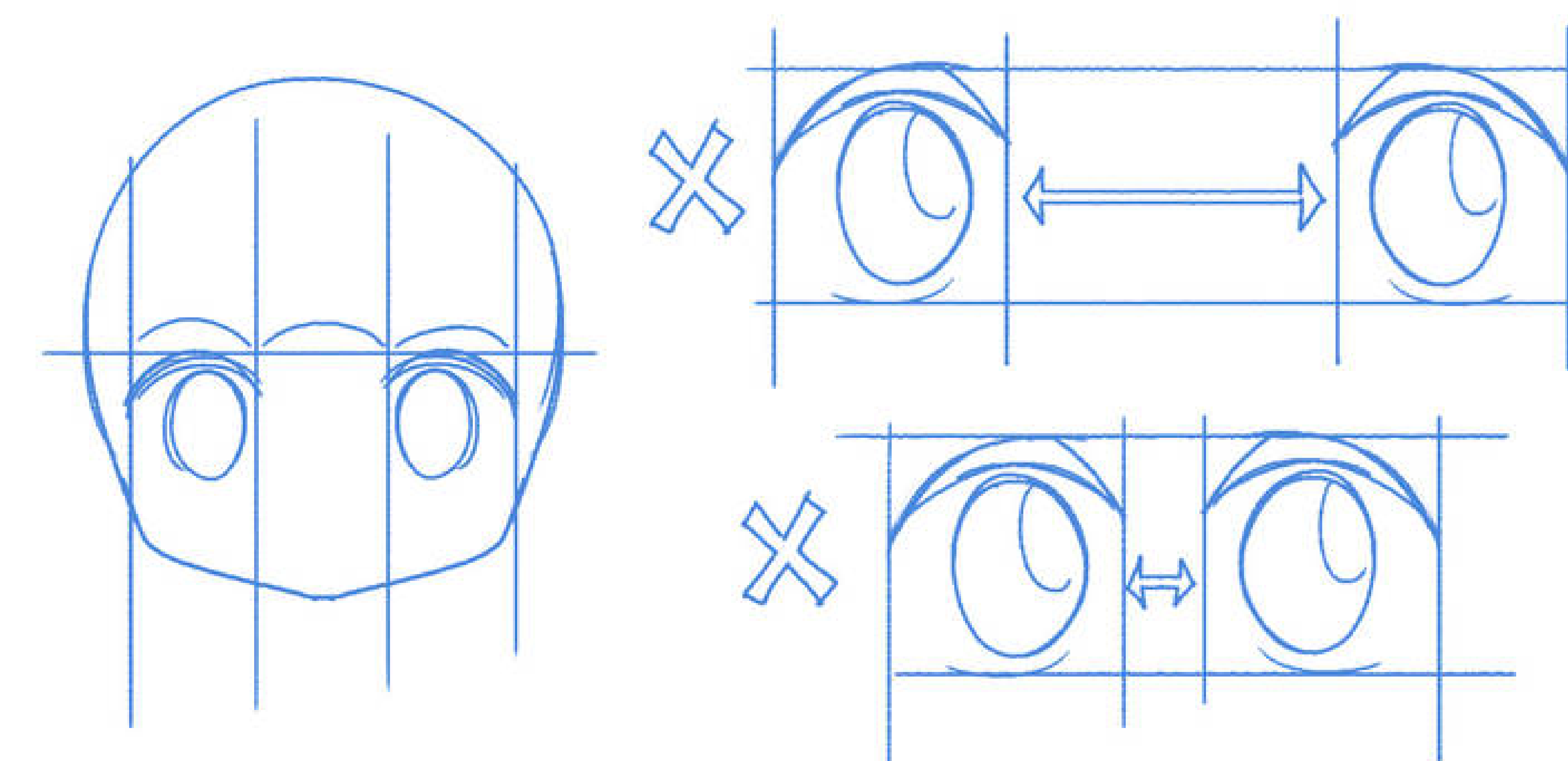


원을 그린 후 턱 라인을 만들어 줍니다
턱 라인은 원보다 조금 더 밑에 위치하며
꺾이는 곡선 정도에 따라 얼굴형 느낌이 달라
보이게 되니 선택해서 그리도록 합니다

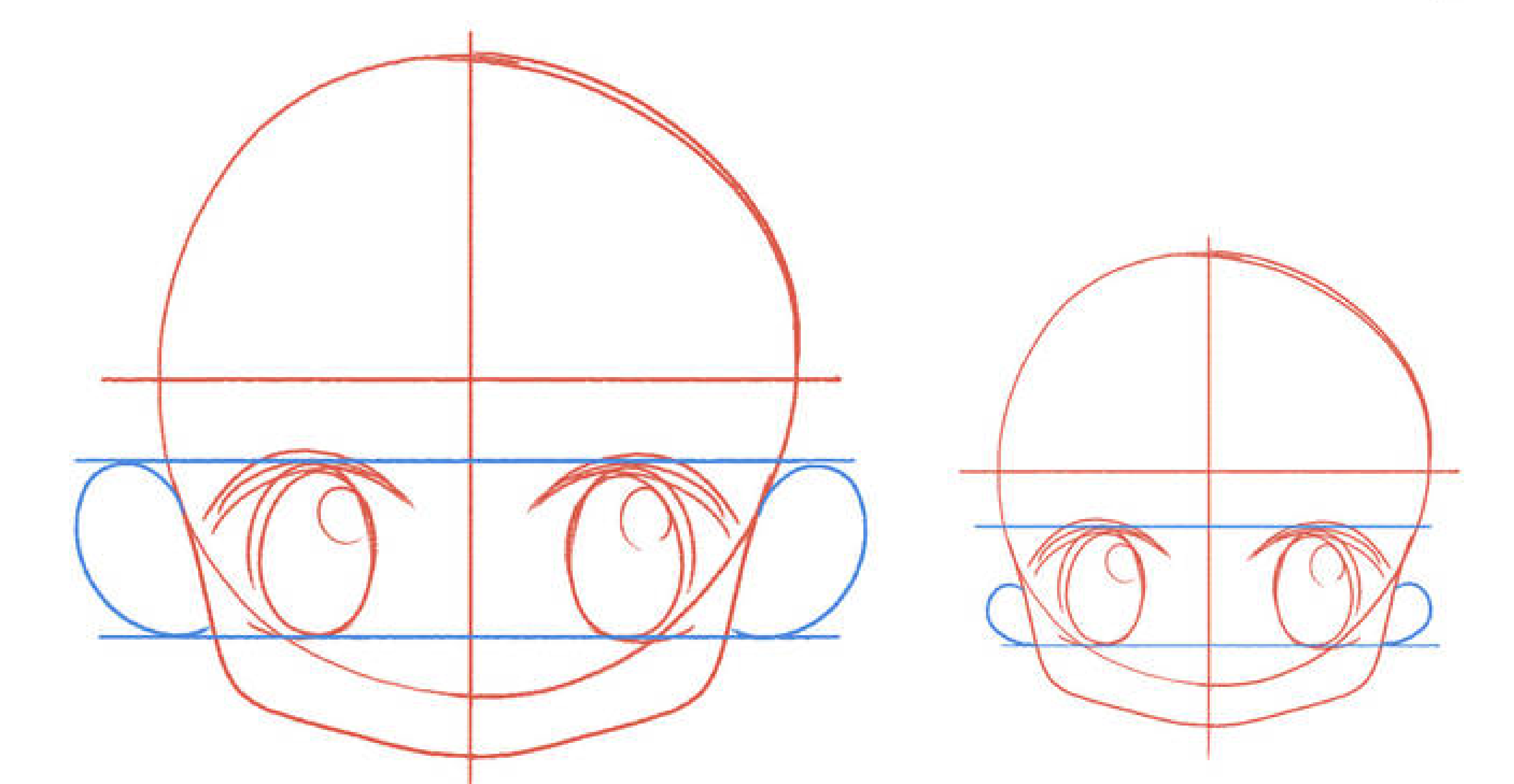


십자선을 기준으로 2등분 해서 눈의 크기를 맞춰 그리고
눈 양옆의 면적을 너무 넓지 않게 만들어 줘야 합니다

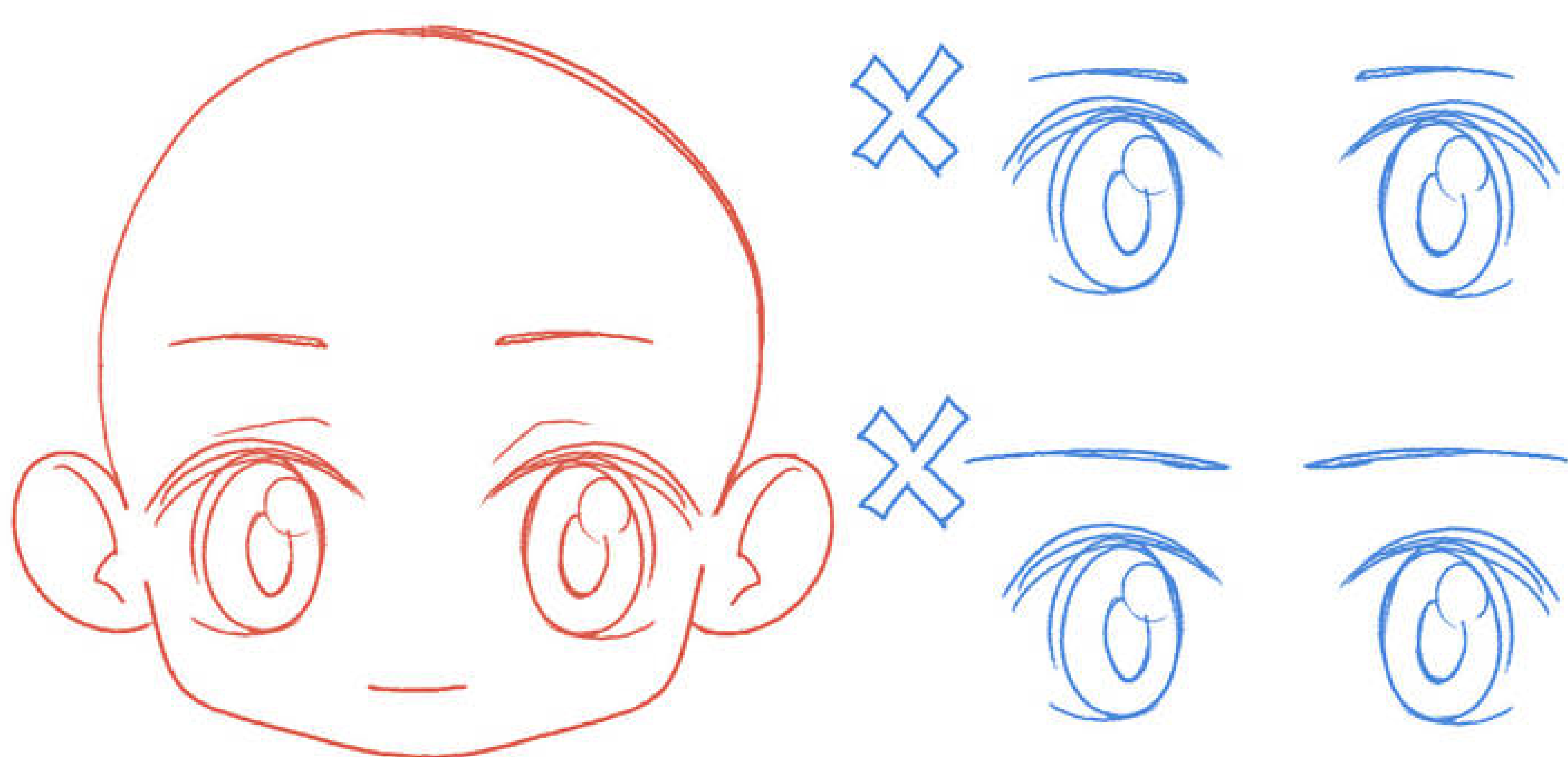




눈 사이의 미간 넓이가 눈 하나 크기 정도 넓이로 생각해 띄워주면 됩니다



귀의 크기는 눈과 맞춰줘도 되며 더 작아도 상관없습니다



눈썹은 눈하고 거리를 두고 그려줘야 안정감이 있고 좋습니다
너무 붙거나 눈썹이 길어지지 않도록 유의하며 그립니다

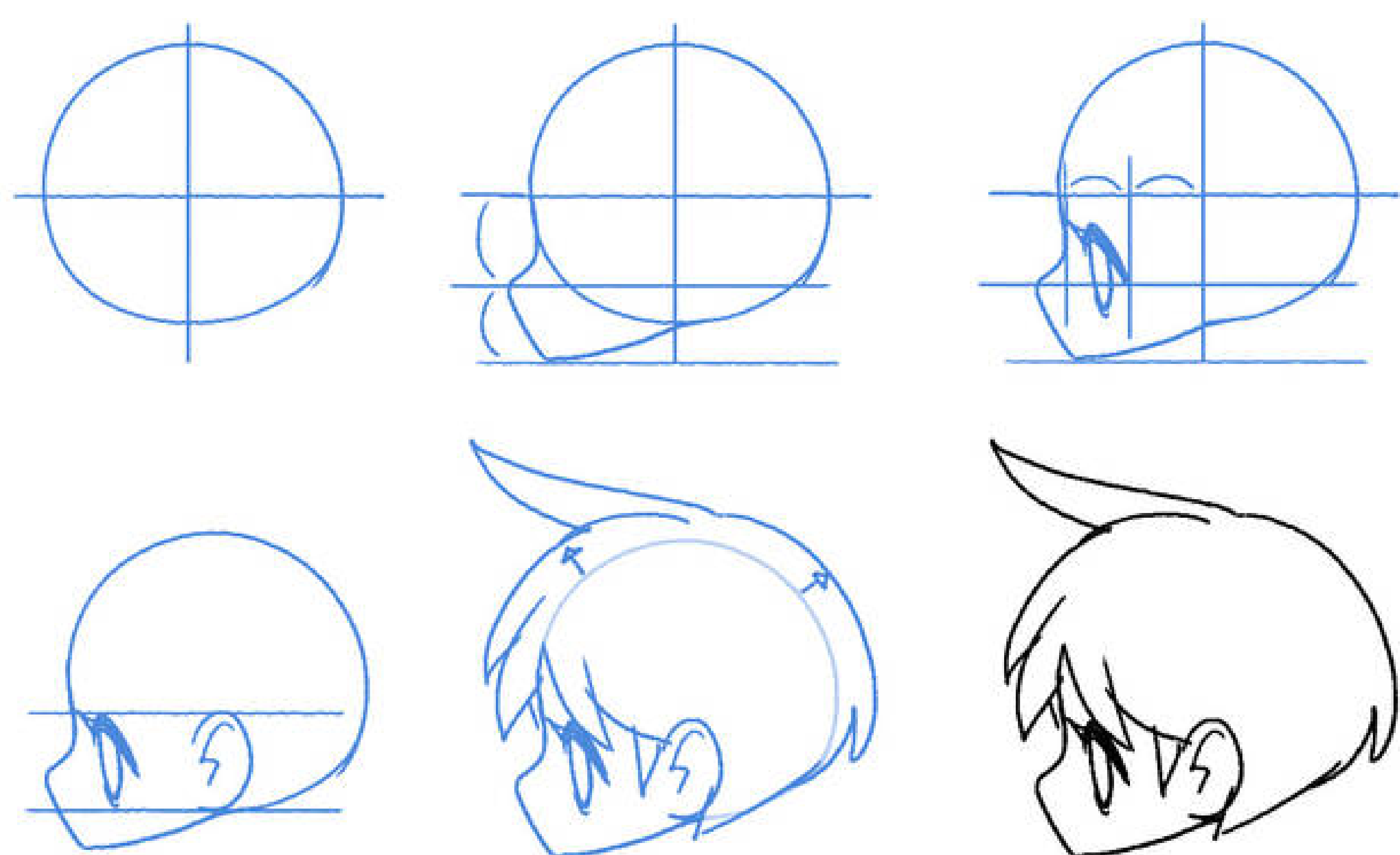


머리카락은 투박하고 덩어리감이 있게 만들어 주고
두상과 거리를 둘수록 볼륨감이 생기게 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

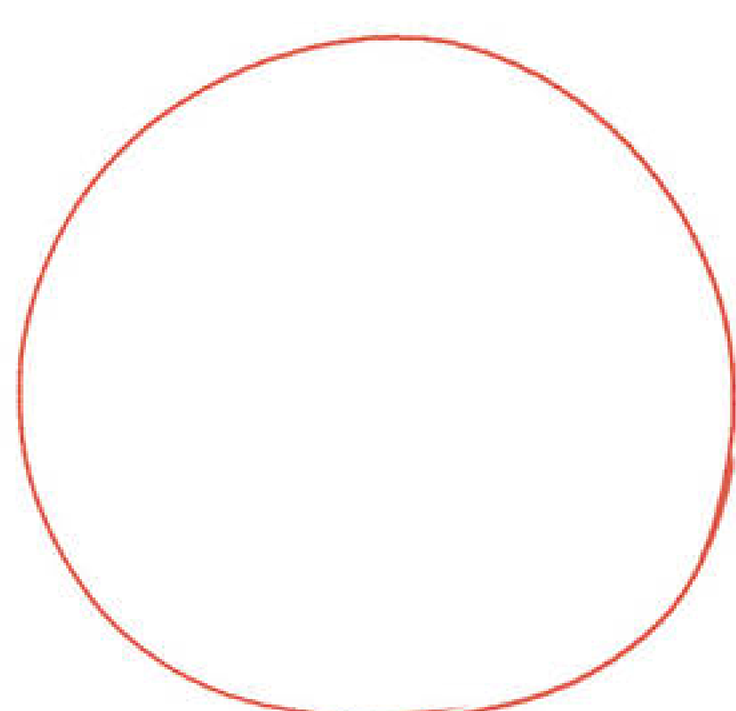


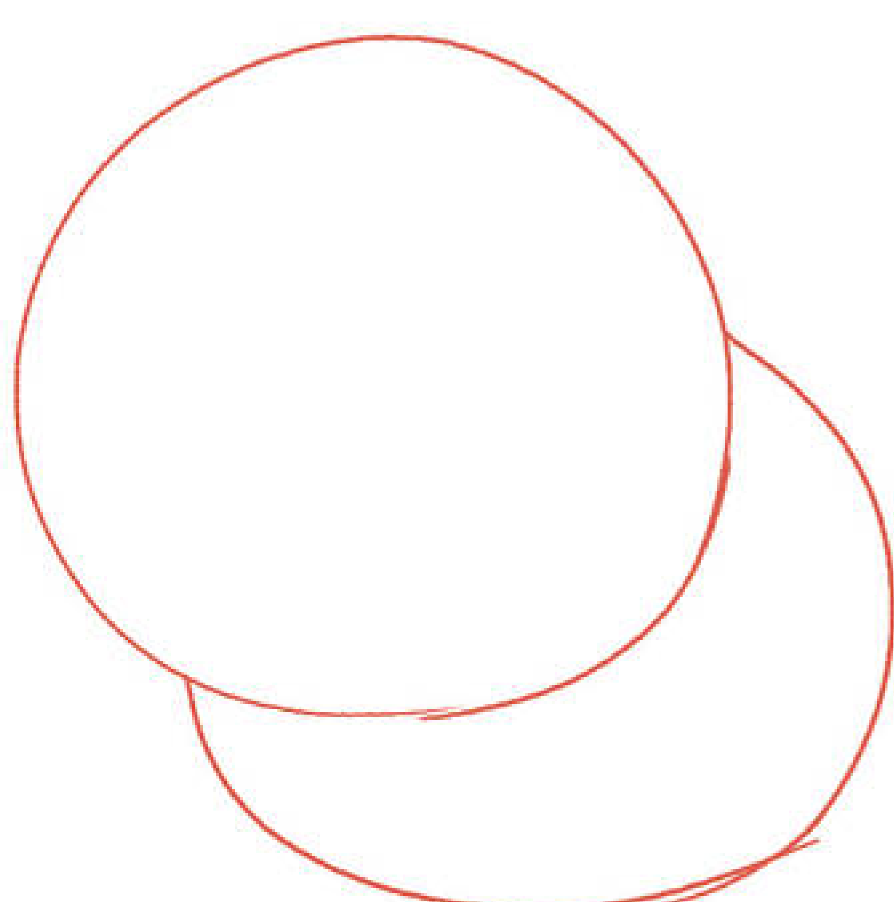
옆모습의 얼굴 역시 위와 같은 방식으로
계산을 하면서 그리다 보면 어색한 형태를
줄여가며 얼굴을 맞춰 그릴 수 있습니다



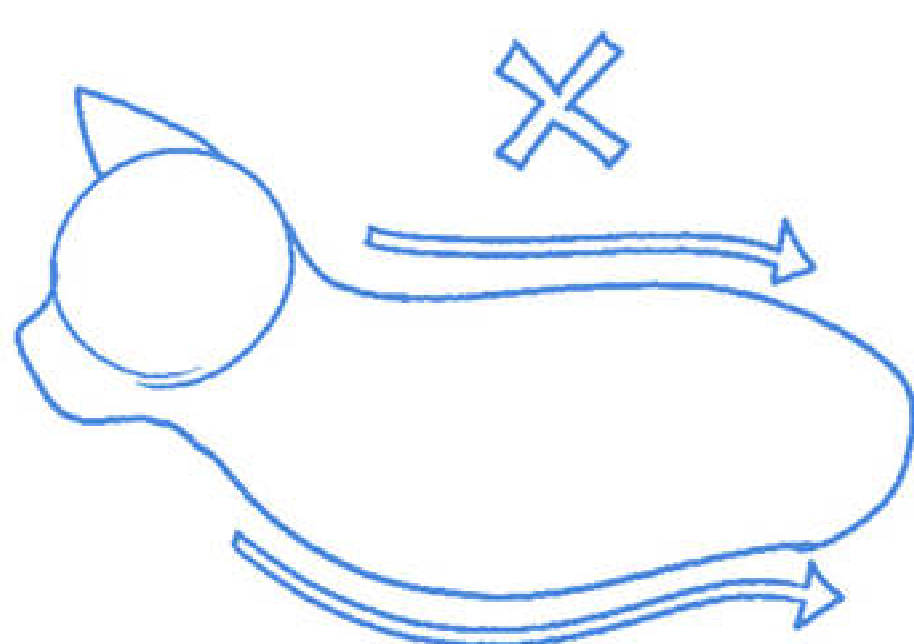
key point

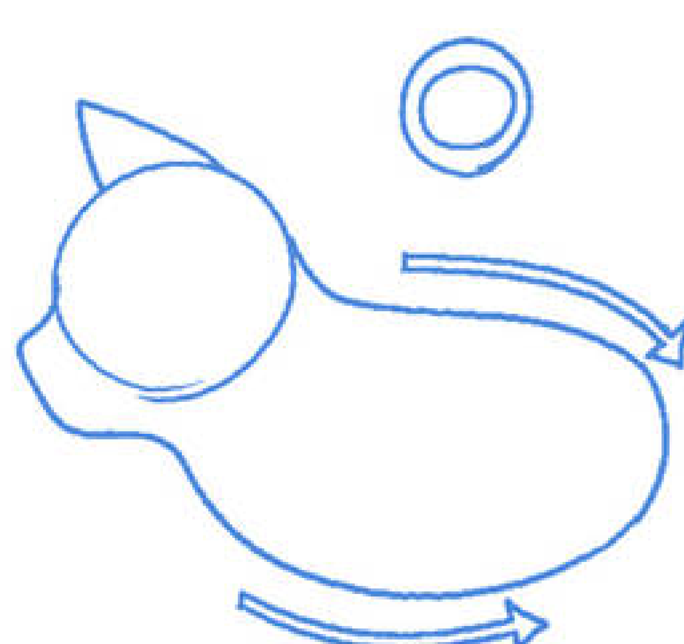
Q : 동물 SD는 어떻게 그려야 하나요



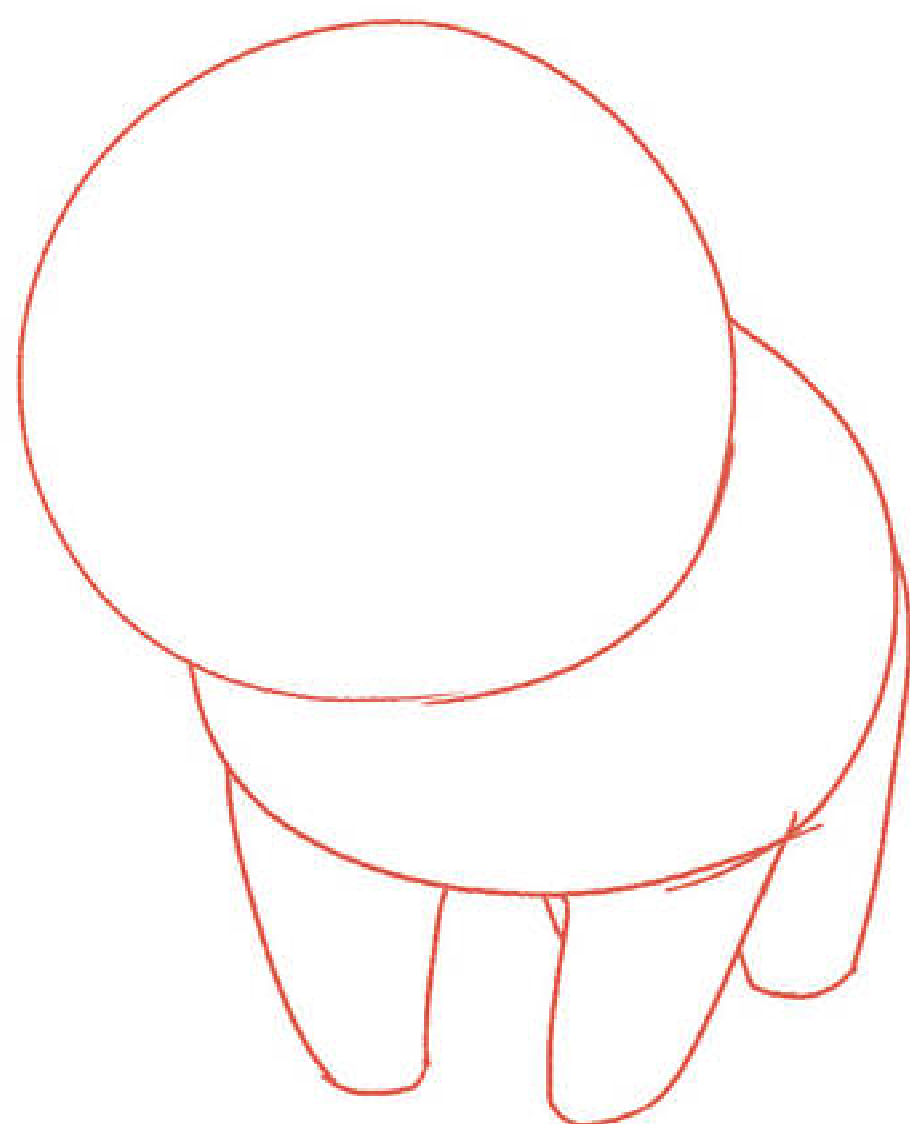


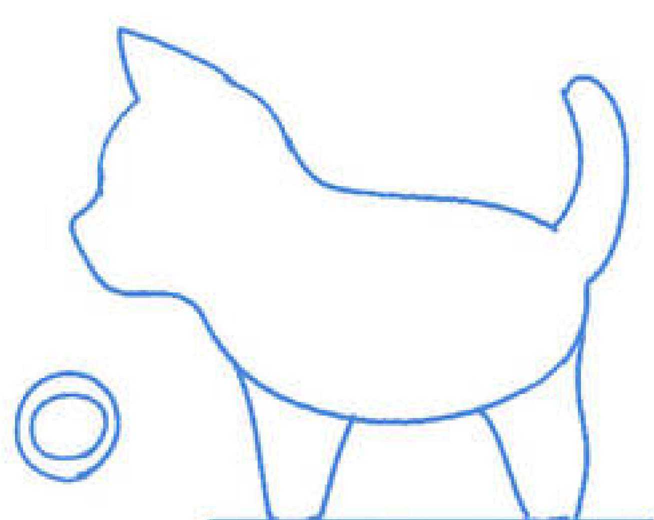
얼굴과 몸을 기본 도형으로 단순하게 그려줍니다

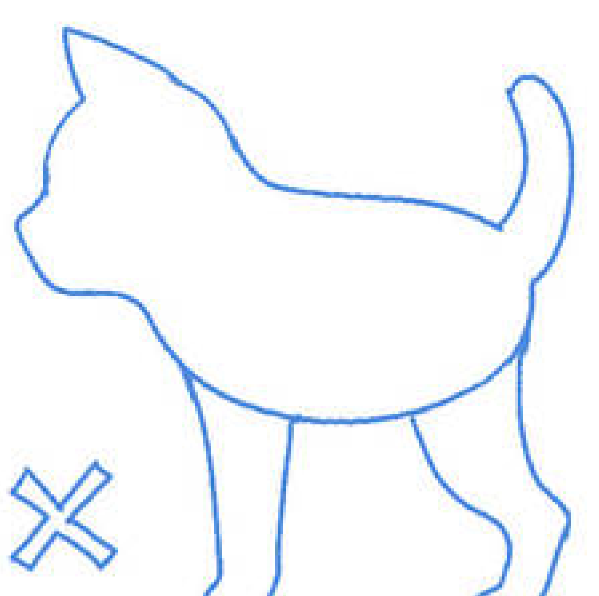




기존 형태에서 벗어나 단순한 실루엣 흐름으로 형태를 만들면 좋습니다

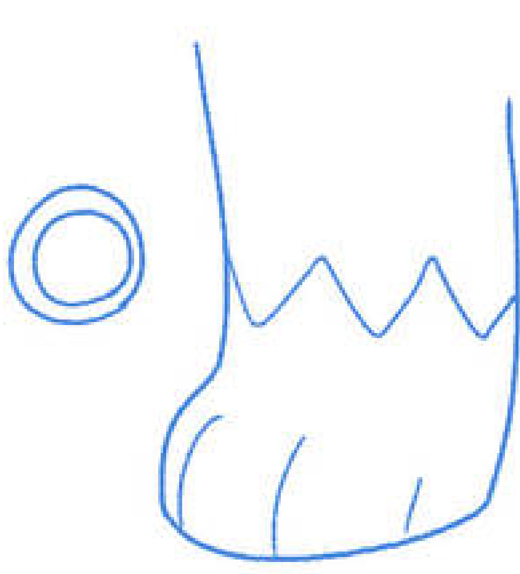


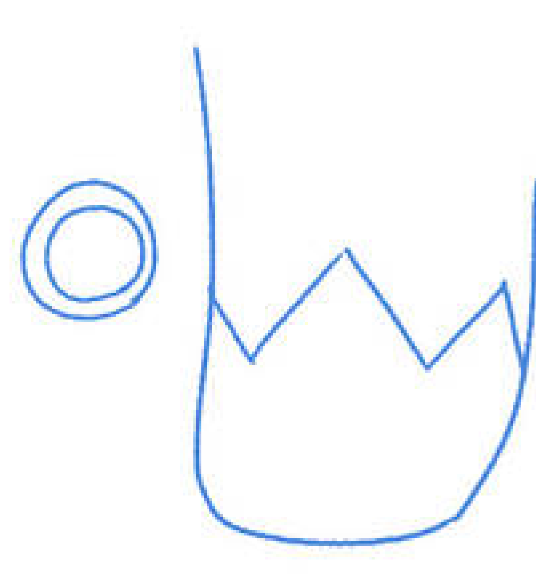




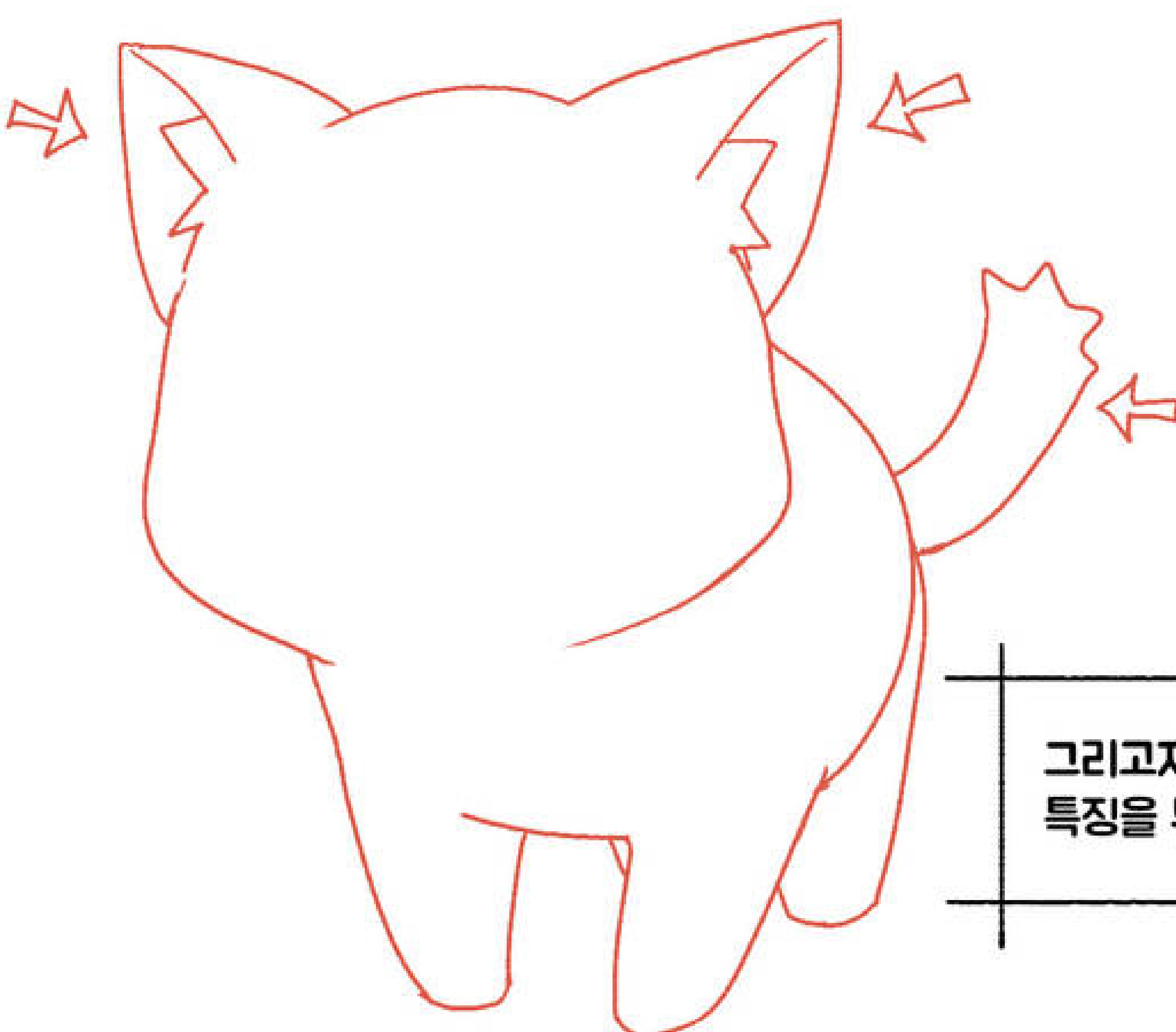
다리 역시 관절 없이 단순화한 짧고 도톰한 느낌으로 그려줍니다



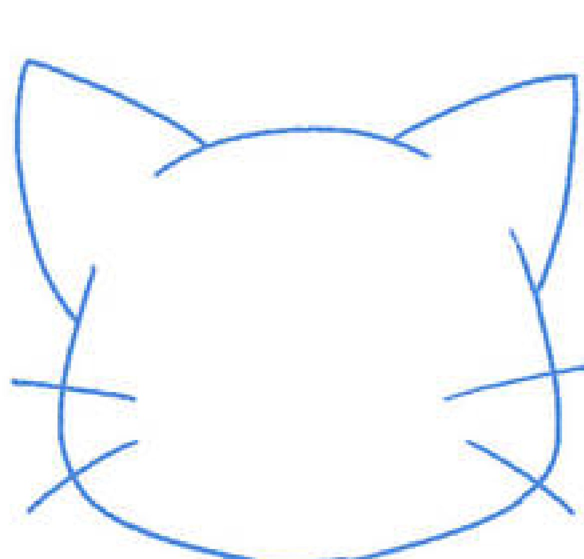


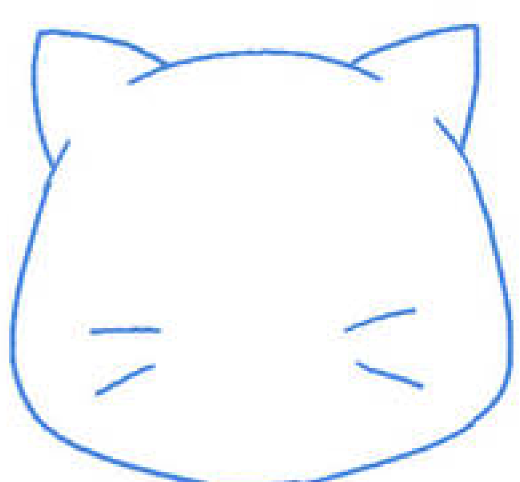


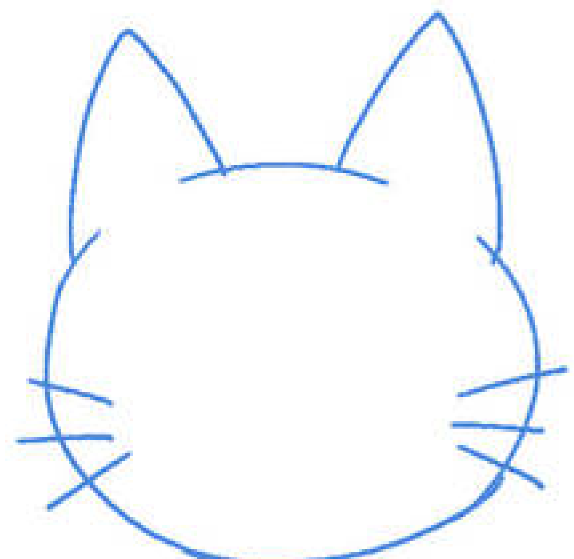
디테일한 표현은 오히려 SD의 전체 흐름을 방해하게 됩니다



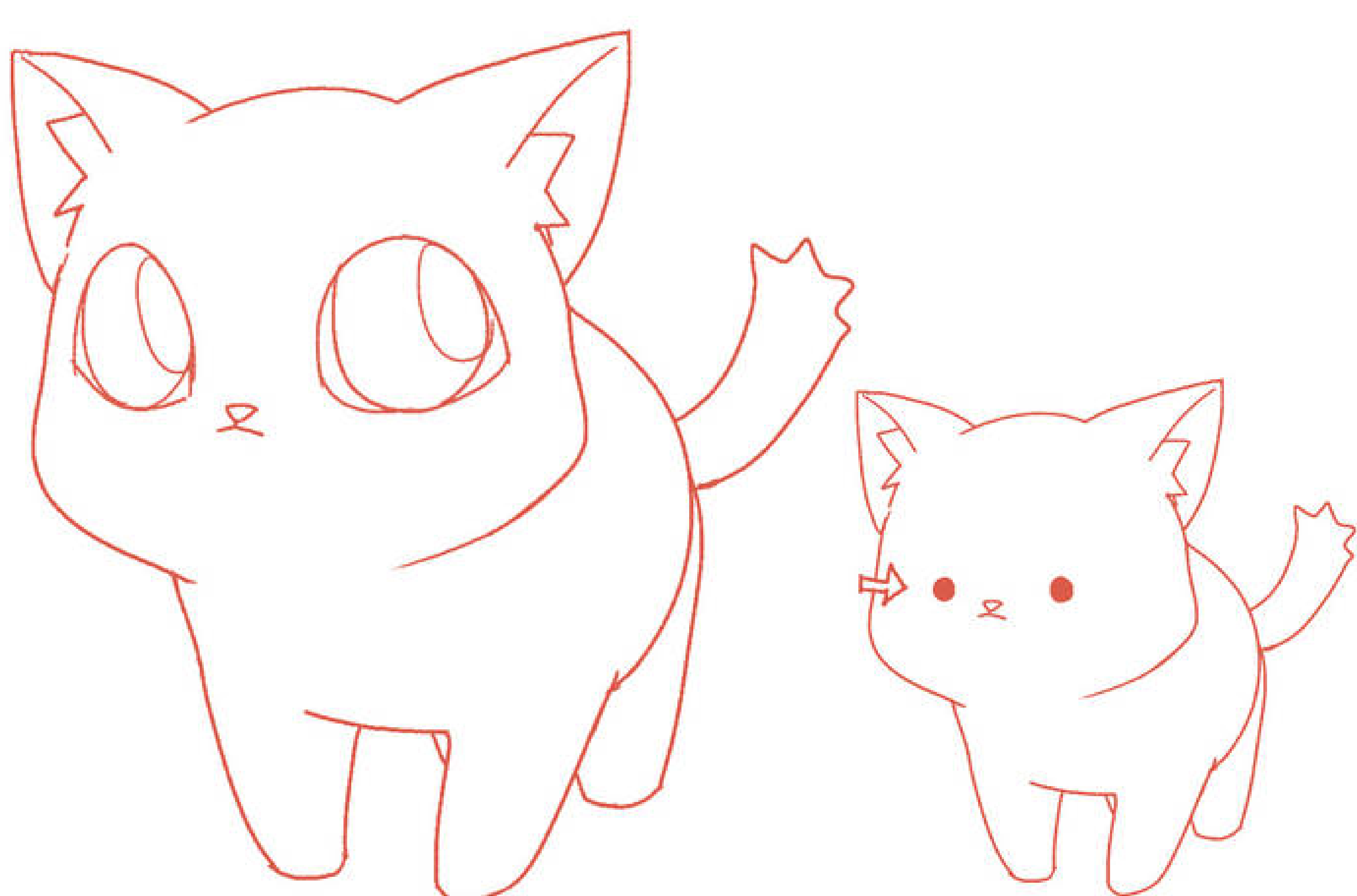
그리고자 하는 동물의
특징을 부각시키면 좋습니다







어떤 요소를 부각시키거나 줄일 건지 생각하며 그려야 합니다



눈 역시 원하는 유형으로 그려보고 마음에 드는 스타일로 표현합니다

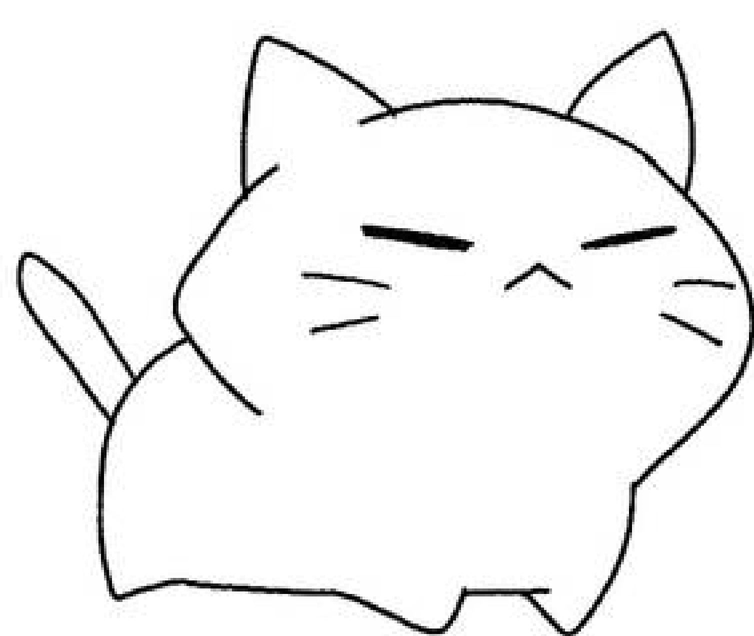


동물 몸에 무늬가 있을 경우 보이는 형태감을 고려해 무늬를 그려야 합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



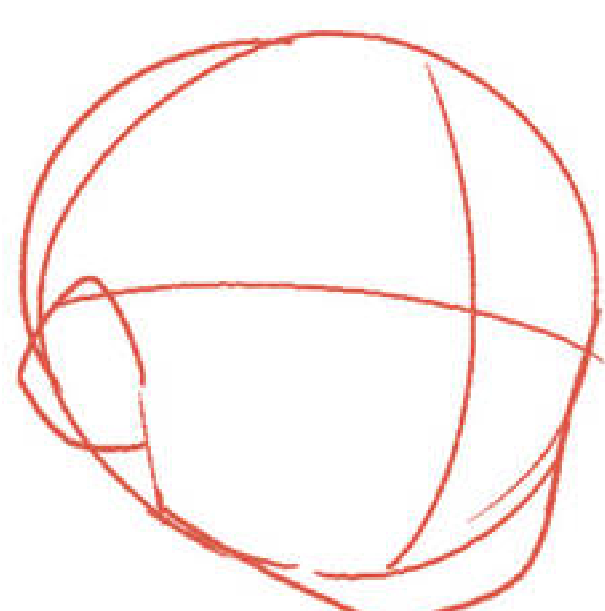


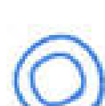
형태를 많이 단순화하더라도 동물이 가진 요소와 특징을 살려주면 충분히 표현하려는 동물로 보일 수 있습니다

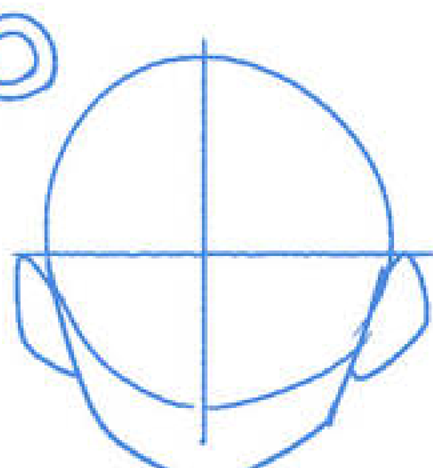


key point

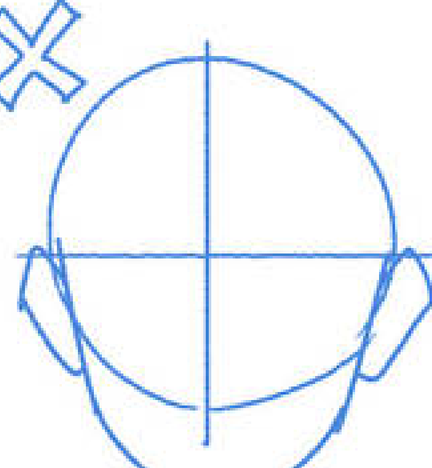
Q : 캐주얼 스타일 5등신 캐릭터를 그려주세요





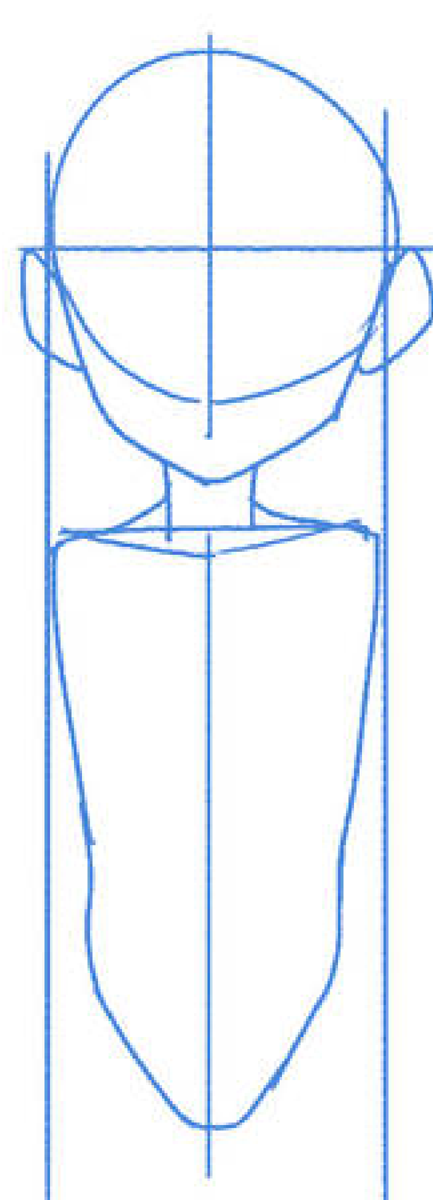


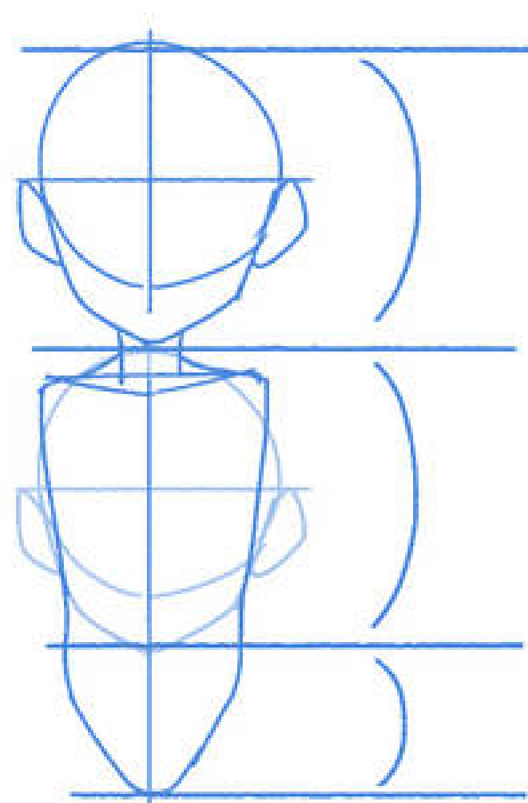




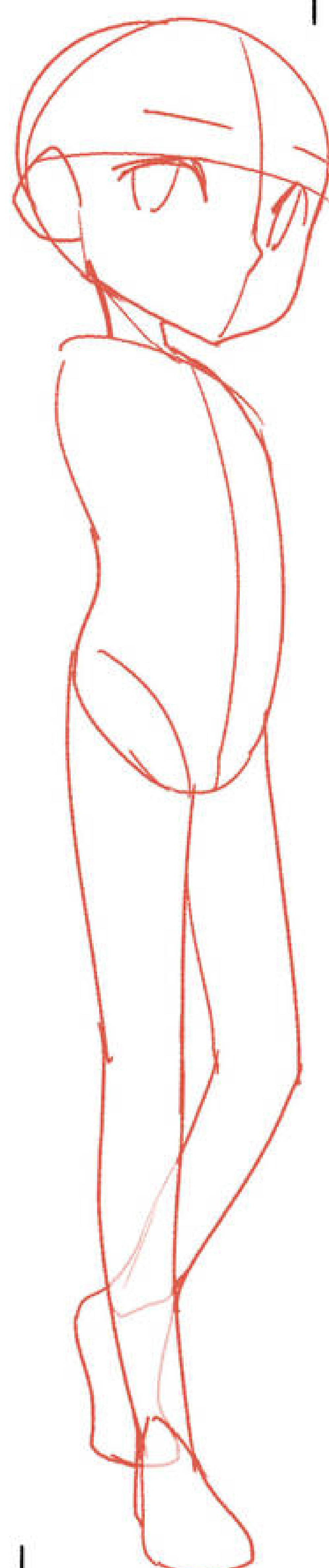
캐주얼 캐릭터로 보이기 위해 얼굴형은 아기자기한 형태로 그려줍니다

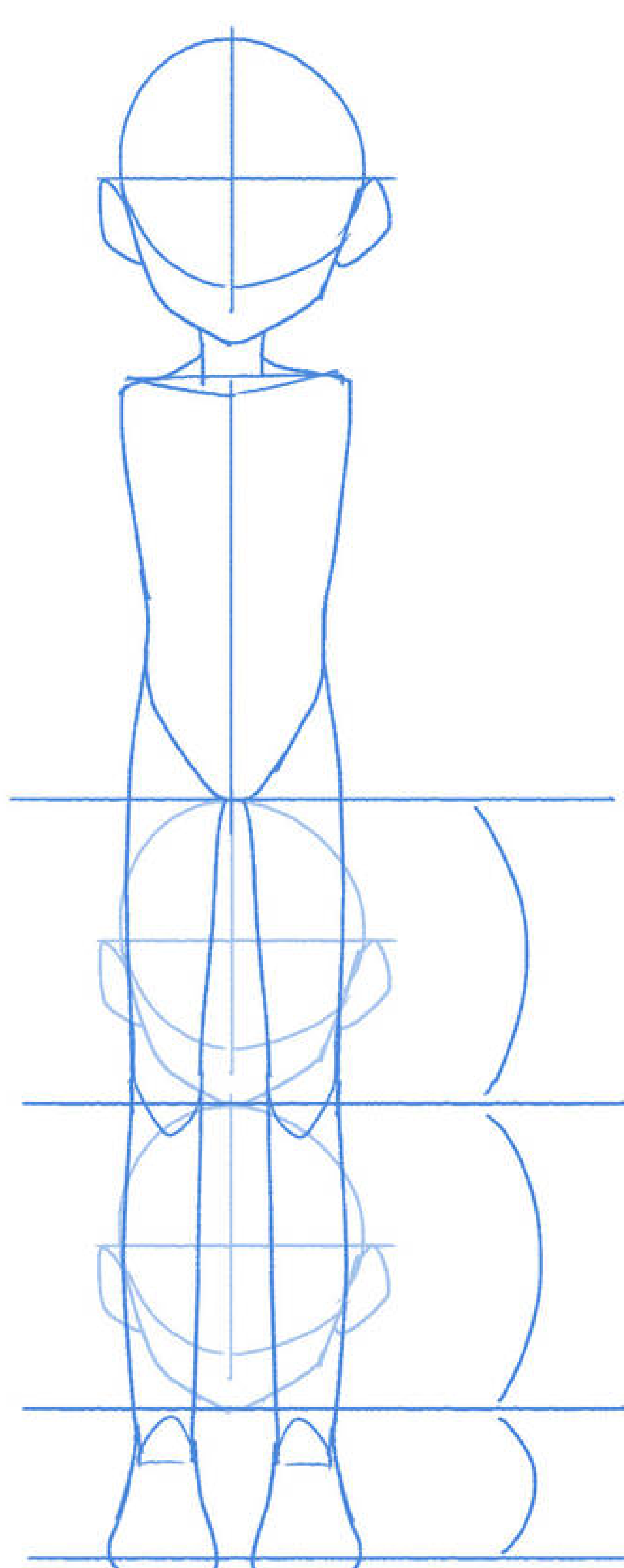




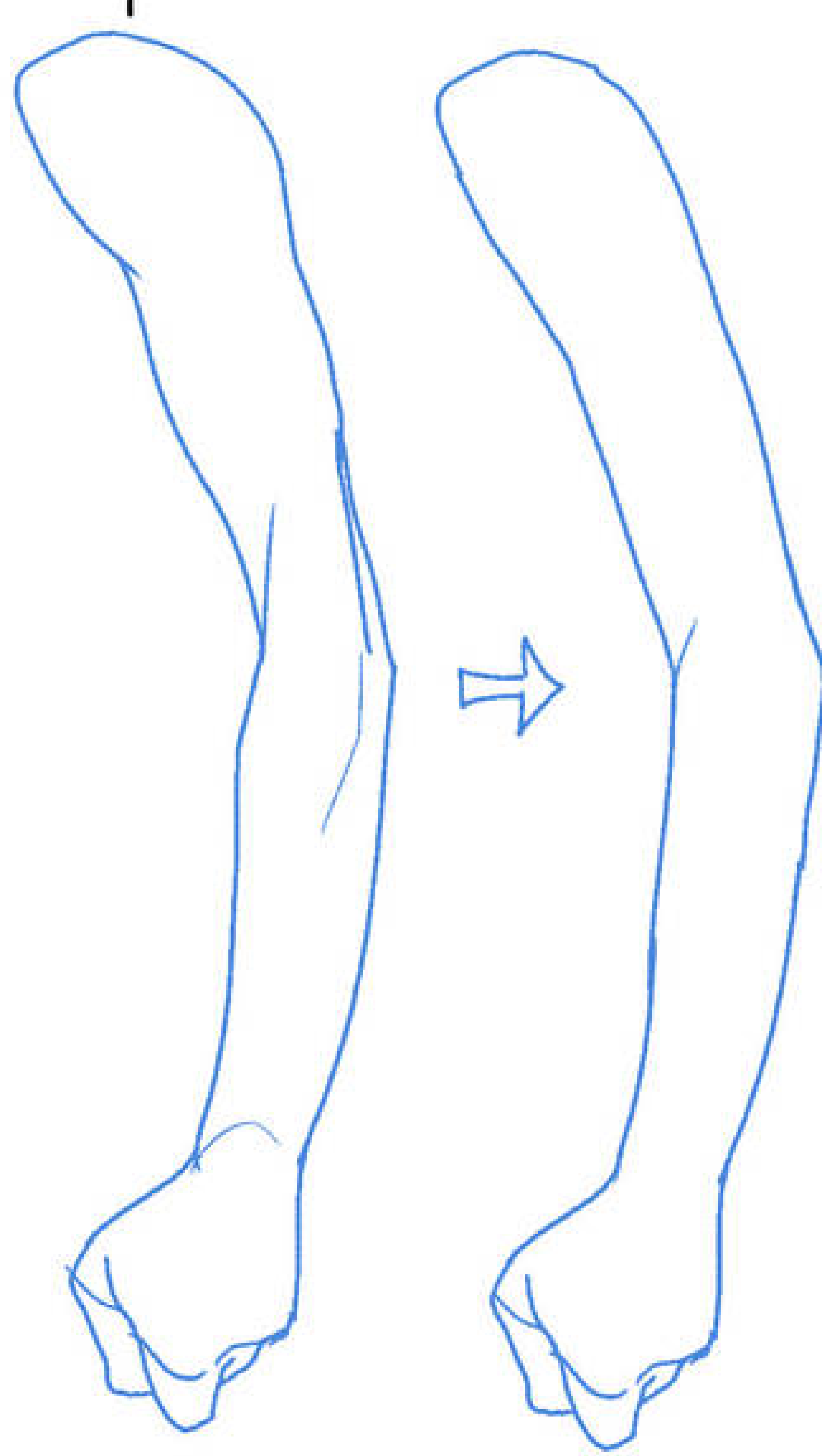


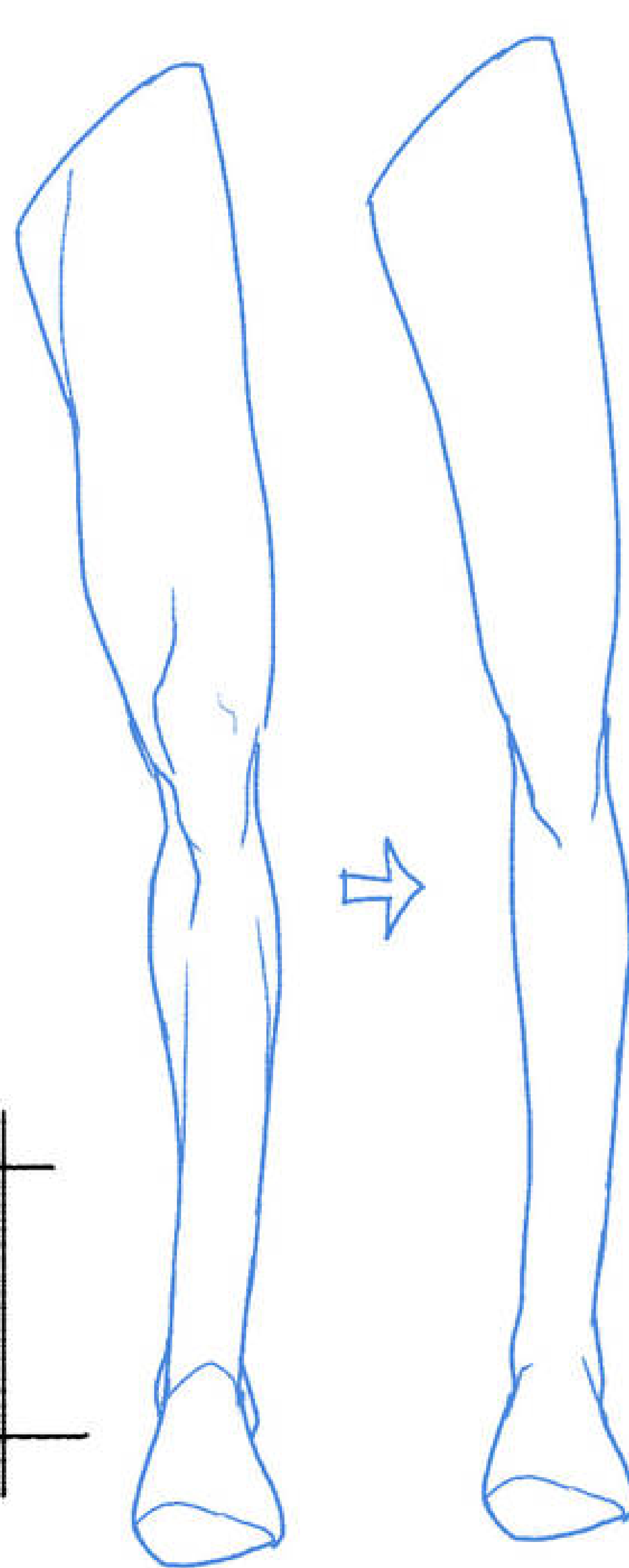
몸의 경우 얼굴보다 조금 작게 그려주고
가랑이까지의 길이를 얼굴의 2.5 길이로 잡아줍니다



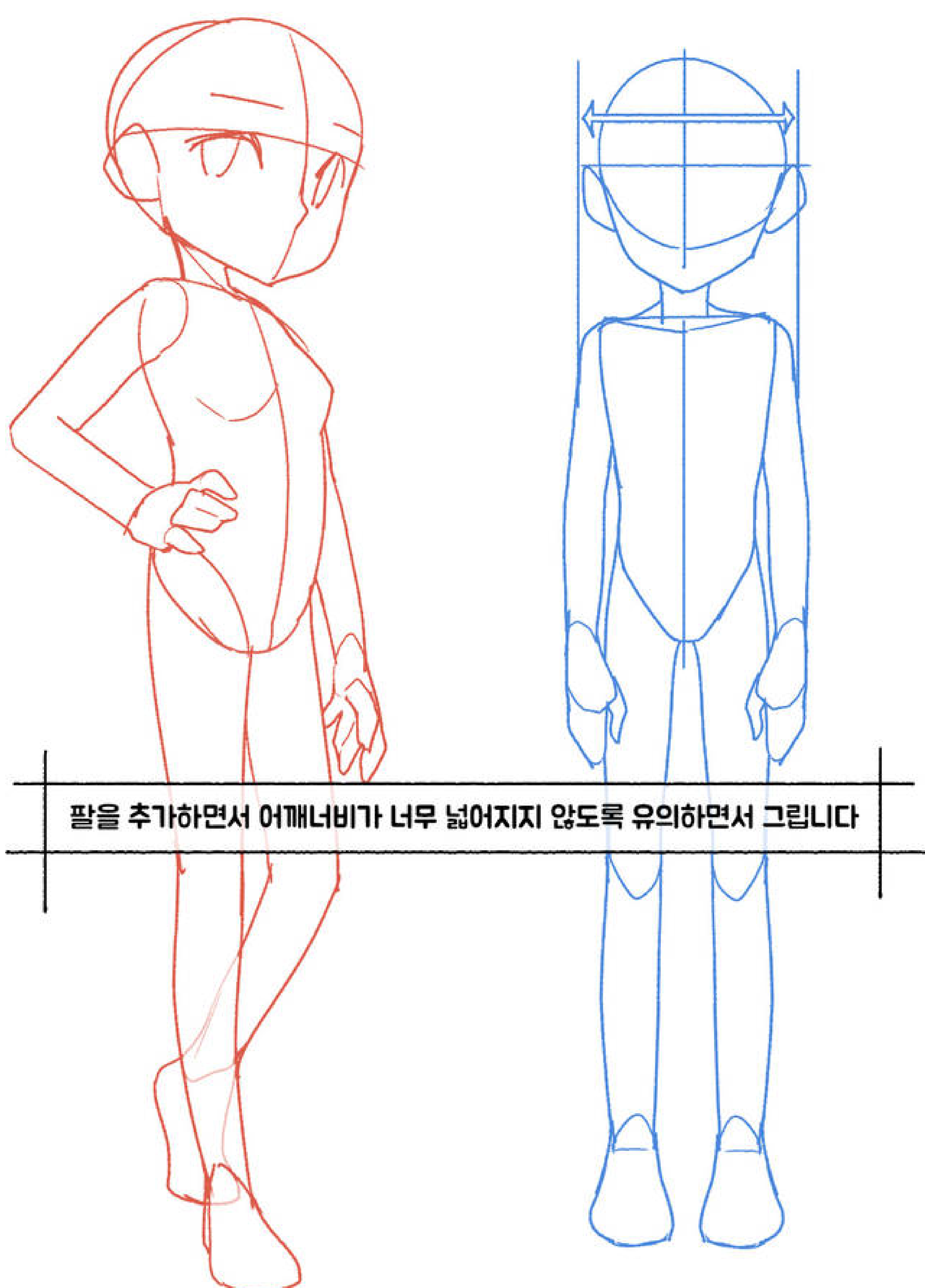


다리를 얼굴의 2.5 비율 길이로 맞춰 5등신 전체 길이를 맞춰줍니다



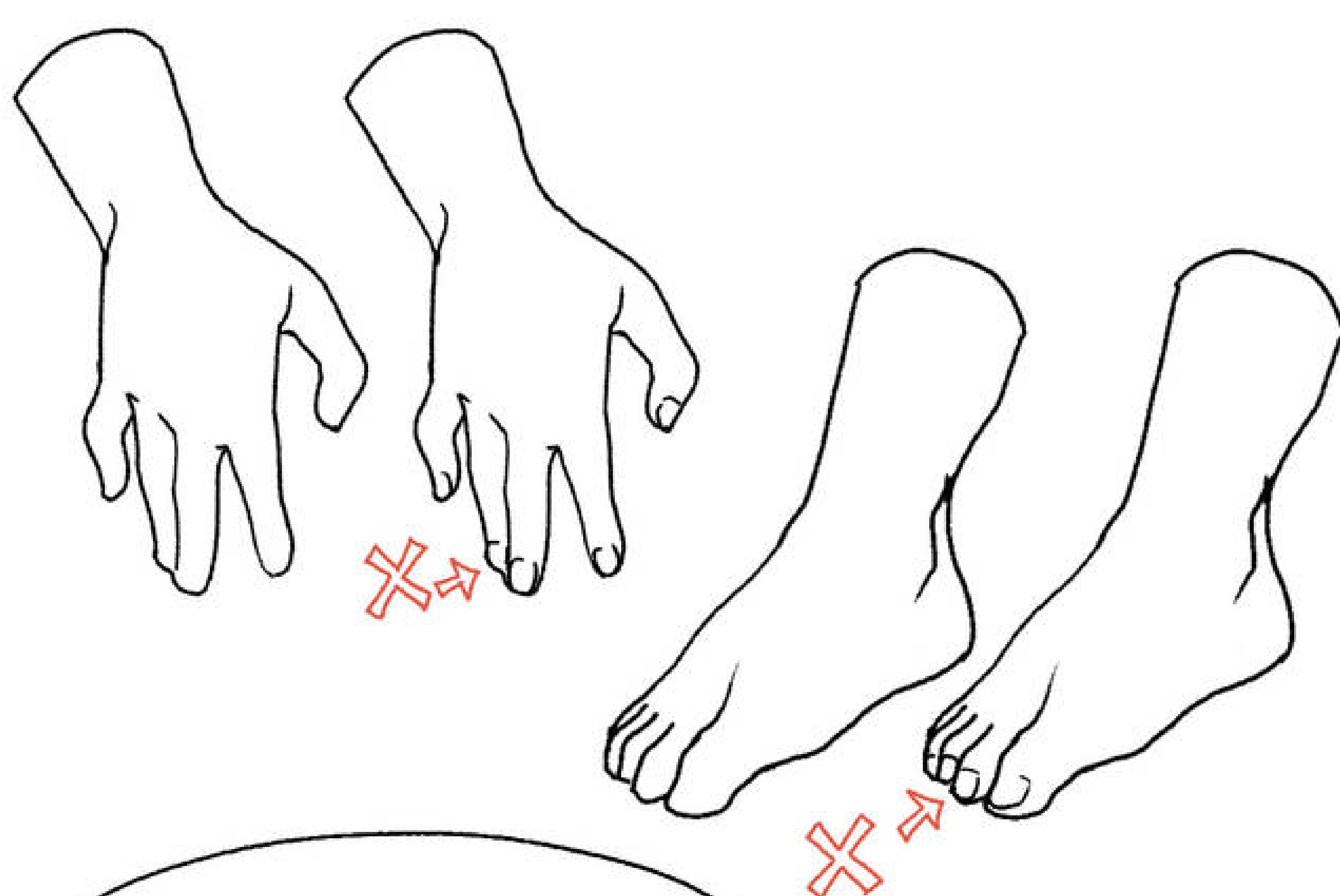


팔과 다리의 경우 실루엣이
큰 변화 없고 묘사가 없어야
캐주얼에 스타일에 어울리게 됩니다





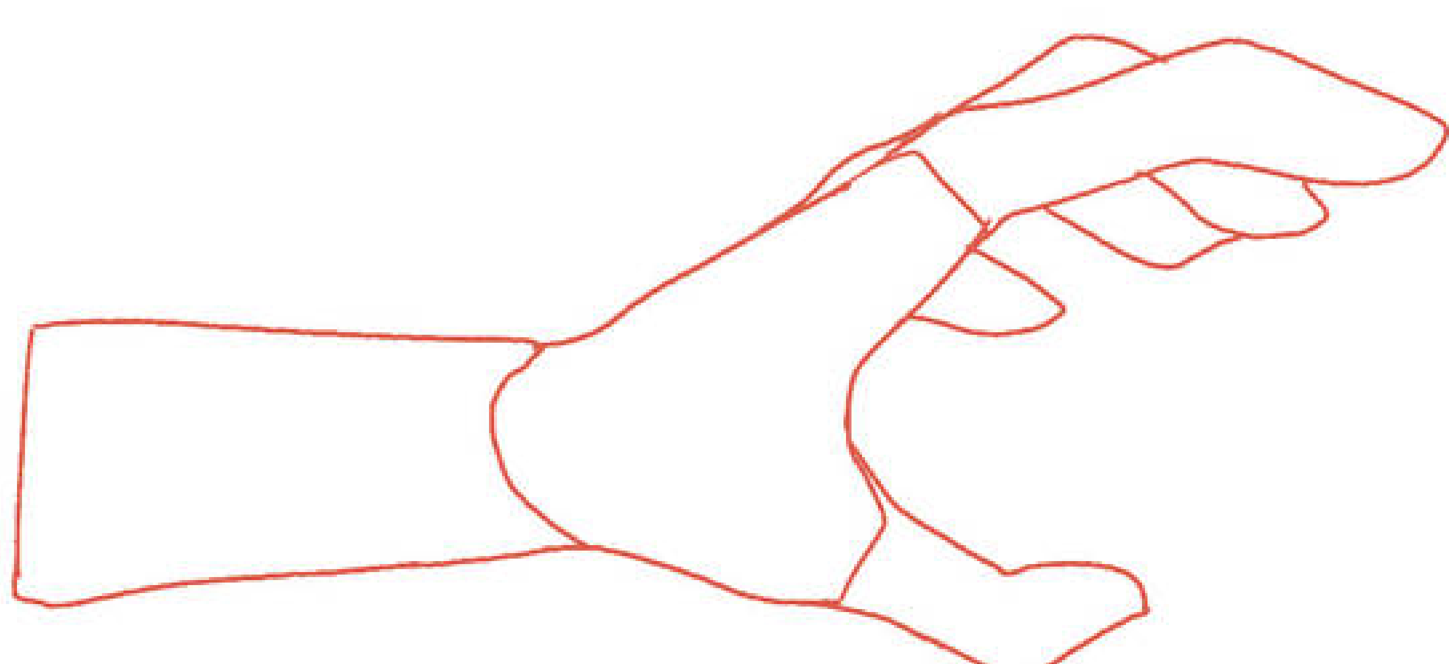
타코작가의 알아두면 좋다!!

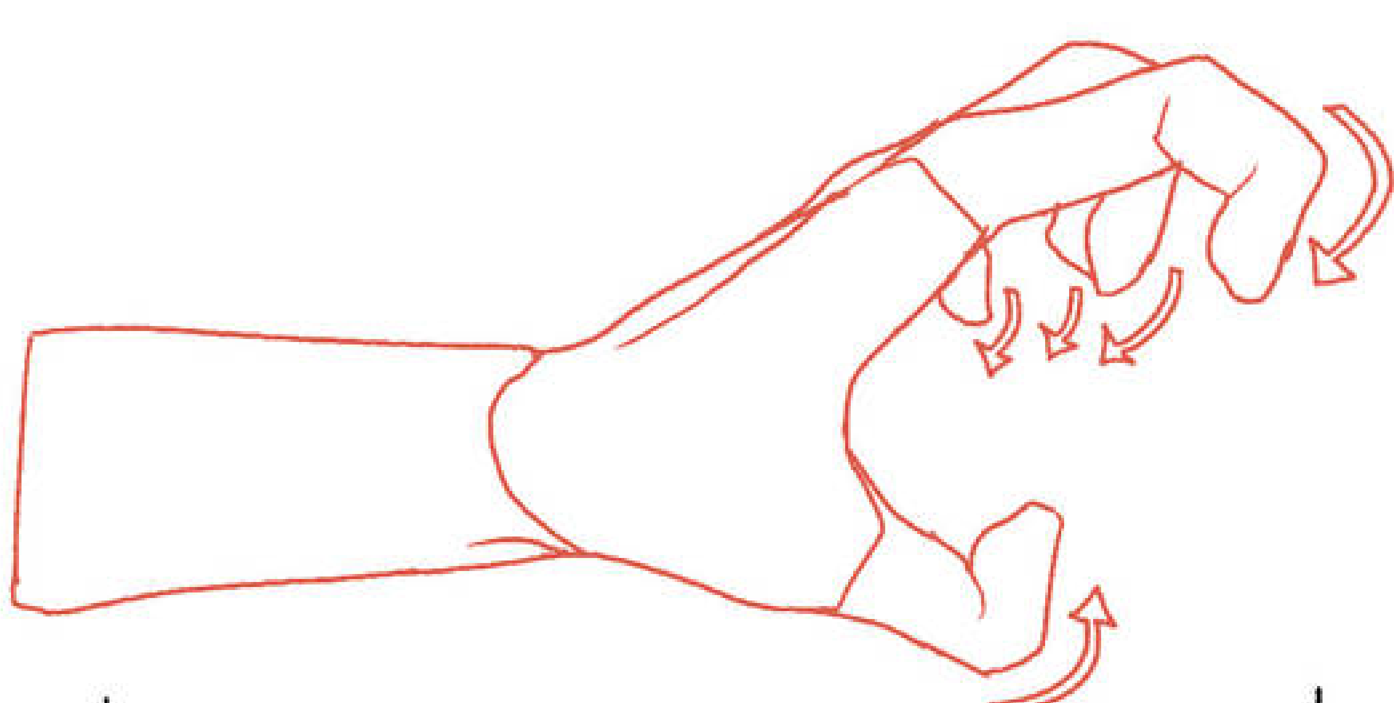




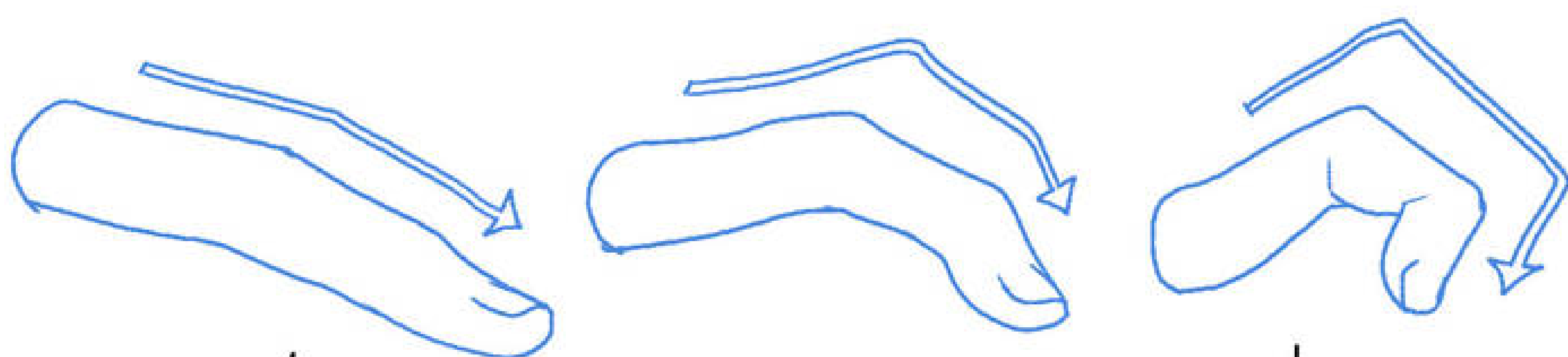
key point

Q : 힘이 느껴지는 손을 그리고 싶은데 잘 안돼요

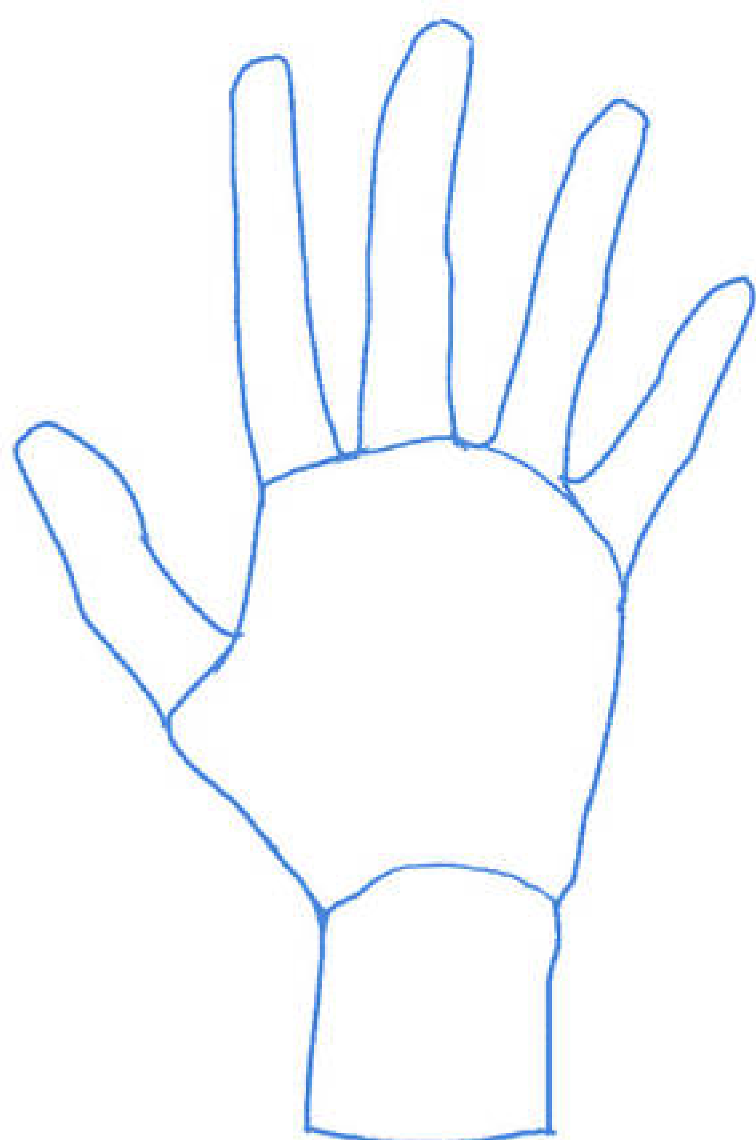


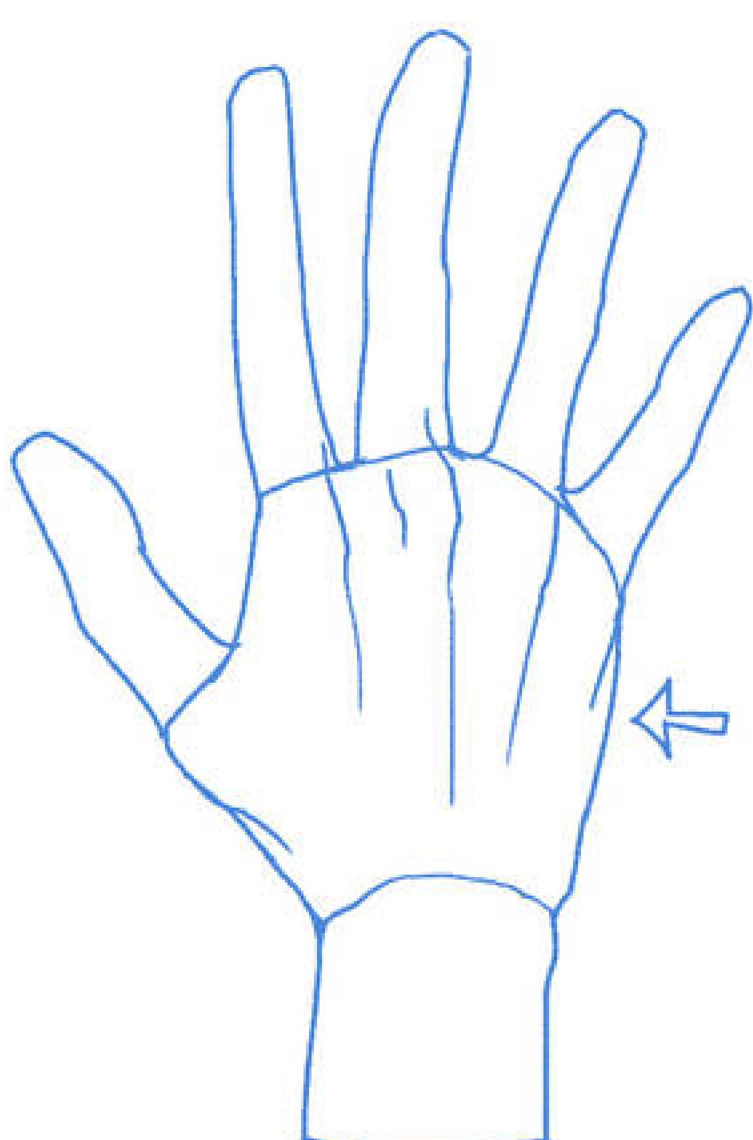


손가락 끝부분을 안쪽으로 접히도록 그려주면 좋습니다

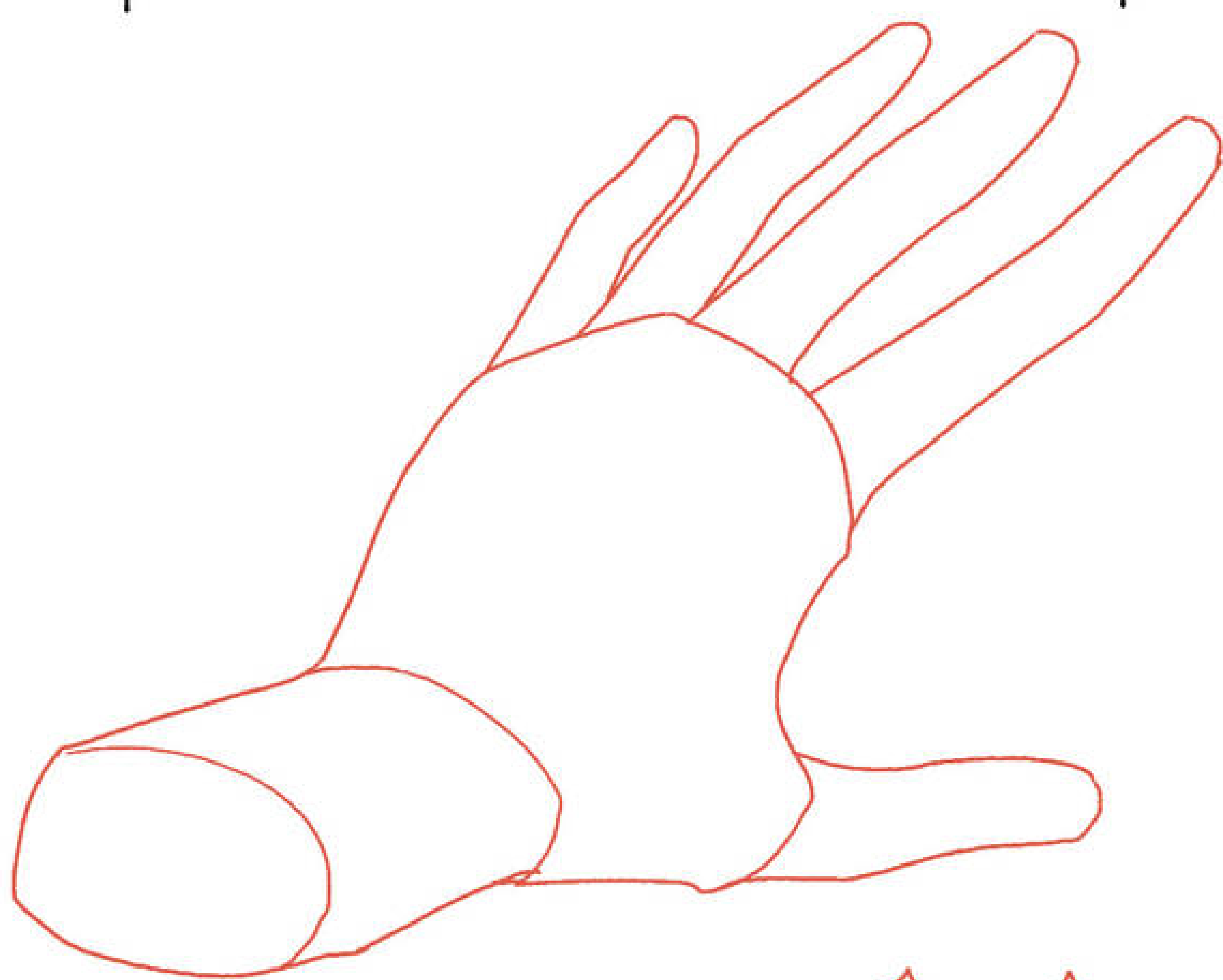


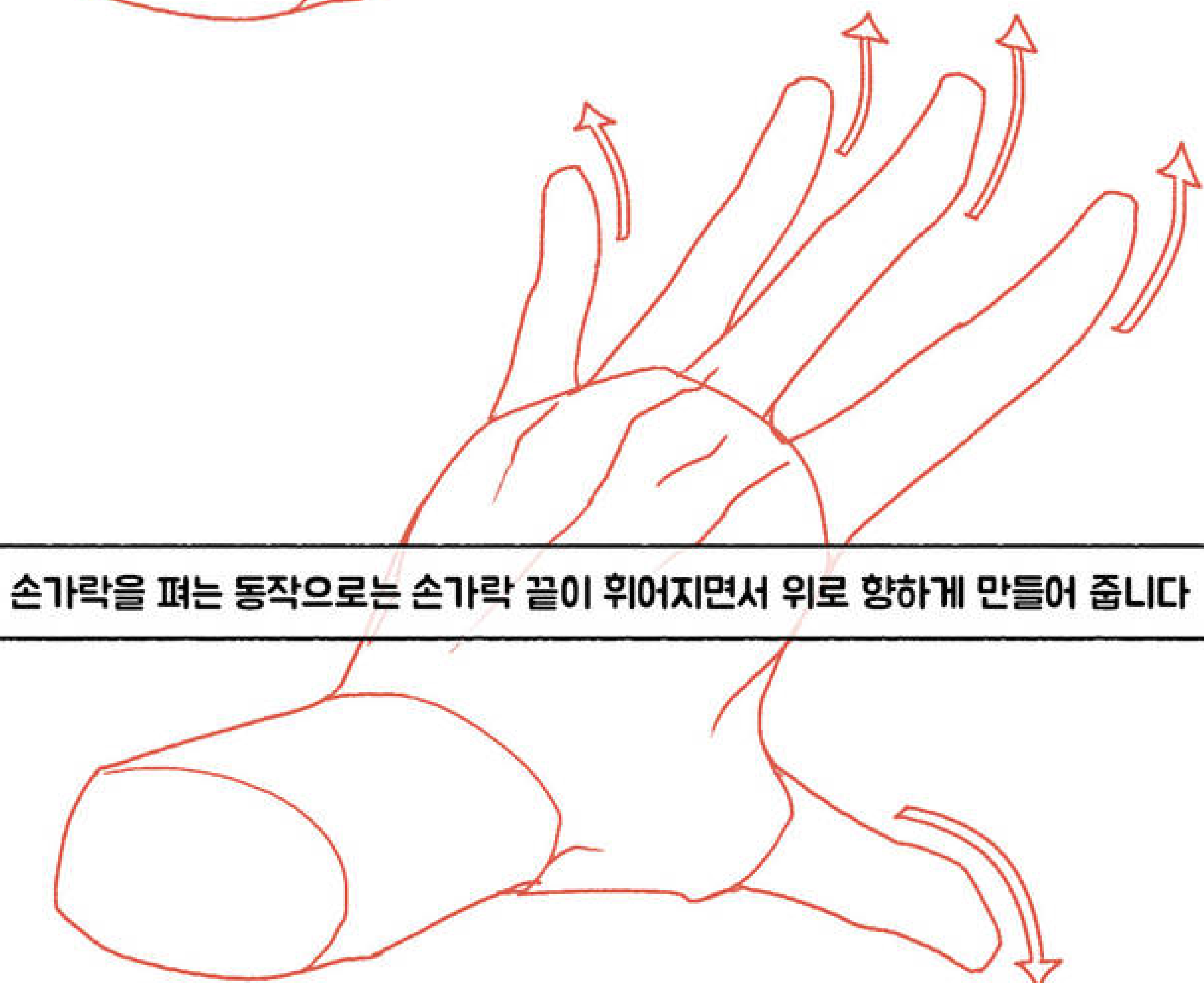
손가락 마디 관절을 강하게 꺾을수록 힘이 전달됩니다

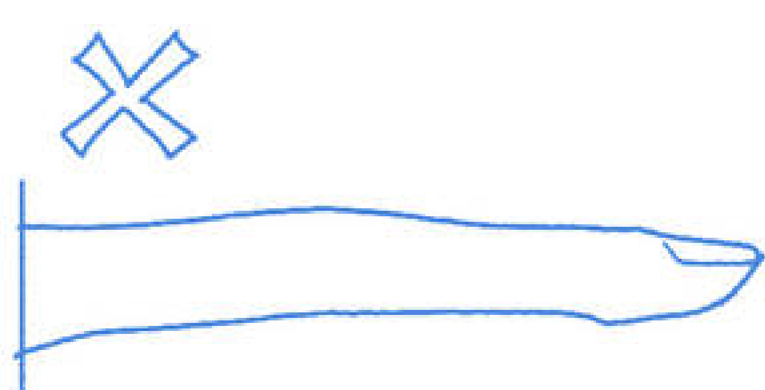


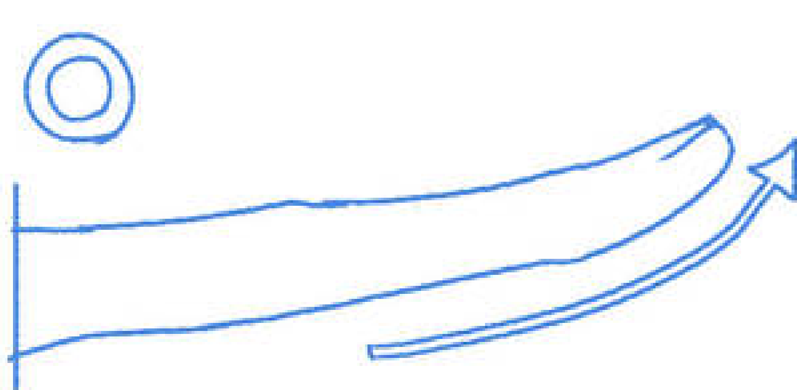


손등의 경우 힘을 줄 수록 뼈가 일부 보이도록 그려줍니다

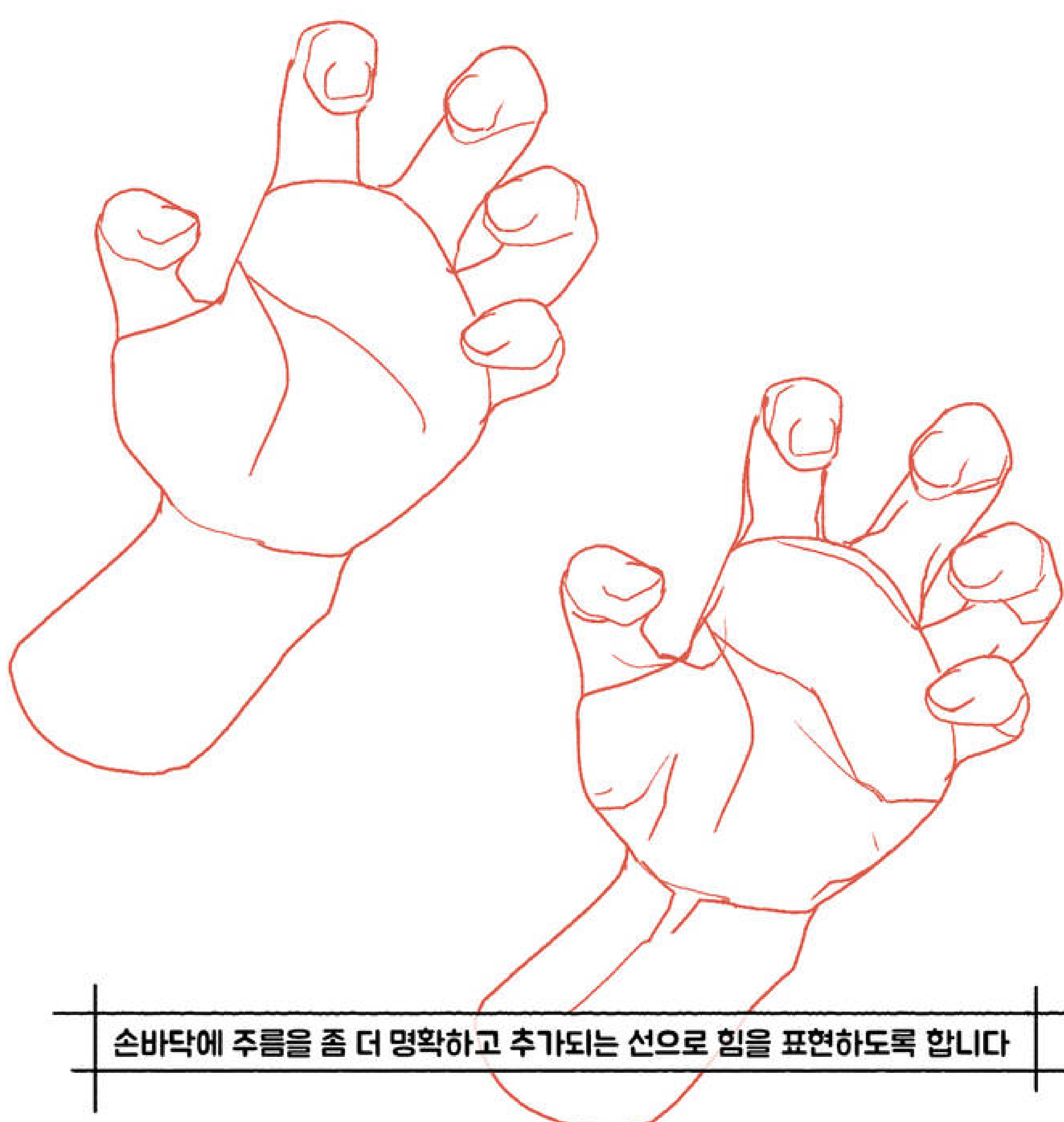




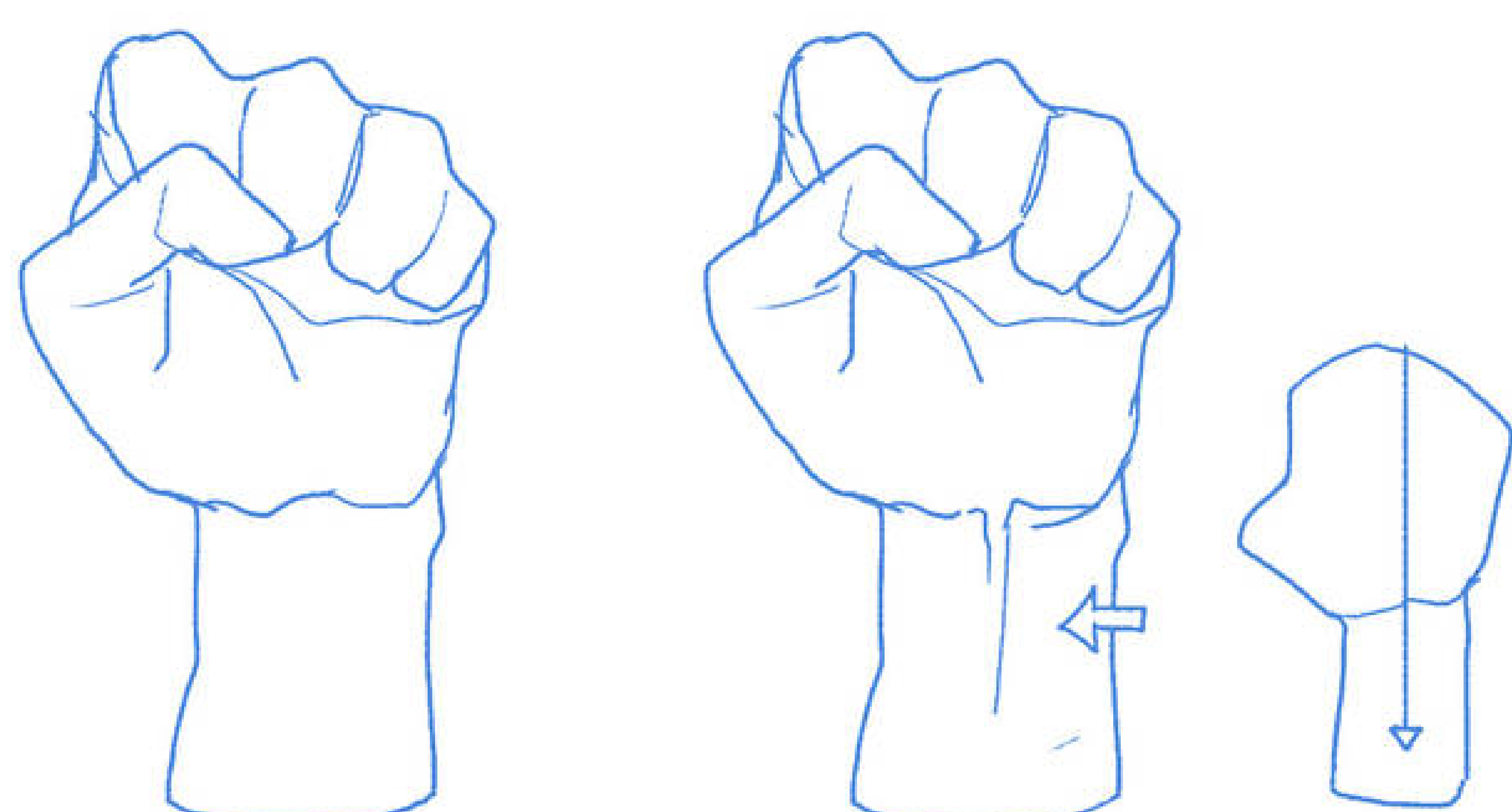




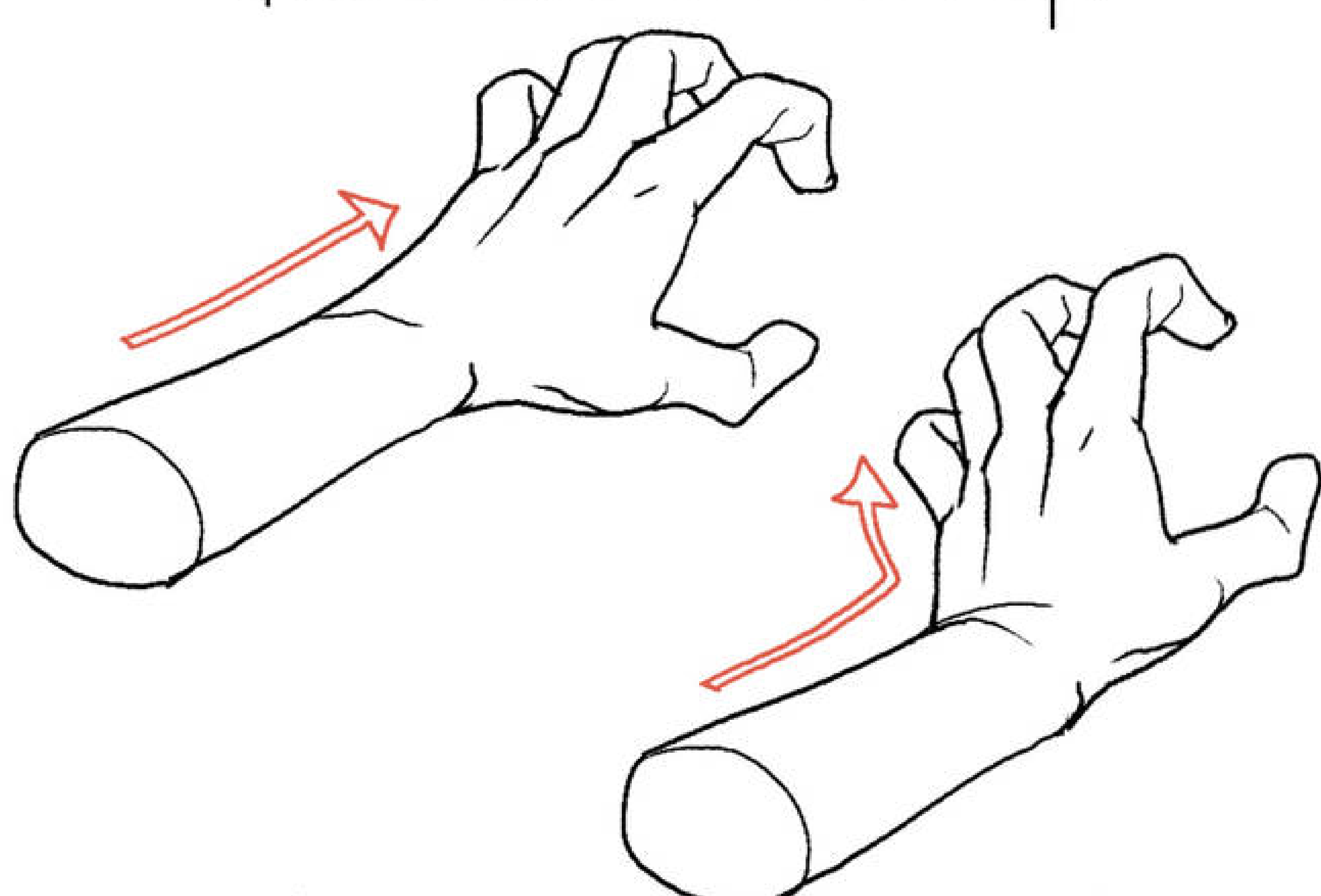
손가락을 펴야 하는 경우라면 곧게 뻗어 올려주는 표현이 좋습니다



손바닥에 주름을 좀 더 명확하고 추가되는 선으로 힘을 표현하도록 합니다

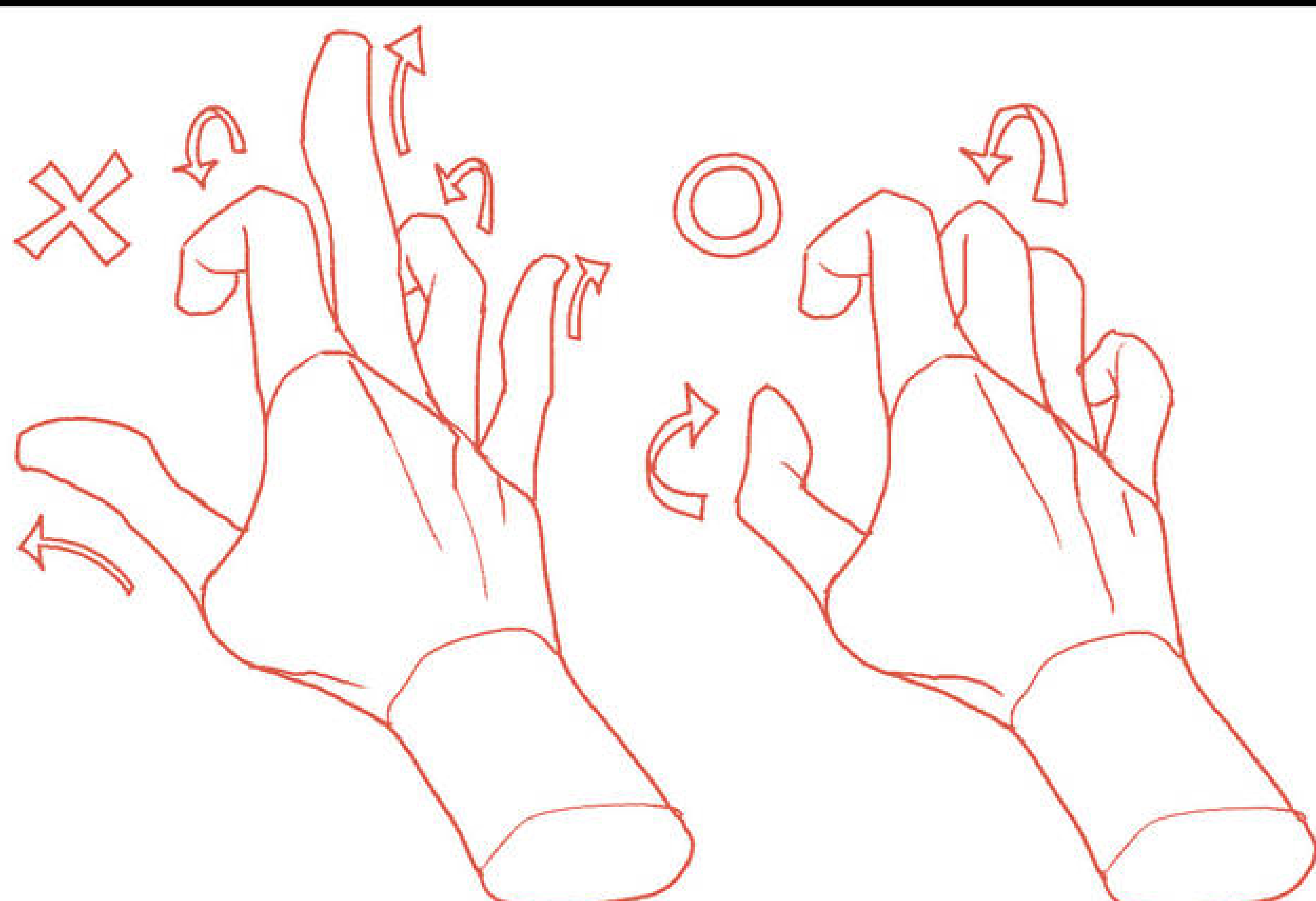


손목에 보이는 근육을 살짝 보여줘도 손의 힘이
전달되며 손목의 중앙에 오도록 그려야 합니다



손가락과 손목이 같이 꺾일 때 조금 더 강한 힘의
느낌을 만들어 주기 때문에 참고해서 그려줍니다

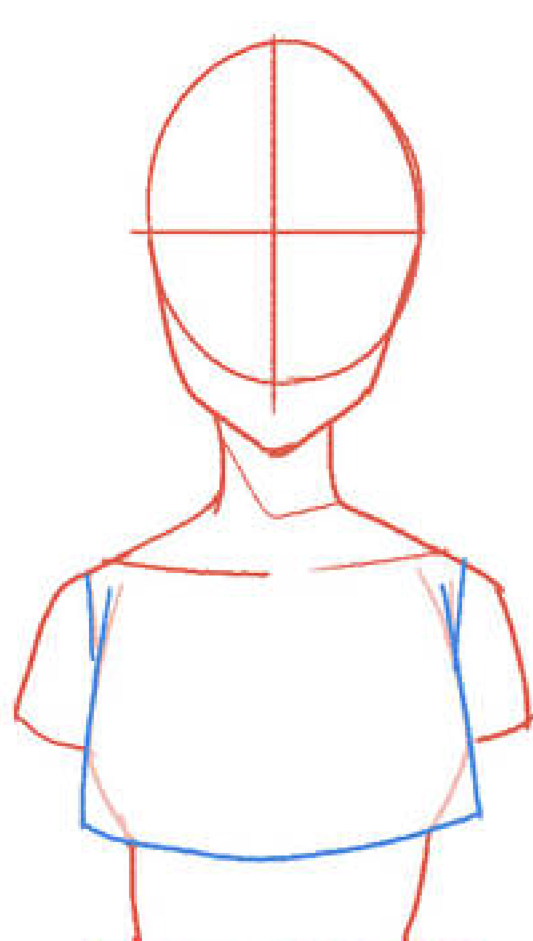
타코작가의 알아두면 좋다!!

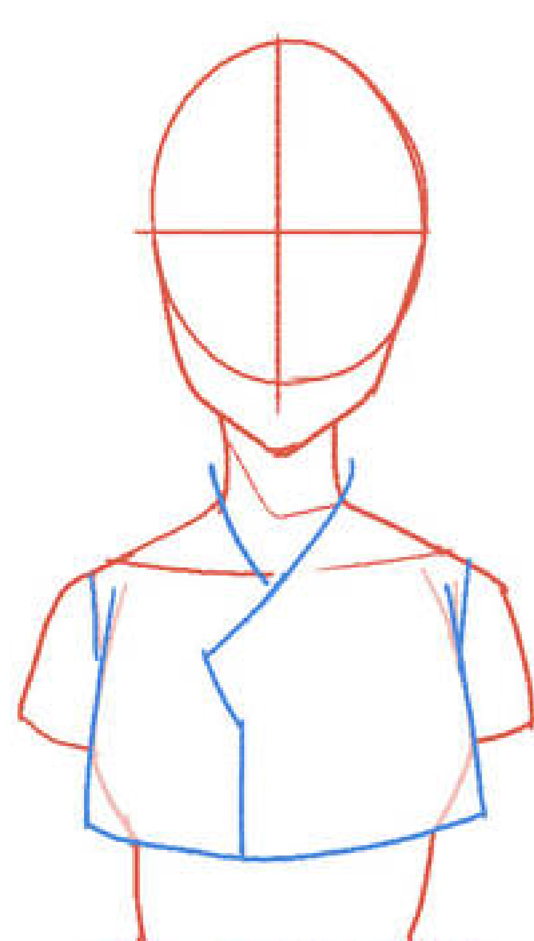




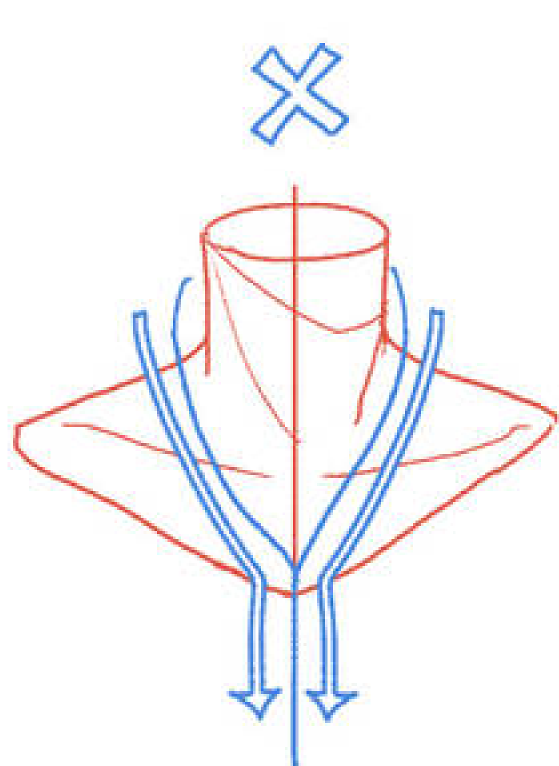
key point

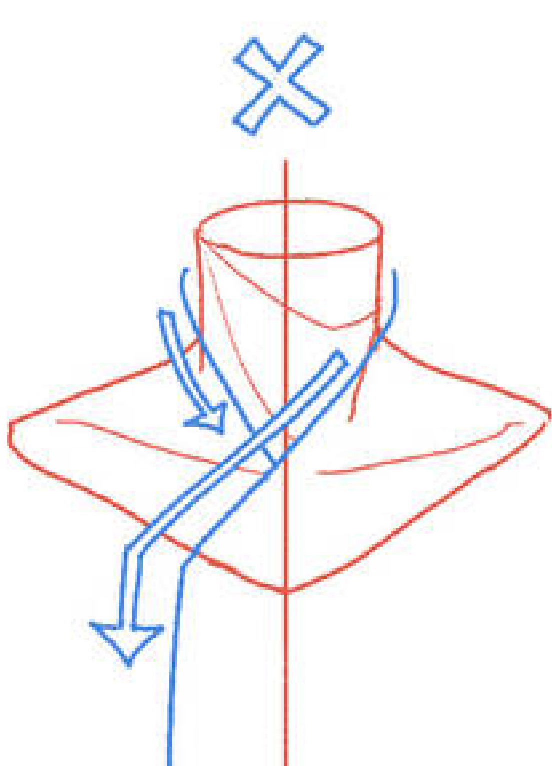
Q : 한복 그리는 법을 알려주세요

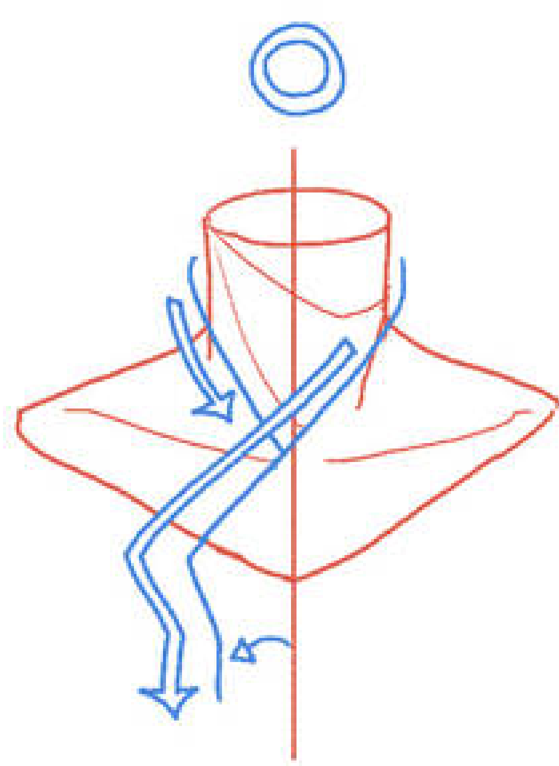




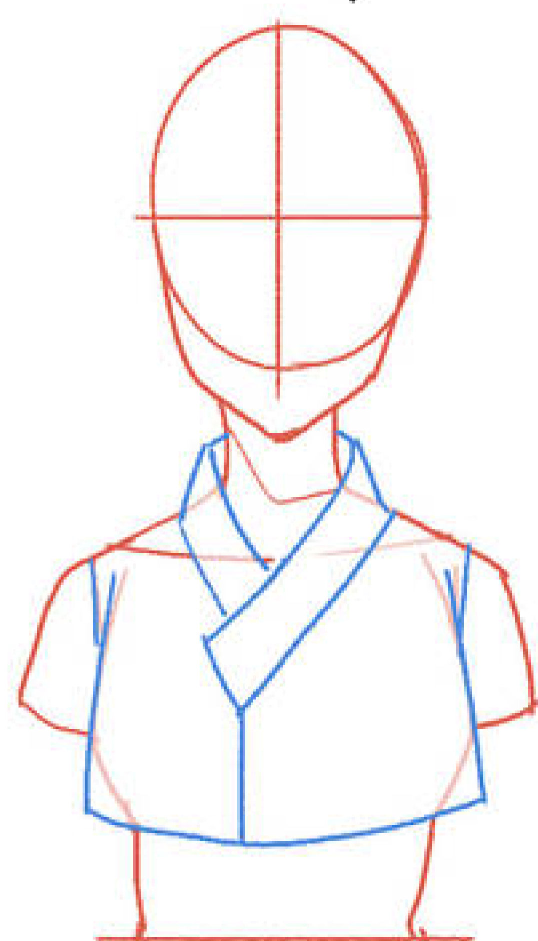
저고리는 상체 가슴 위치 정도까지만 덮고 깃 부분을 y자 형태로 그립니다

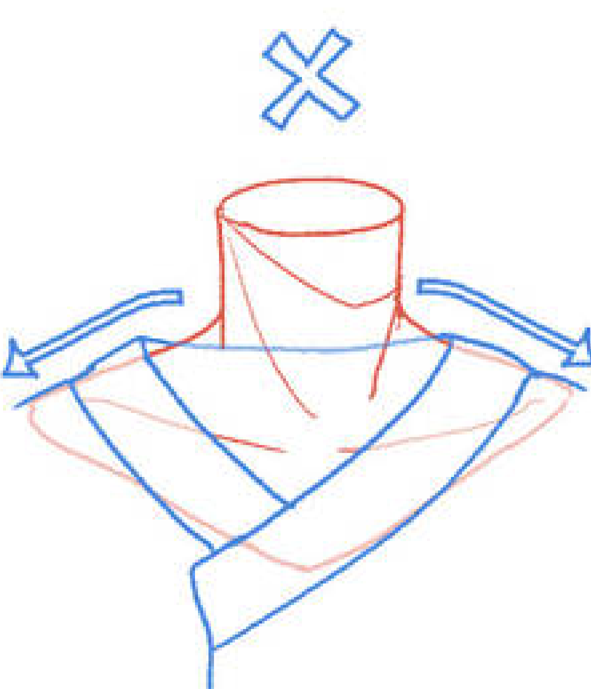


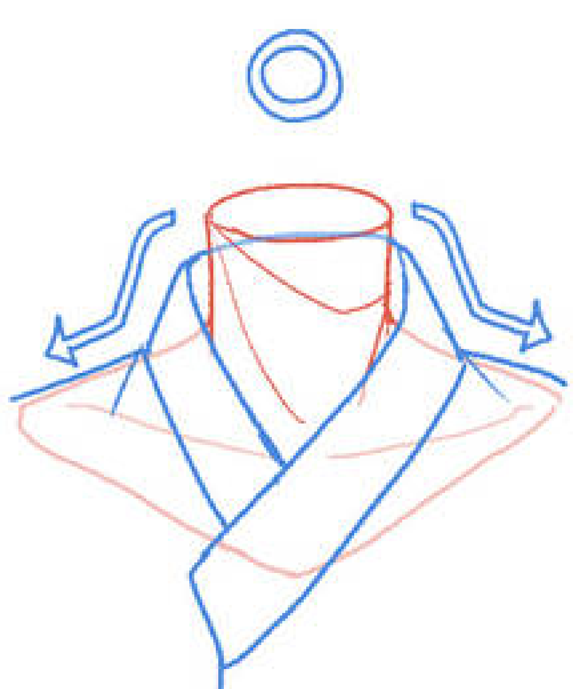




깃은 몸 중앙 위치에서 조금 더 옆에 위치하며
목을 감싸는 면적을 고려해 한번 꺾어 내려줍니다

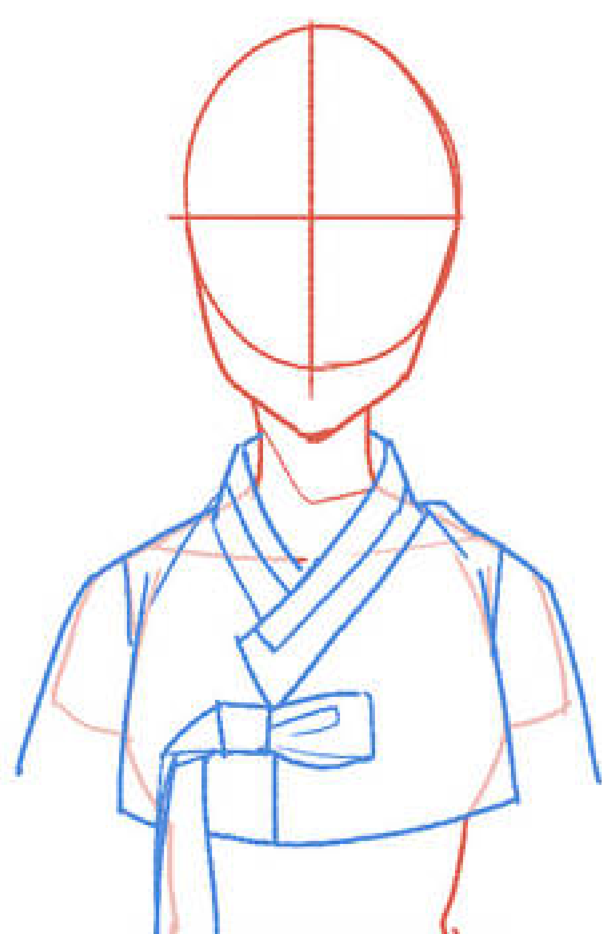






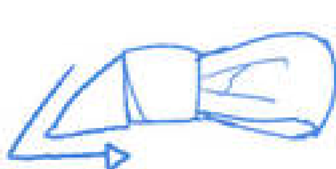
깃은 목을 감싸는 형태이기 때문에 쇄골이 보이지 않습니다

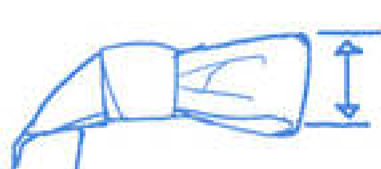


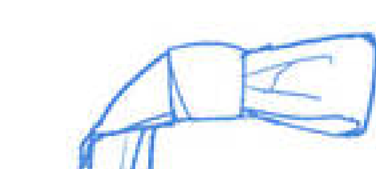


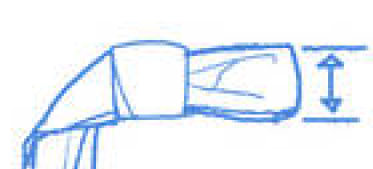


고름의 위치는 가운데가 아닌 깃의 꺾이는 끝부분에 맞춰 그려줍니다



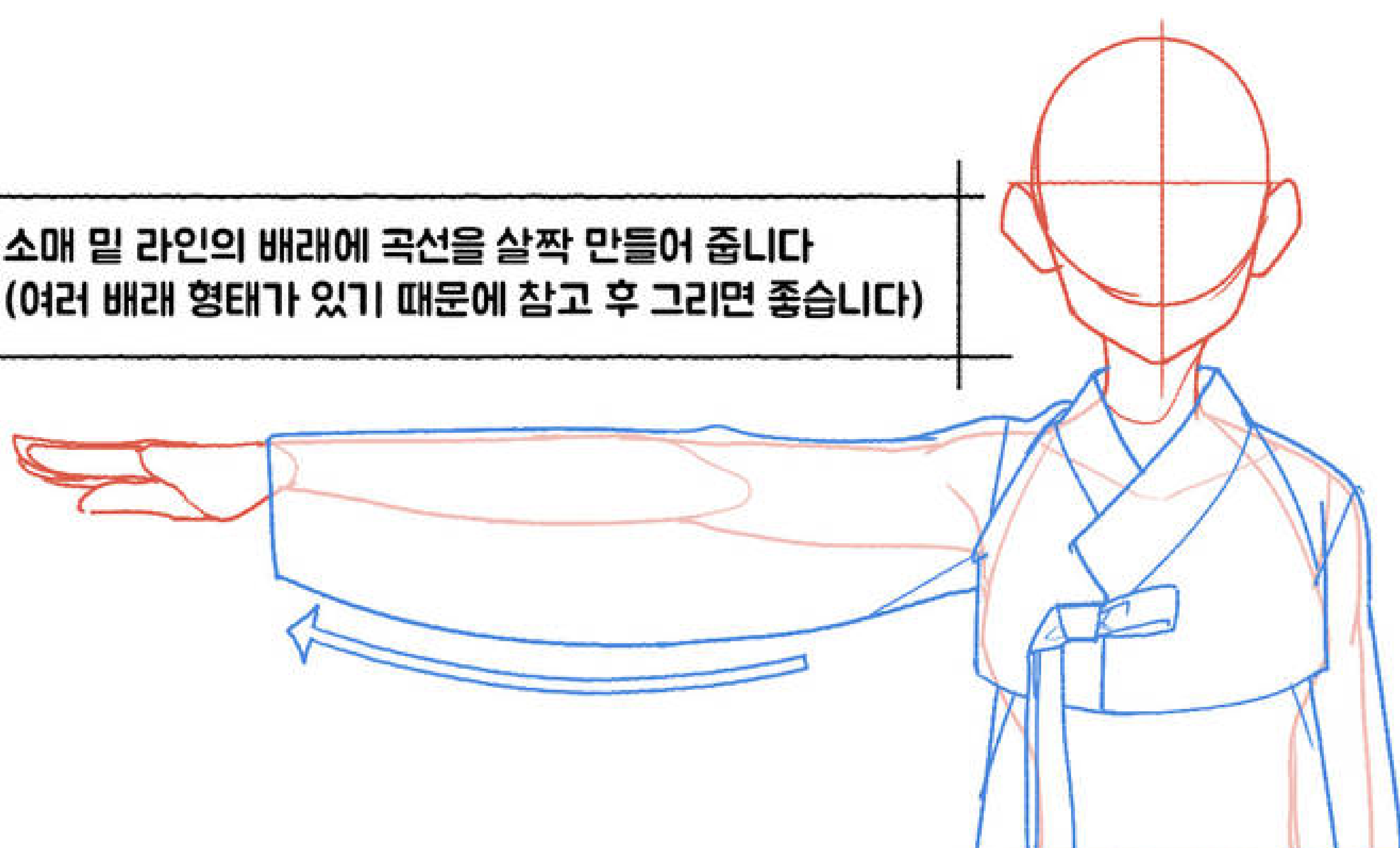


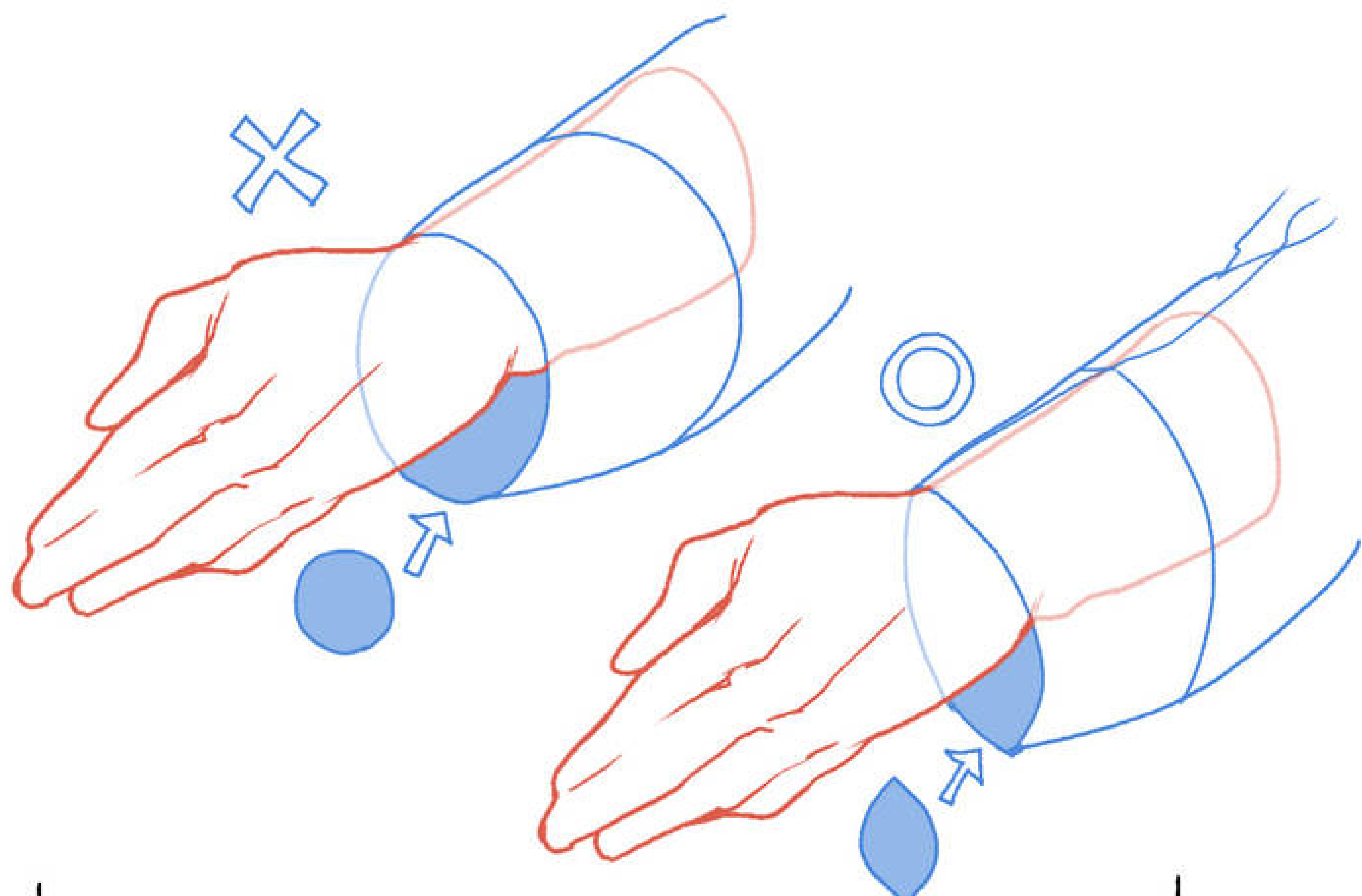




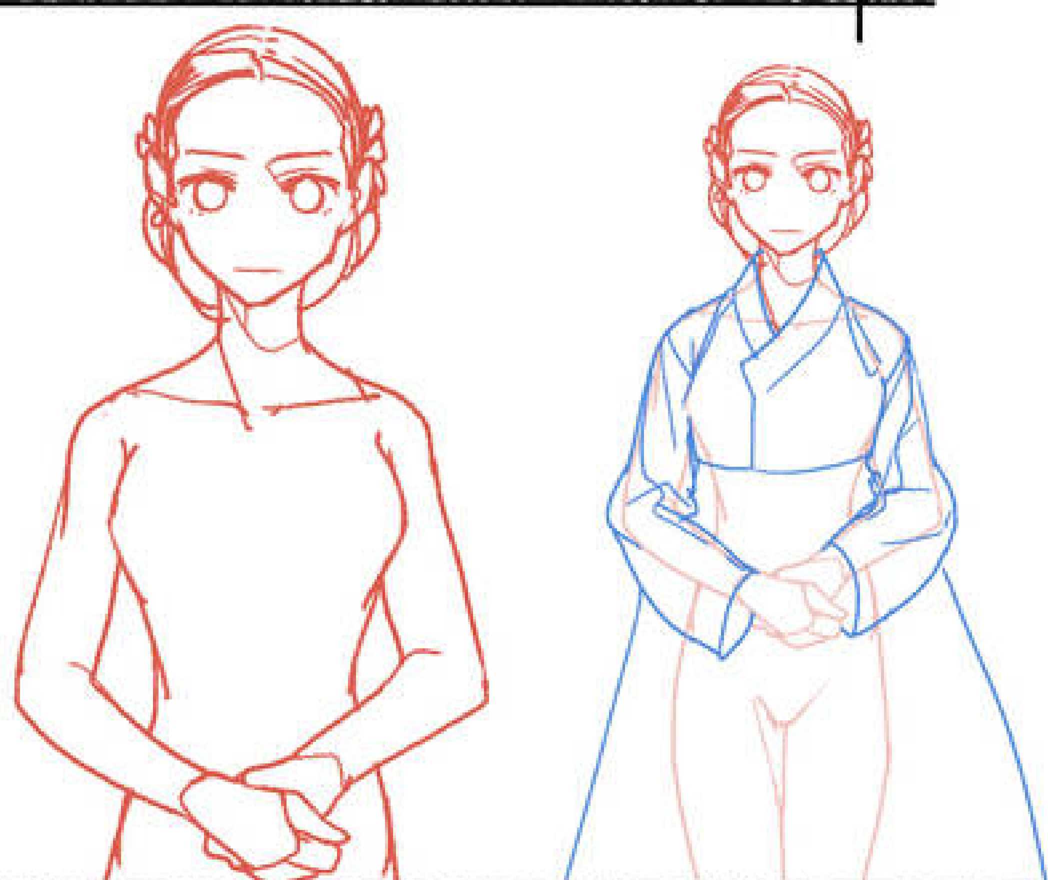
고름은 긴 고름과 짧은 고름이 있기 때문에 길이 차이를 만들어 주고
매듭 지어진 고름의 면적과 흘러내린 고름의 면적이 일치해야 합니다

소매 밑 라인의 배래에 곡선을 살짝 만들어 줍니다
(여러 배래 형태가 있기 때문에 참고 후 그리면 좋습니다)

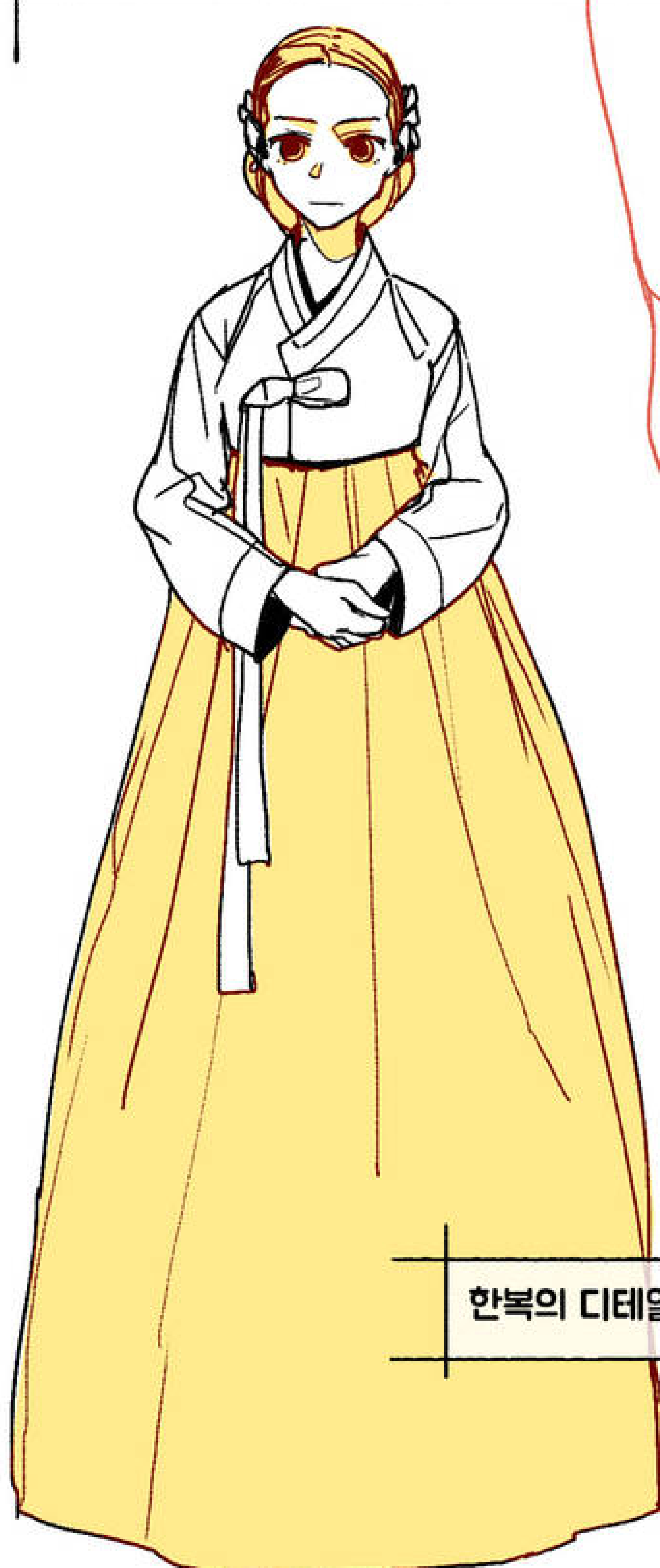




끝동이라고 불리는 소매 끝부분은 위, 아래가 뾰족한 형태로 그려집니다

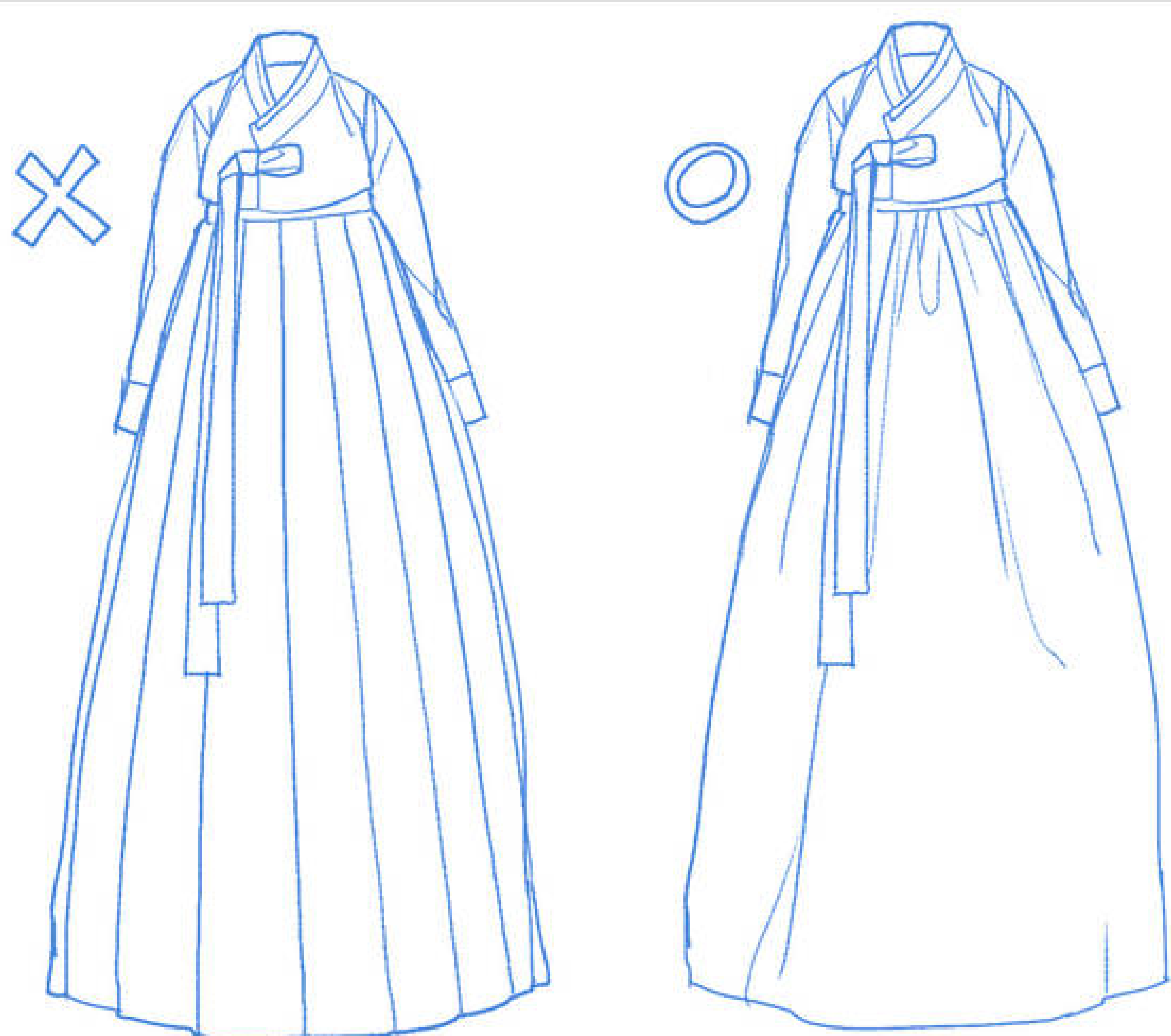


한복에 가려지기 때문에 대략적인 인체 비율을 맞춘 후 옷의 실루엣을 그려나갑니다



한복의 디테일 추가 및 주름을 살리면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

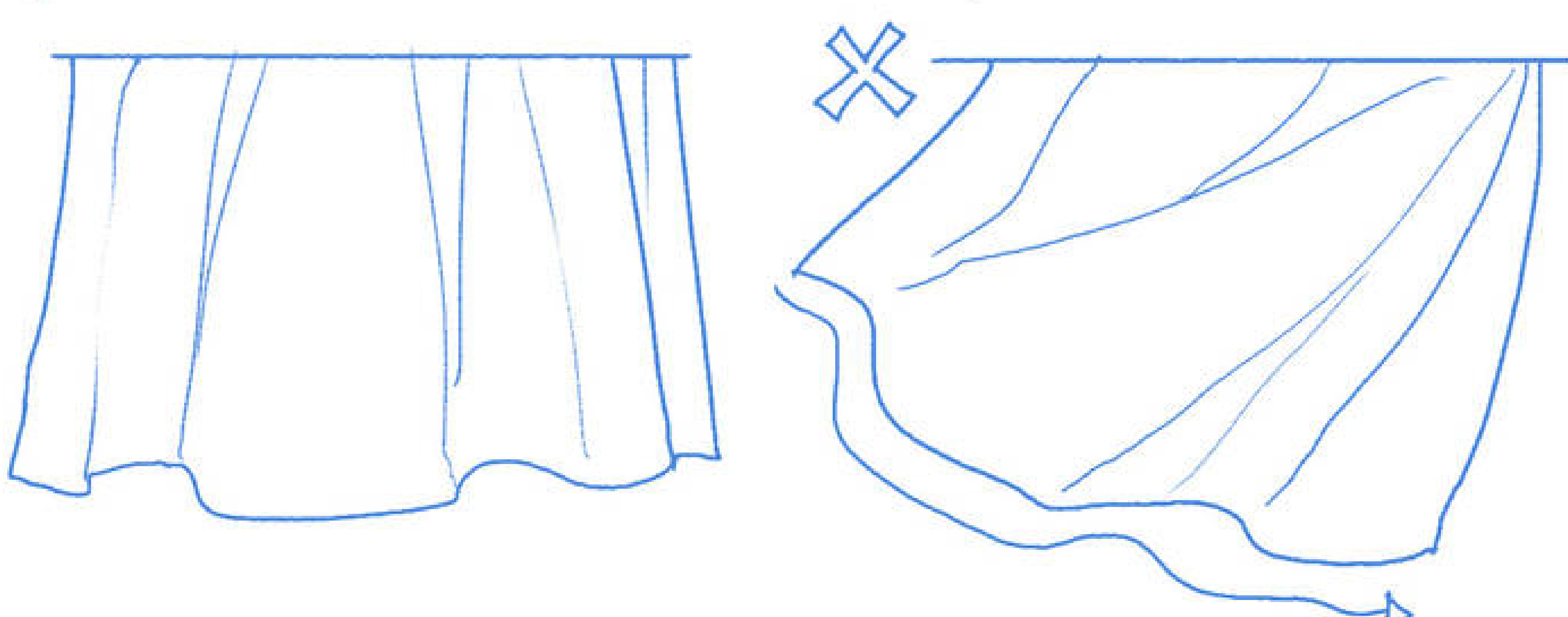




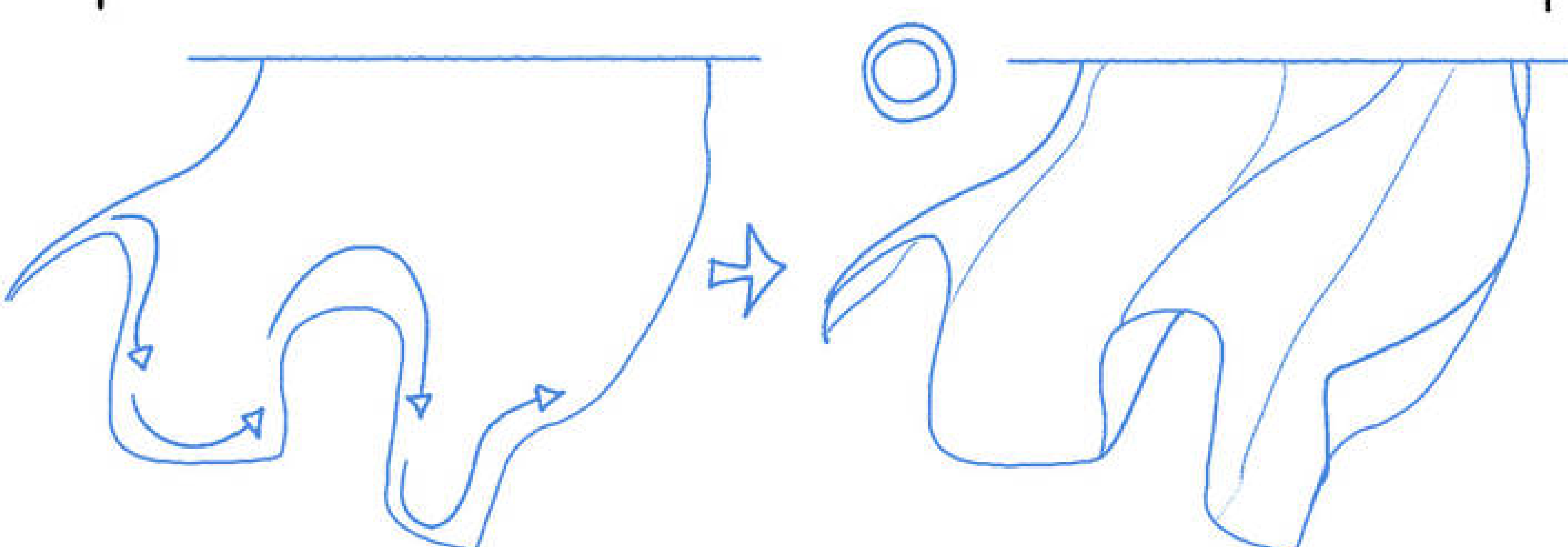
key point

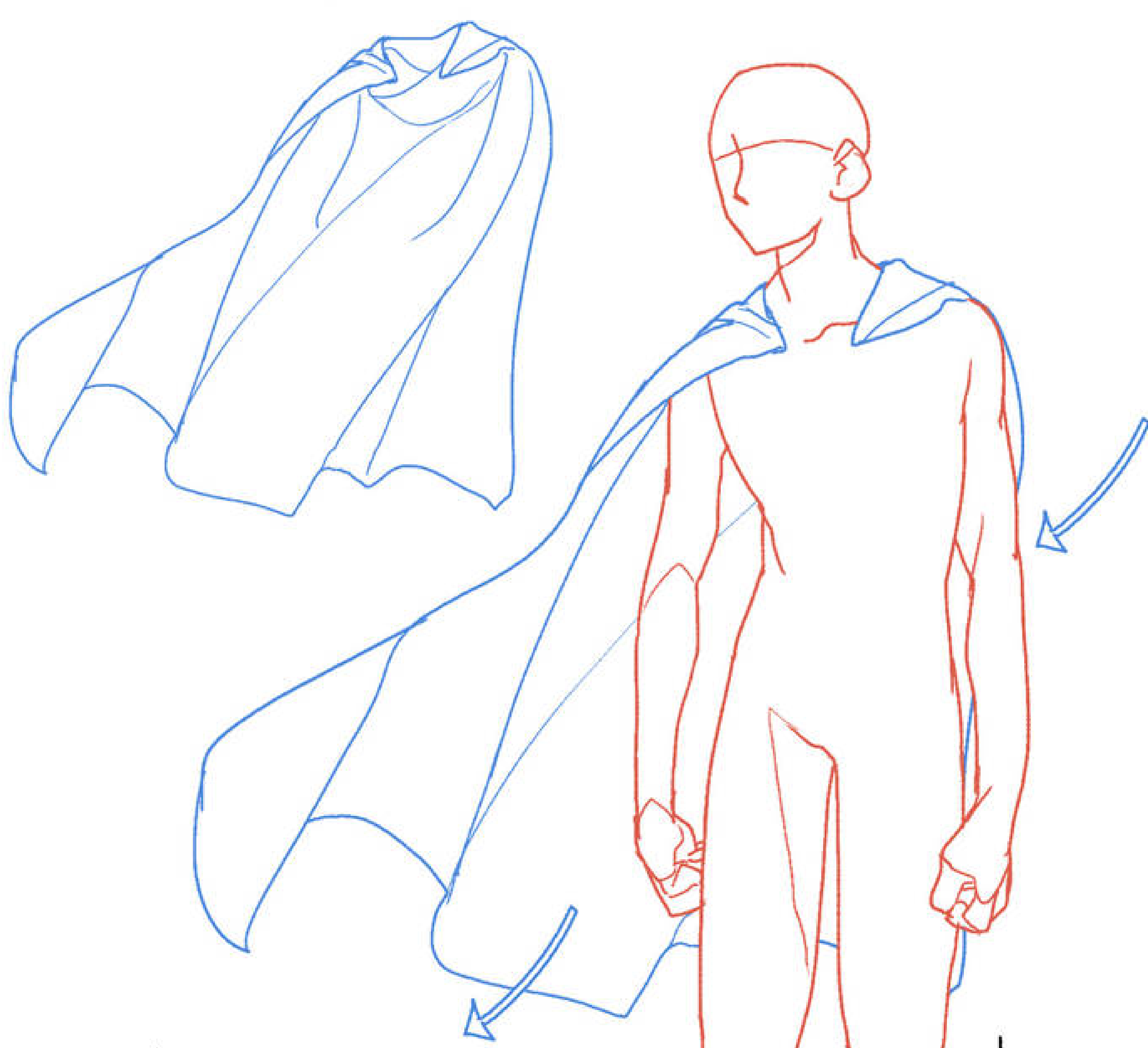
Q : 망토가 펄럭이는 표현을 그려주세요

47화에 연재된 망토 그리기를 참고하면 좋습니다

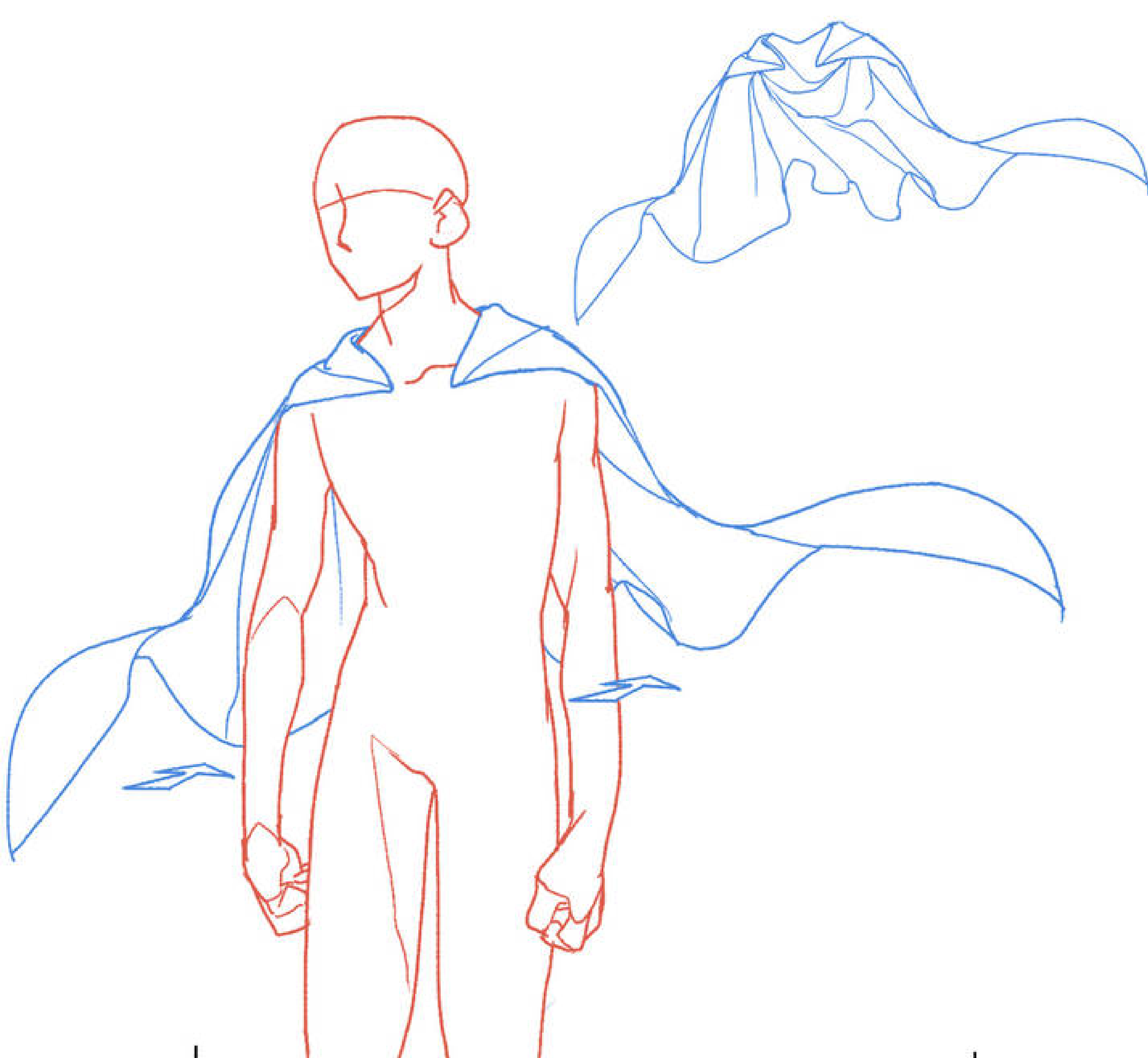


망토가 펄럭이는 느낌을 만들려면 끝자락을 곡선으로 만들어 정리하는 게 좋습니다

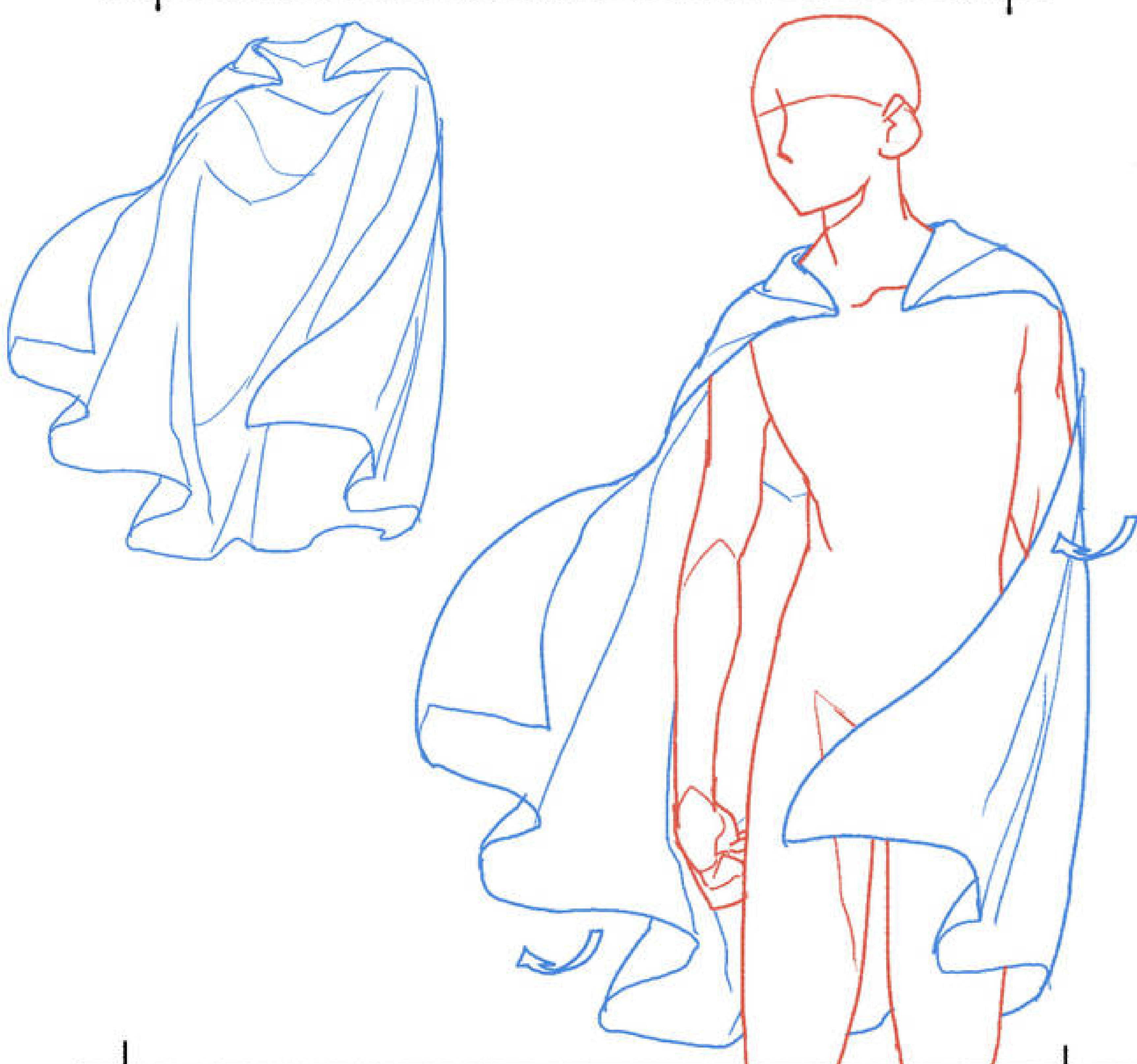




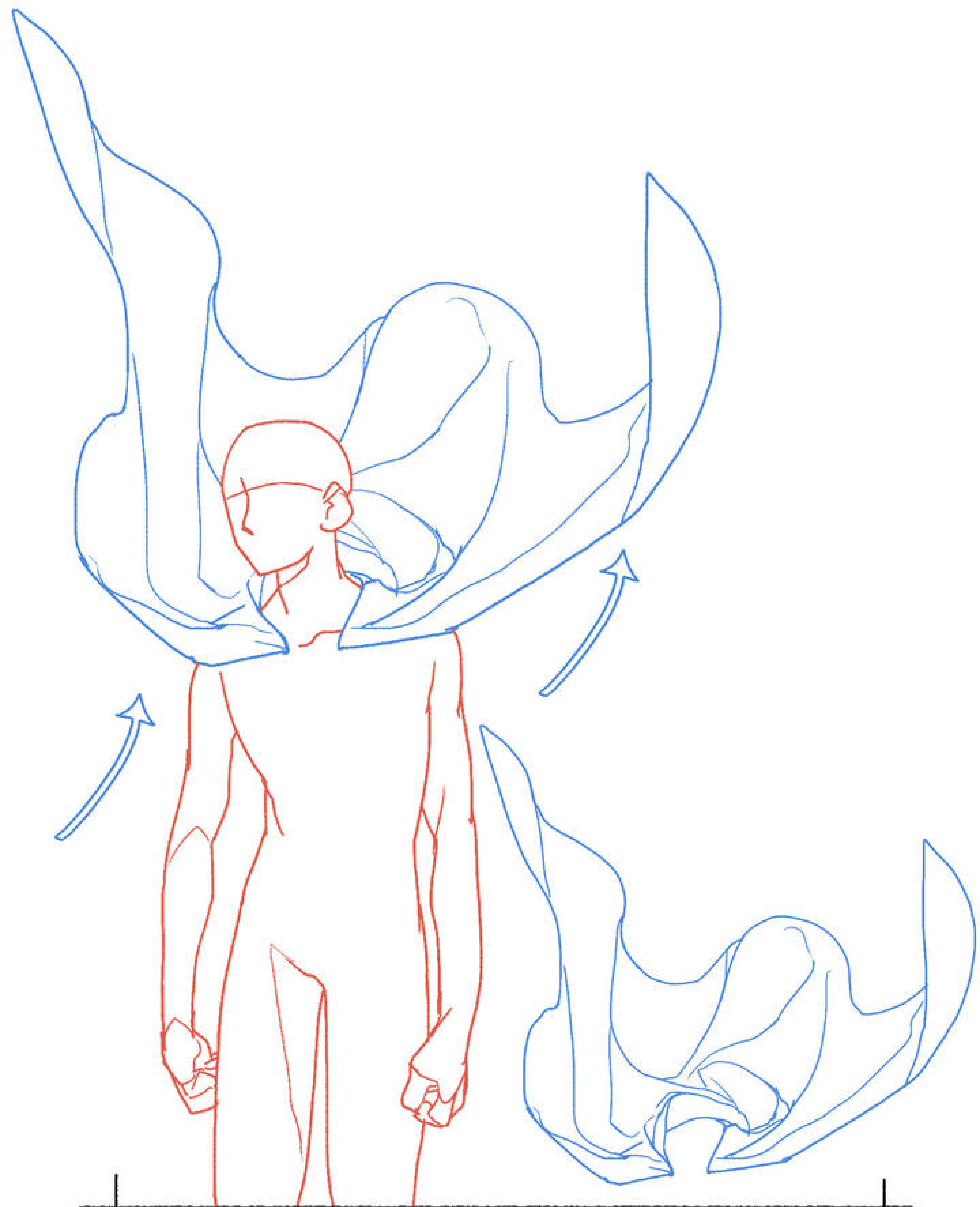
바람이 옆에서 불 경우 망토는 한쪽으로 기울어져 펄럭입니다



바람이 정면에서 불 경우 망토는 뒤로 흩날리며 펄럭입니다



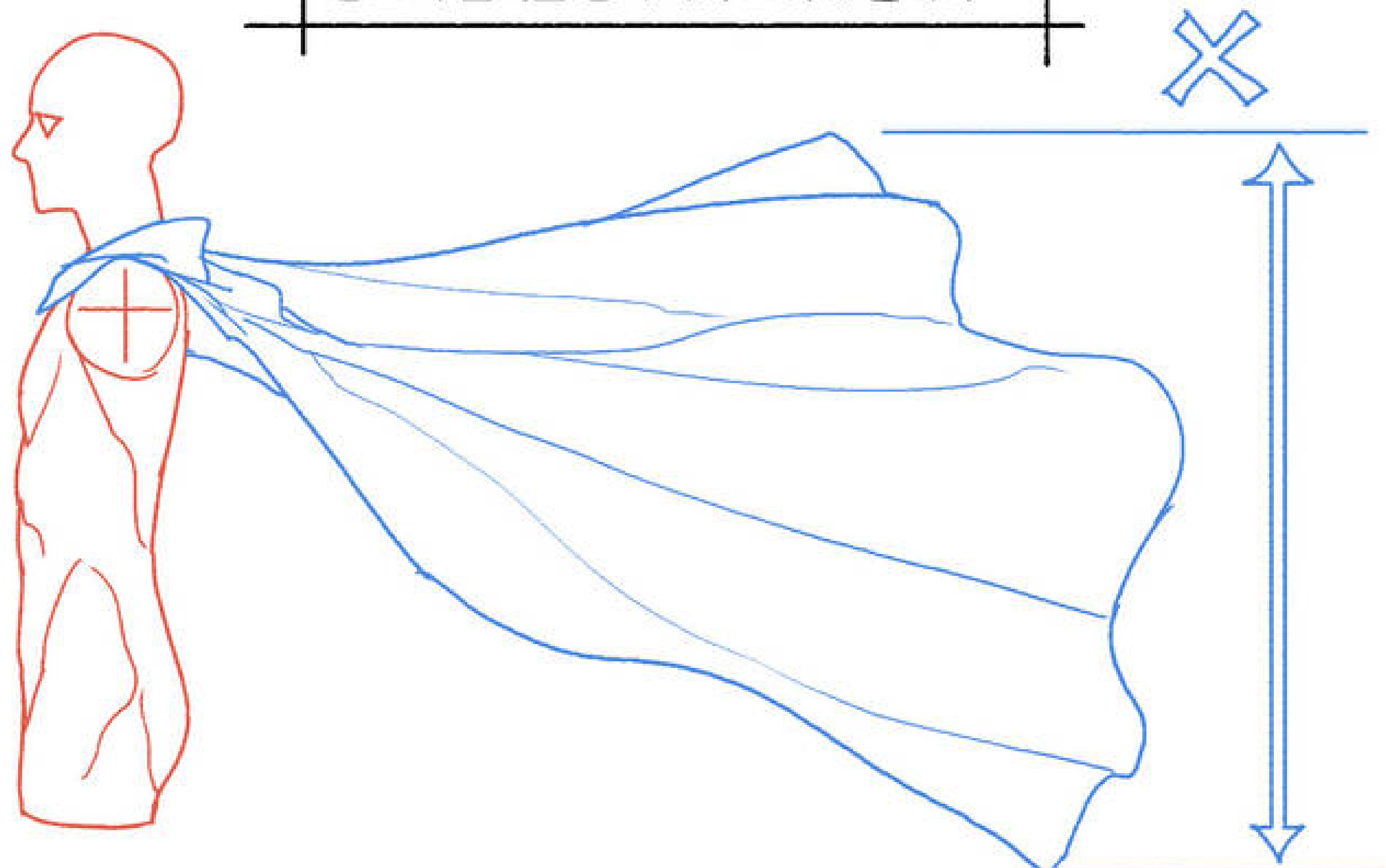
바람이 뒤에서 앞으로 불 경우 망토는 몸을 감싸듯이 펄럭입니다



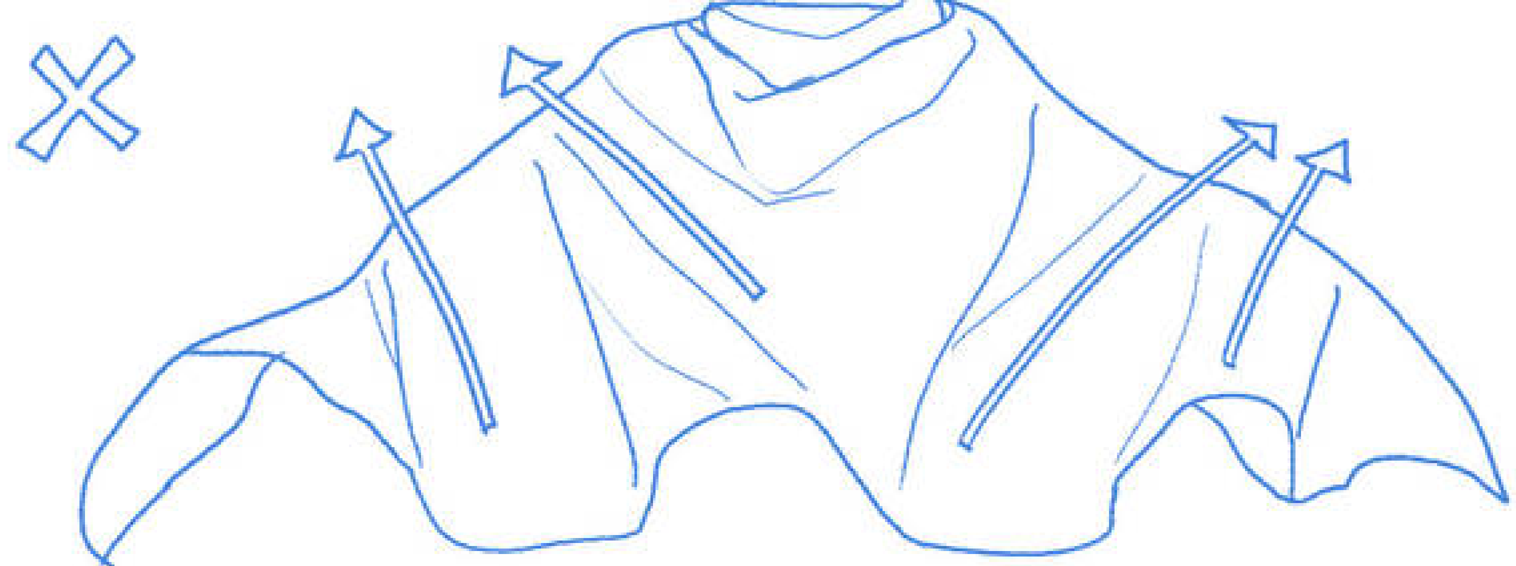
바람이 아래에서 위로 불 경우 망토가 머리보다 높이 올라 펄럭입니다



옆에서 펄럭이는 망토를 본다면 펼쳐지는
망토의 면적은 생략되어 보이게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



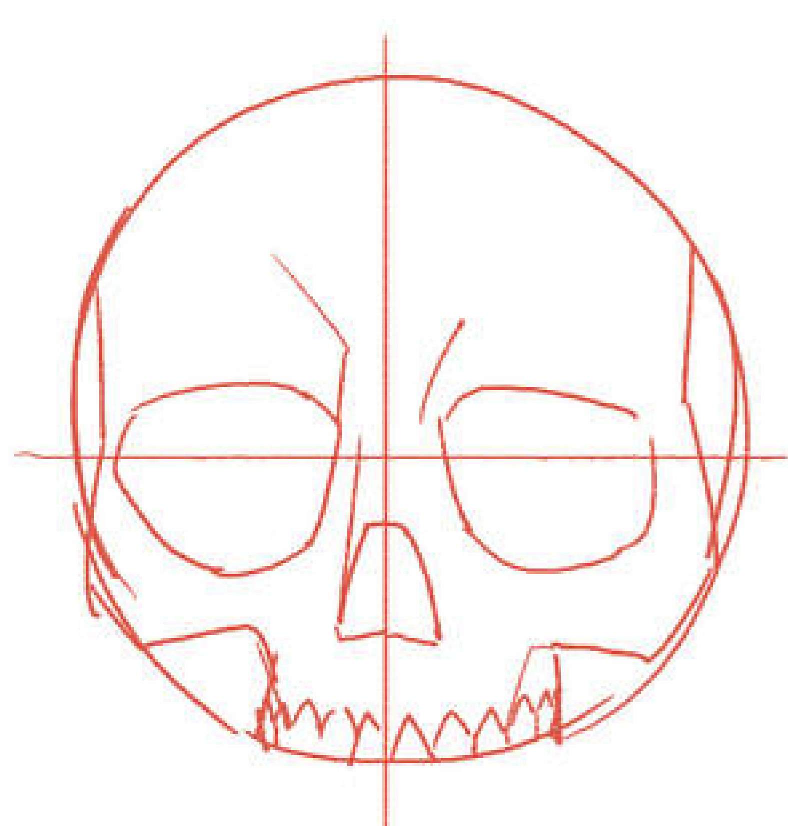


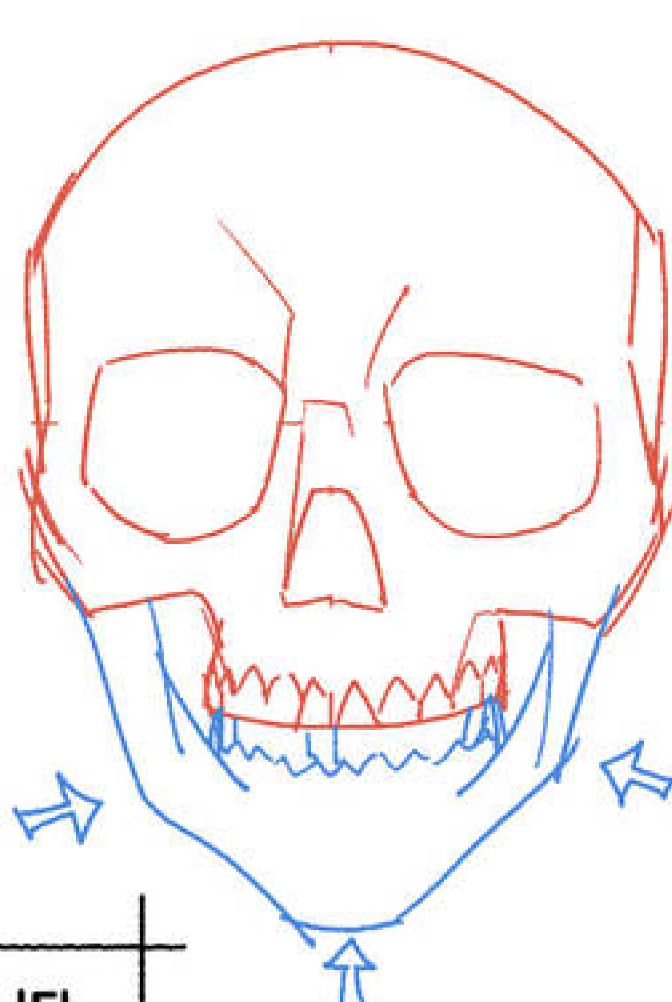
망토가 펄럭일 때 뒤에서
본다면 망토 주름은 모이는
형태로 흐름을 잡아줘야 합니다



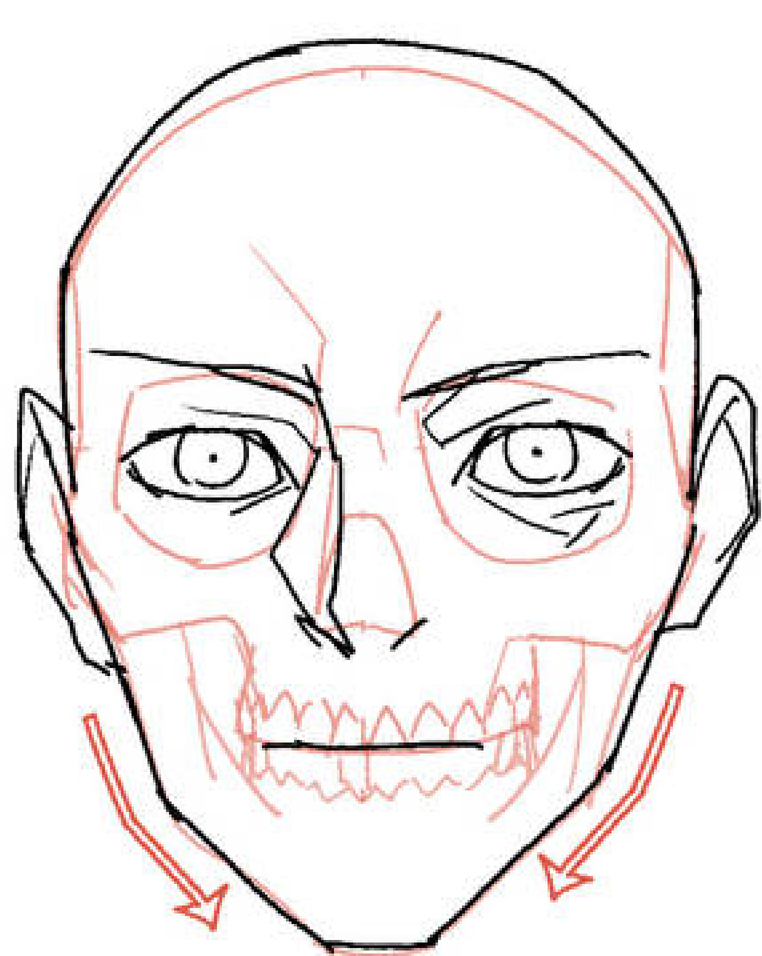
key point

Q : 턱이 꺾이는 각도를 모르겠어요



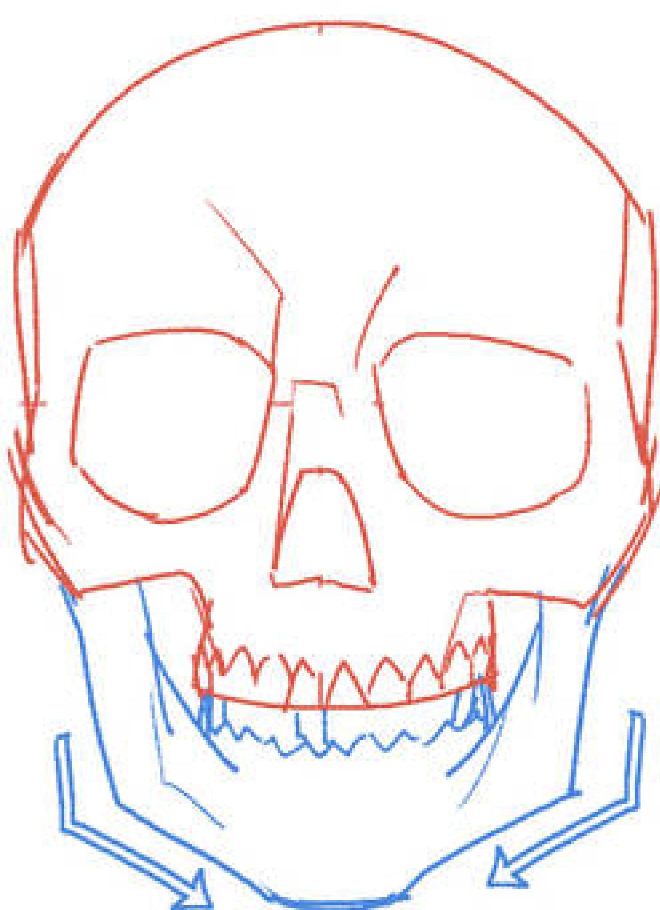


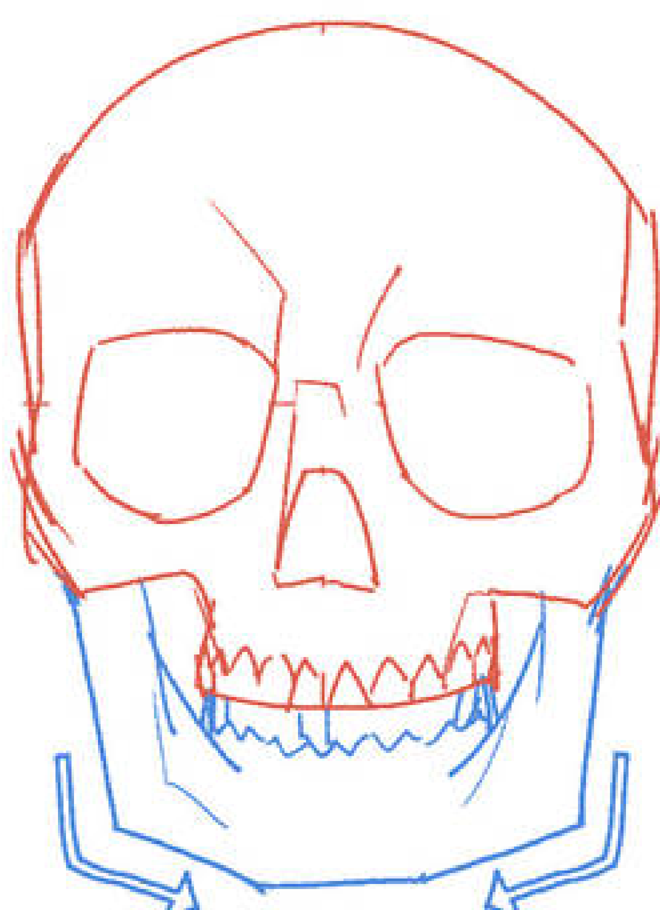
턱의 꺾이는 영향은 머리뼈에 의해 그려지게 됩니다





얼굴에서 하관이 꺾이는 부분은 세 군데로 나뉩니다





사람마다 뼈 형태 차이가 조금씩 있기 때문에 얼굴형이 달라지게 됩니다

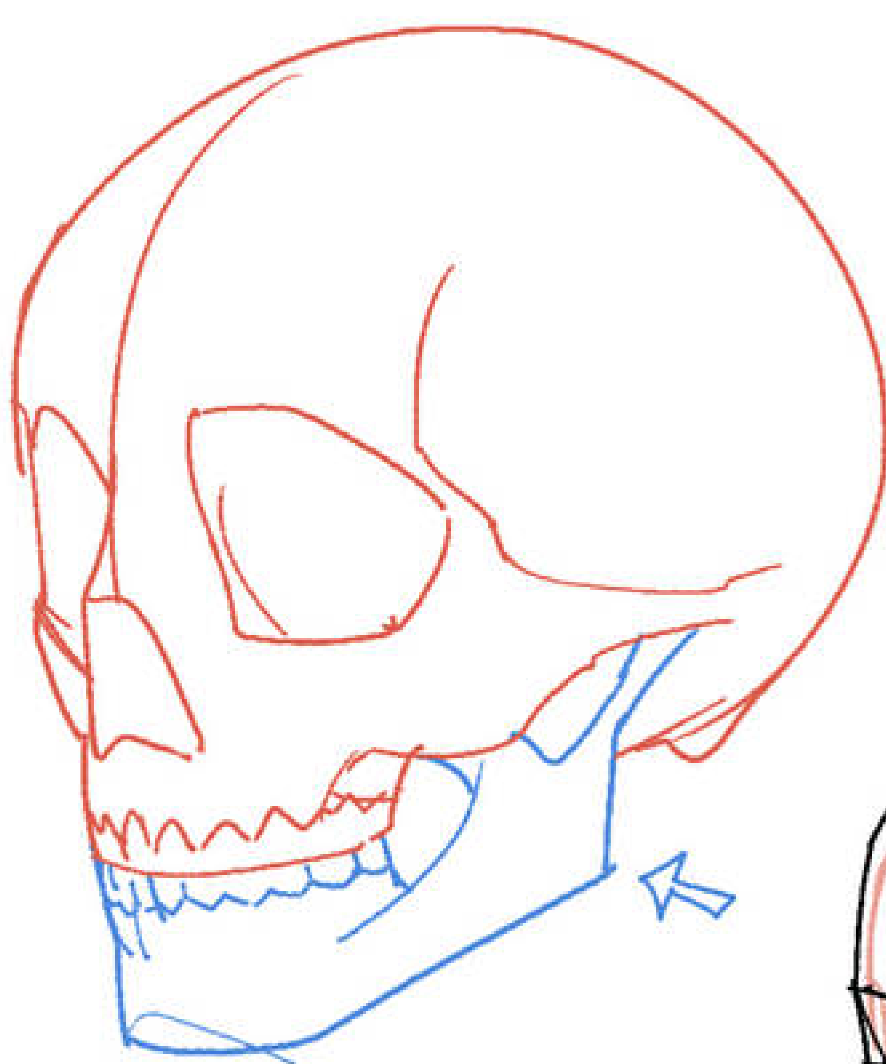


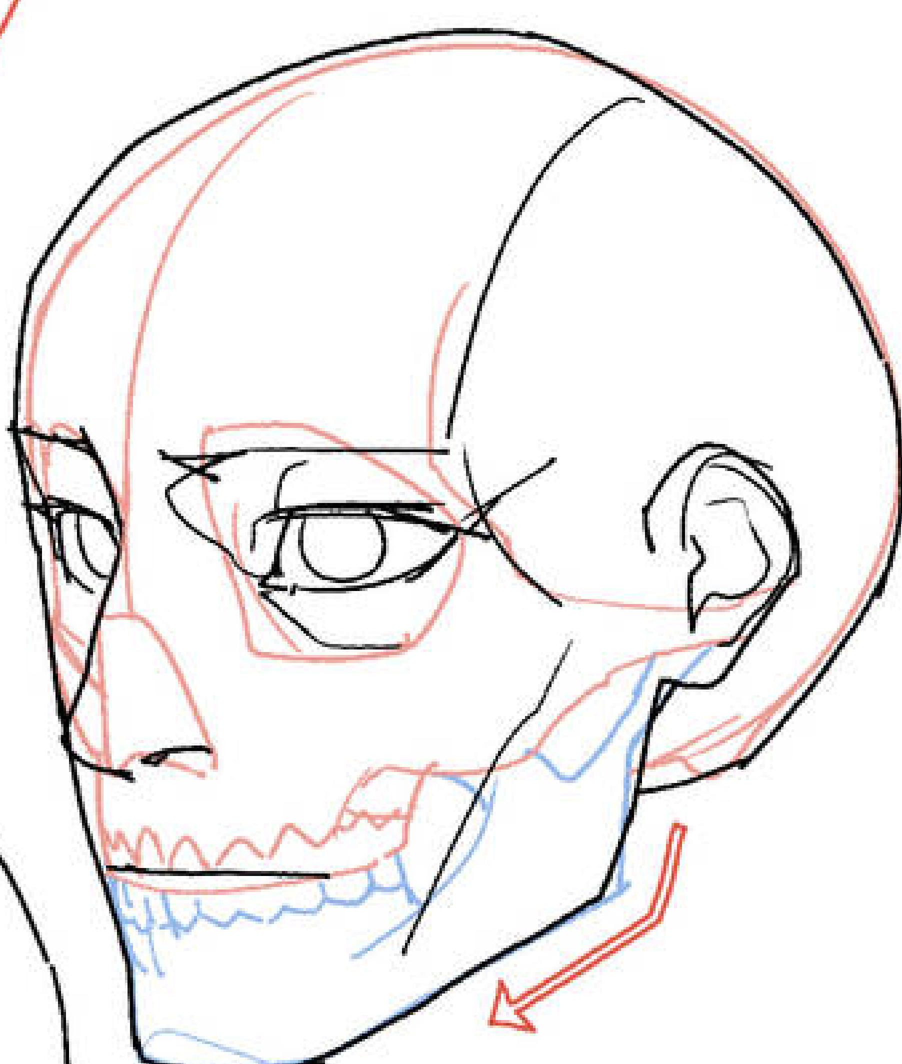






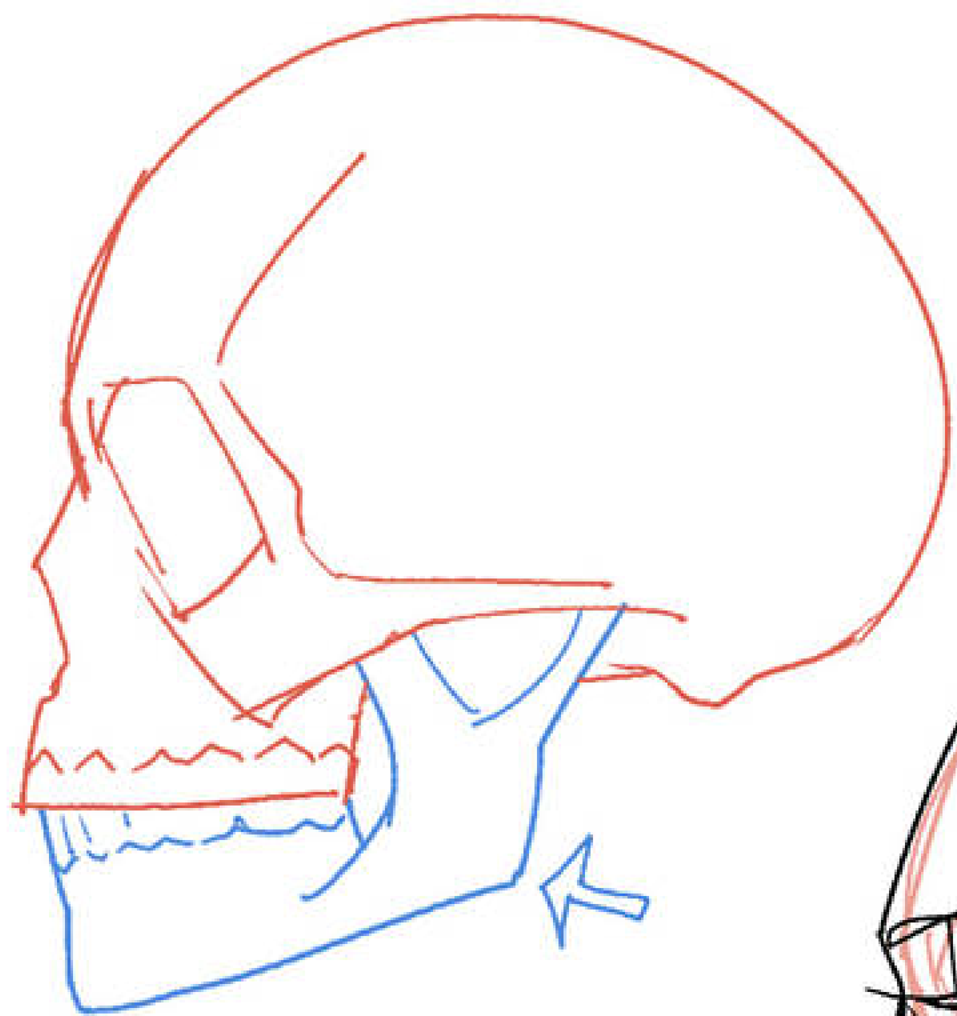
턱의 생김새로 인해 캐릭터의 인상이 충분히 다르게 보이게 됩니다

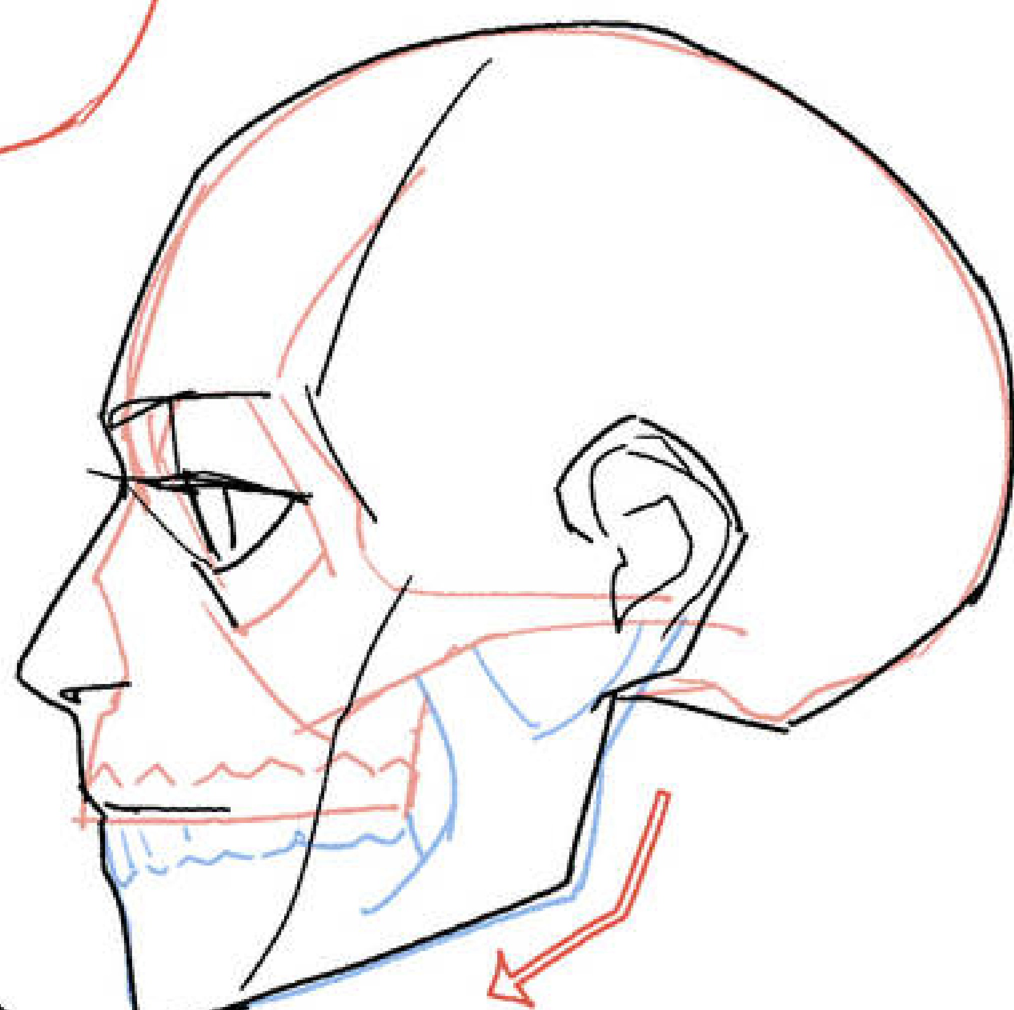


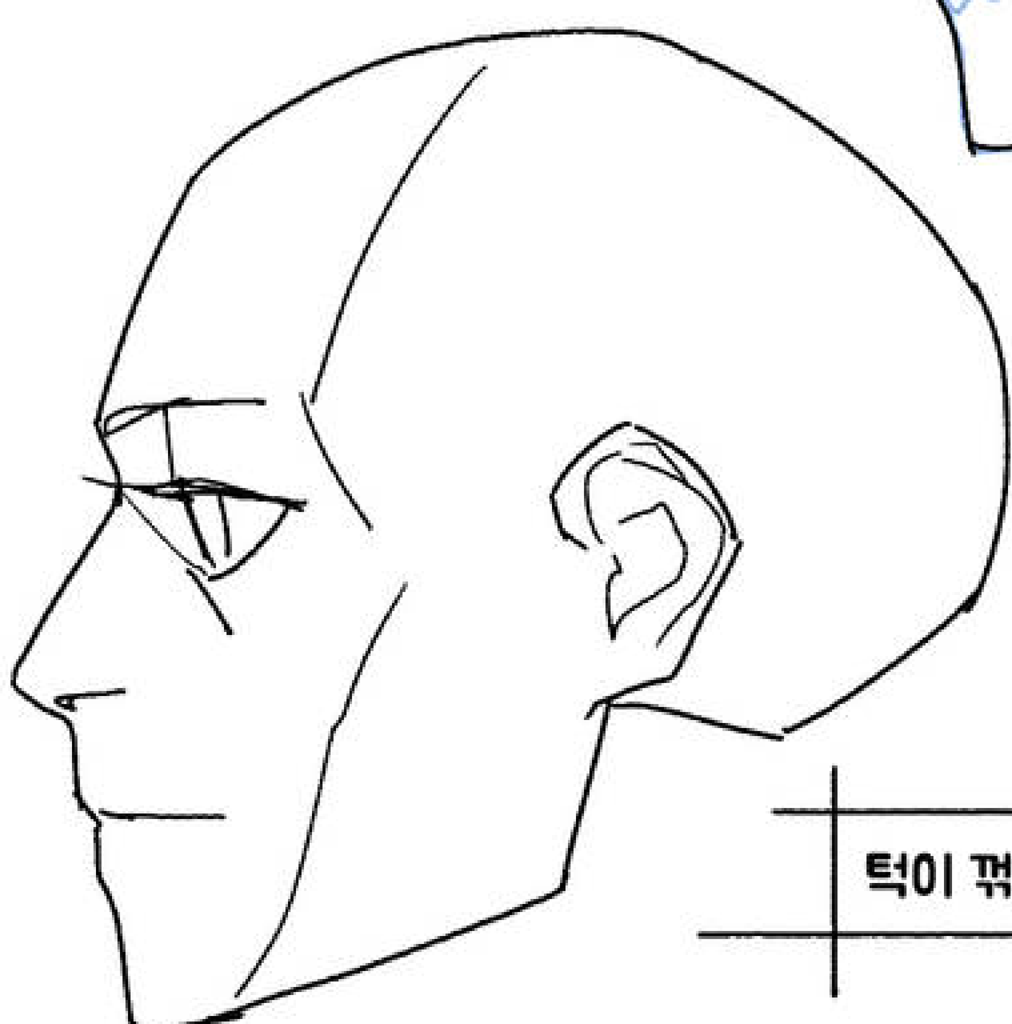




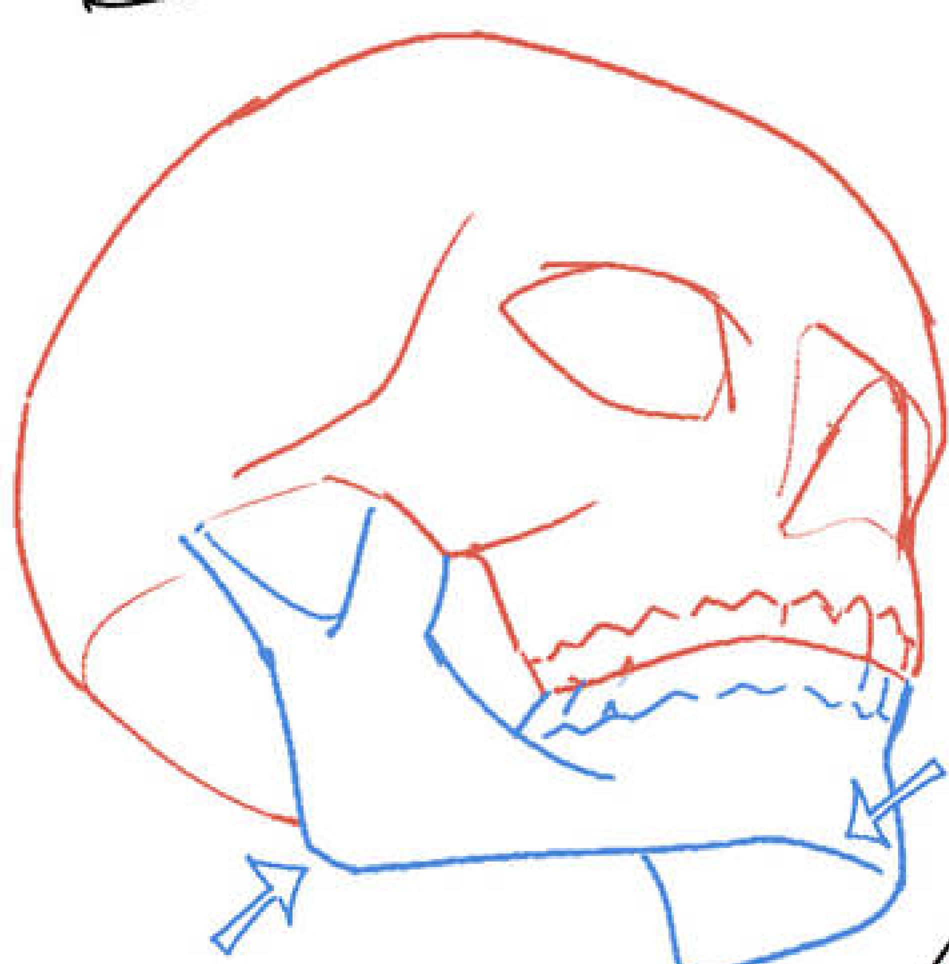
반 측면 얼굴 정면과 옆면을
고려해 턱을 그려줍니다







턱이 꺾이는 부분과 귀를 붙여 그려줍니다

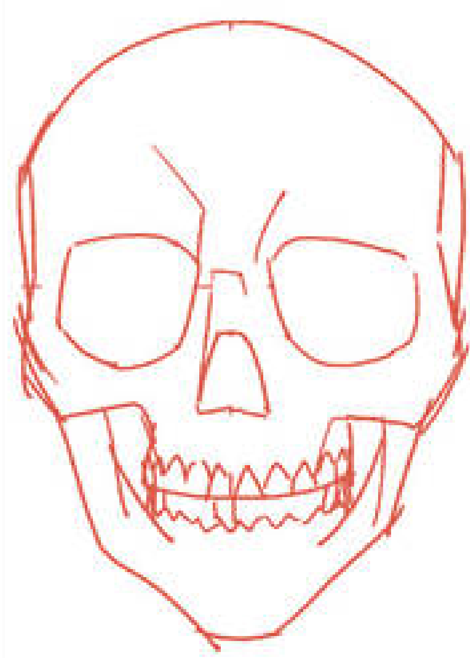


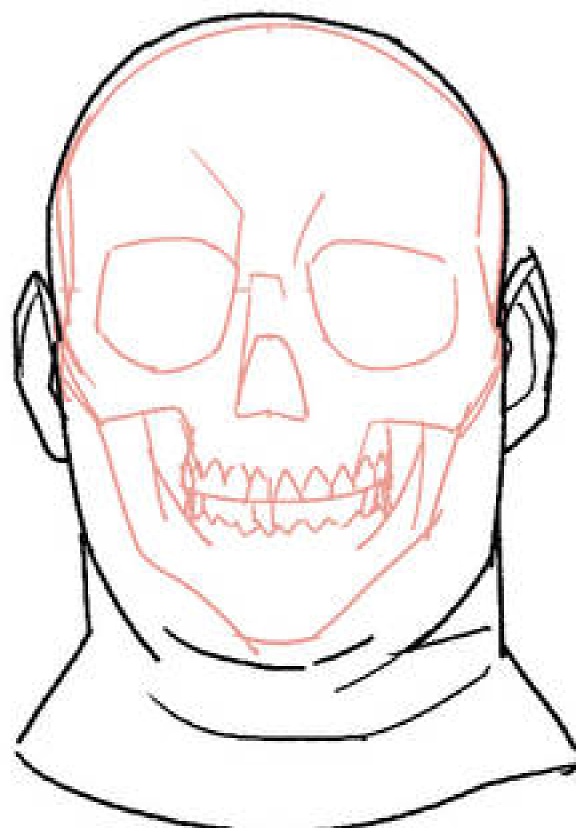




고개를 들면 턱의 밑면이
보이는 상태에서 꺾이게 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!







살이 많이 찐 얼굴의 경우
머리뼈의 턱 꺾임과 상관없이
살에 가려져 라인이 안 보입니다



key point

Q : 미국 히어로 그림체는 어떻게 그리나요

그림 스타일의 특성상
흑과 백 위주로 진행합니다

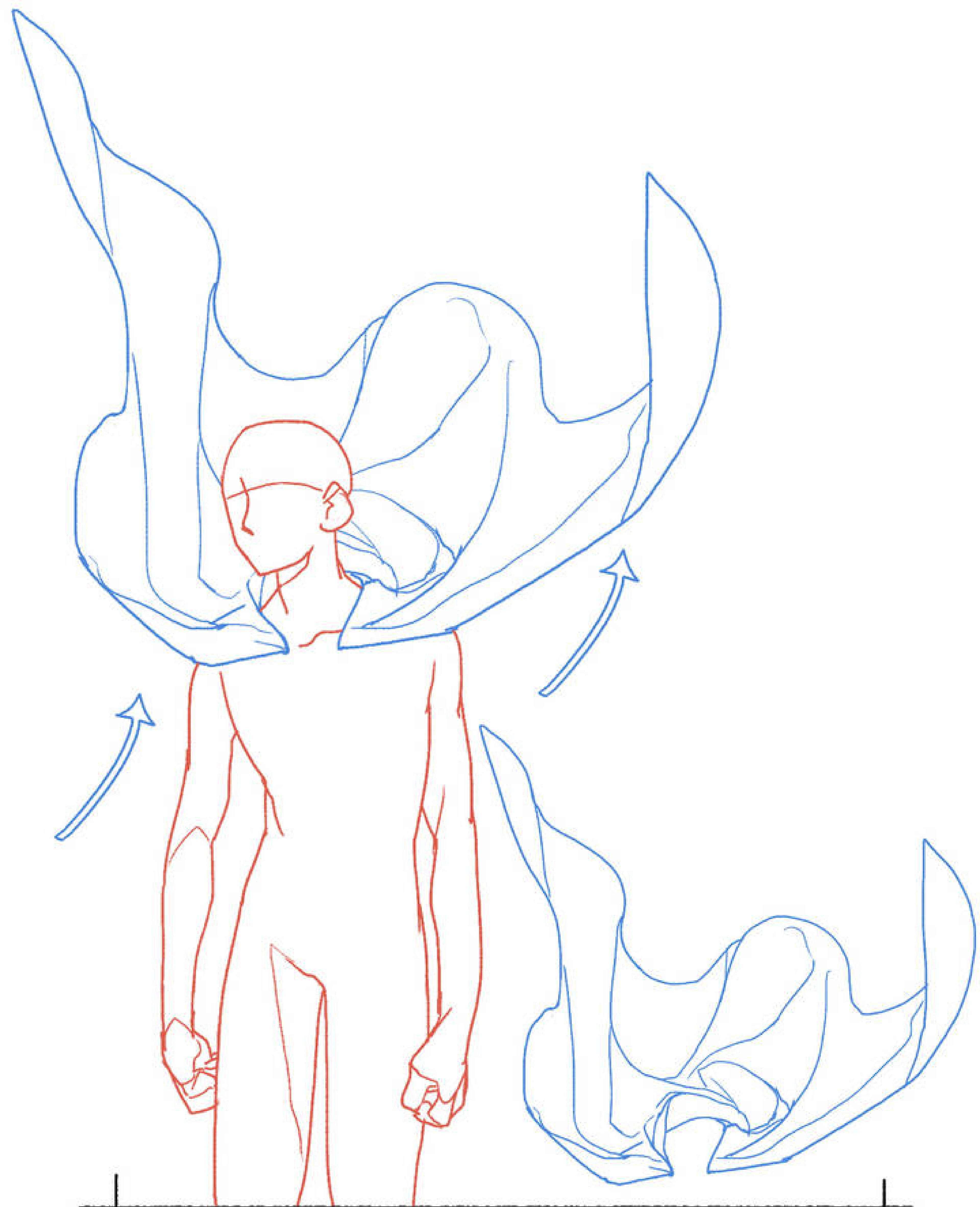
캐릭터 인체를 사실적인 비율에 맞춰 그려줘야 합니다

히어로 캐릭터의 의상을 디자인하고 인체에 맞춰 그려나갑니다

캐릭터가 지닌 능력을 구상하고 표현합니다 (예 : 망토가 지닌 능력)

주변 요소를 추가하면서 디테일을 올려줍니다

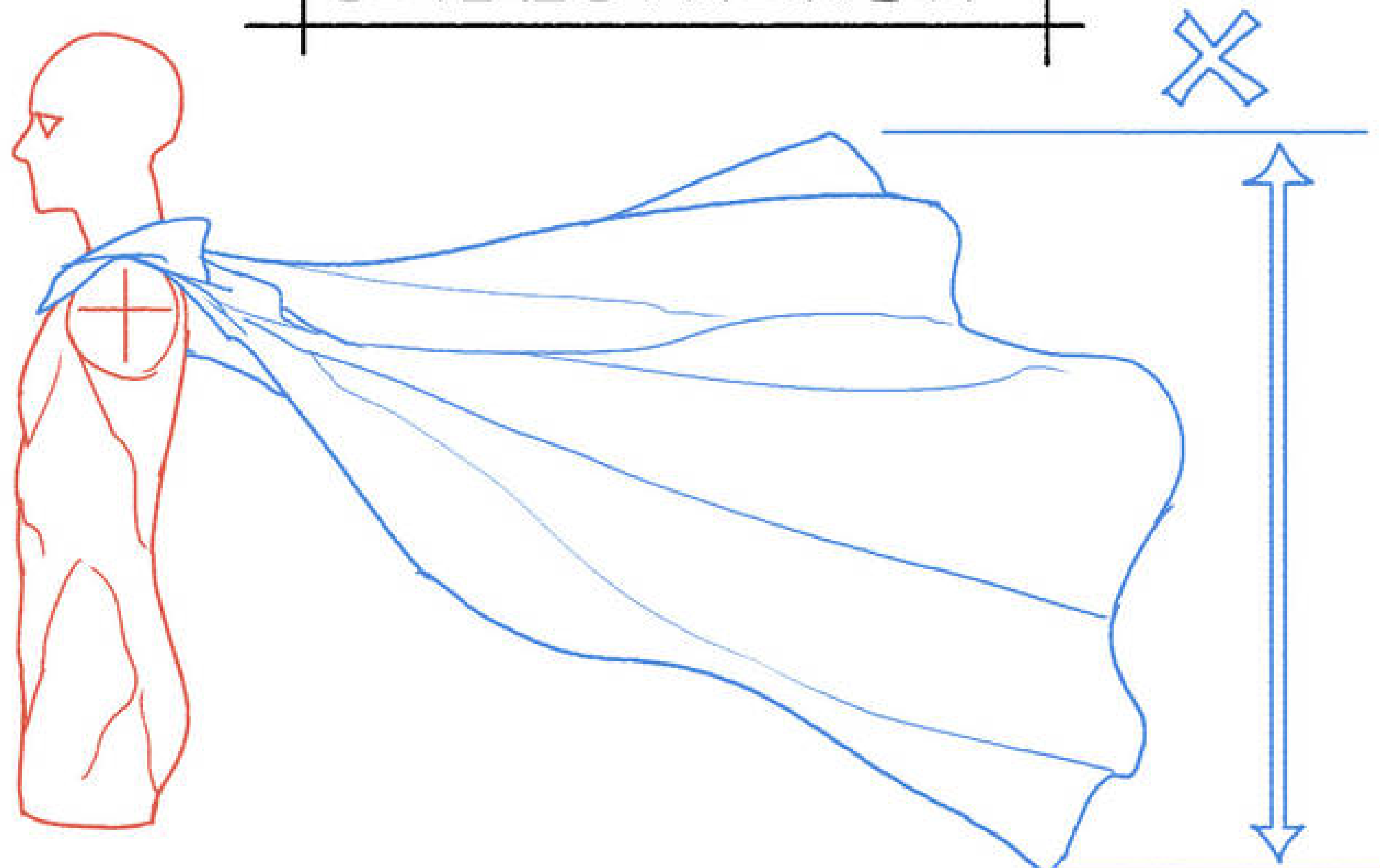
명암이 들어갈 부분을 표시합니다



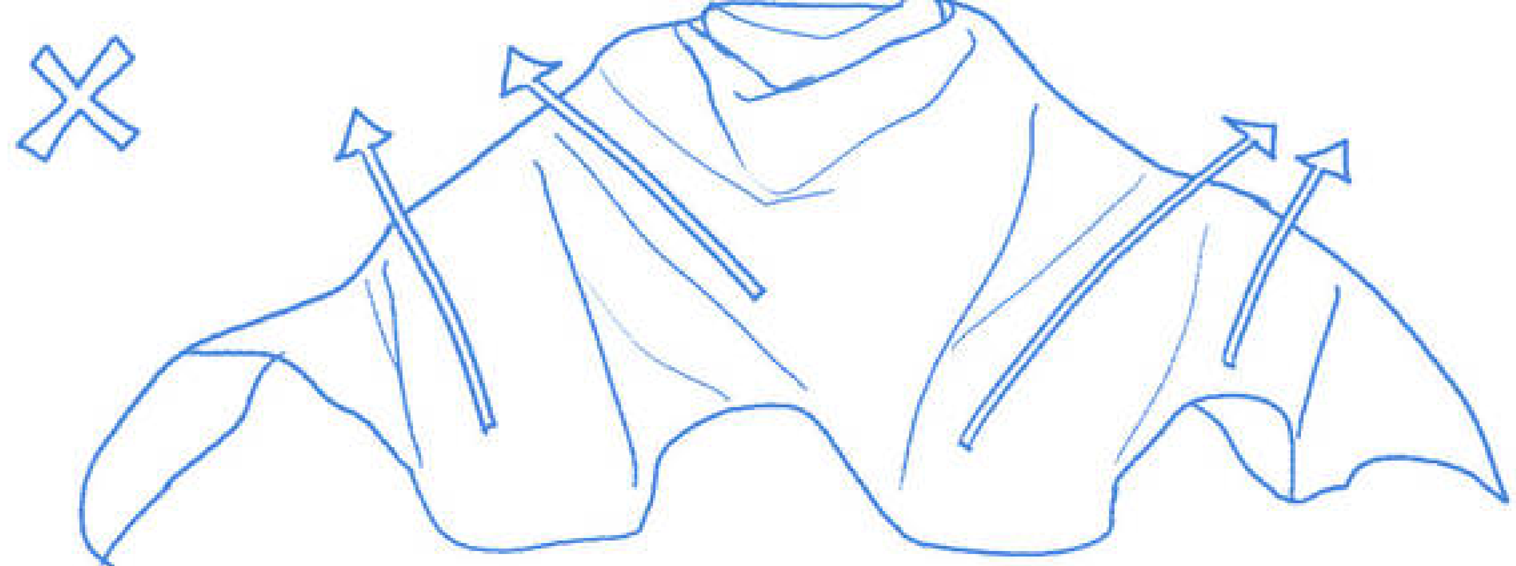
바람이 아래에서 위로 불 경우 망토가 머리보다 높이 올라 펄럭입니다



옆에서 펄럭이는 망토를 본다면 펼쳐지는
망토의 면적은 생략되어 보이게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!





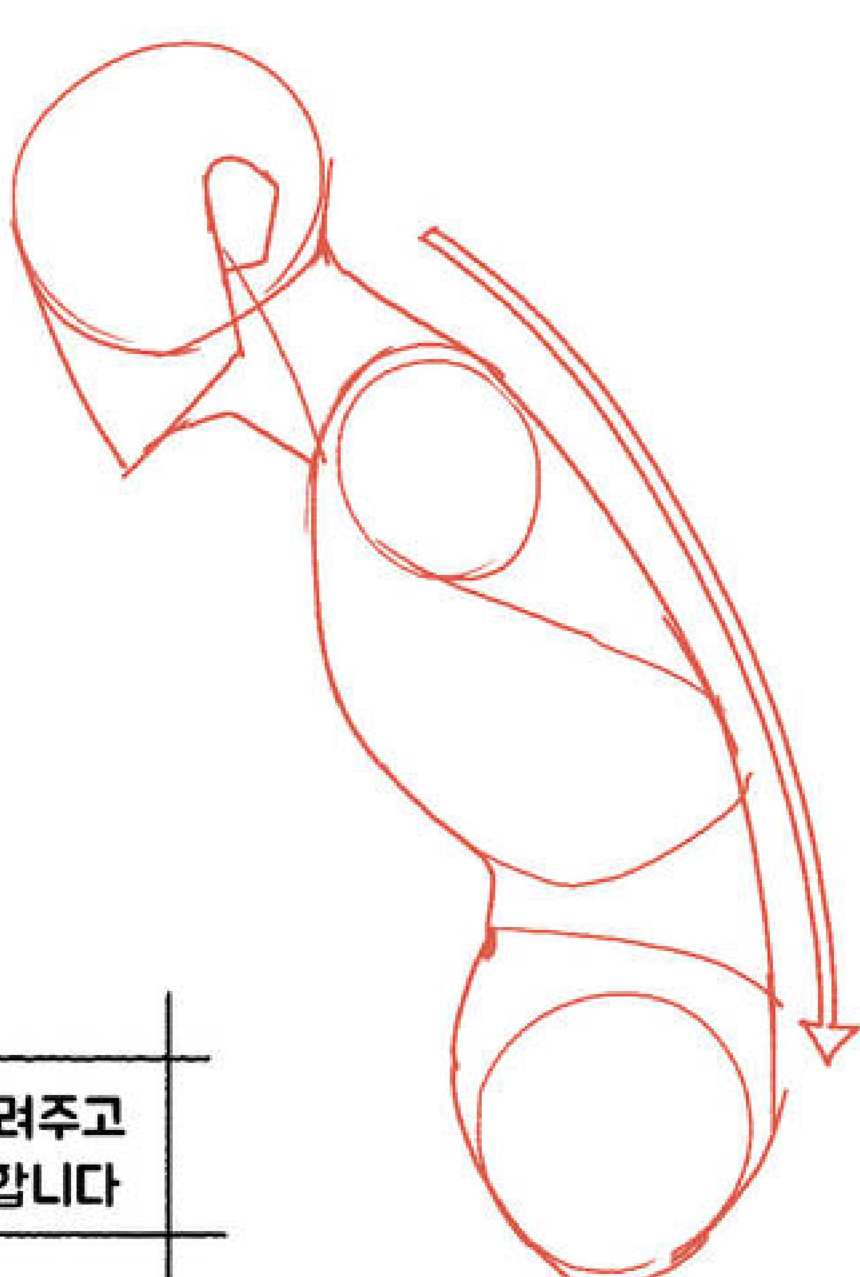
망토가 펄럭일 때 뒤에서
본다면 망토 주름은 모이는
형태로 흐름을 잡아줘야 합니다



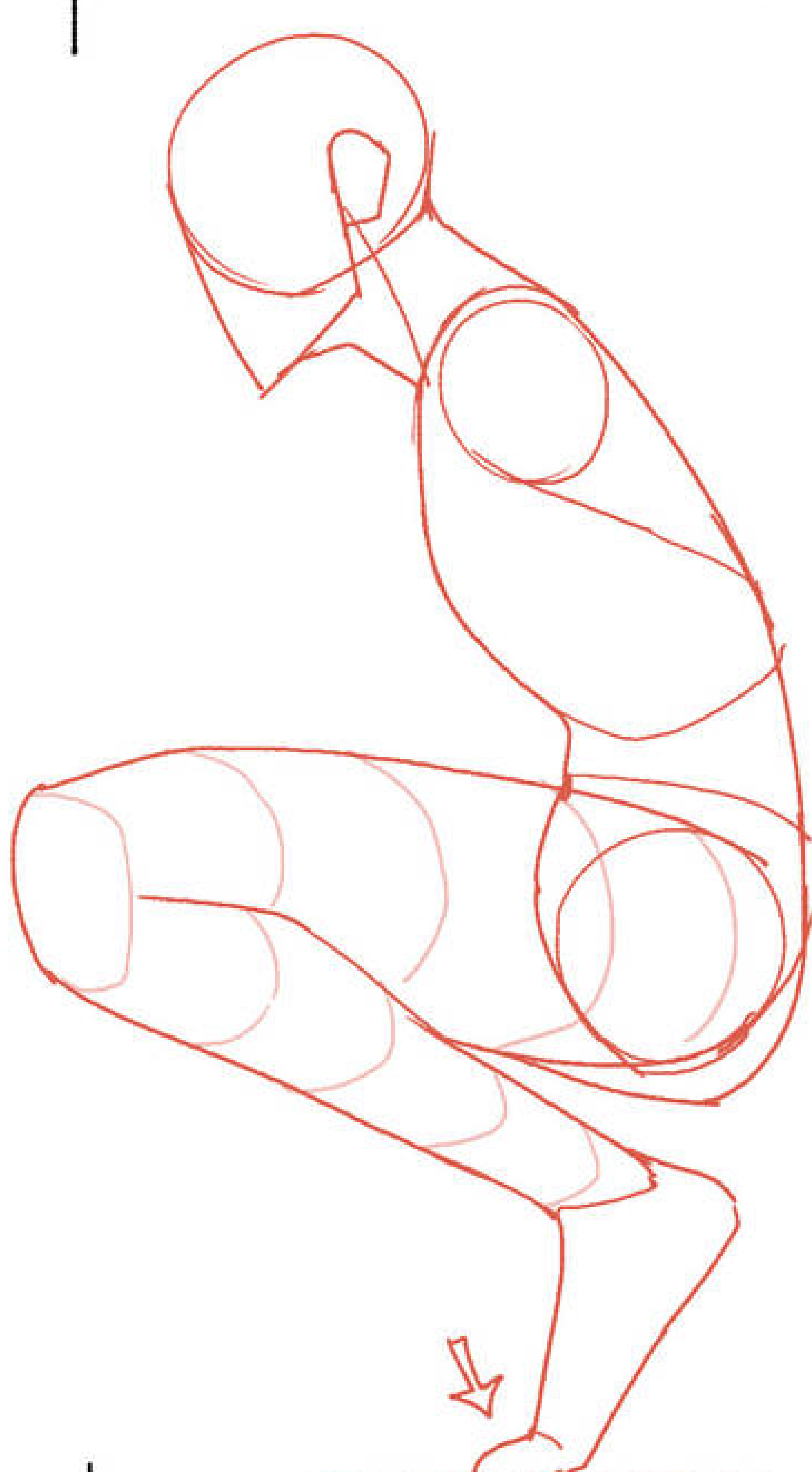
key point

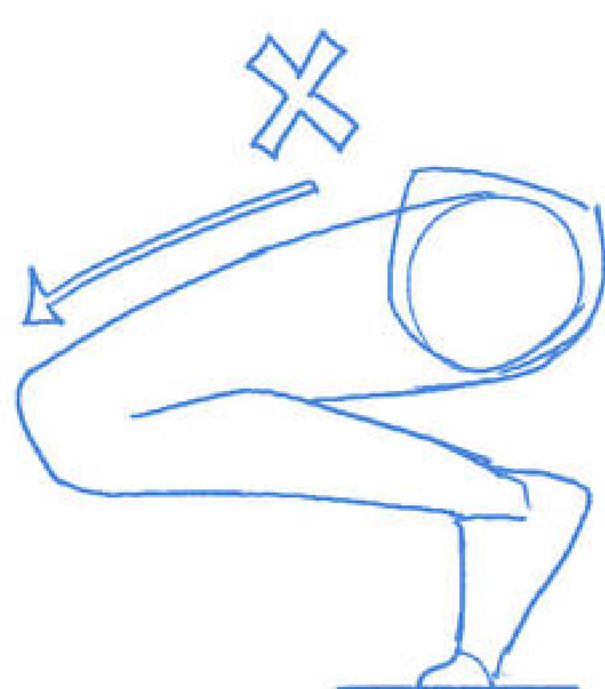
▌Q : 다리 벌려 쪼그려 앉은 자세를 그려주세요

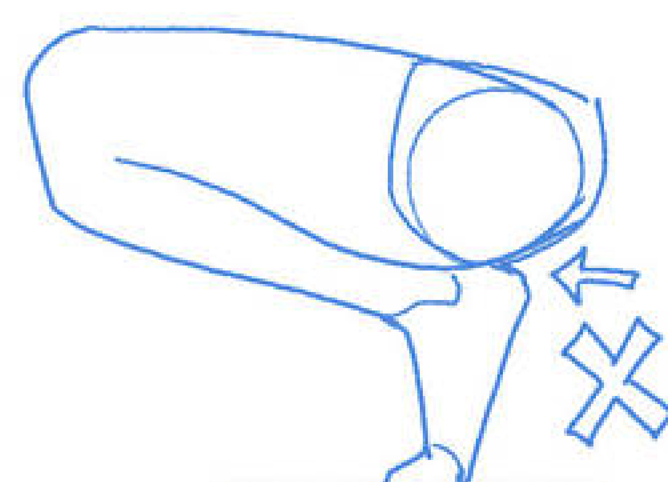




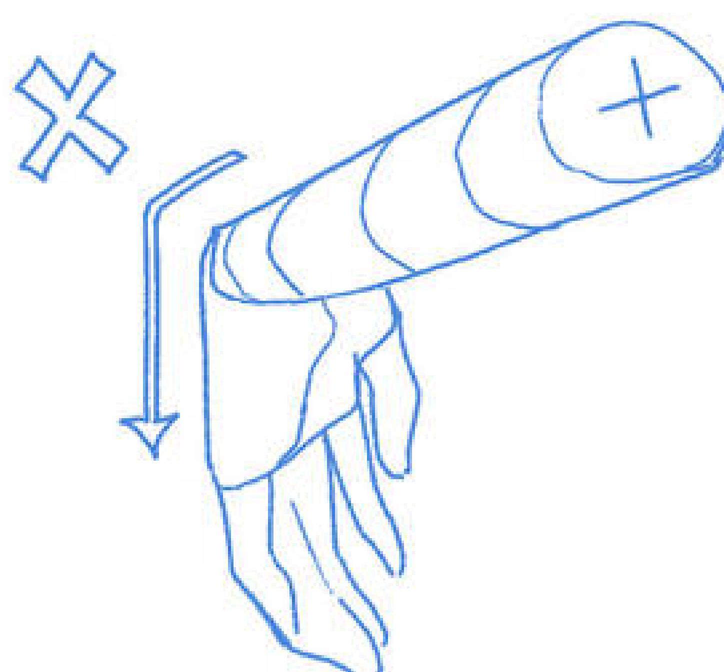
목과 허리를 앞으로 숙인 상태로 그려주고
골반의 위치가 얼굴보다 뒤에 위치합니다

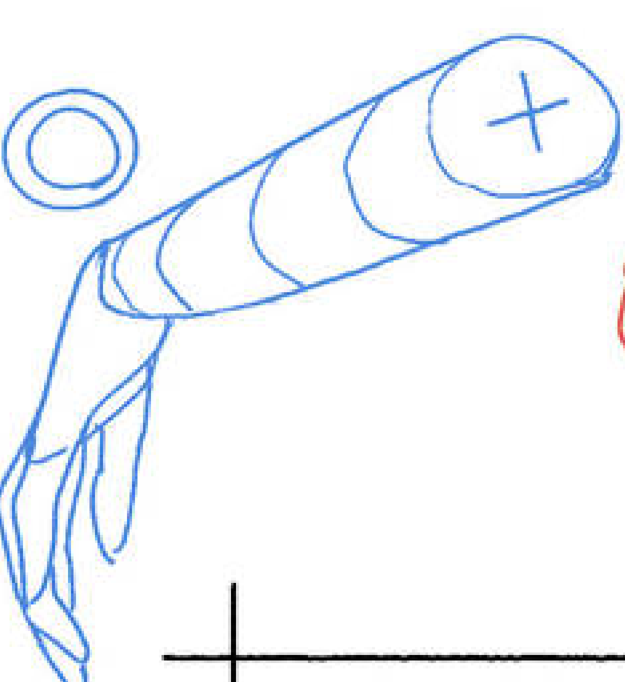


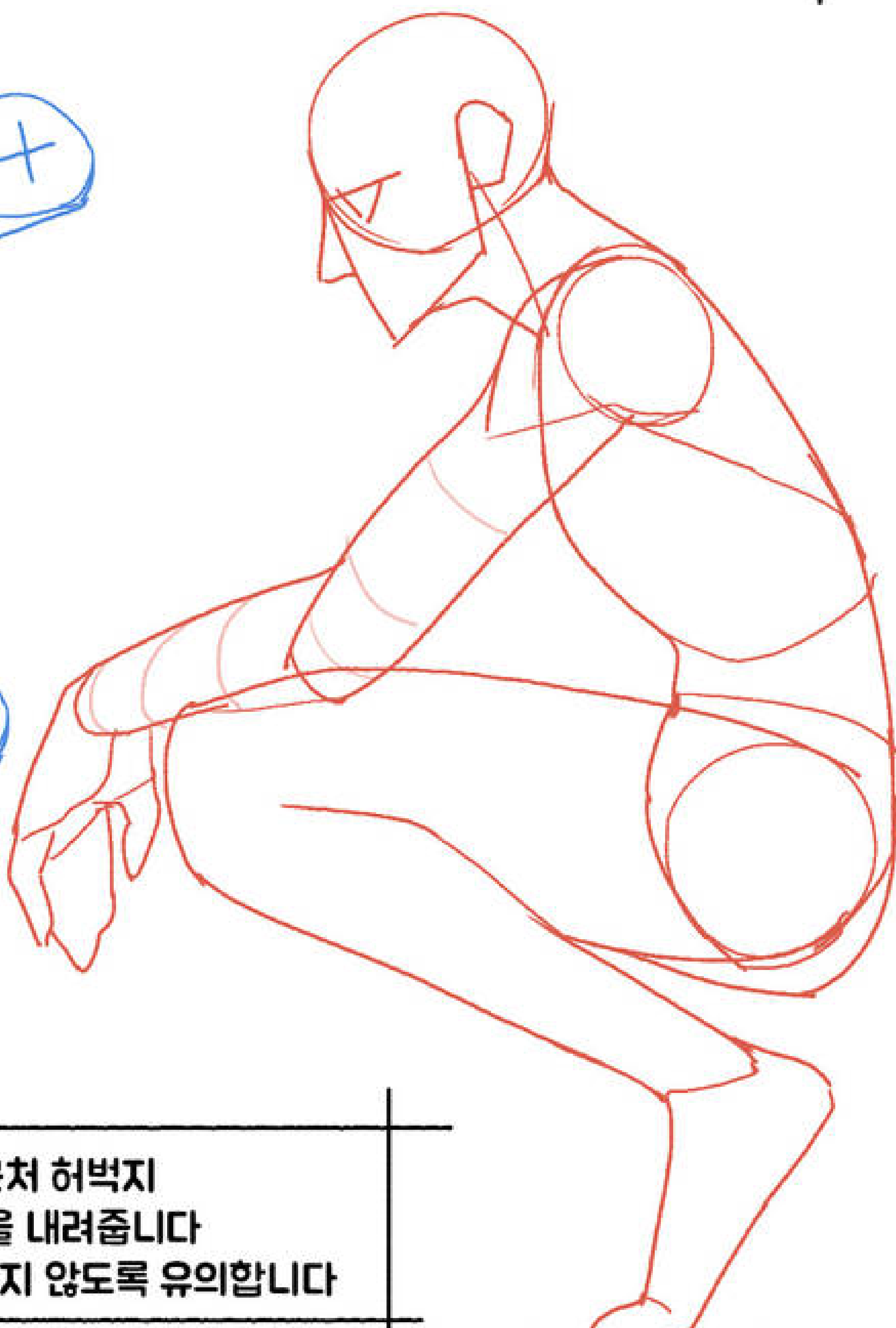




허벅지가 살짝 위로 올라간 상태에서 종아리를 붙이고 뒤꿈치는
엉덩이와 떨어진 상태로 그려줍니다 발끝으로 무게중심을 잡아줍니다



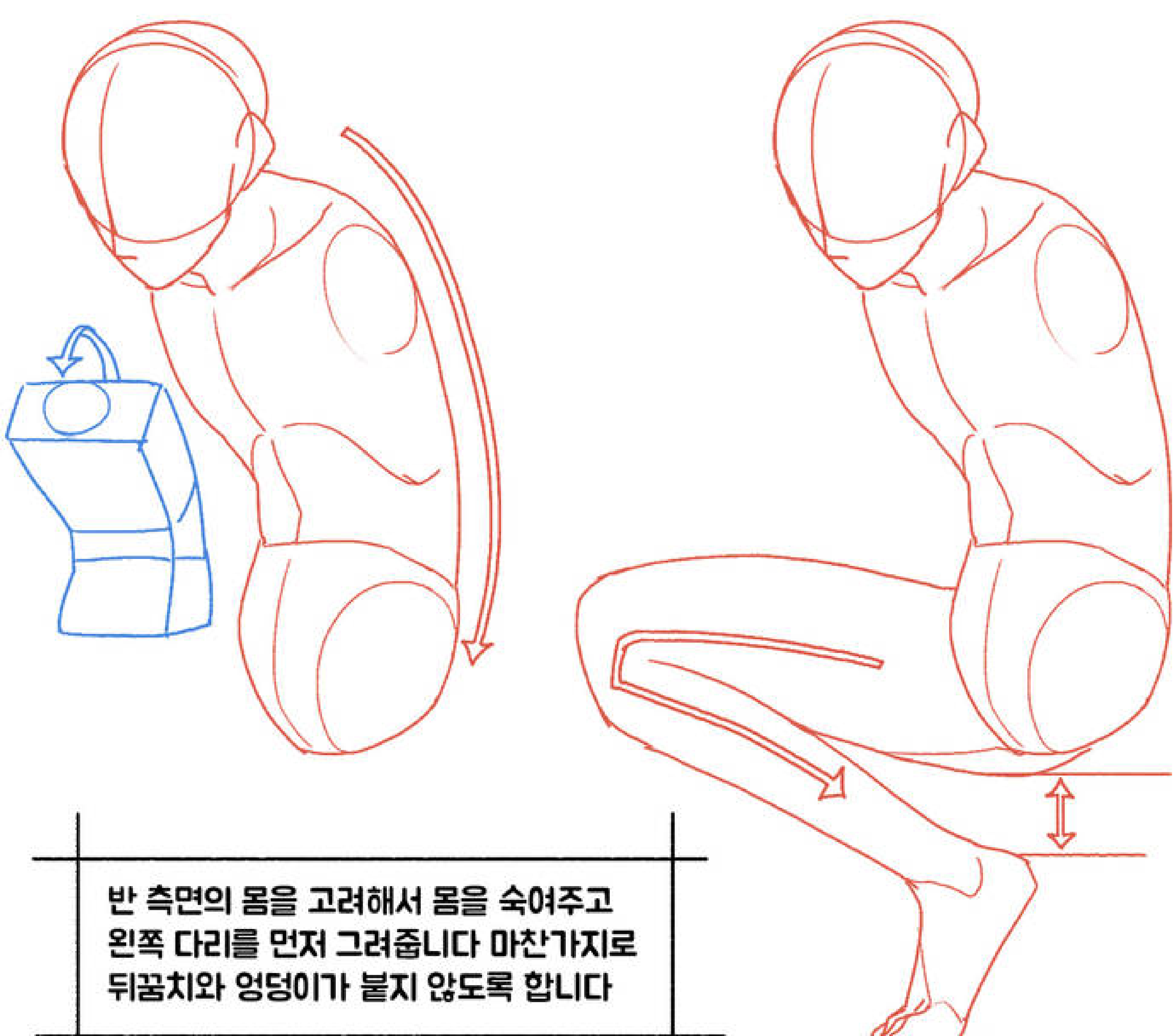


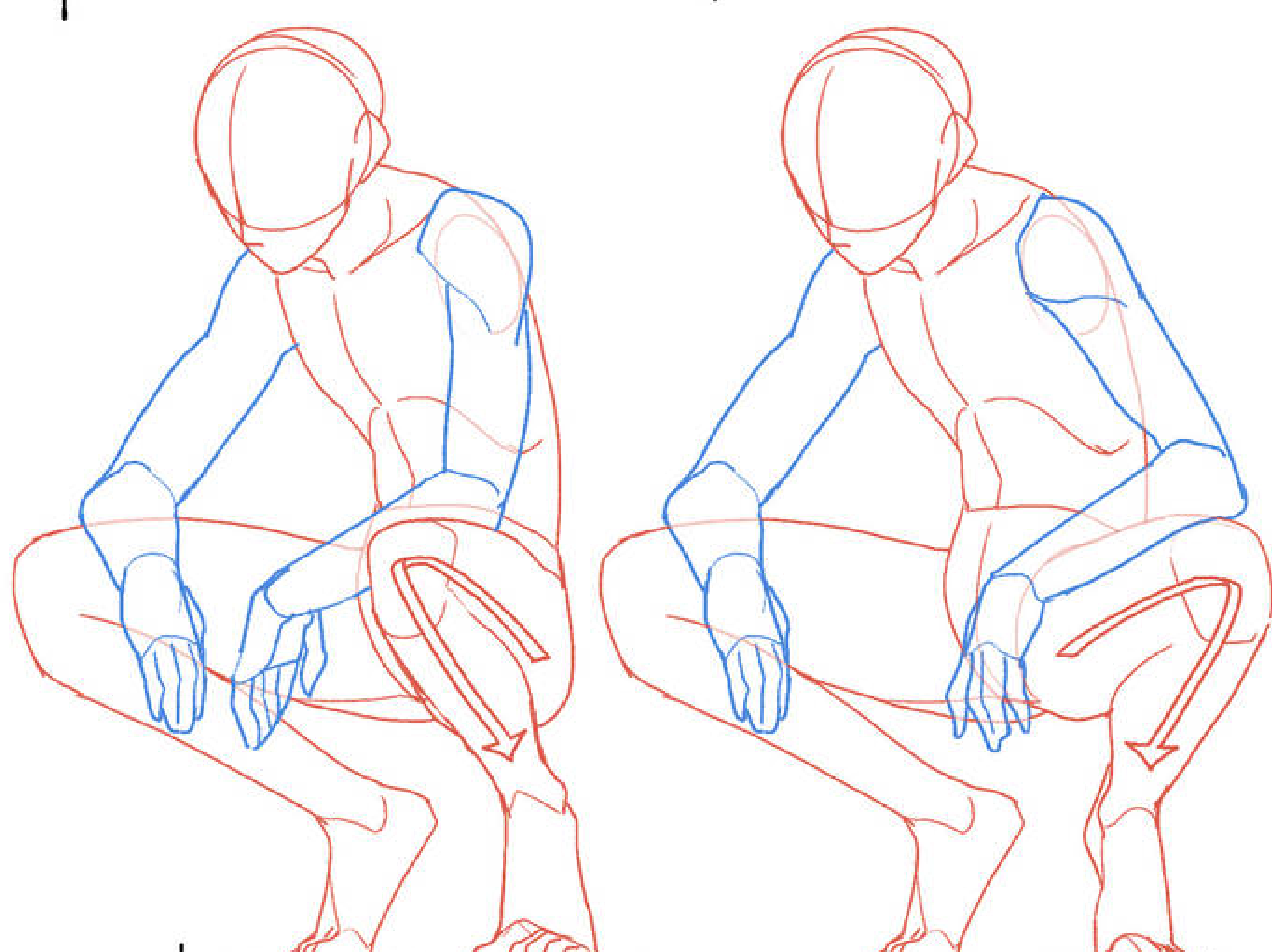


팔꿈치로 무릎 근처 허벅지
위를 걸친 후 팔을 내려줍니다
손목이 너무 꺾이지 않도록 유의합니다

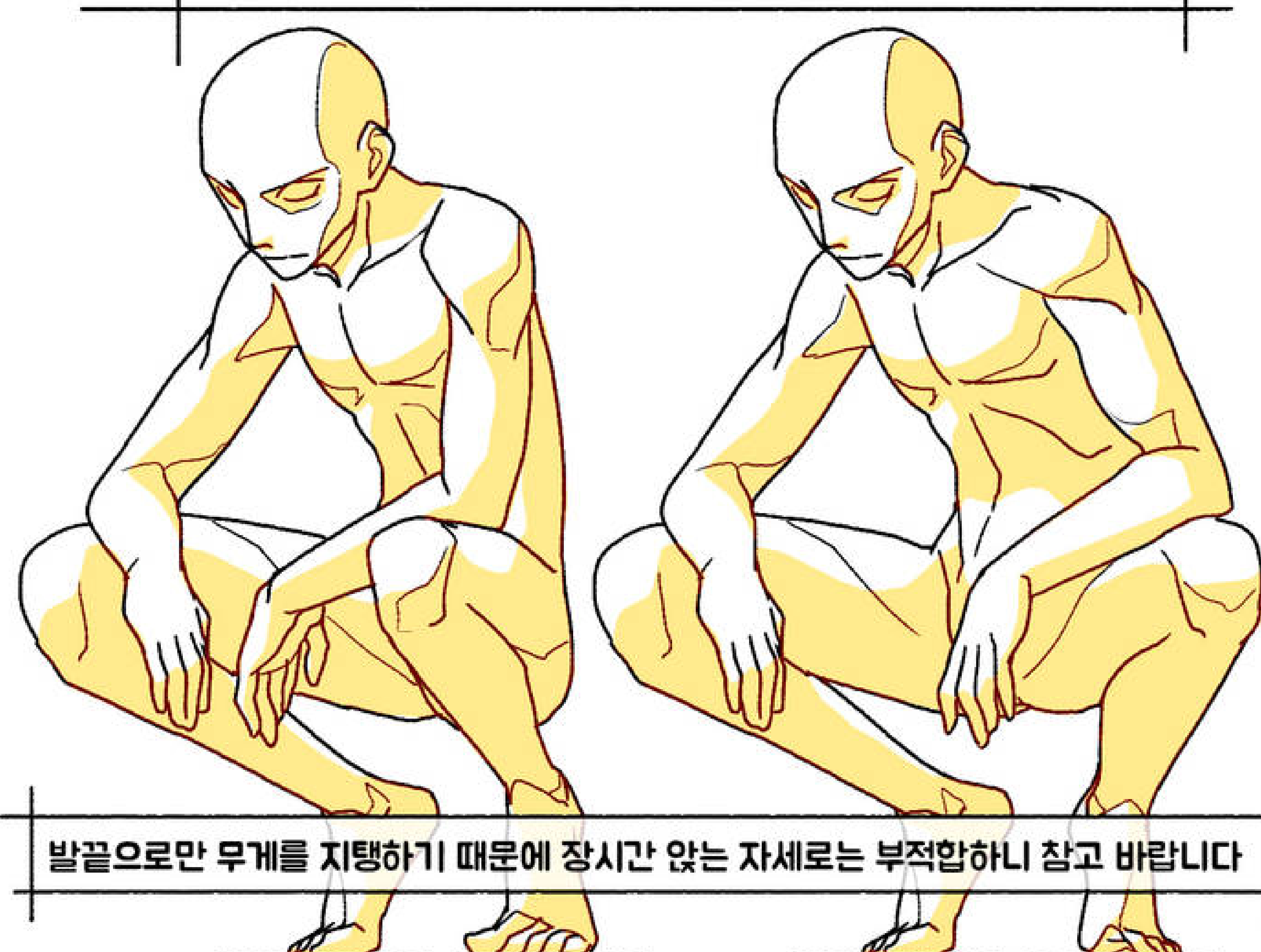


선을 정리하며 마무리합니다

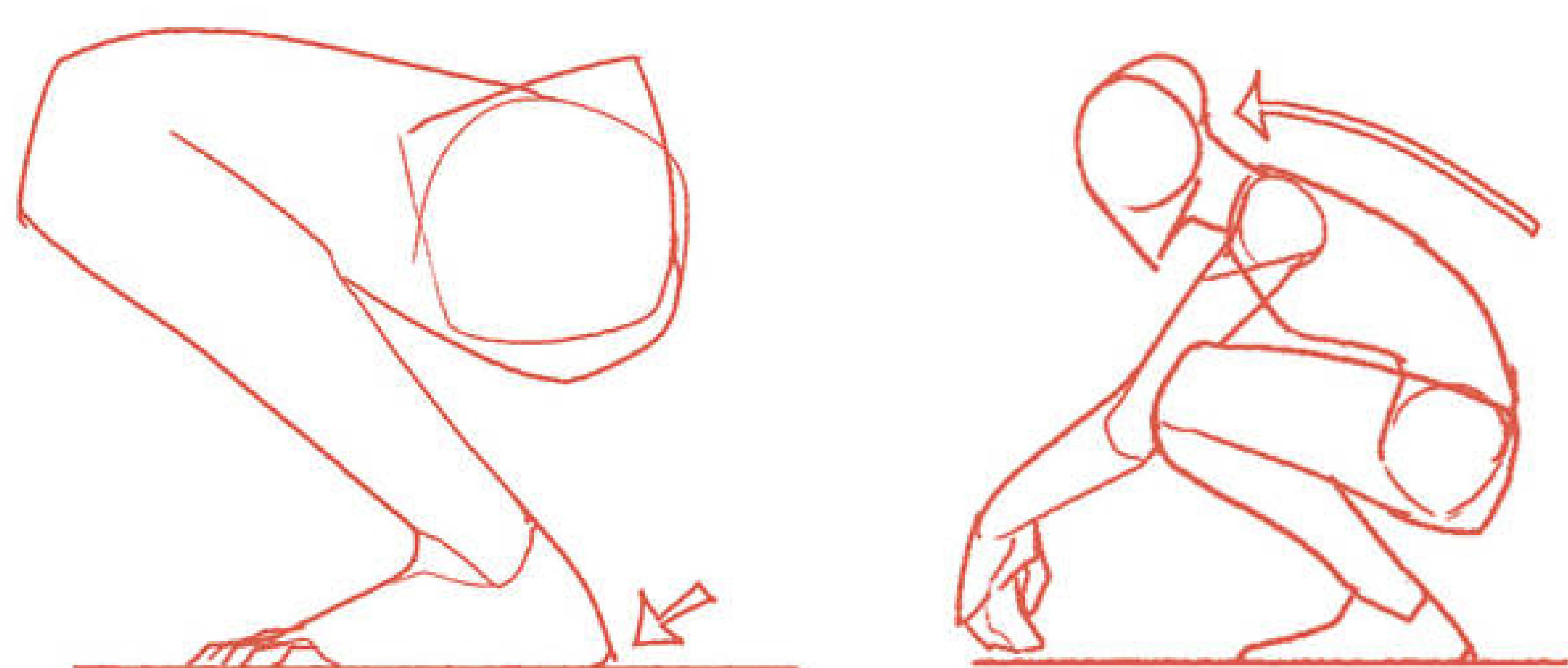




오른쪽 다리의 각도로 다리가 벌려지는 형태가 달라 보이게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



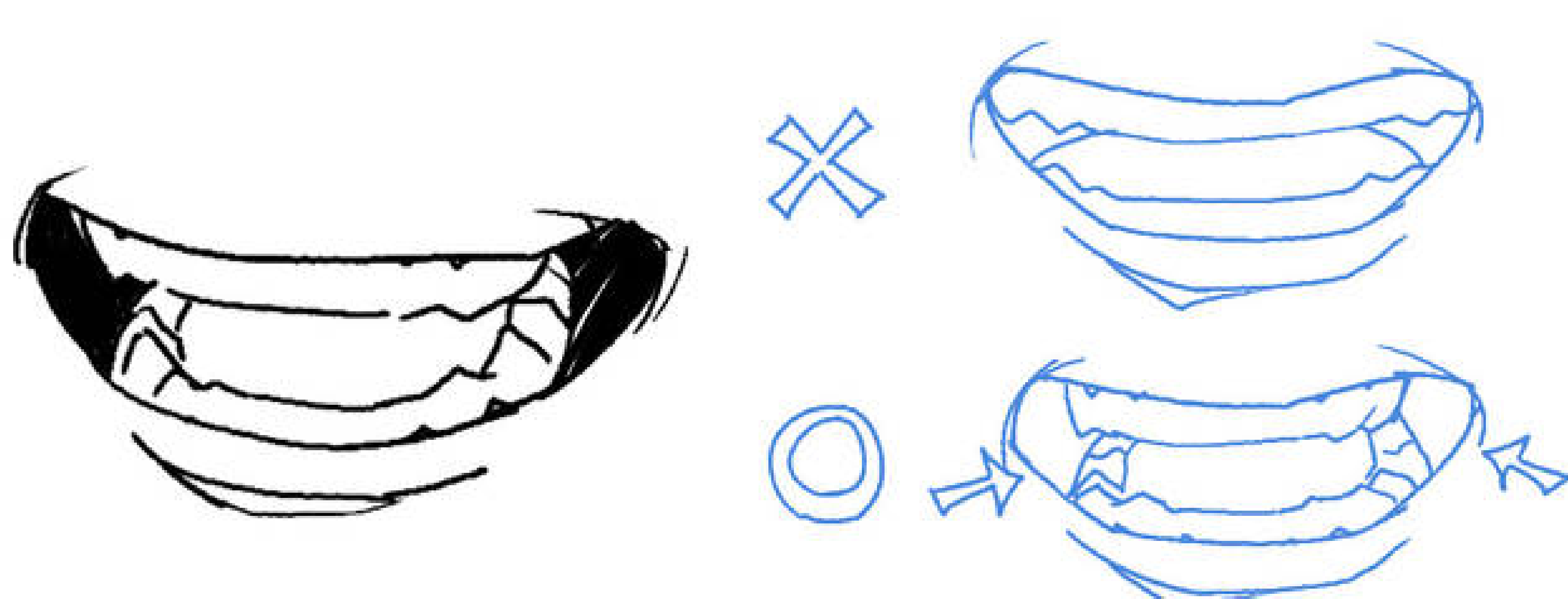
발바닥 전체가 지면에 닿는
자세라면 상체의 각도는 더욱
앞으로 향하게 해줘야 합니다



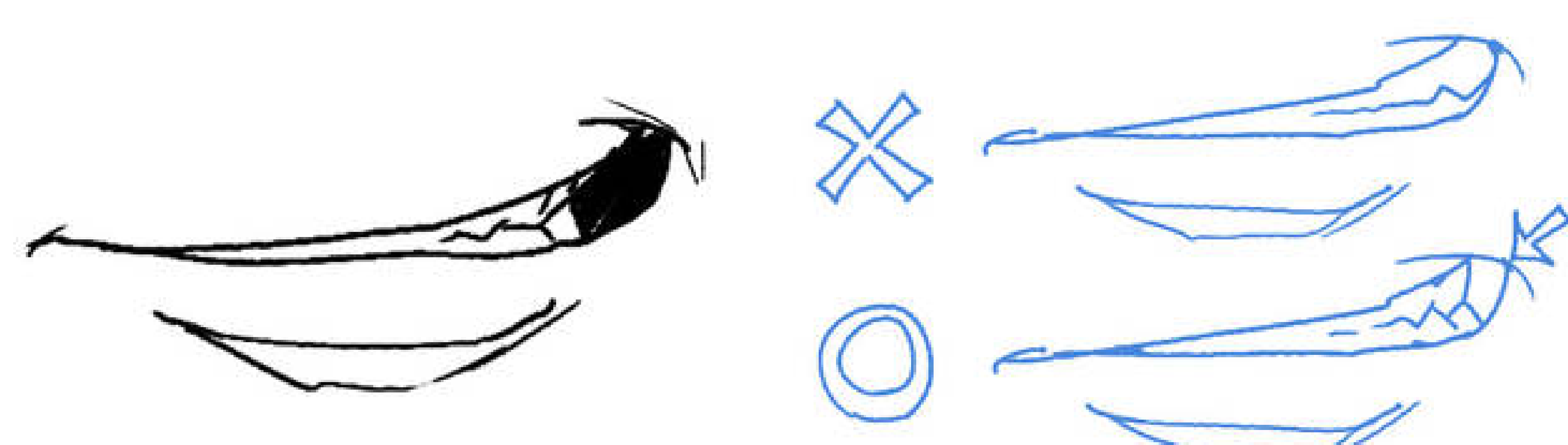
Q : 다양한 웃는 얼굴을 알려주세요



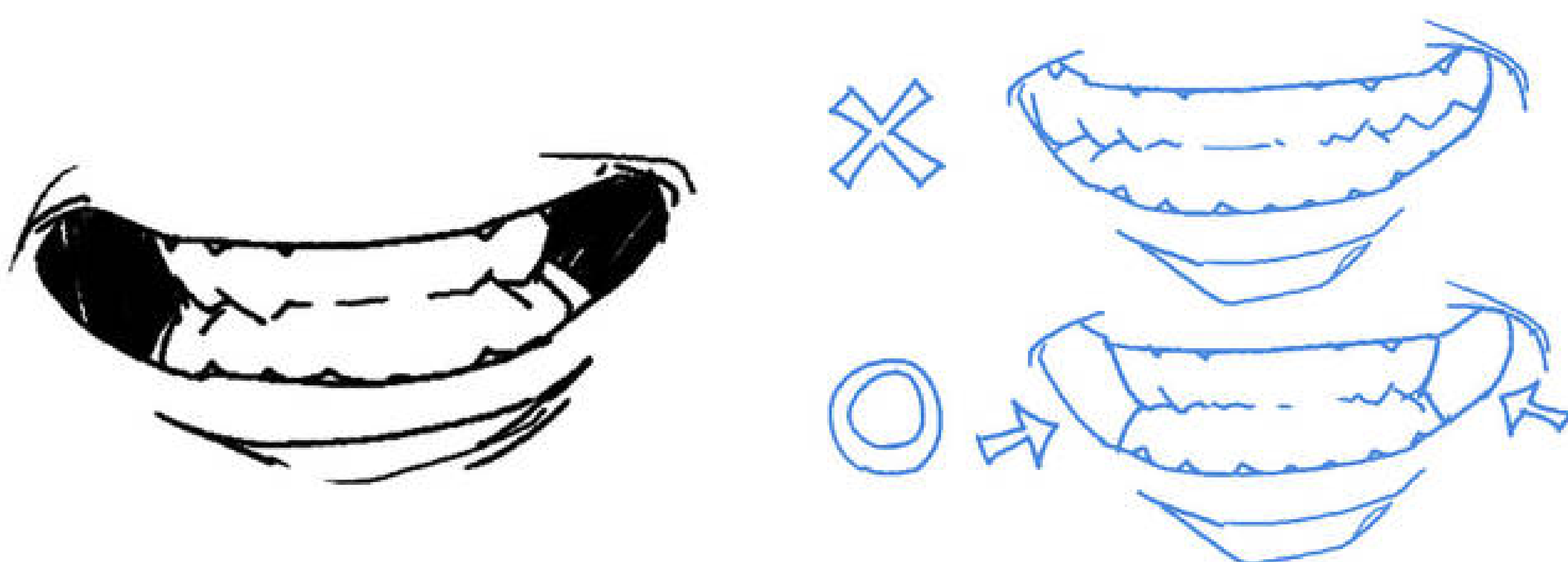
기본적으로 웃게 되면 입꼬리가 올라가며 입 크기가 커지게 됩니다



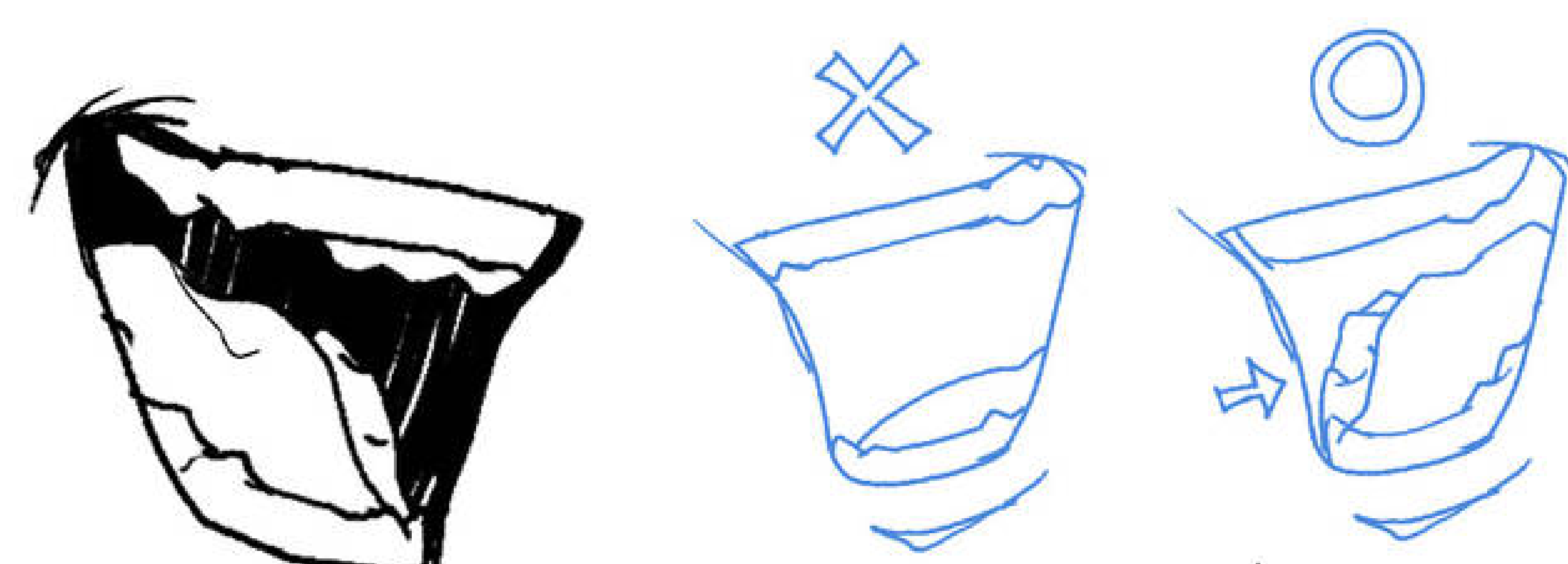
입 안쪽이 보이면서 공간을 만들어 주는 게 좋습니다



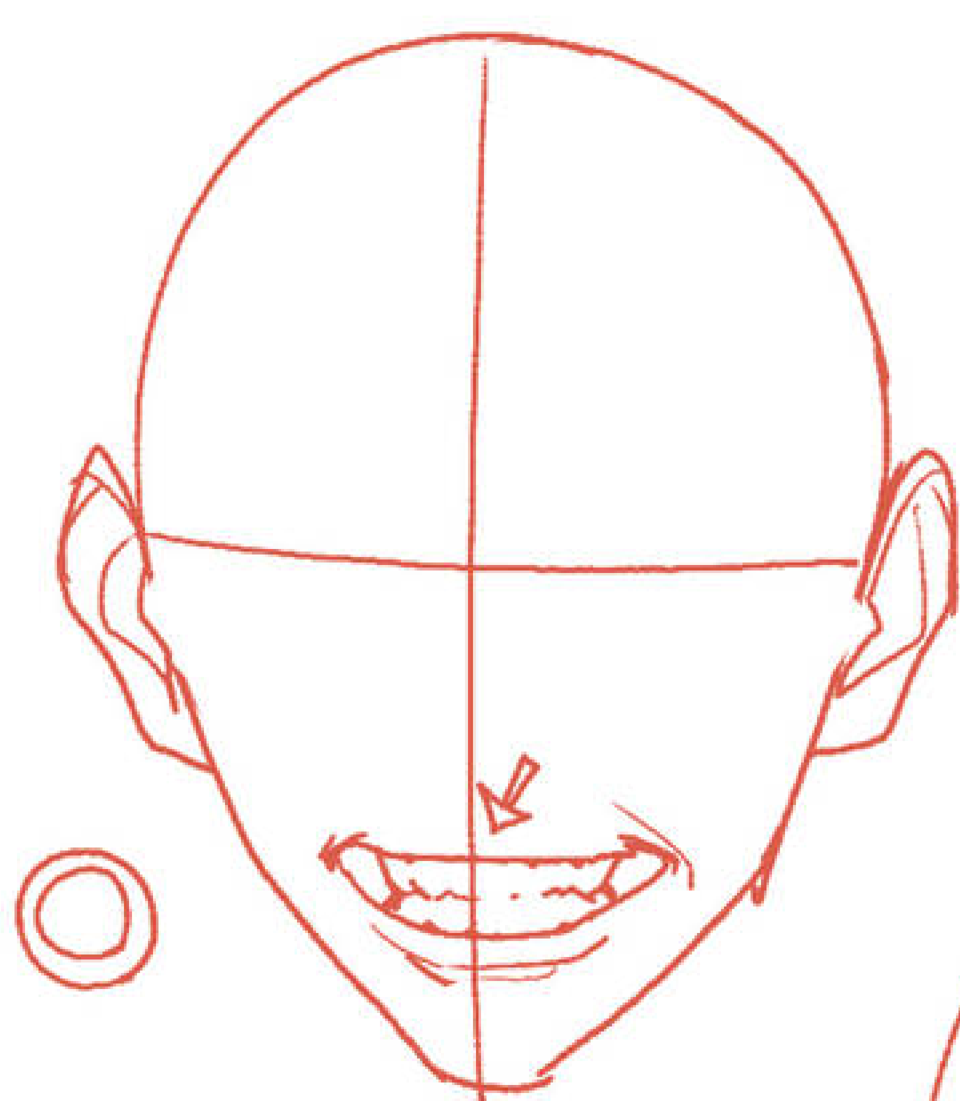
한쪽 입꼬리만 올라가는 경우 비웃는 표현 방식으로 활용됩니다



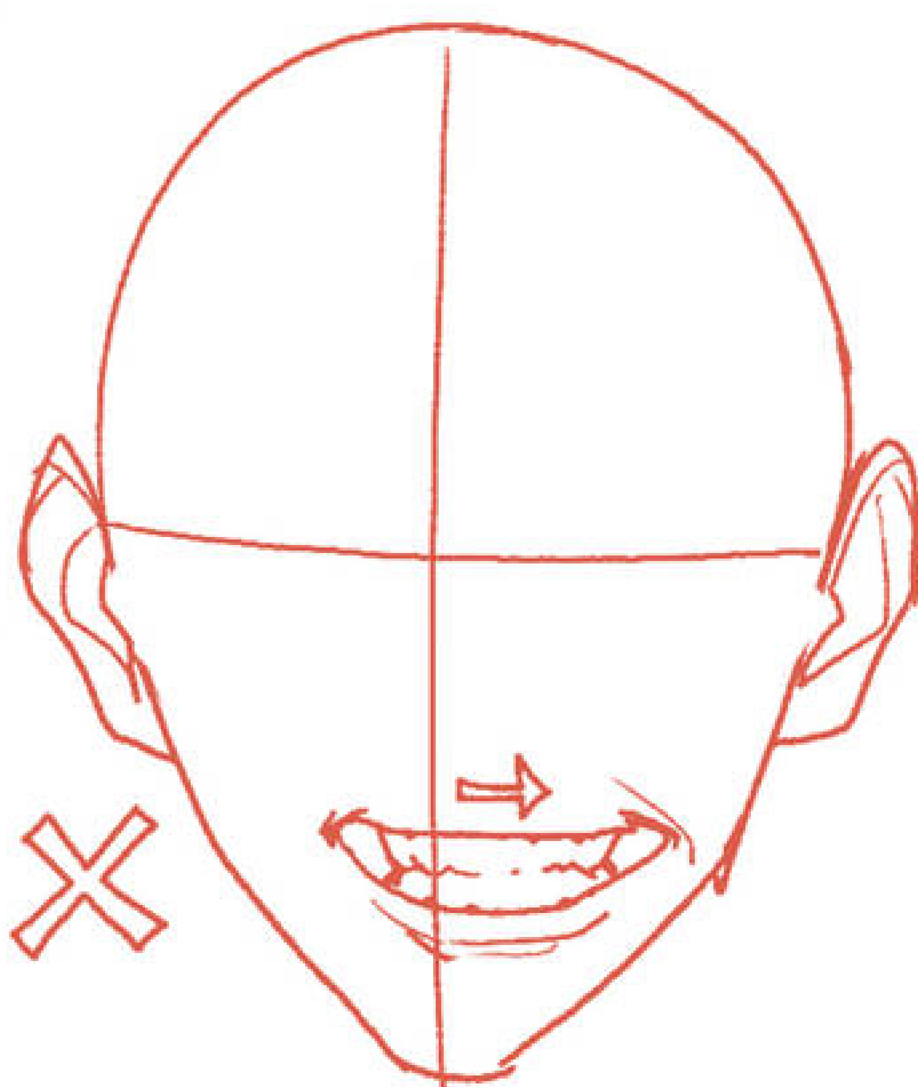
살짝 보이는 잇몸 표현으로 웃는 입 모양의 디테일이 살아납니다



크게 웃을수록 어금니 라인이 보이게 됩니다



웃을 때 입꼬리 좌, 우 길이를
맞춰 얼굴 중앙선에 그려줍니다

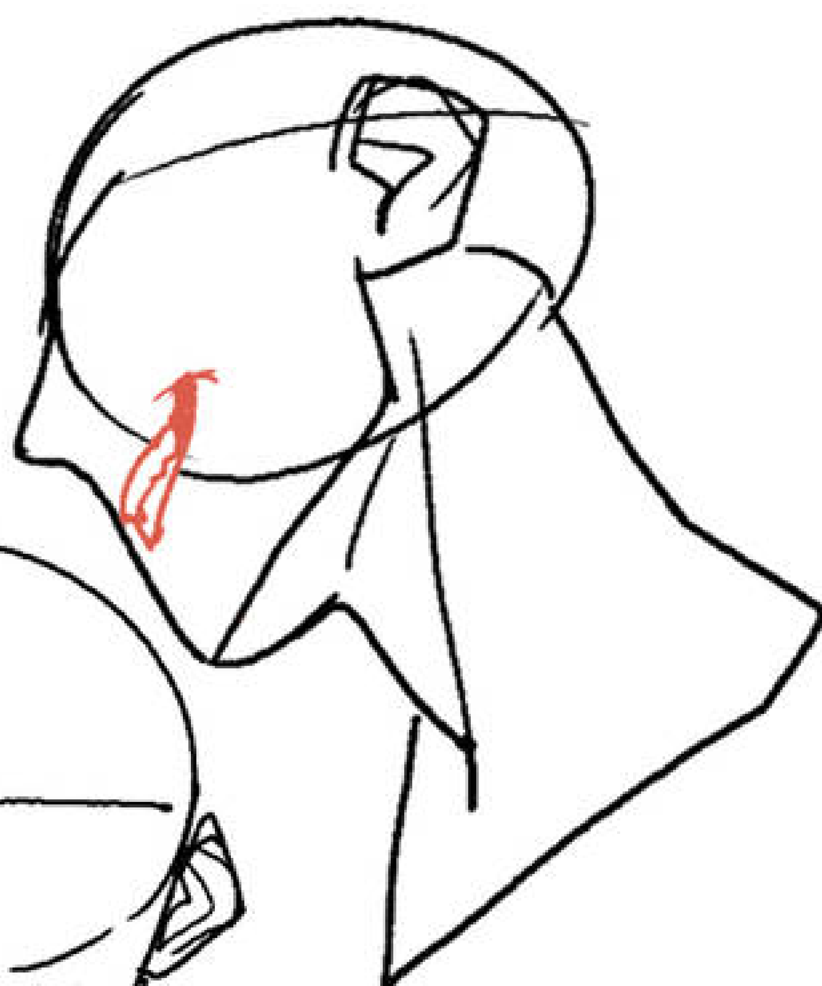


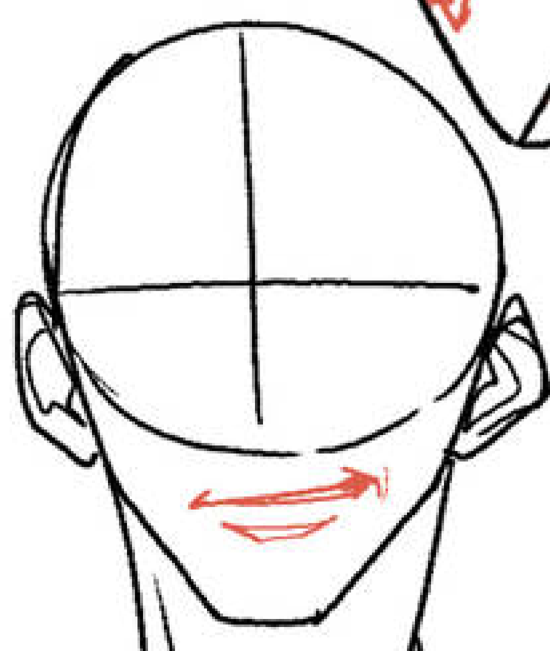




웃는 입모양이 같더라도
눈의 표현이 다르다면
캐릭터의 감정이 달라집니다

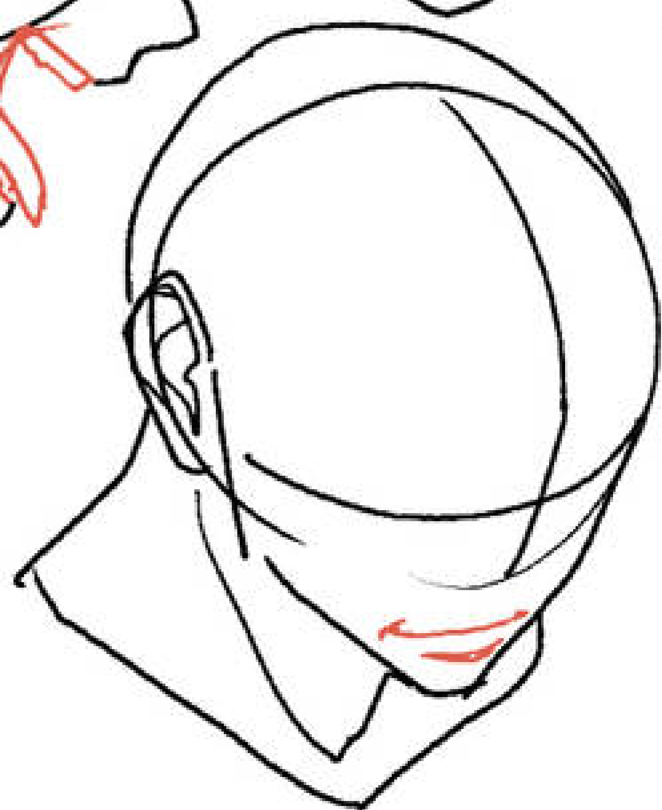


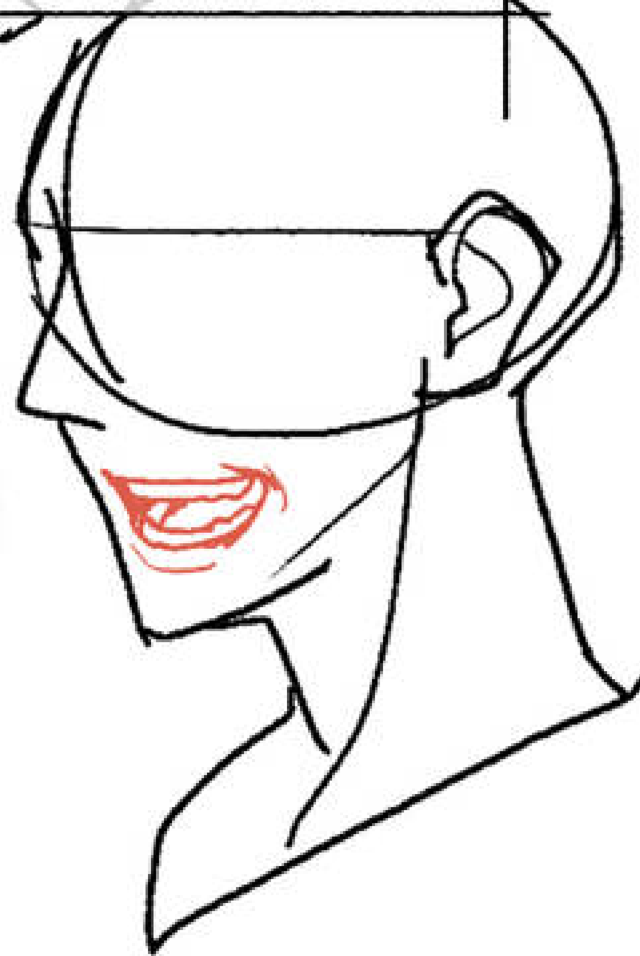




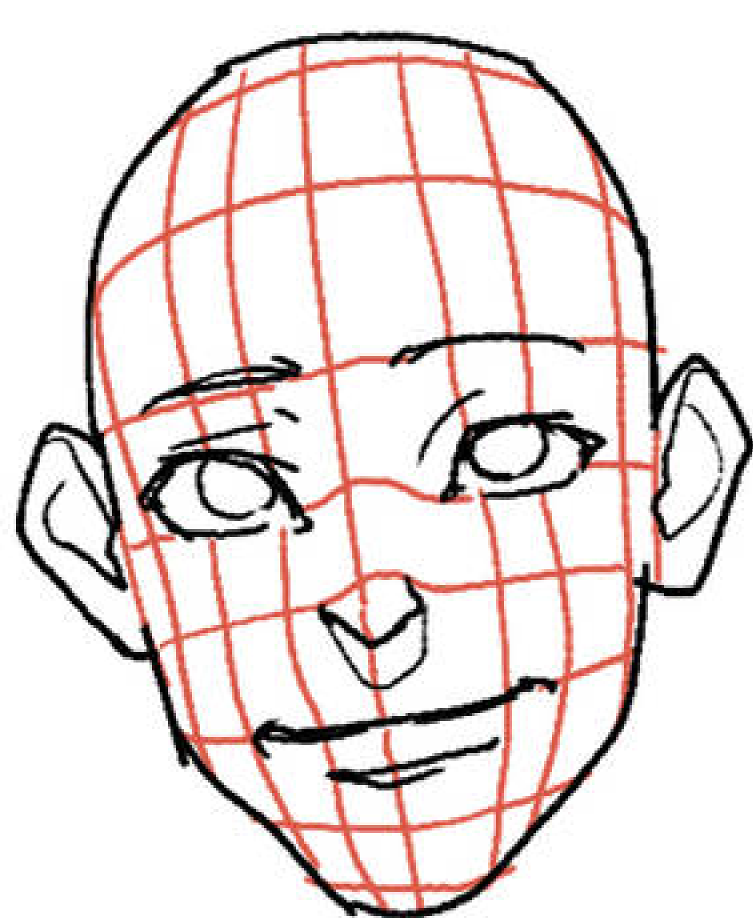
위와 같은 표현을 적용해 여러 얼굴 각도와 감정을 그려주도록 합니다







타코작가의 알아두면 좋다!!





만화같이 과하게 웃는 입모양은
입꼬리와 볼살이 올라가면서
눈 모양에도 영향을 끼치게 됩니다



key point

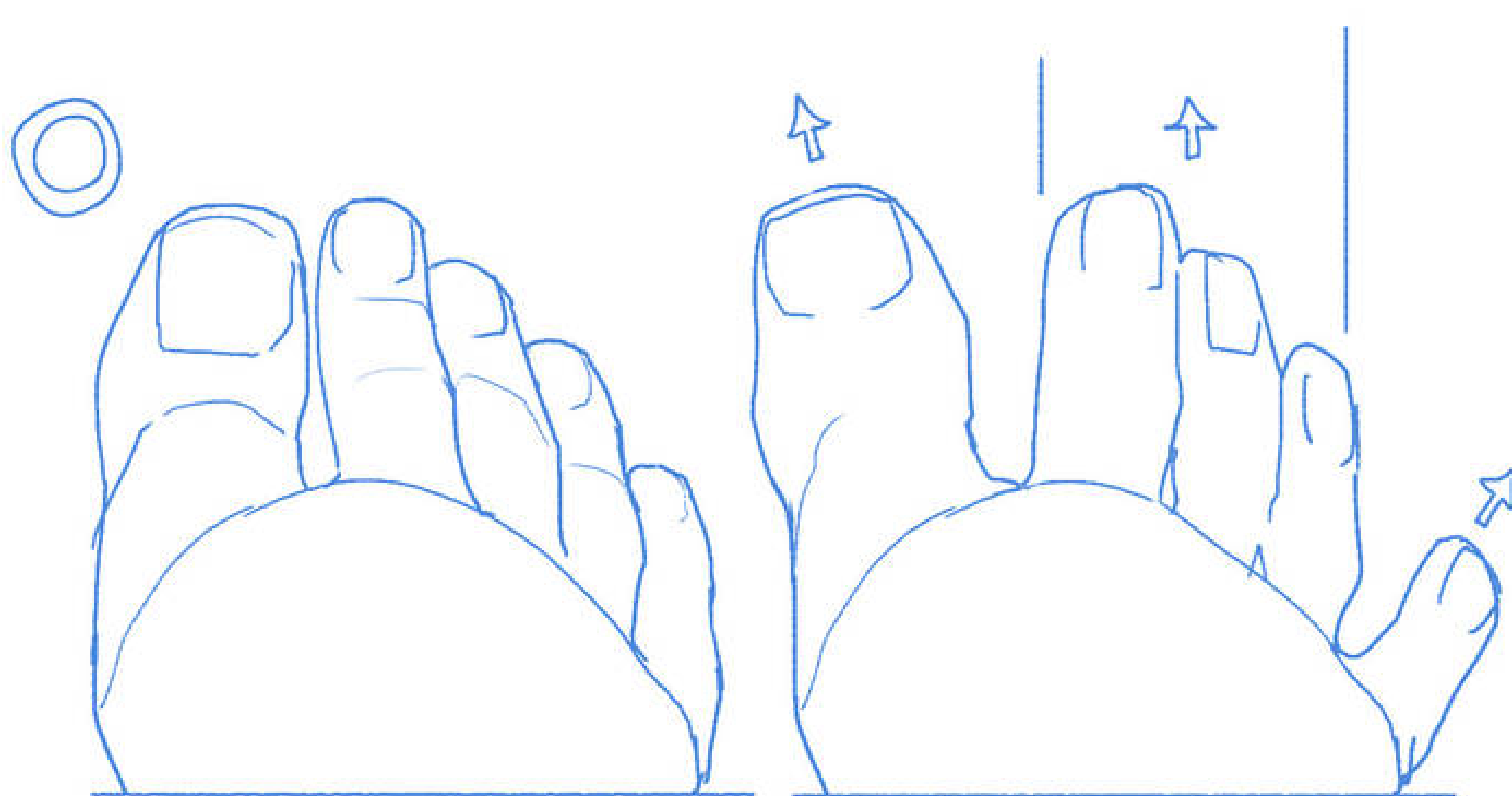
▌Q : 발가락이 움직이는 범위를 알려주세요



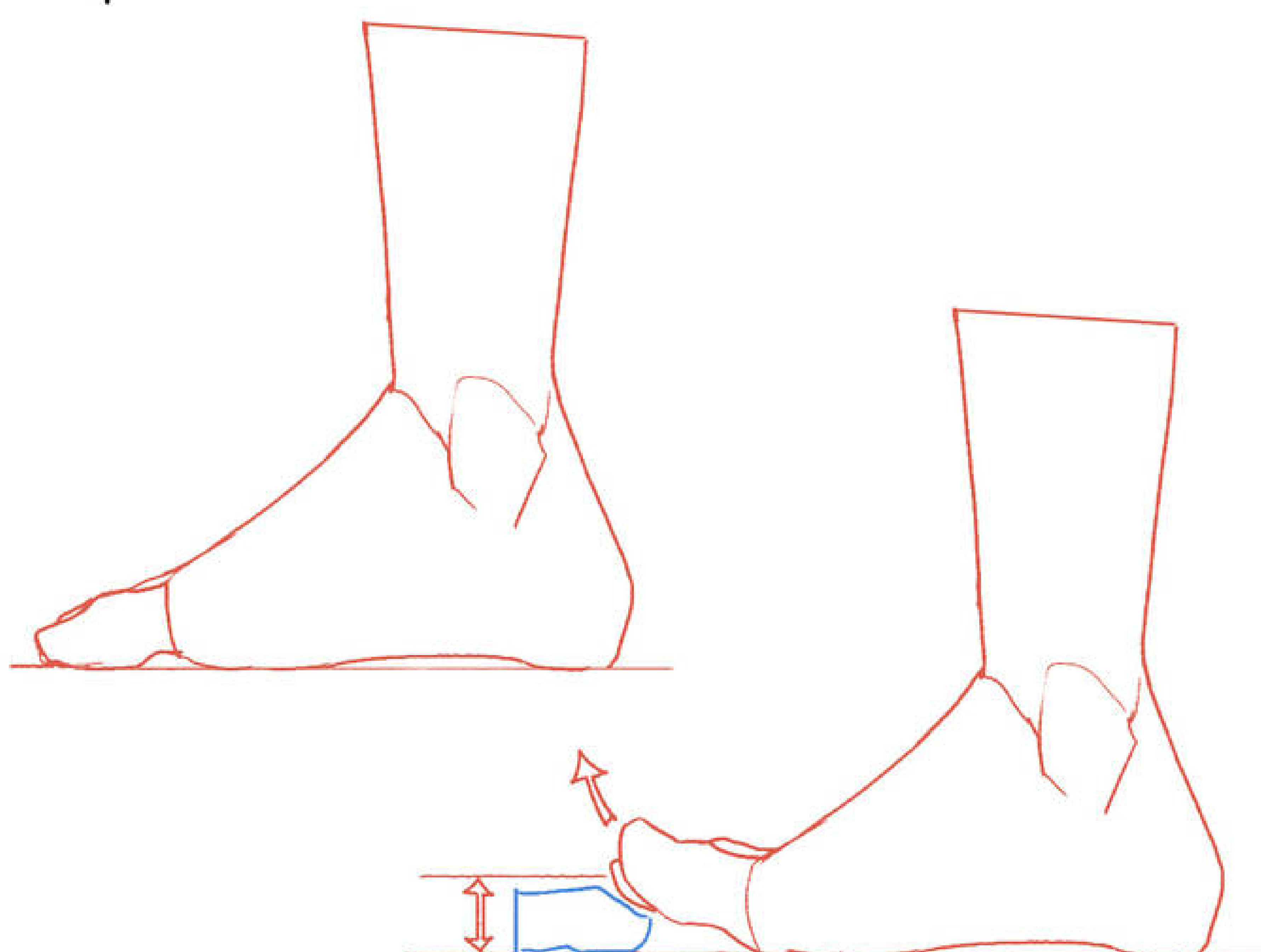
발가락을 좌, 우로 벌릴 경우 미세한 간격으로 벌어집니다



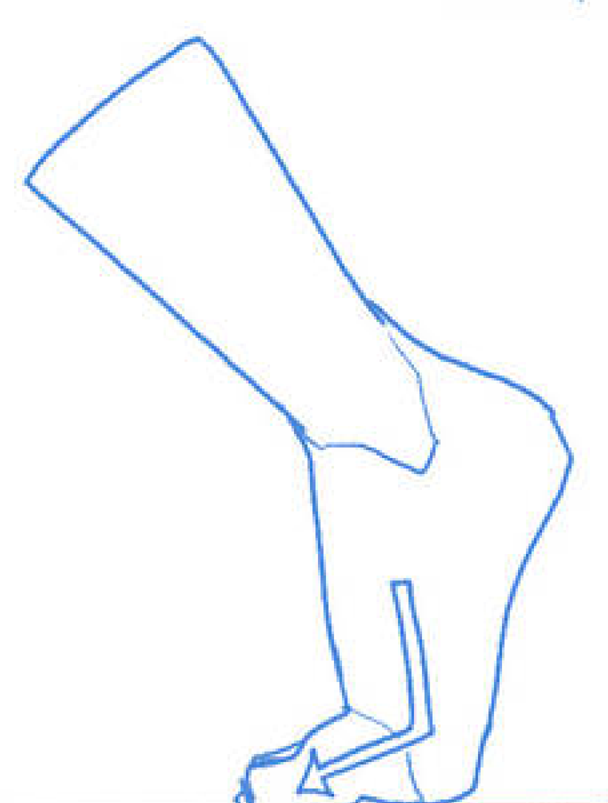
모든 발가락이 크게 벌어지지는 않습니다



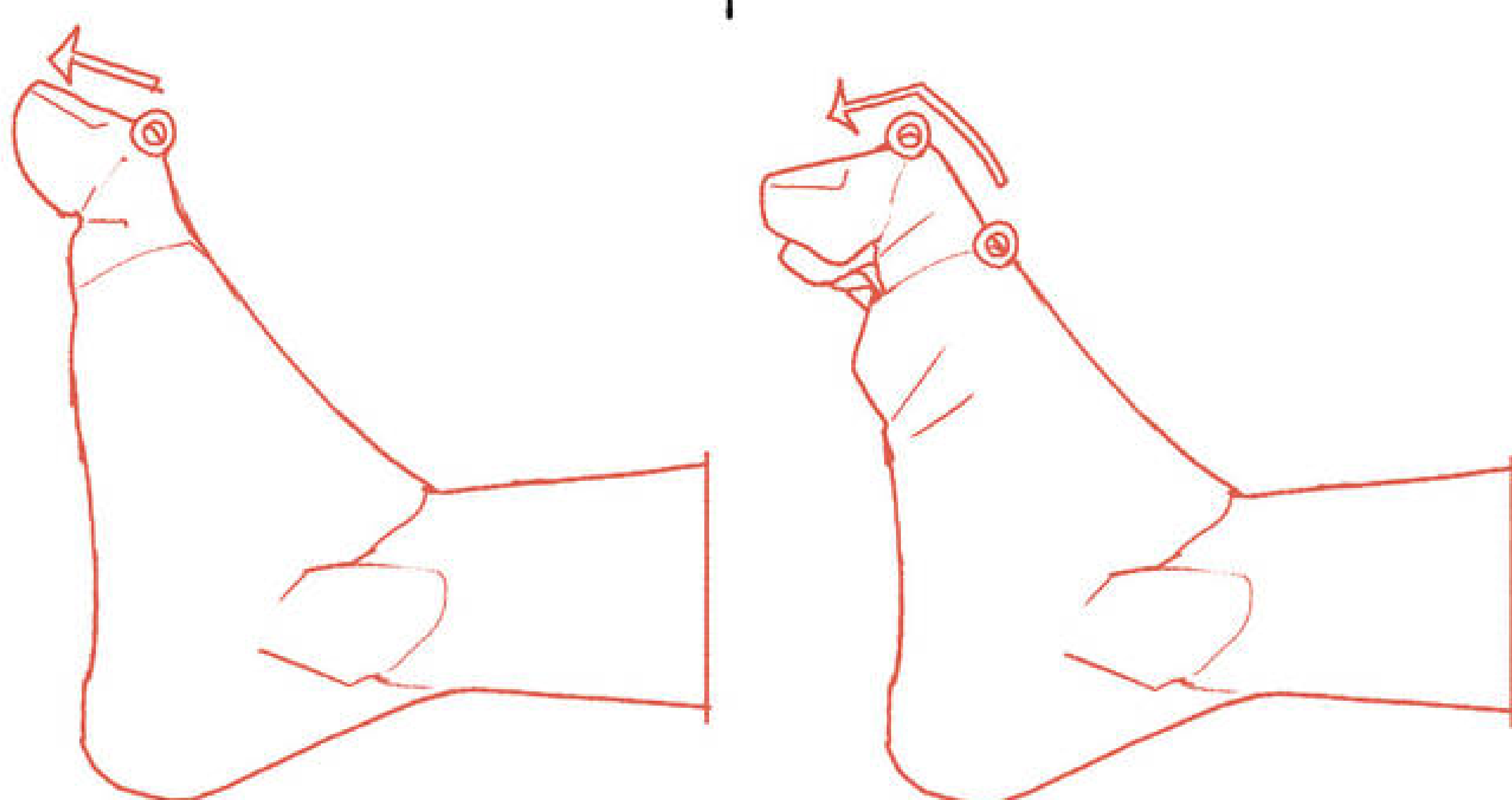
일반적인 발의 형태에서 엄지, 새끼발가락만 조금 벌려준다 생각하면 됩니다



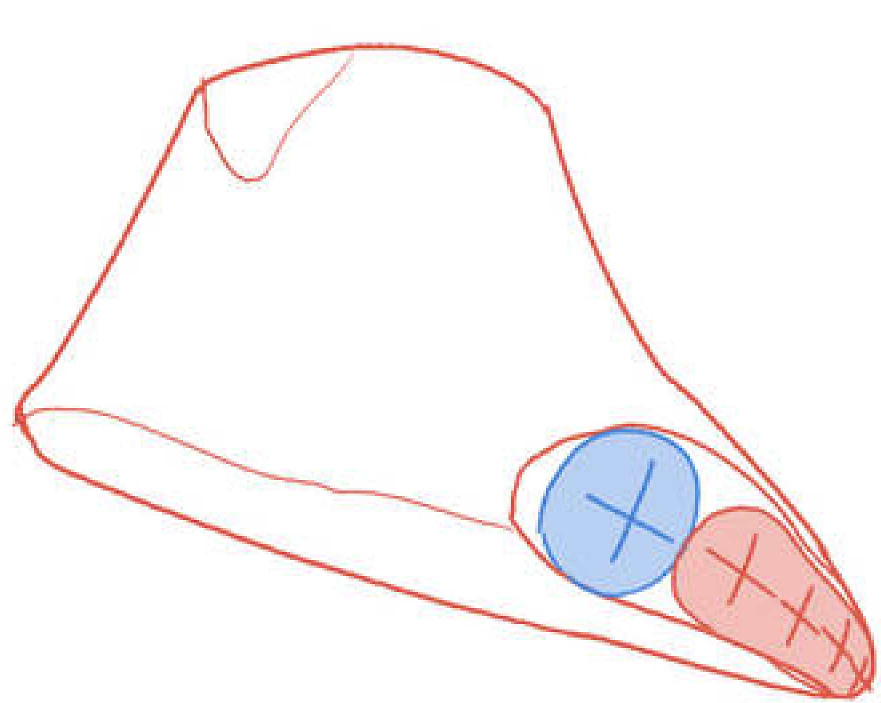
발가락을 위로 들 경우 발가락
하나 정도가 들어갈 공간이 생깁니다



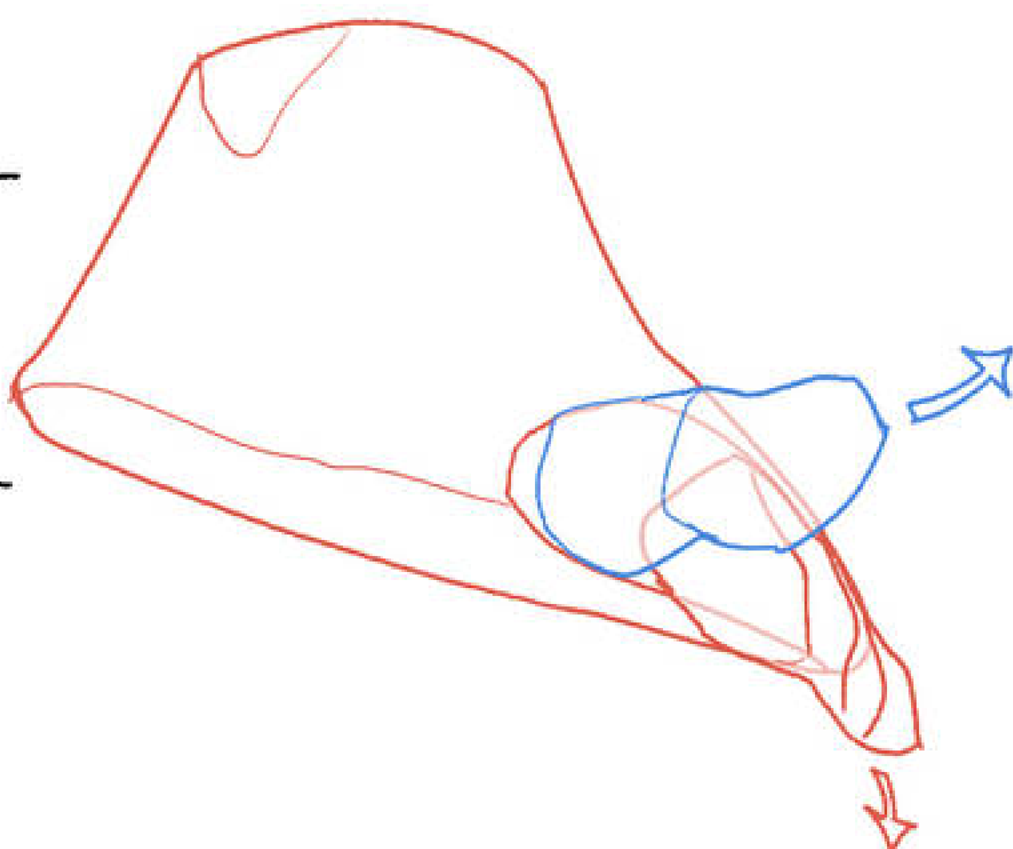
지면에 닿아 꺾이는 형태라면 발가락의
관절은 더 꺾일 수 있게 됩니다

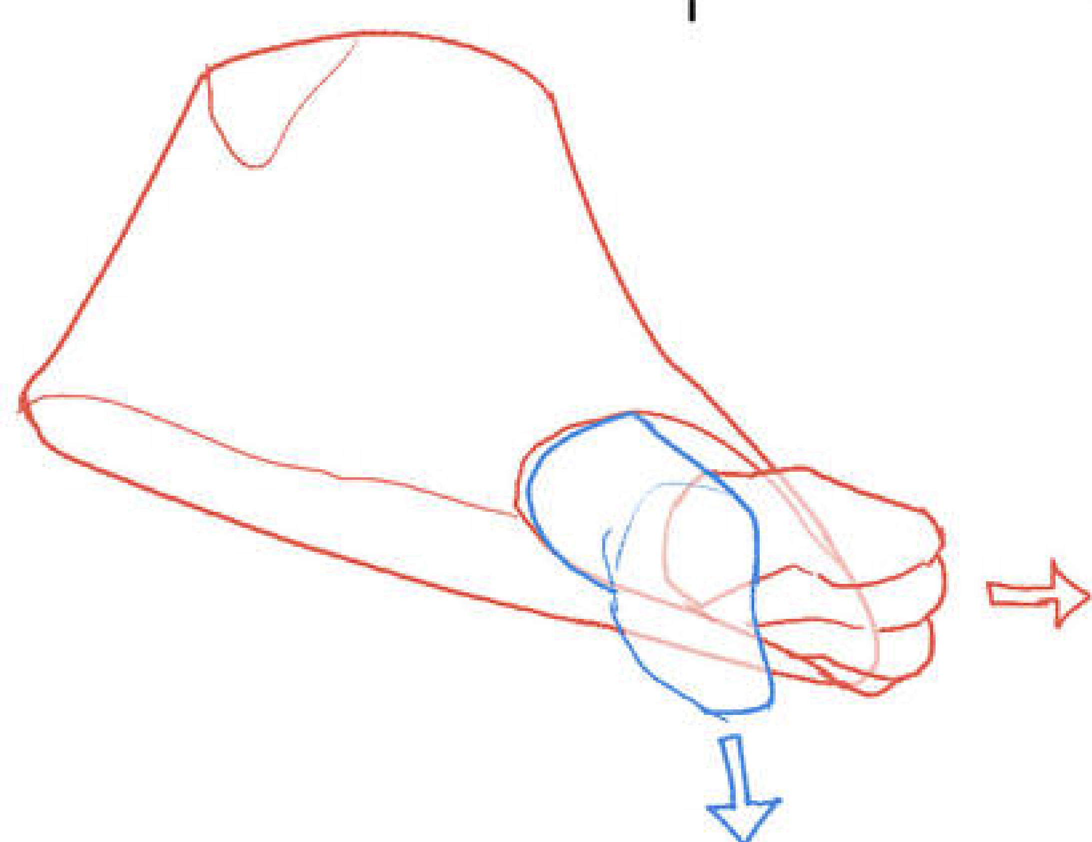


발가락이 아래로 꺾이면서 발바닥에 주름이 생기게 됩니다

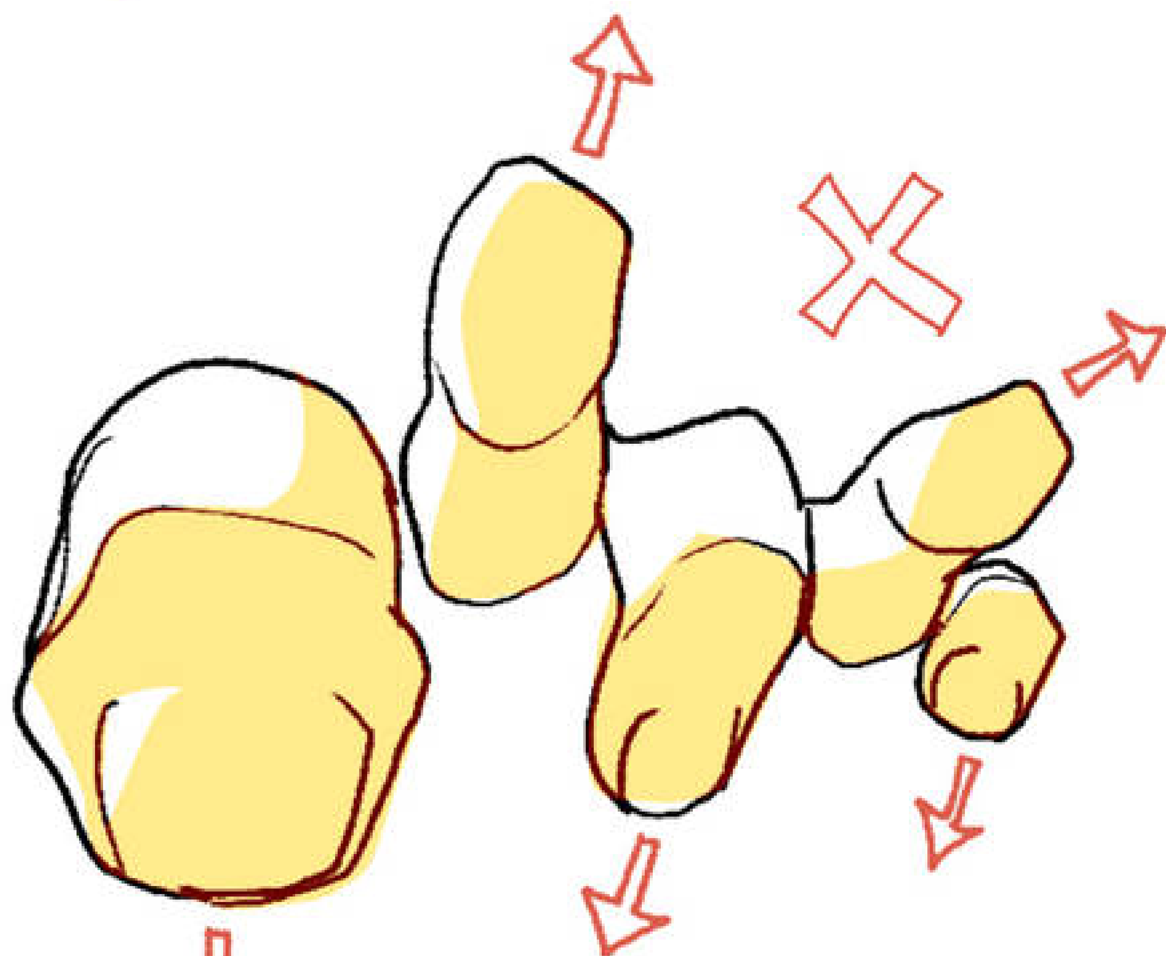


엄지발가락과 나머지 발가락을
하나의 덩어리로 생각하고
움직임을 고려하는 게 좋습니다

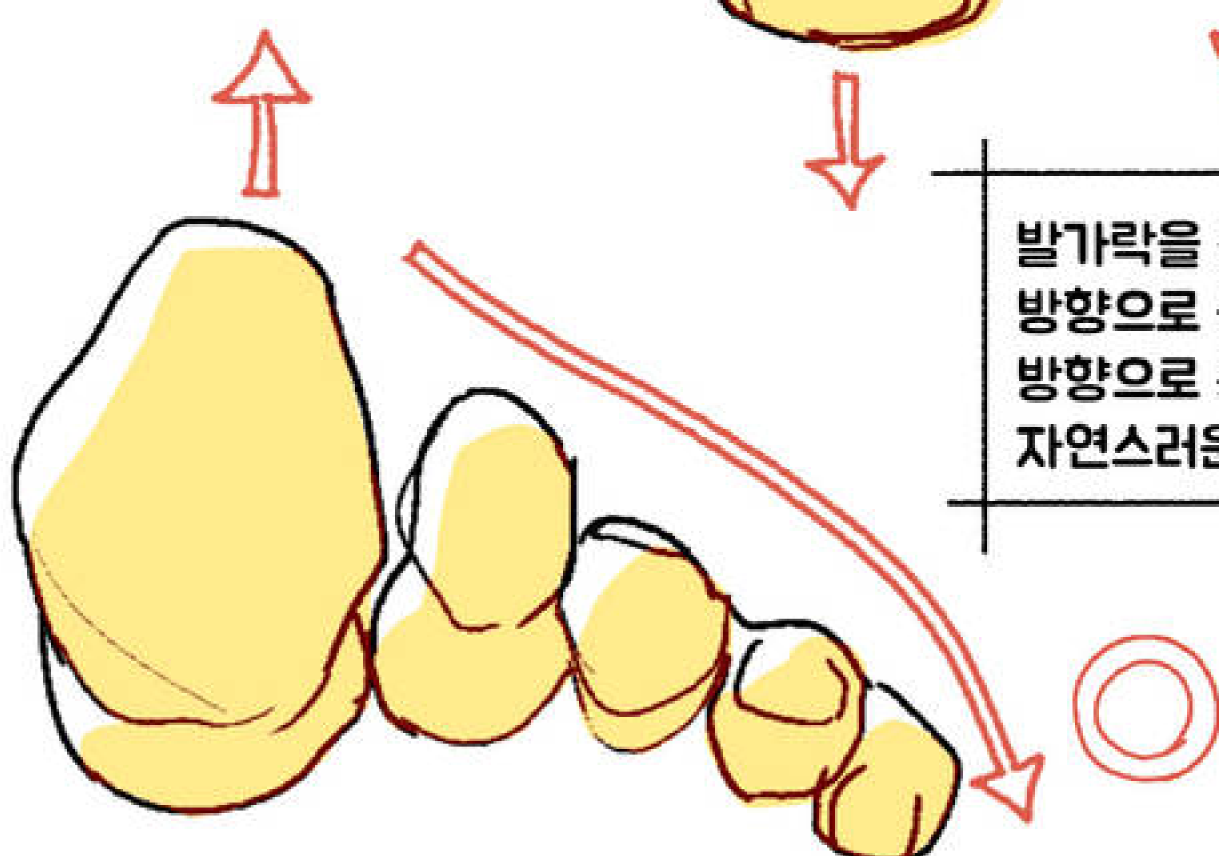




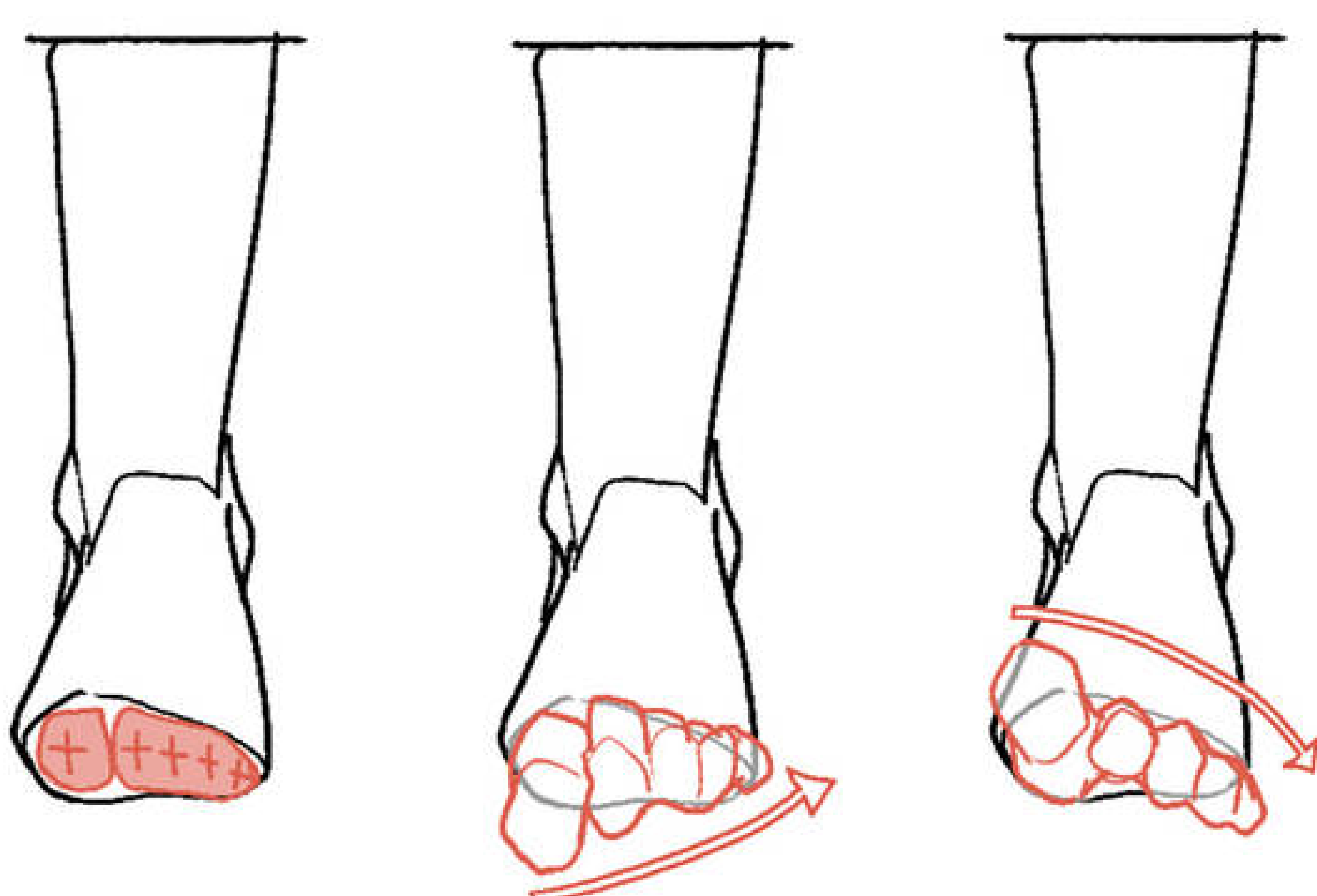




발가락을 움직일 때 서로 다른
방향으로 움직이지 못하고 하나의
방향으로 통일 시켜주는 게
자연스러운 흐름으로 보이게 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



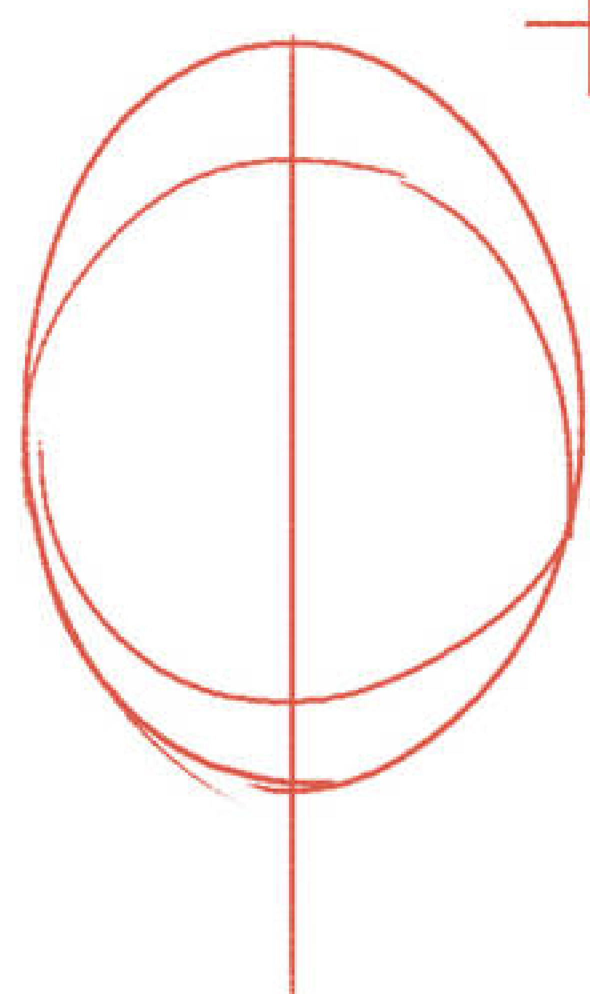
엄지발가락에서 새끼발가락으로
올라가거나 내려가는 흐름을
곡선으로 만들어 주면 됩니다

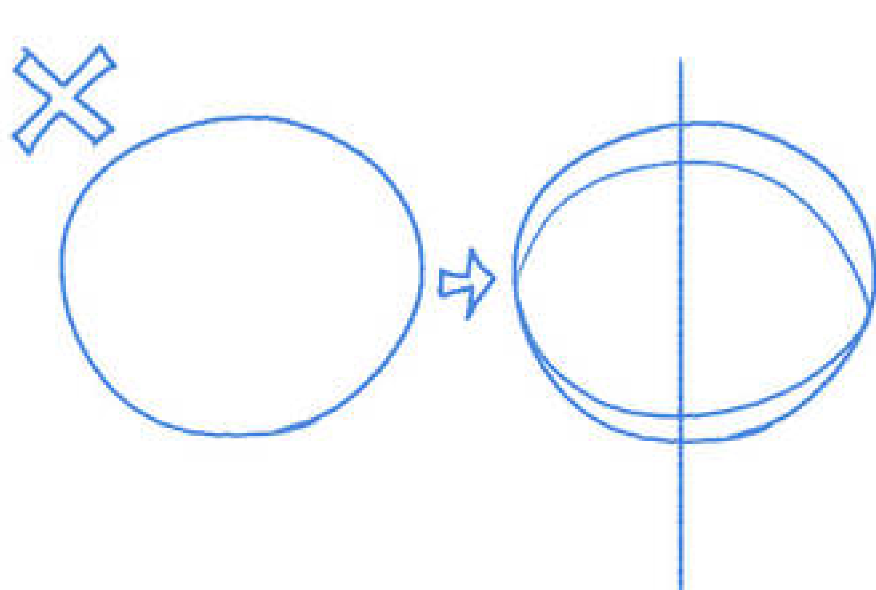


key point

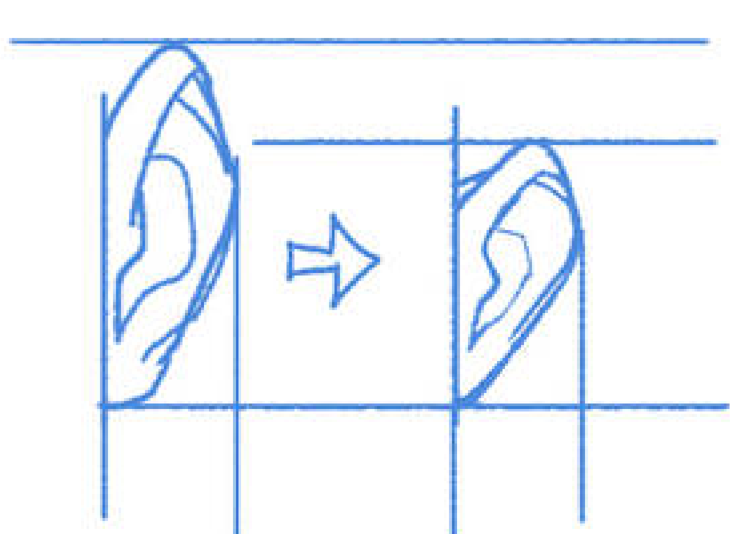
Q : 고개 숙인 앞모습, 뒷모습을 그려주세요

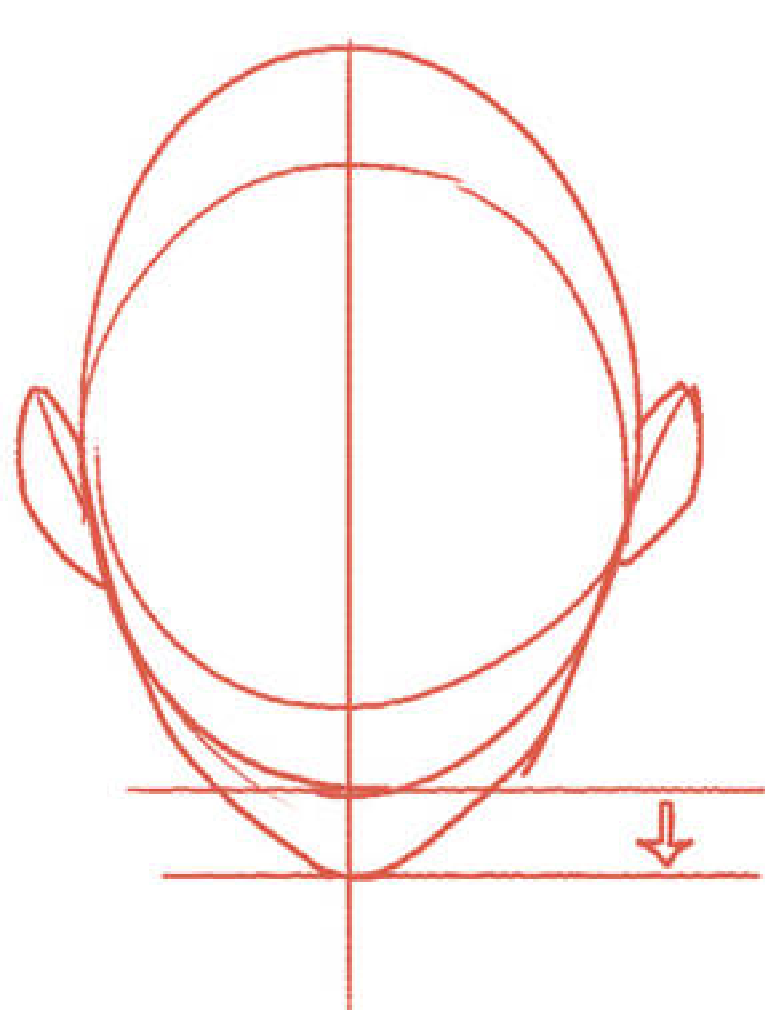
8화에 연재된 숙여지는 얼굴 형태를 참고하면 좋습니다



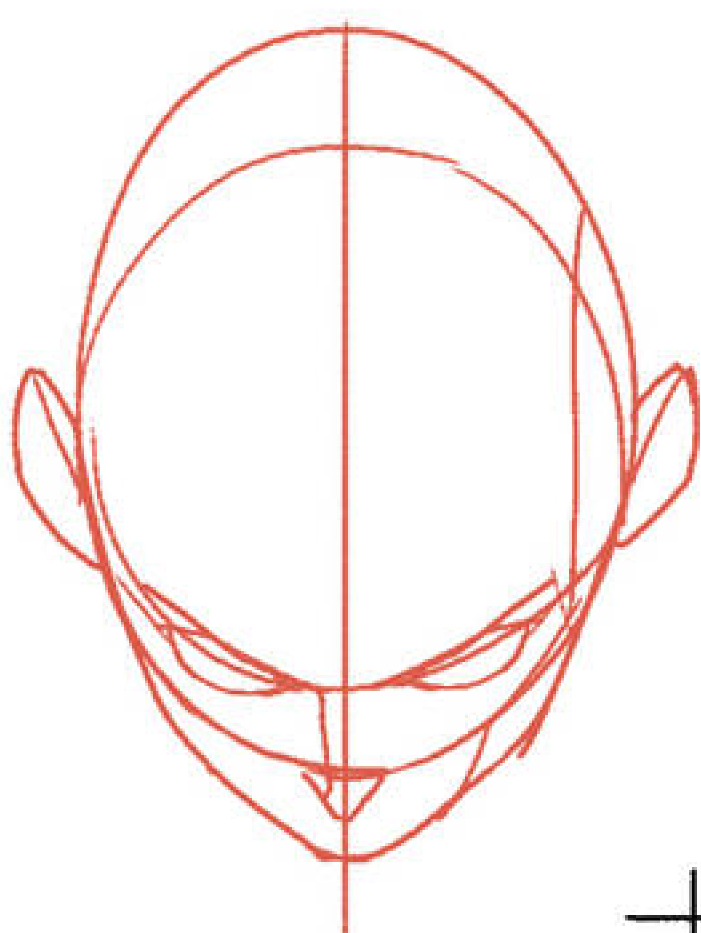


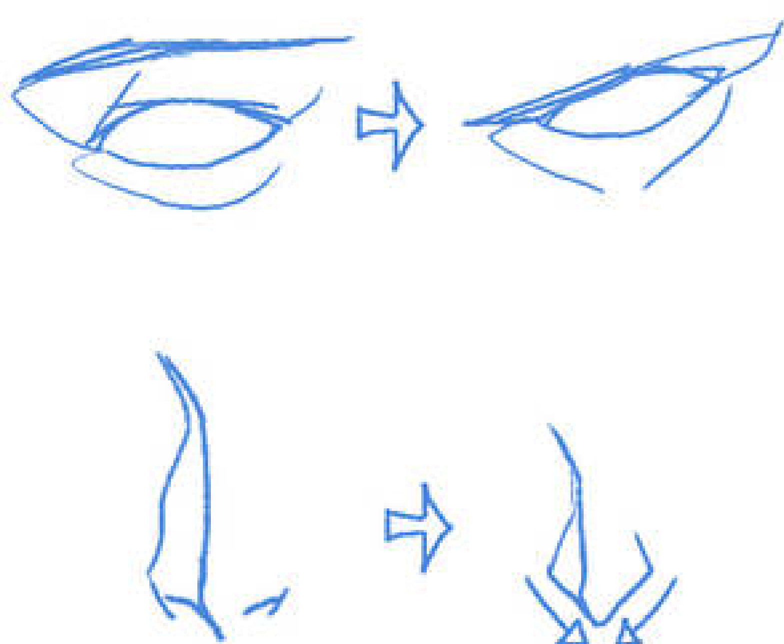
고개를 숙이면 머리 윗부분이 보이게 되면서
살짝 길어지는 형태의 구로 그려줘야 합니다



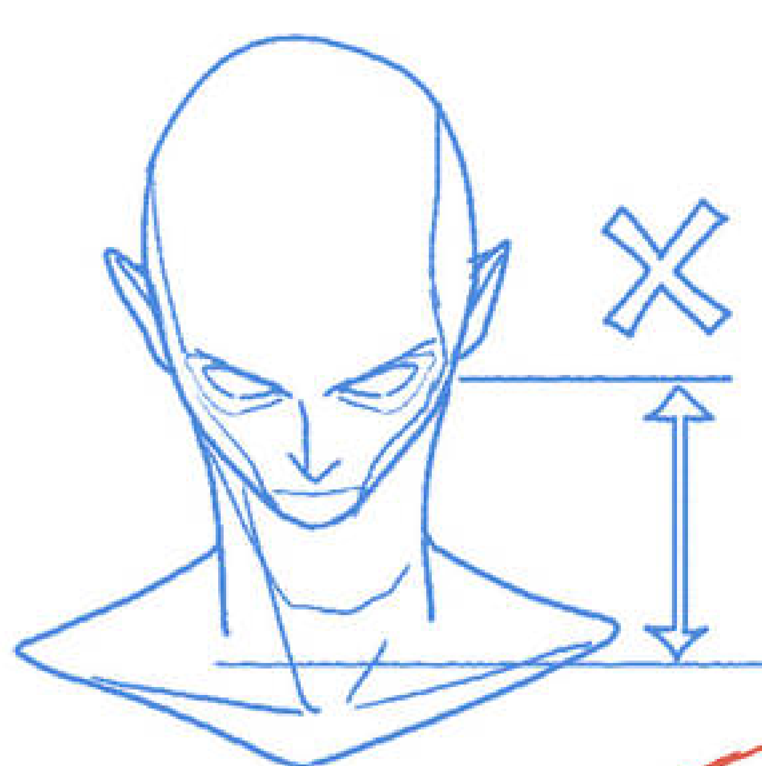


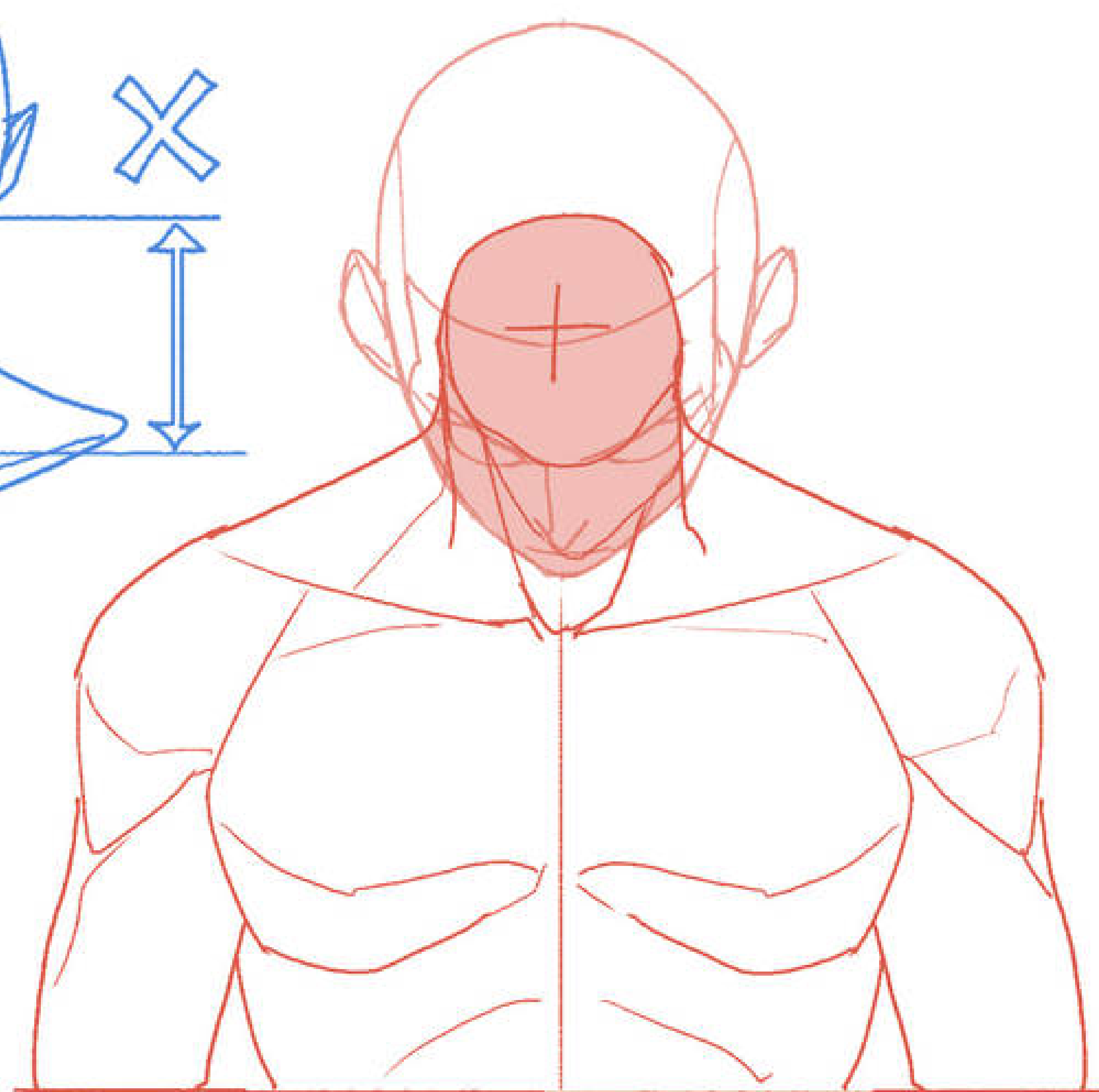
턱의 라인이 짧아지고 귀의 길이 역시 짧아집니다



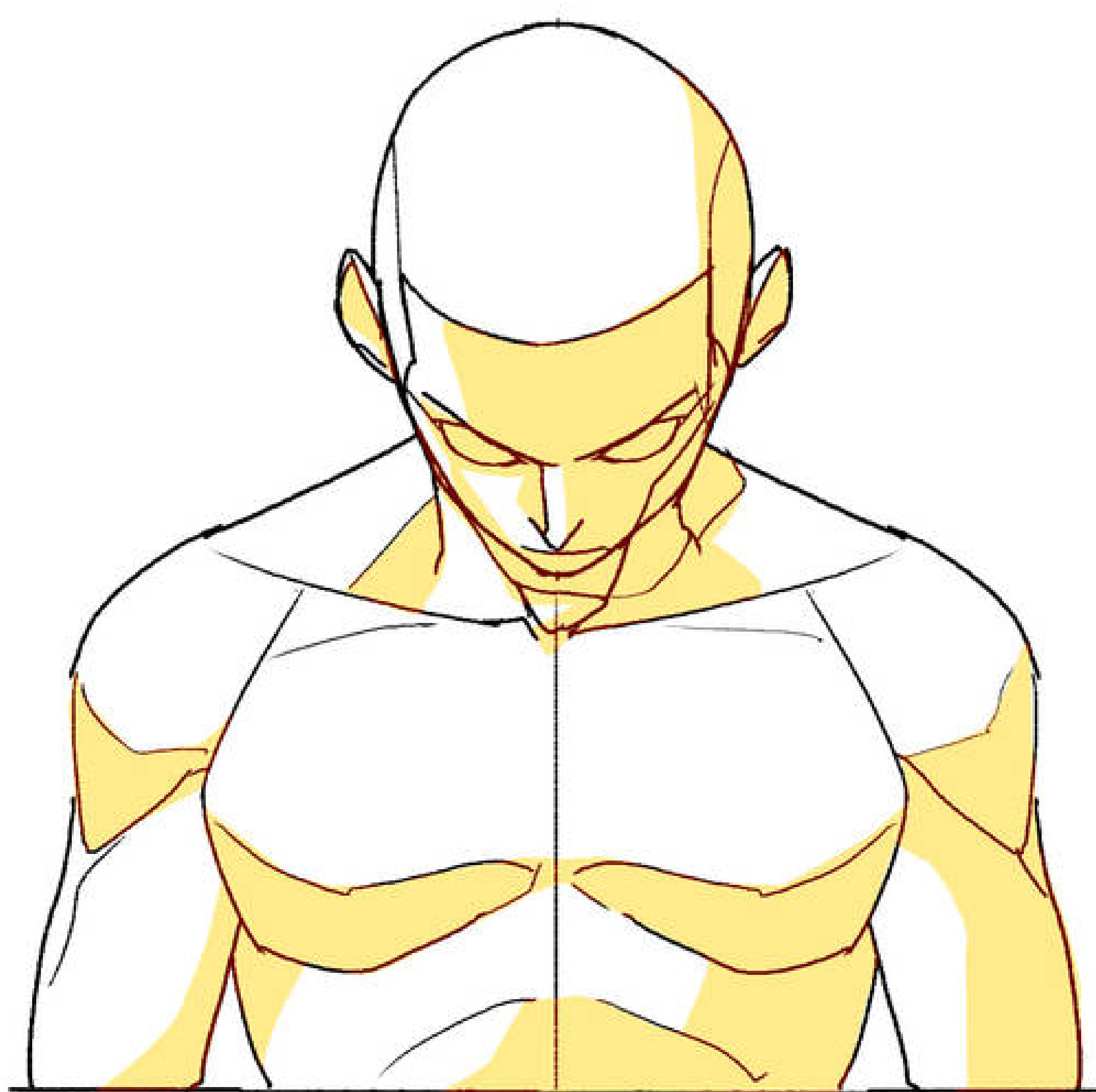


눈과 눈썹은 붙고 코의 경우 길이가 짧아지고
코 끝이 뾰족해지면서 콧구멍은 안 보이게 됩니다

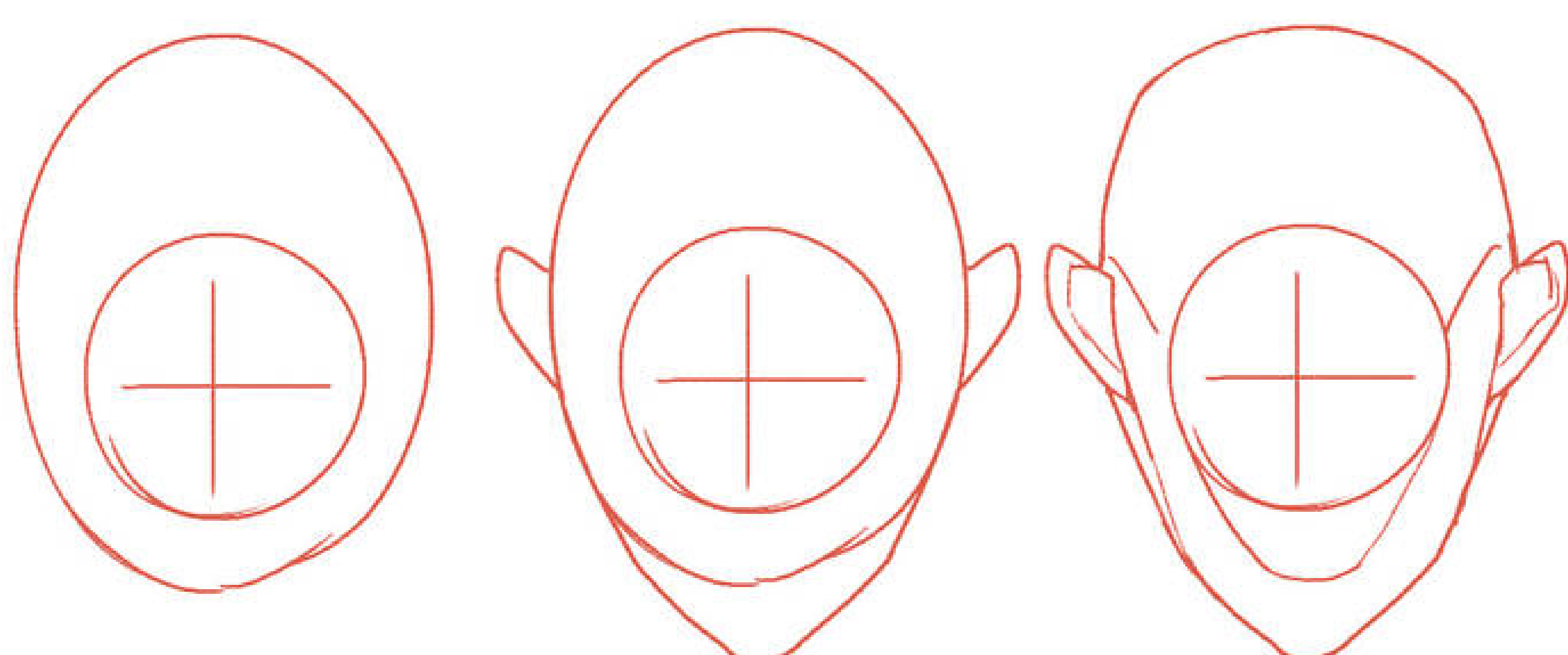




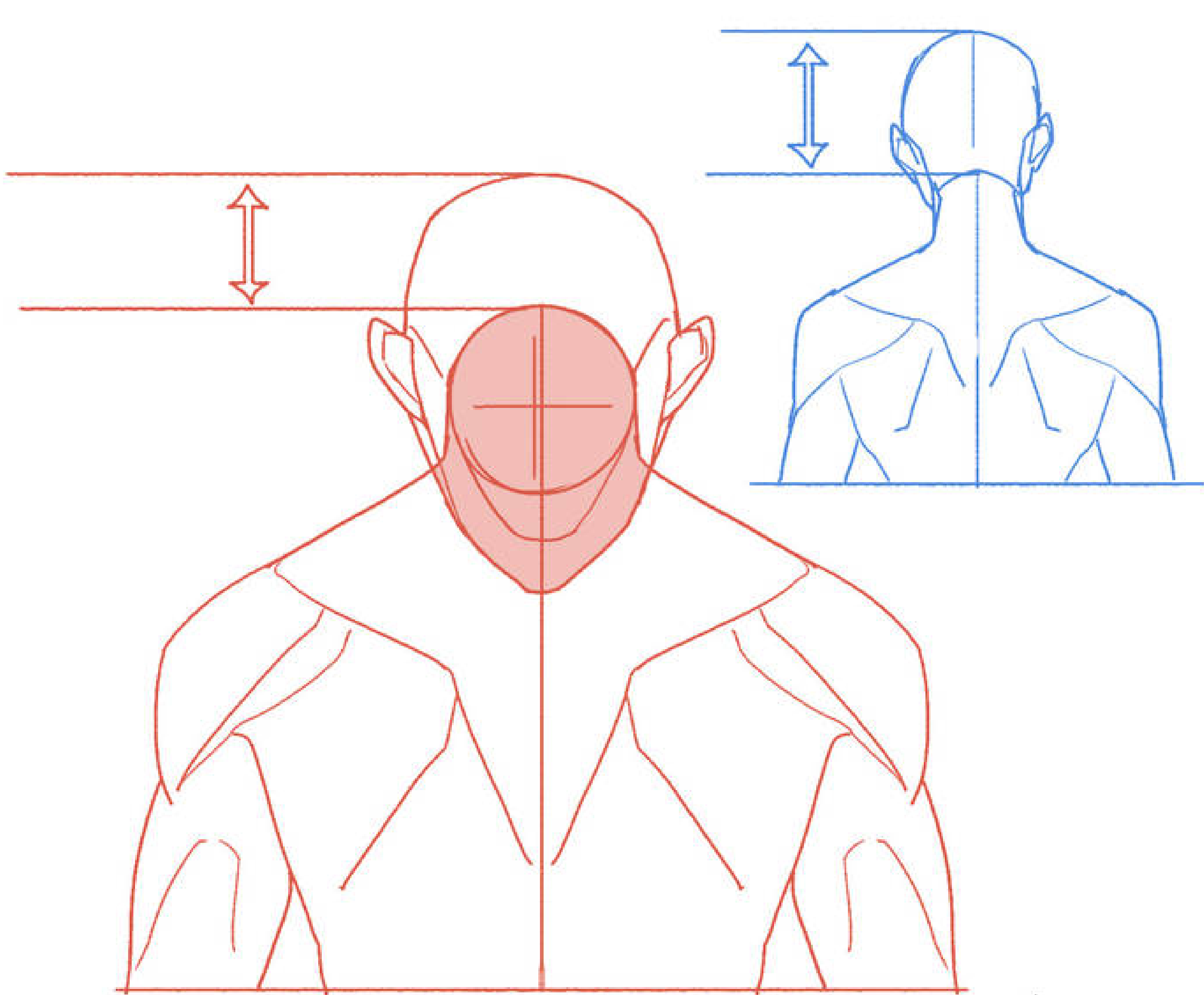
정면에서 고개가 숙여질수록 목은 점차 가려지게 됩니다



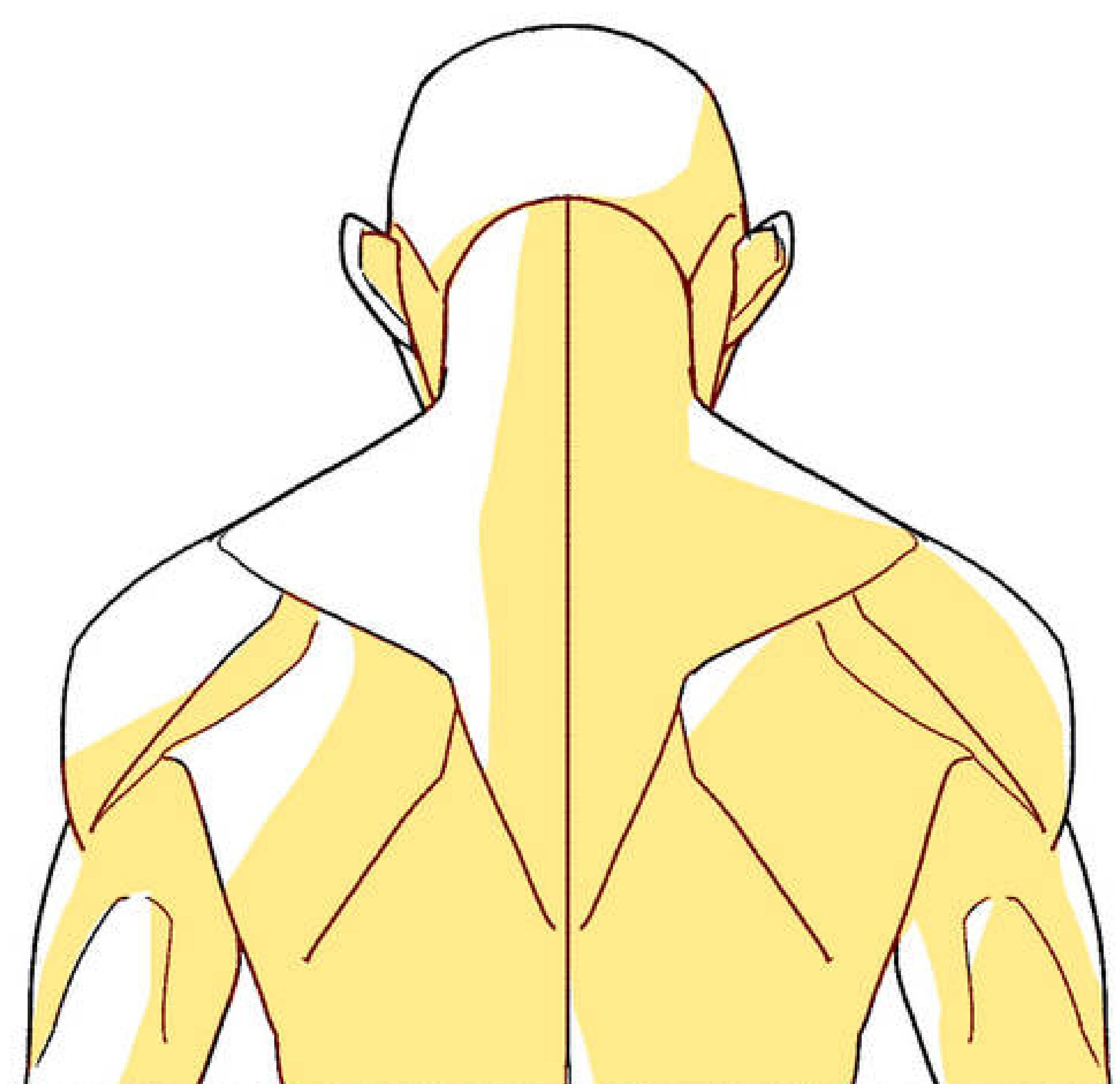
그릴 때 언급된 요소들을 유의하며 정리합니다



뒤에서 볼 경우 턱 아랫부분과 목이 연결되는 부분, 뒤통수가 보이게 됩니다

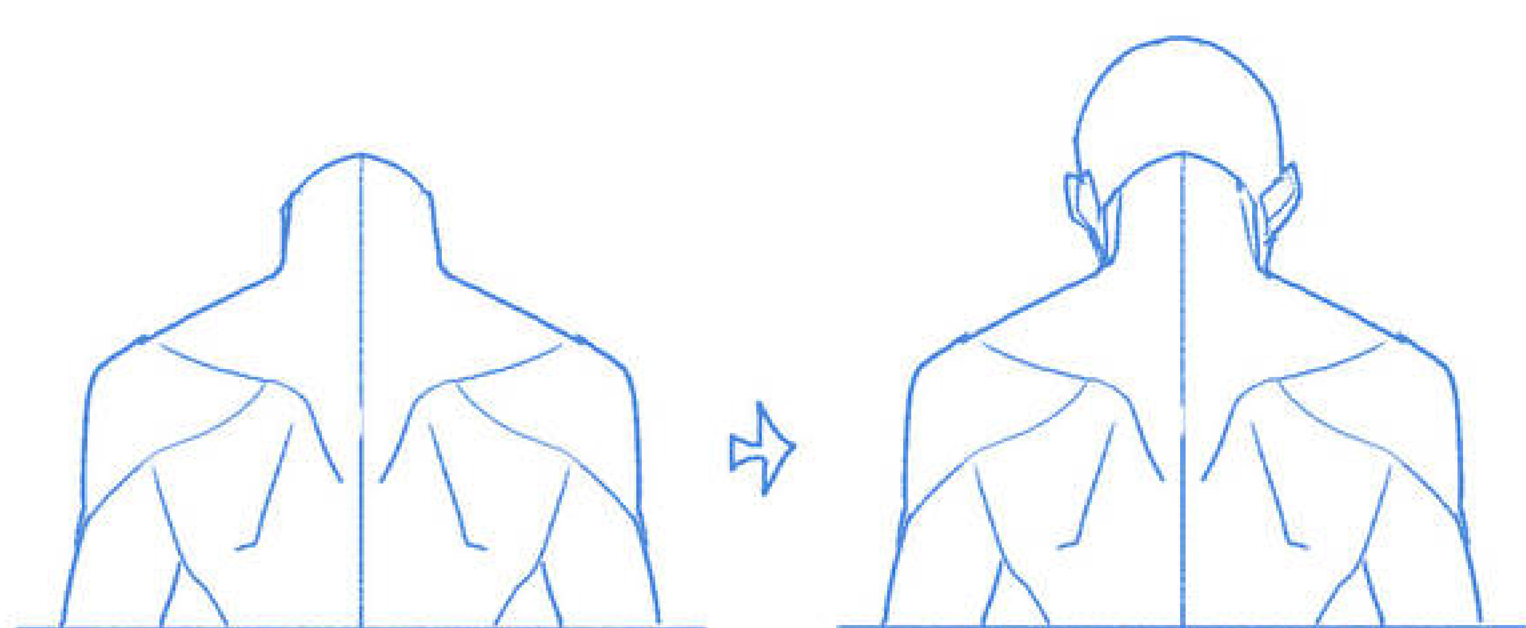


정면과 반대로 목에 얼굴의 일부가 가려지면서 뒤통수가
보이는 형태이며 뒤통수의 길이는 짧아지게 됩니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

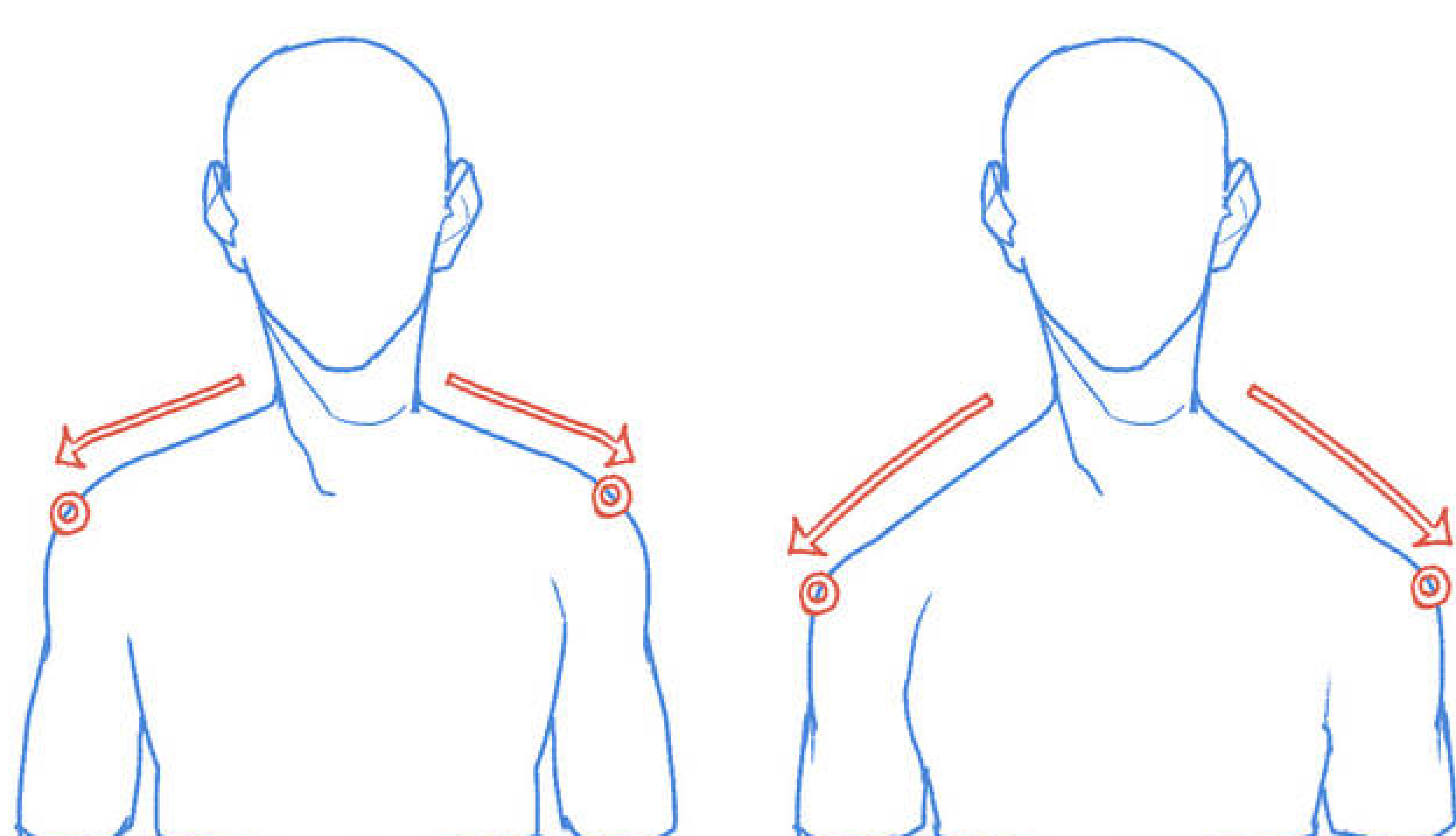


설명을 위한 이미지 표현이기 때문에
뒤에서 보는 모습은 몸을 먼저 표현한 후
뒤통수와 귀를 그려주는 것이 간단합니다

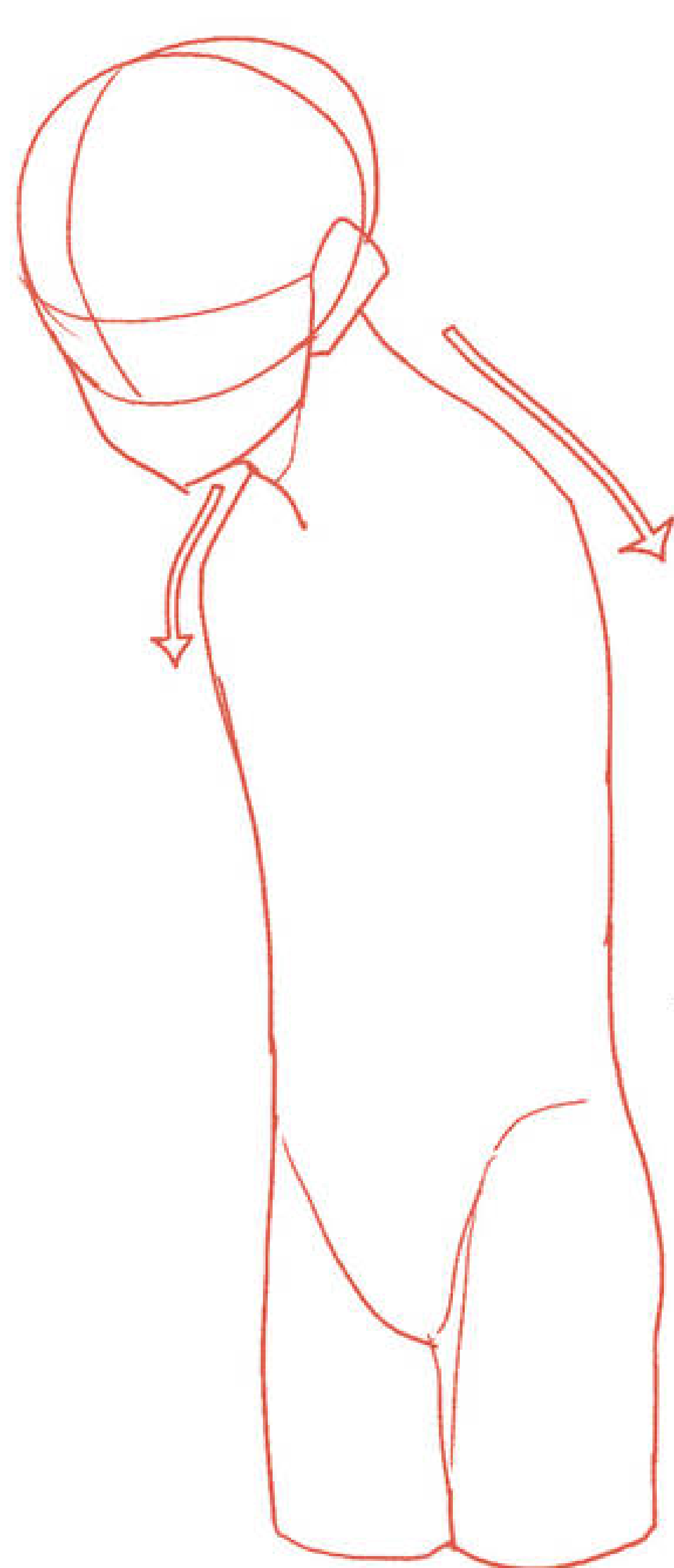


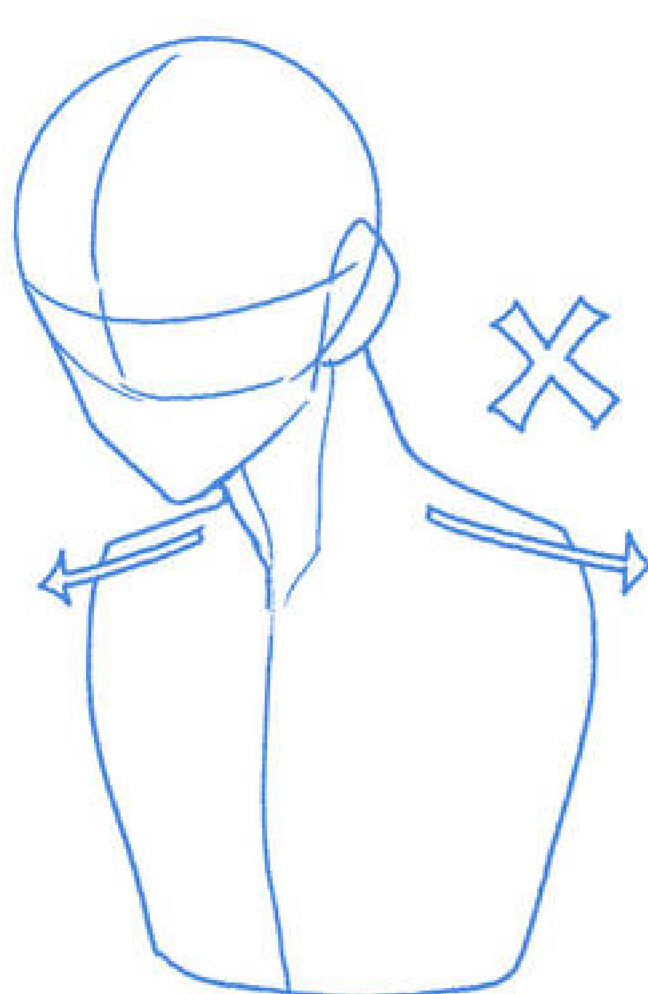
key point

▌Q : 어깨가 처진 상황을 그려보고 싶어요



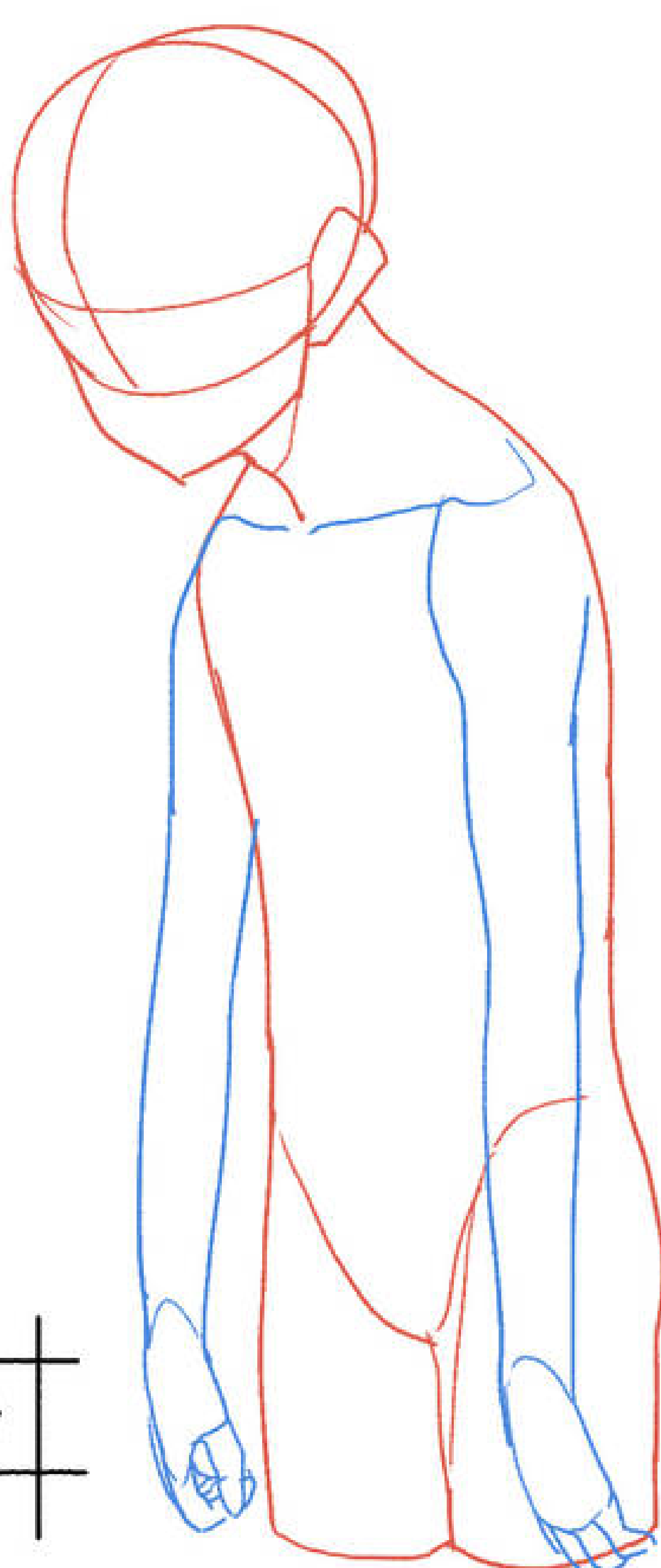
처져있는 어깨의 경우 목에서 어깨까지의
각도가 경사지며 어깨 위치가 내려가야 합니다





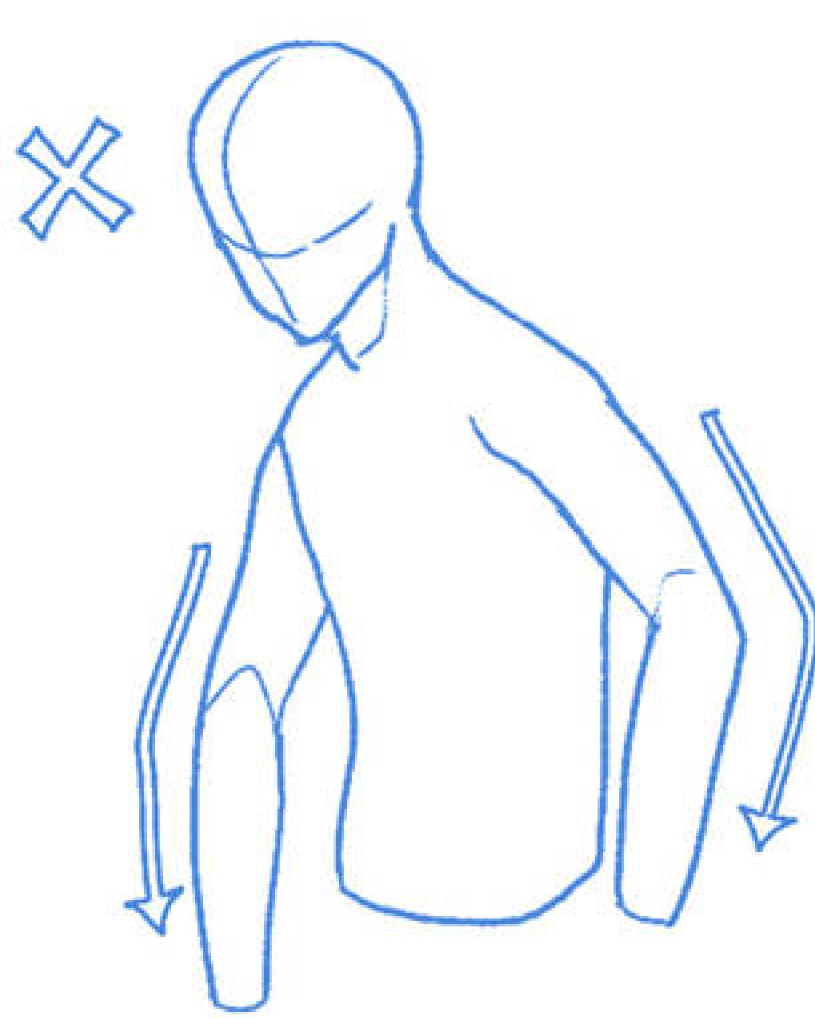
처진 어깨를 그리는 상황에 맞춰
캐릭터 기분이 우울하거나 축 늘어진
형태로 목을 앞으로 살짝 내밀어 줍니다





양쪽 어깨의 위치가 다르지 않도록 유의합니다

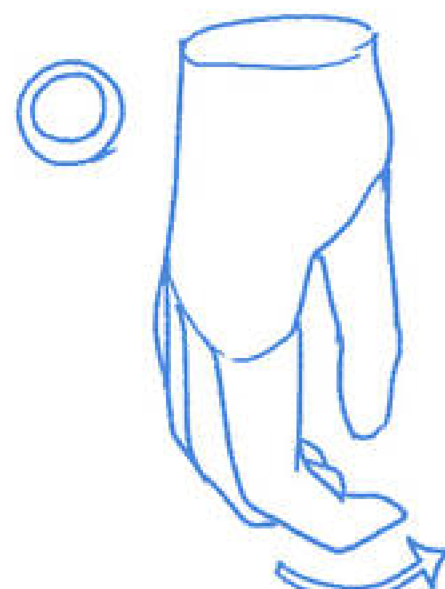




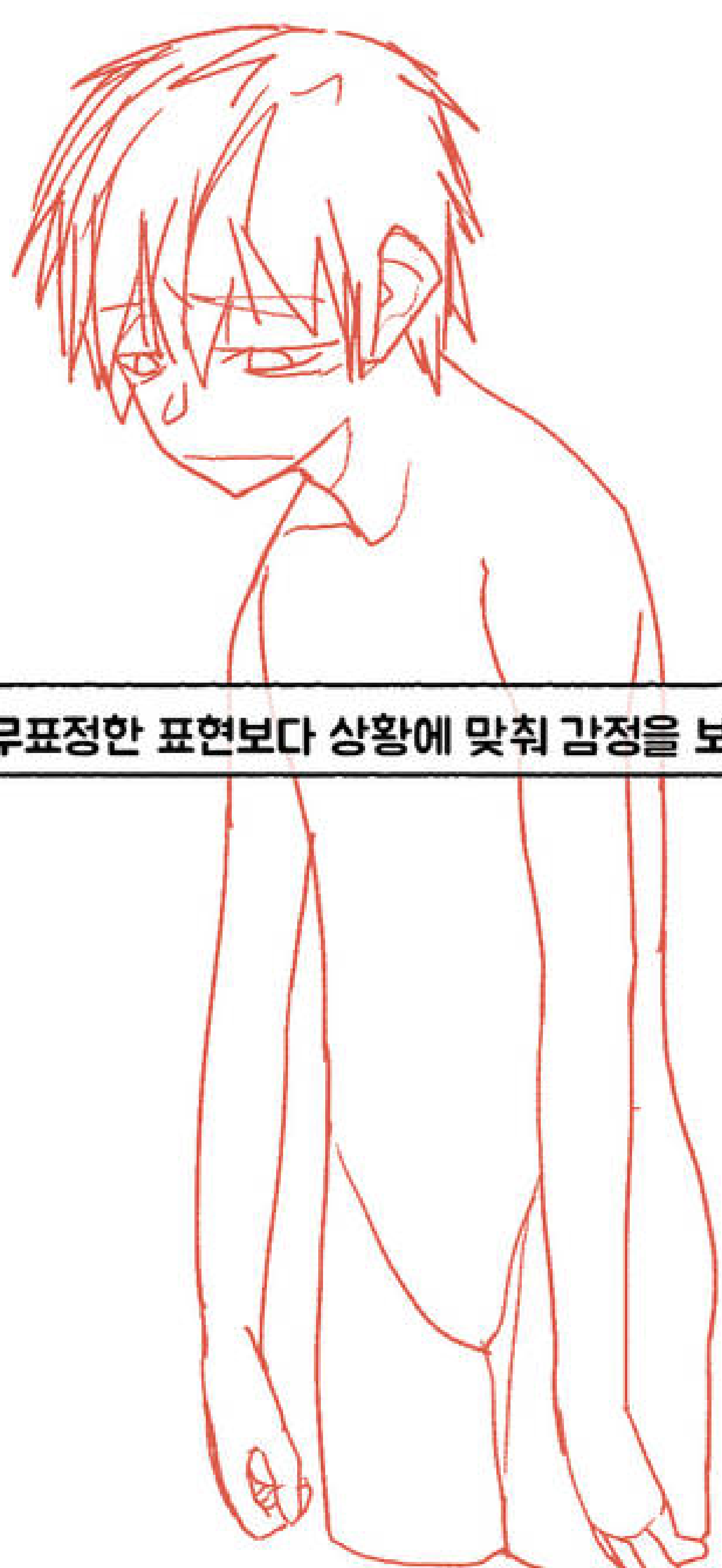
어깨의 곡선을 너무 부각시키면 어색하고 팔의 흐름은
힘 없이 수직으로 늘어진 형태로 그리는 게 좋습니다







손 역시 힘없는 상태로 손가락 끝부분만 살짝 휘어줍니다




무표정한 표현보다 상황에 맞춰 감정을 보여주는 얼굴이 좋습니다

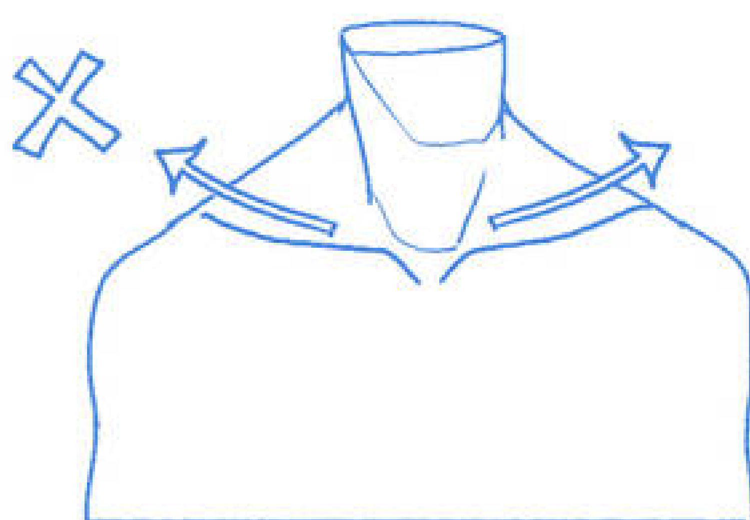


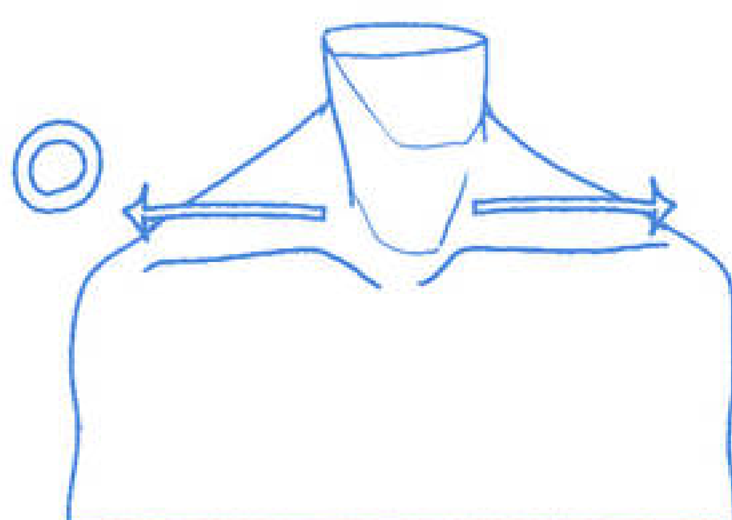


캐릭터 인체에 맞춰 옷을 그려주고
선을 정리하며 마무리합니다



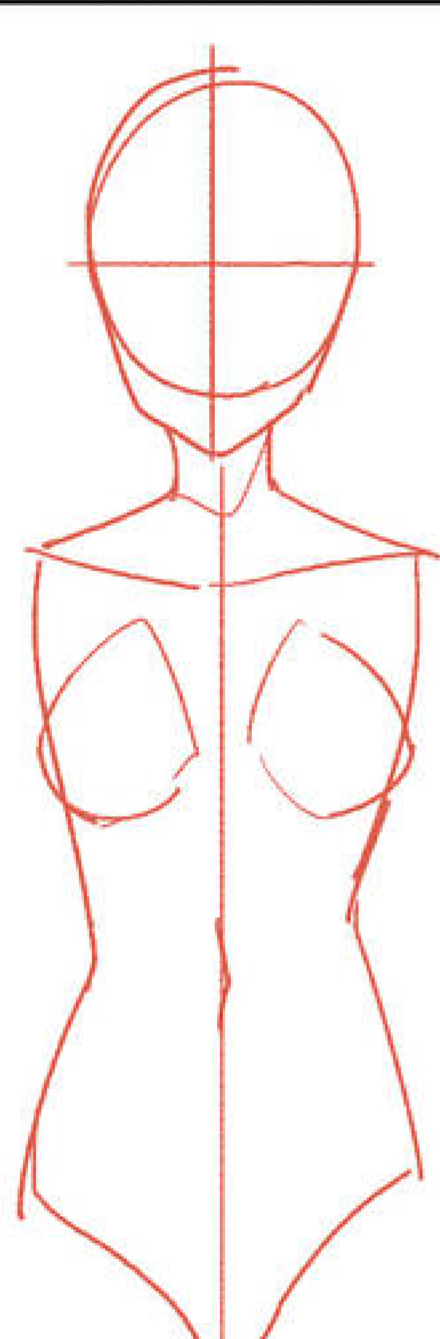
타코작가의 알아두면 좋다!!

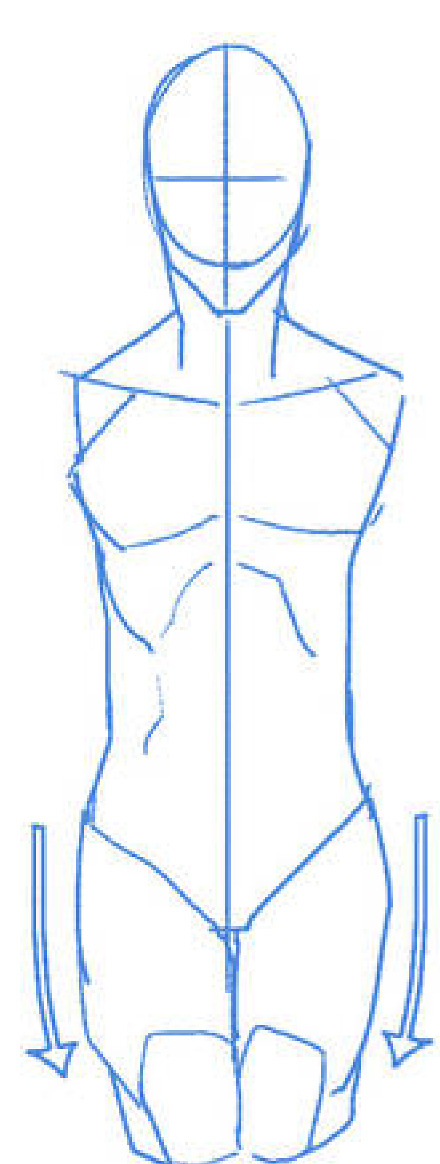


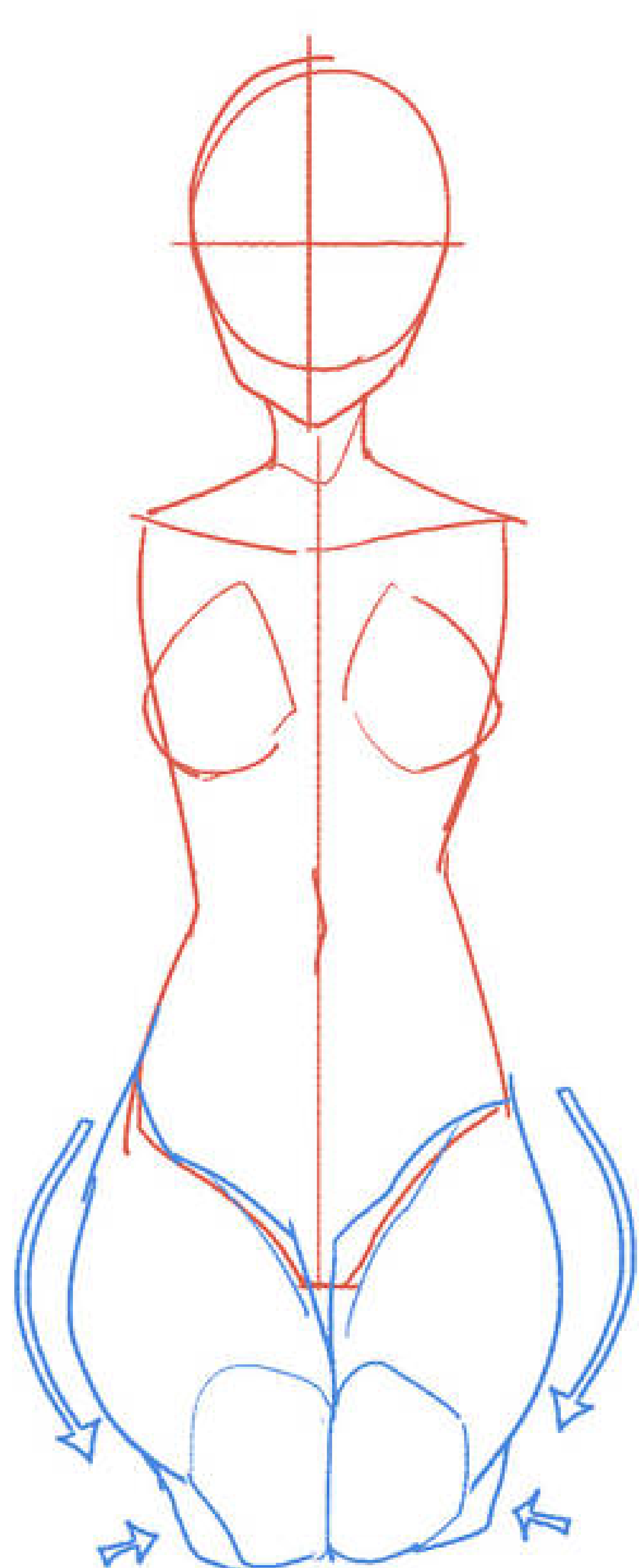


Q : 다소곳한 캐릭터를 표현하고 싶어요

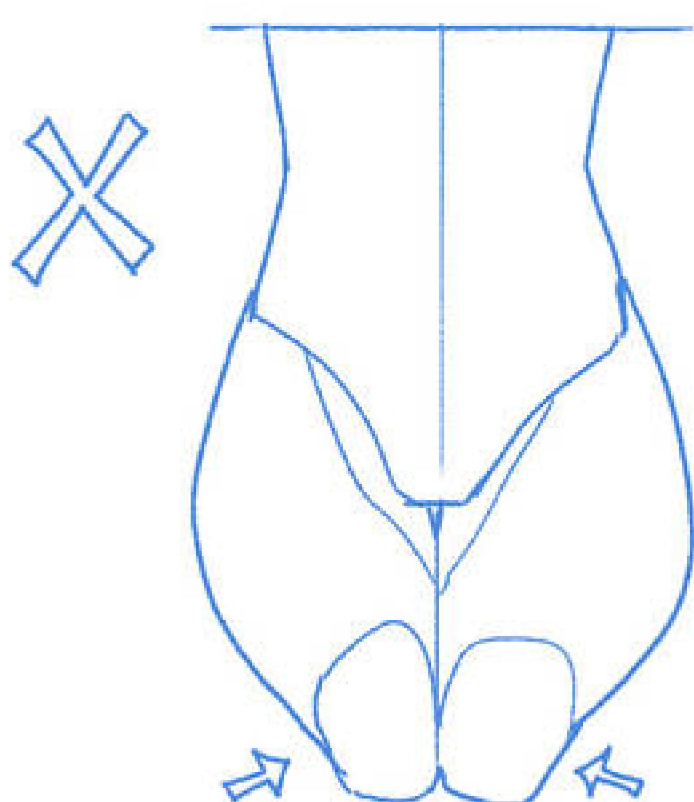


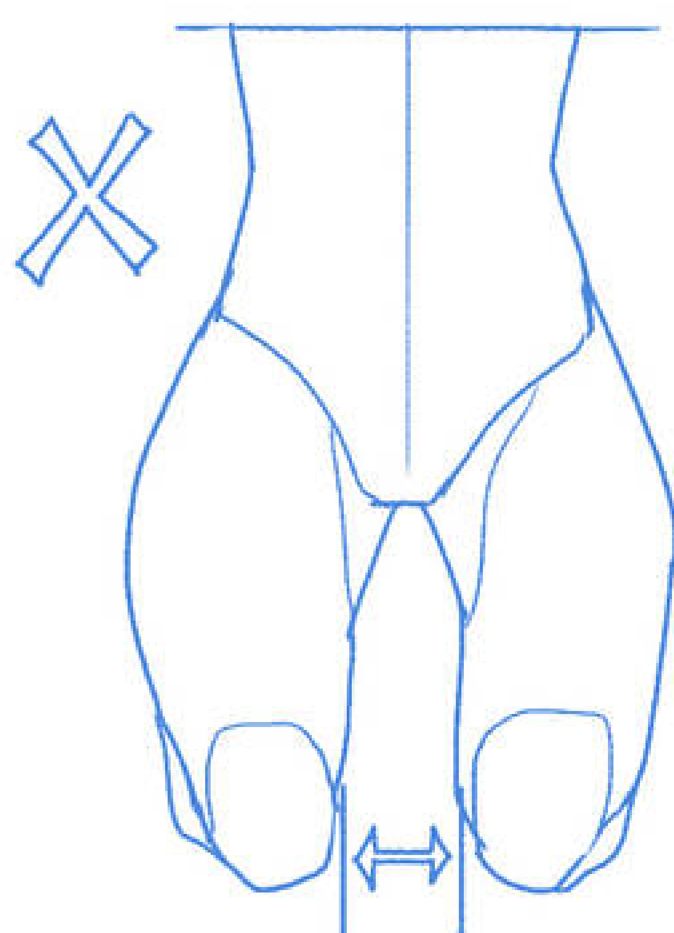
상체는 곧게 편 상태로 그려줍니다



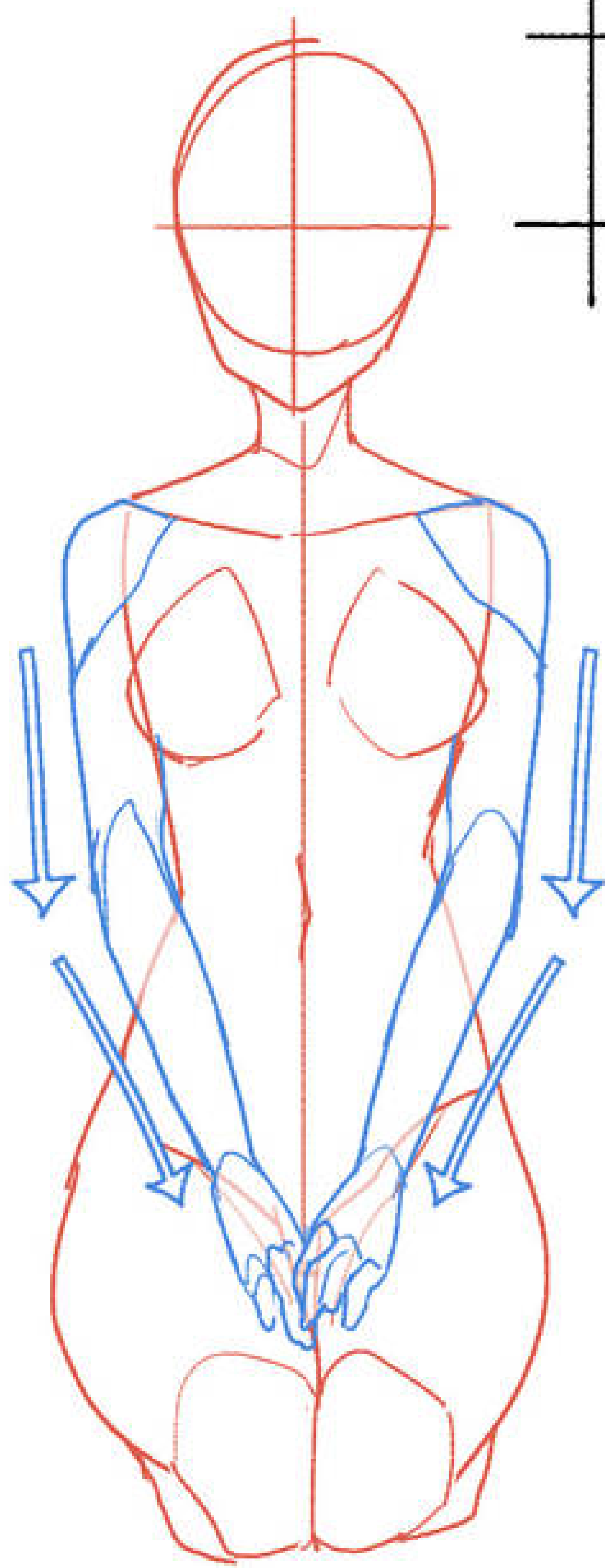


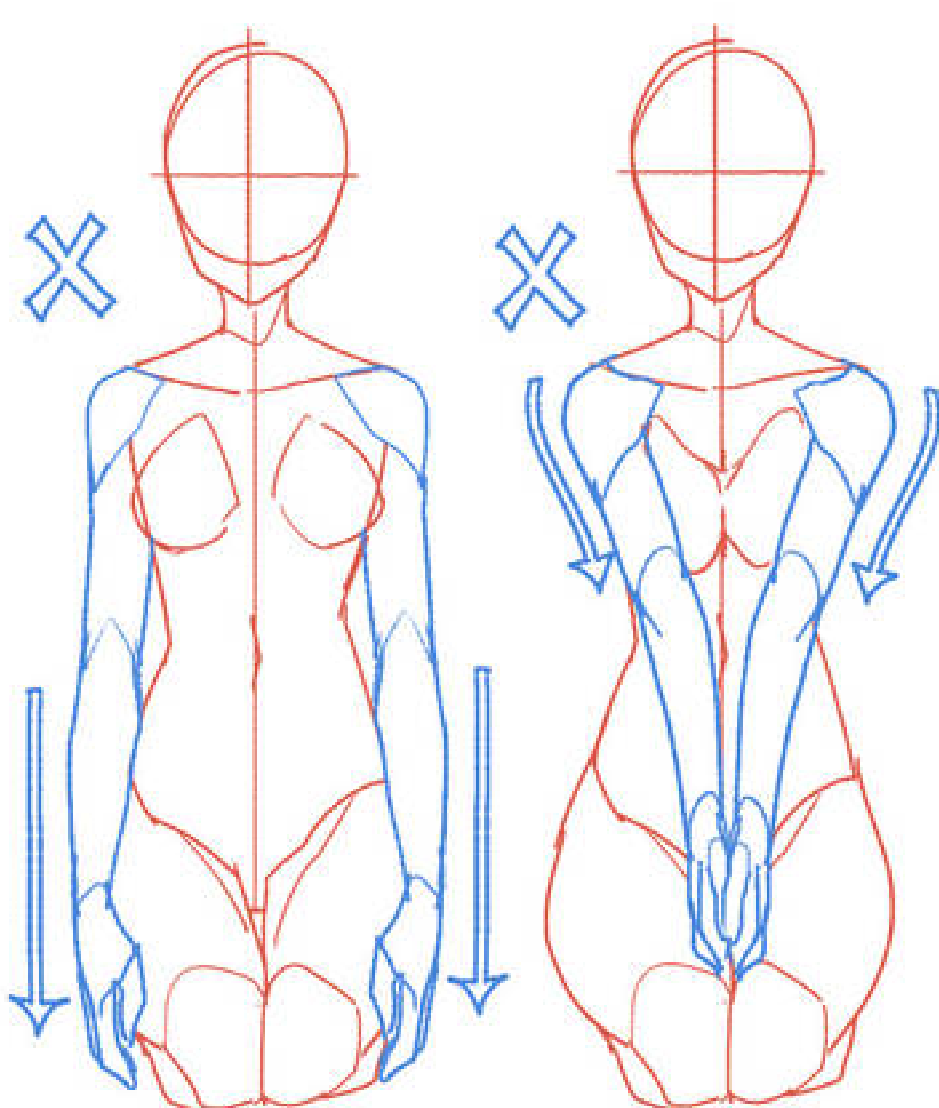
양쪽 무릎을 붙여 꿇은 상태로 그려주고 남자와 여자 골반 흐름의 차이가 생기게 됩니다



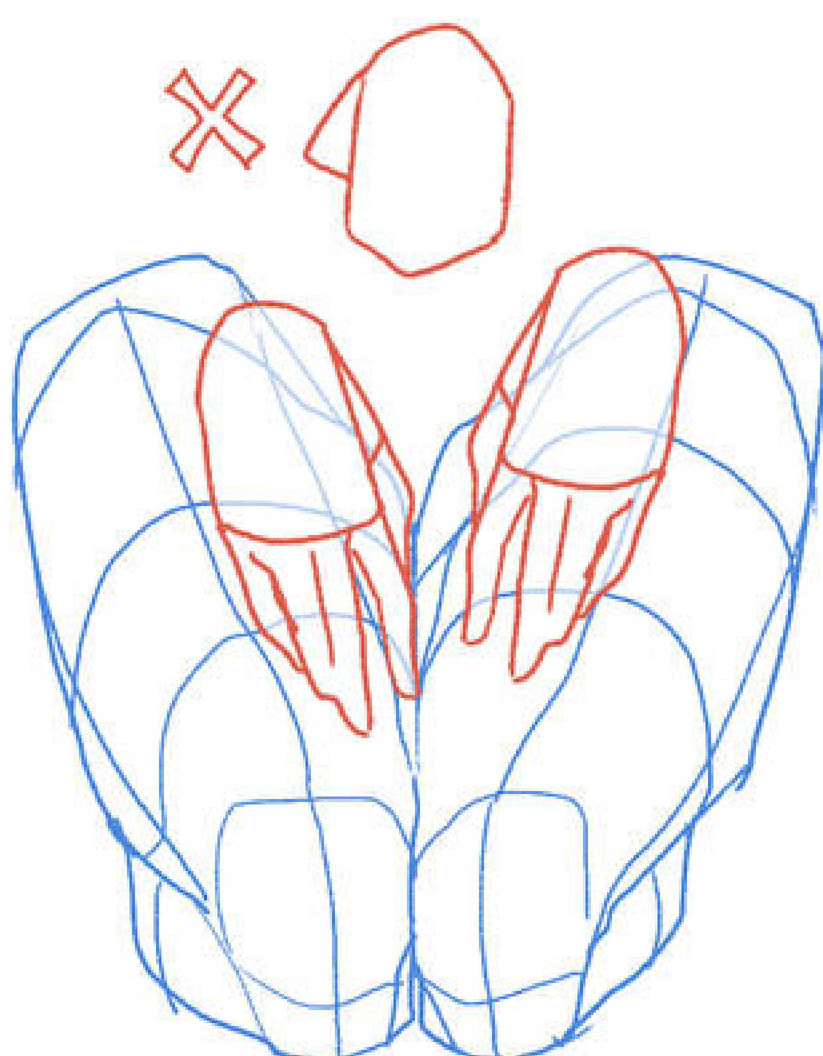


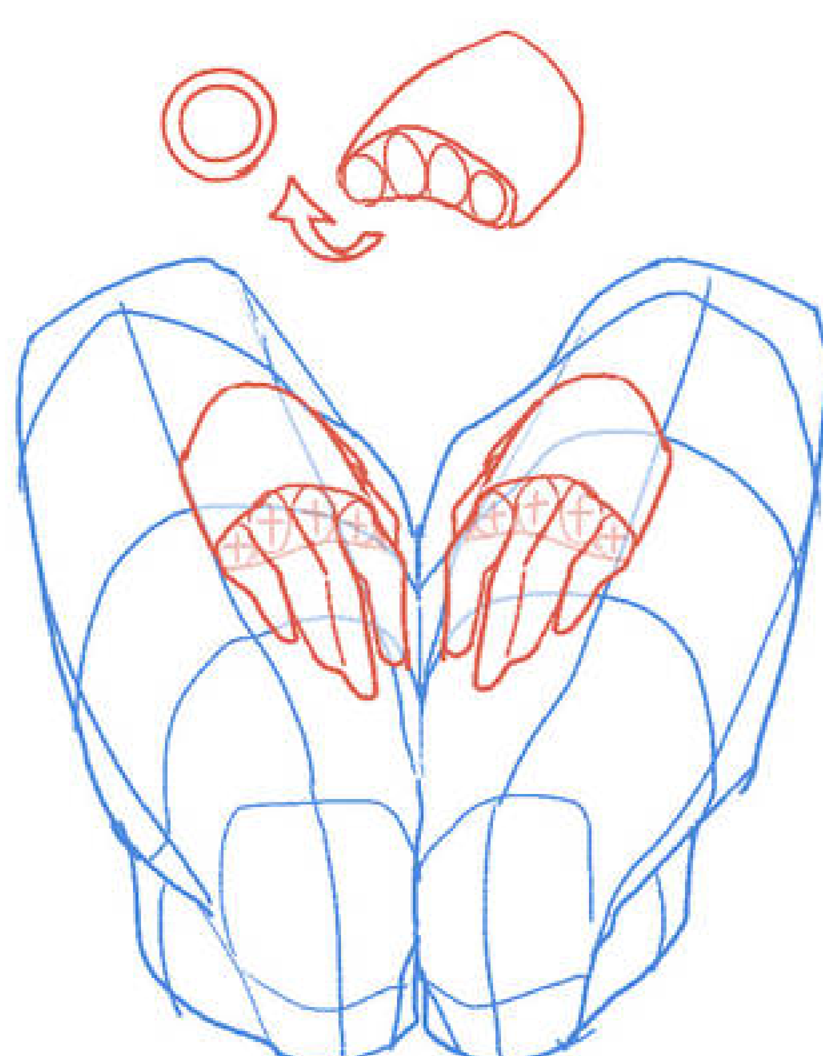
접힌 종아리 살이 없거나 무릎이 벌어지면 어색하거나
다소곳한 느낌으로 안 보이니 유의하며 그립니다



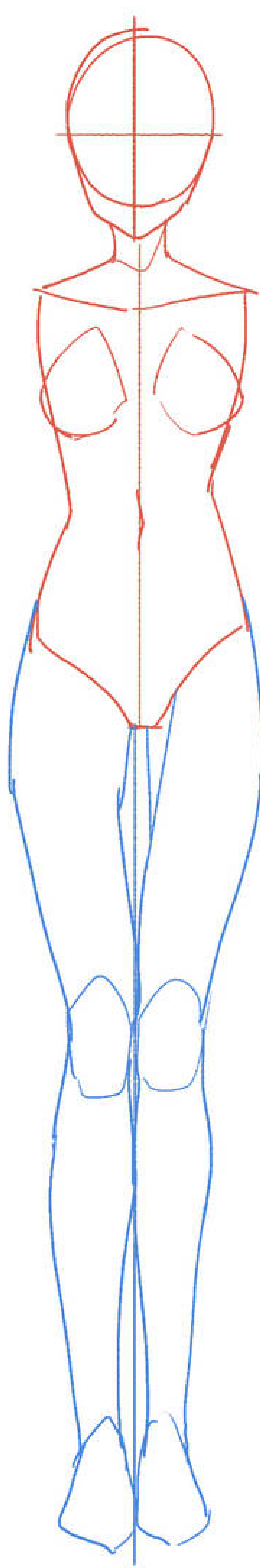


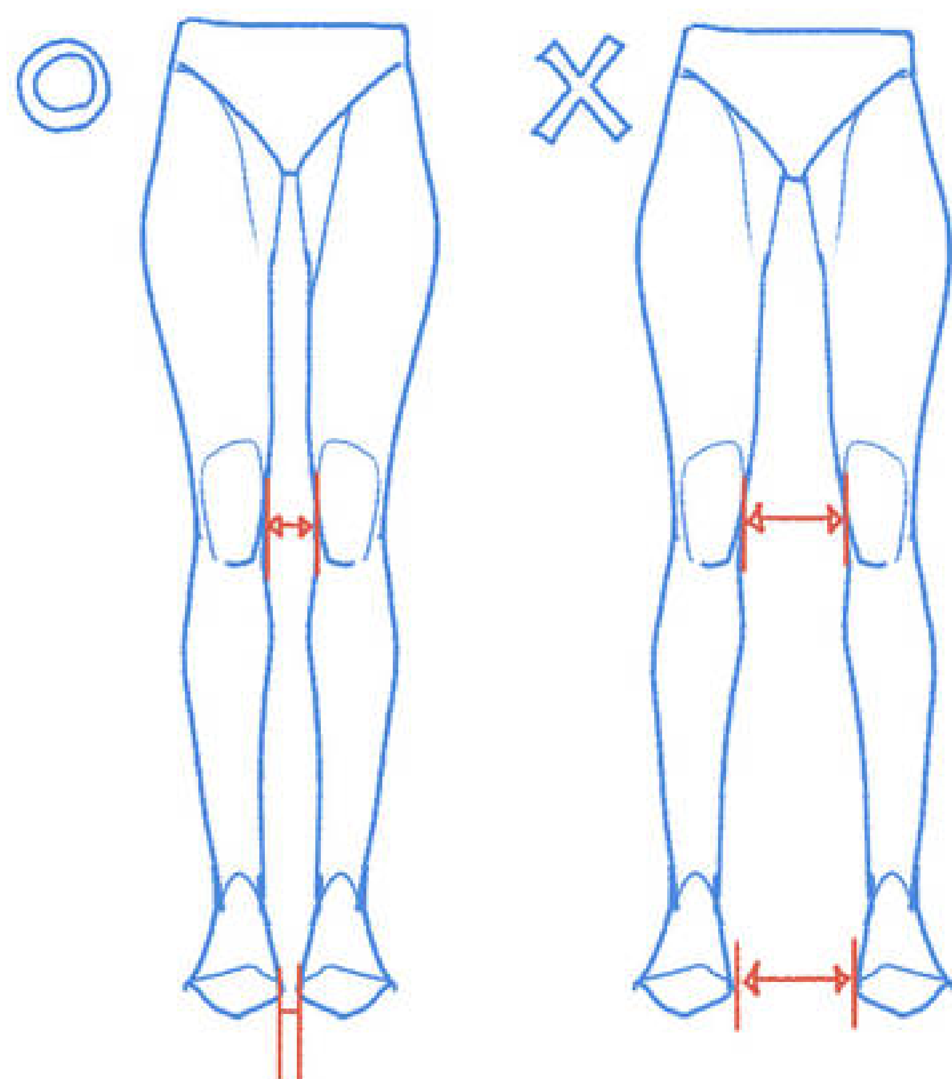
팔의 상박은 수직으로 하박은 꺾이면서 손을 모아주면 좋습니다



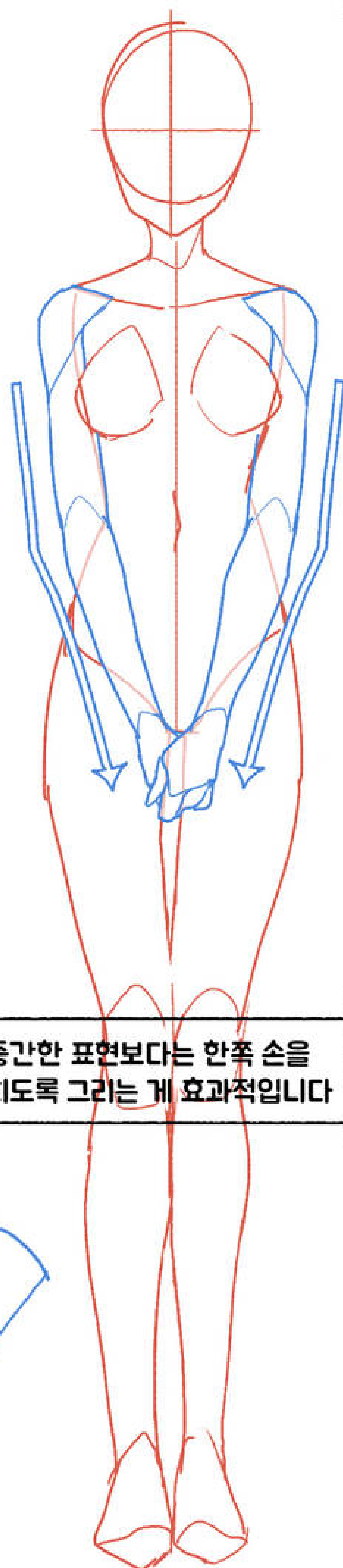


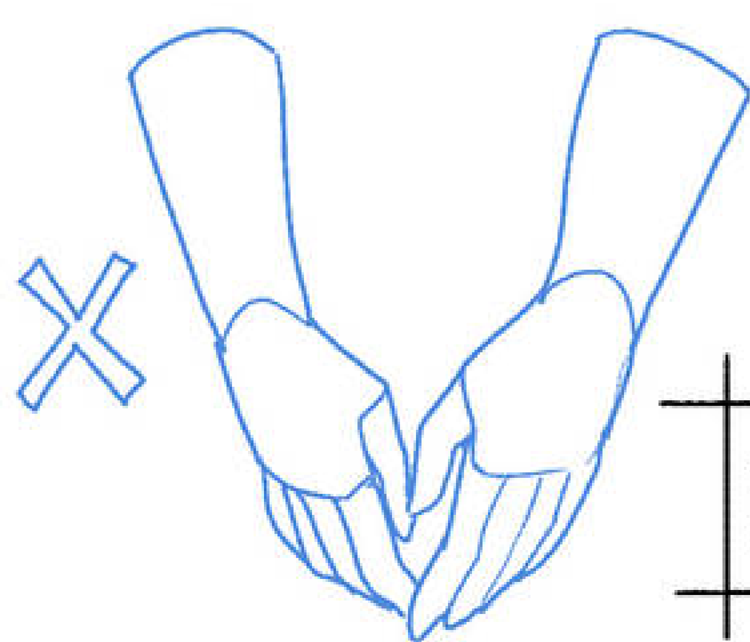
무릎 꿇은 허벅지 투시에 맞춰 손도 평면이 아닌 입체적으로 그려줘야 합니다



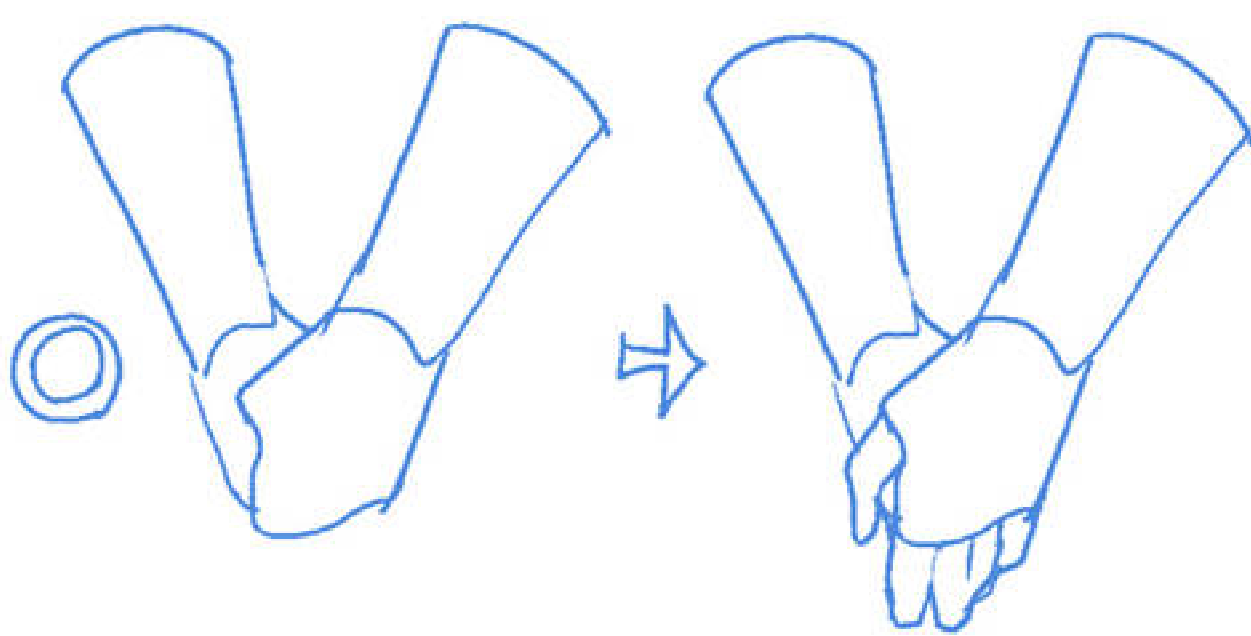


서있는 상태의 하체를 그릴 때
다리를 모아주고 다리 사이의 간격을
붙이거나 살짝 떨어진 상태는 다소곳한
느낌으로 보이기 때문에 괜찮습니다

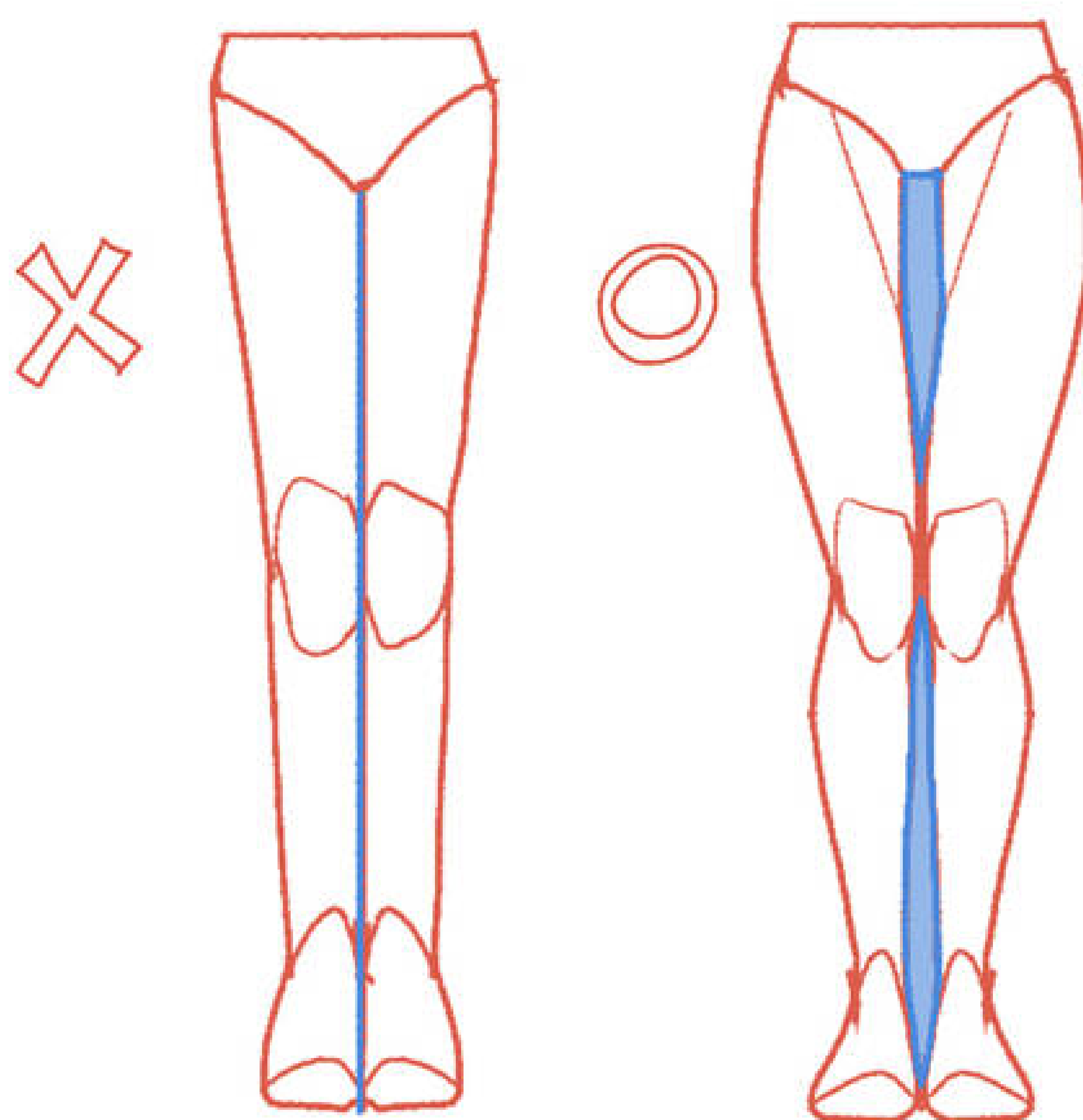




손의 경우 어중간한 표현보다는 한쪽 손을
위로 올려 겹치도록 그리는 게 효과적입니다



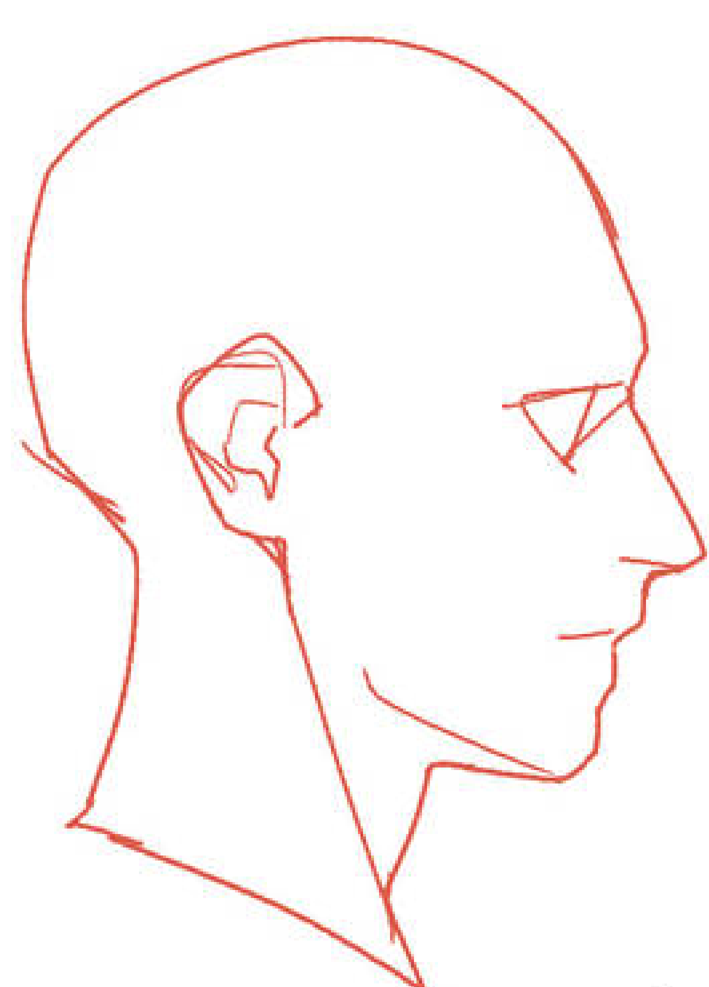
타코작가의 알아두면 좋다!!

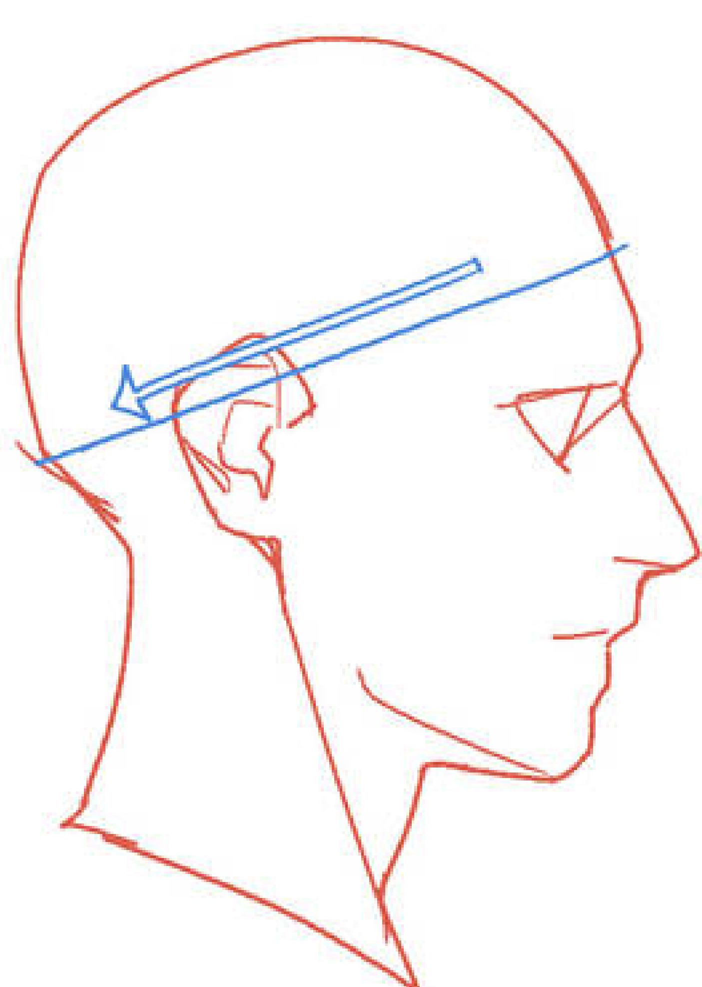




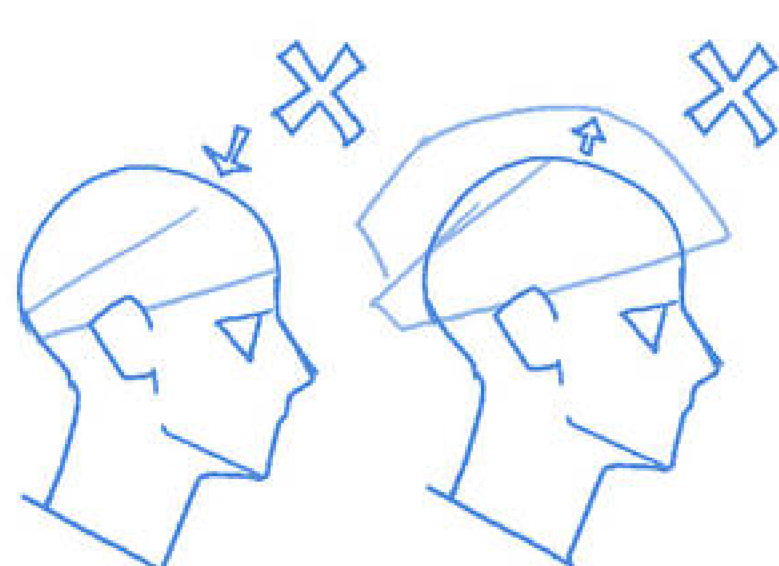
key point

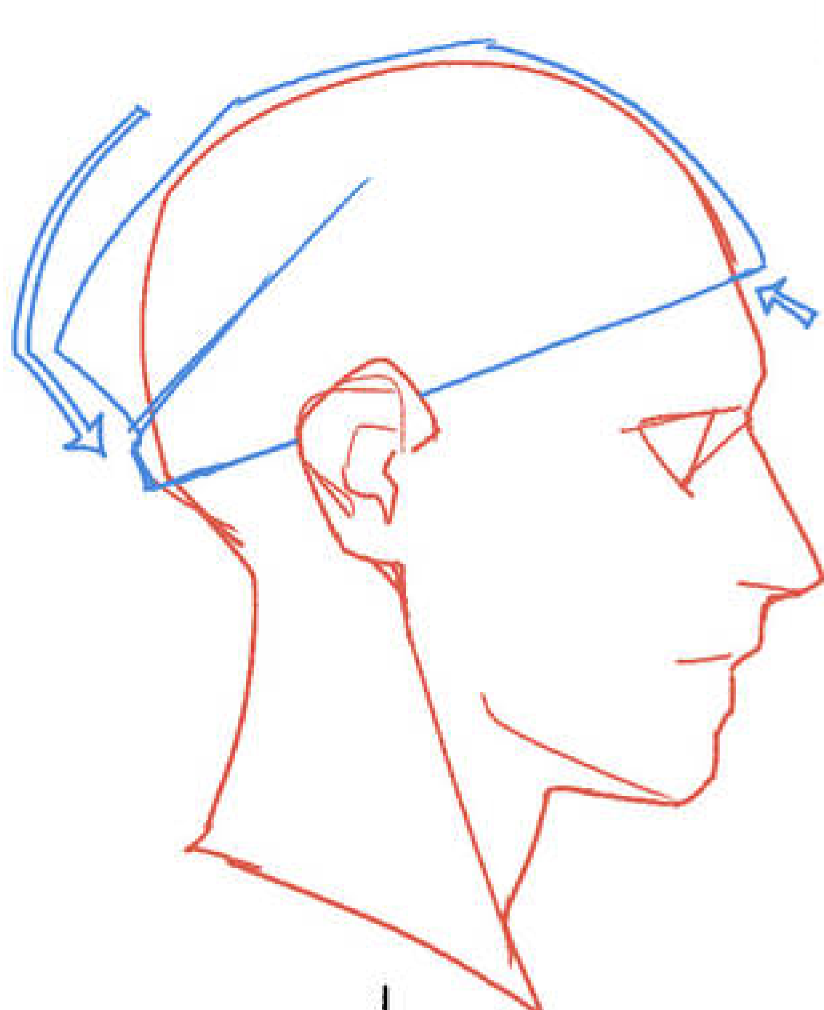
▌Q : 두건 쓴 여러 각도의 얼굴을 그려주세요



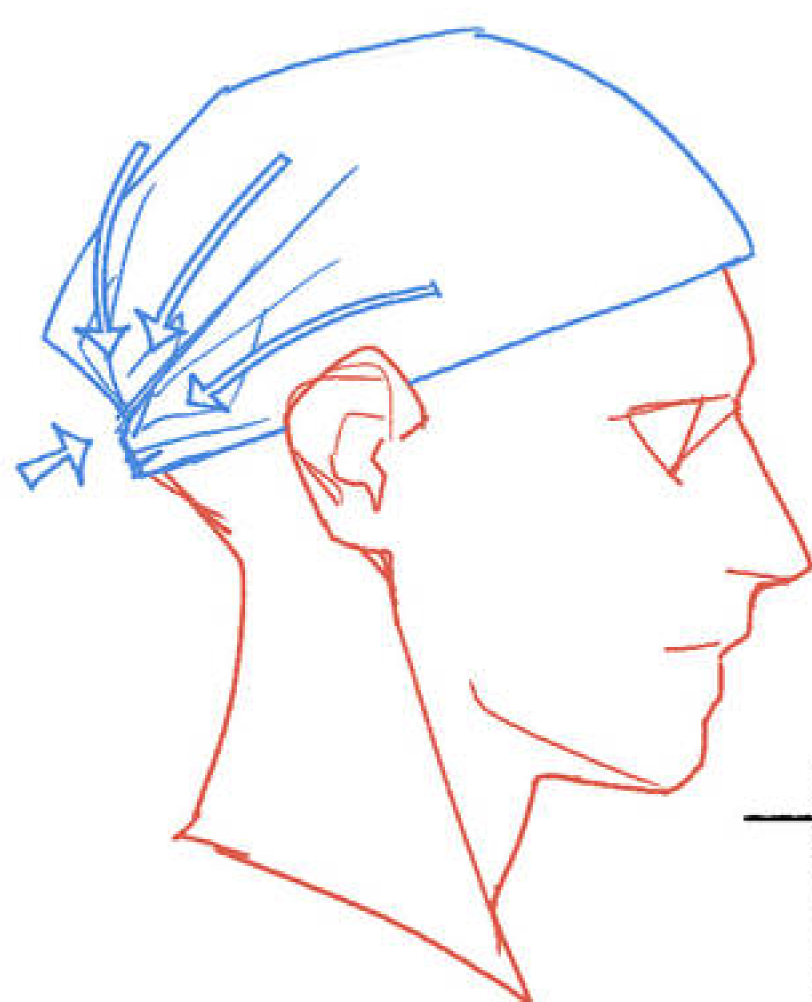


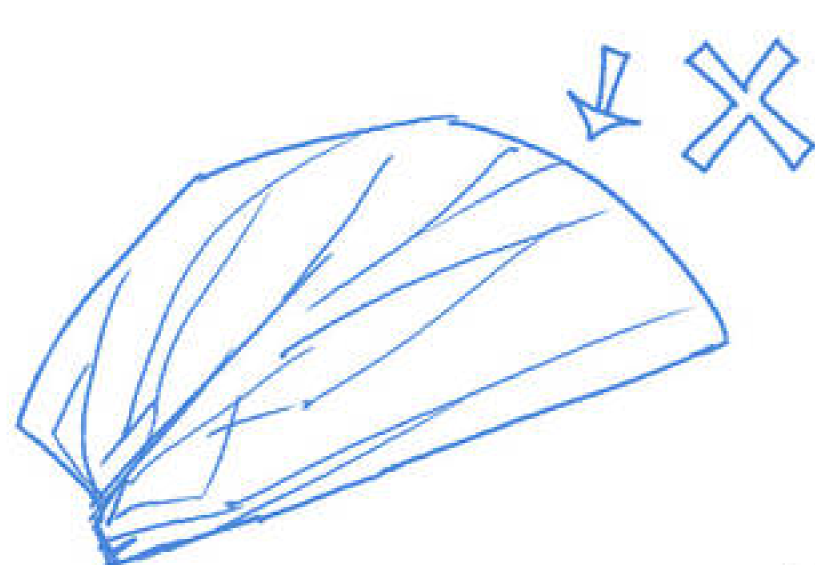
먼저 옆모습으로 두건의 흐름을 확인해봅니다
비스듬한 각도로 두건 라인을 그립니다



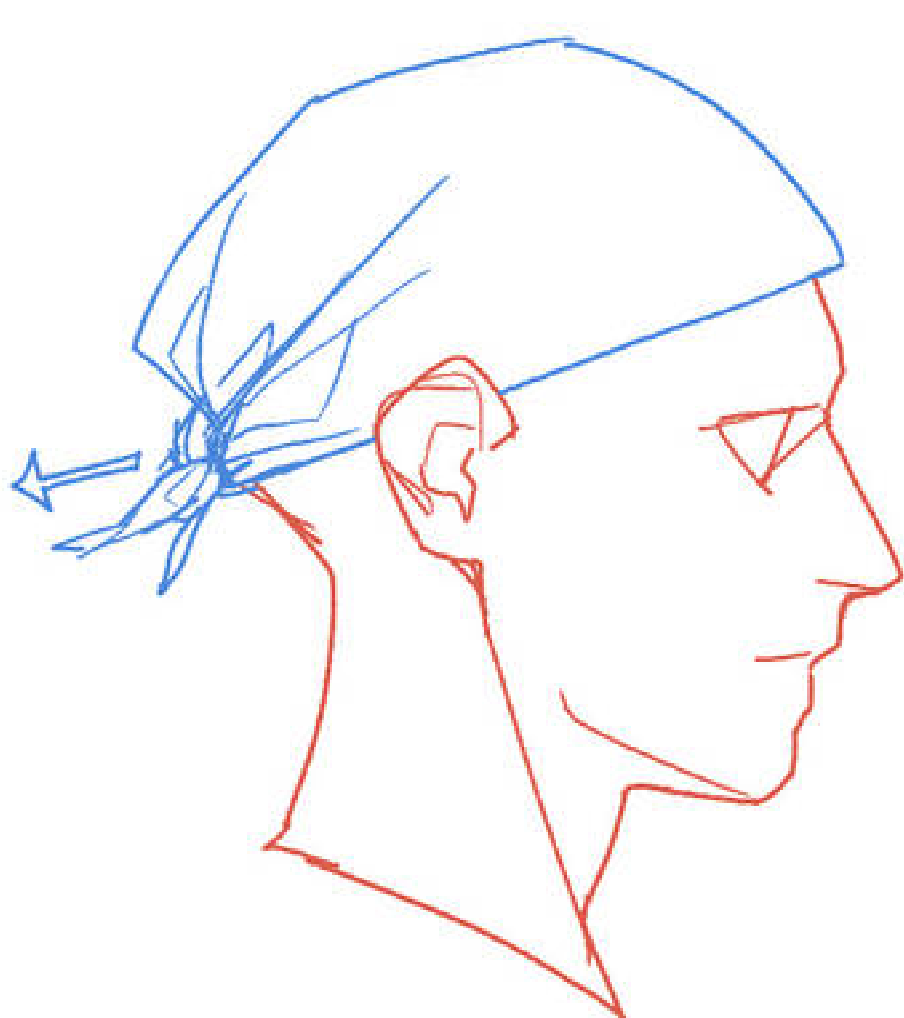


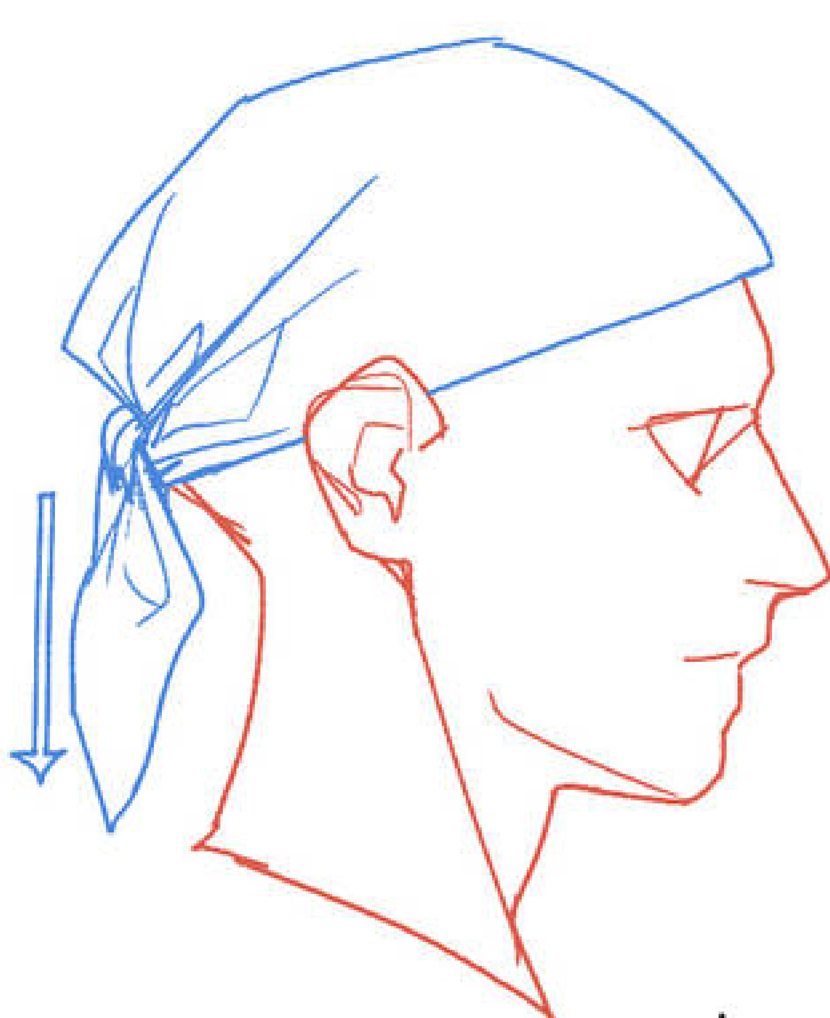
이마 쪽에 살짝 공간을 만들면 자연스럽고 좋으며 두건이
머리에 너무 떨어지거나 붙으면 어색하니 참고해 표현합니다



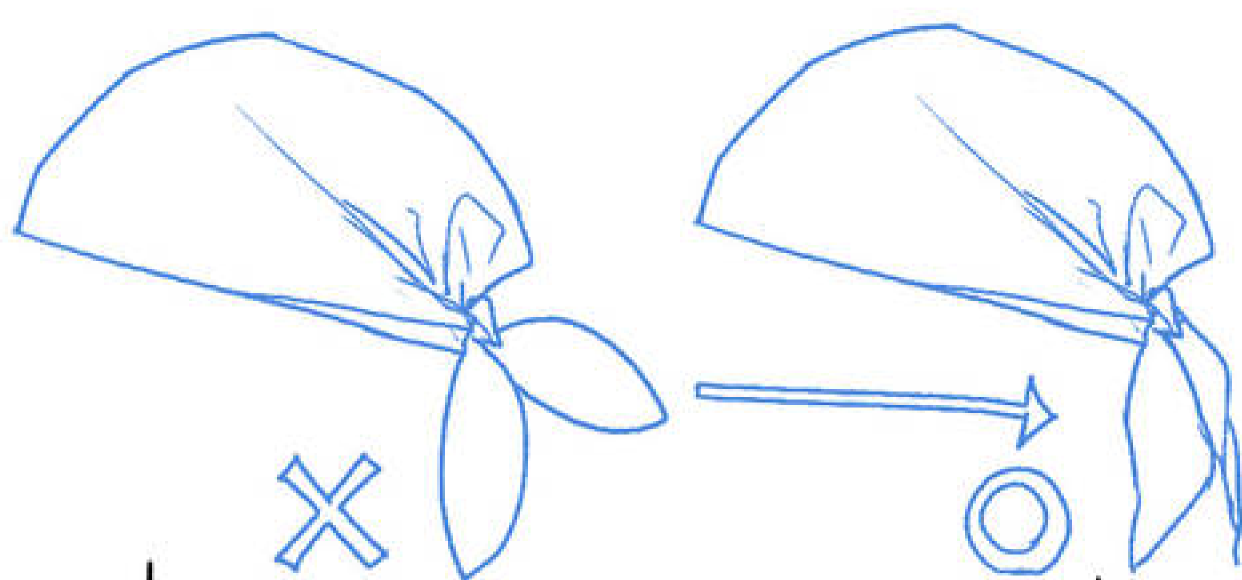


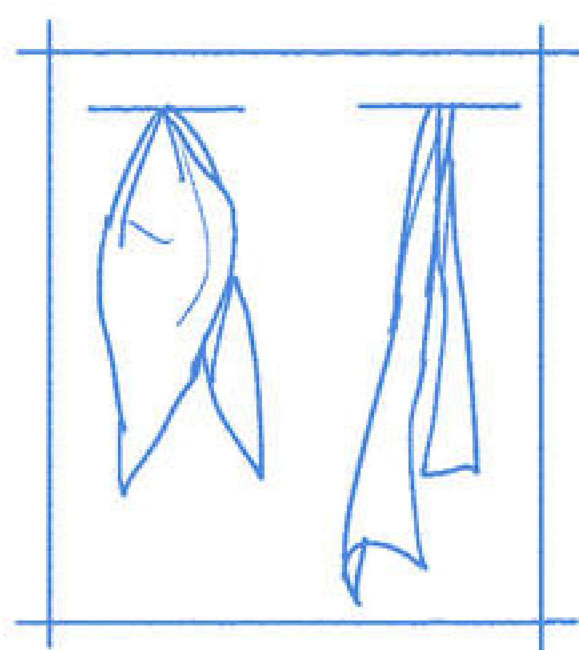
두건 뒤쪽에 묶인 부분에 주름이 모이며
앞부분은 팽팽하게 당겨지기 때문에
주름이 없는 상태로 그려줘야 합니다





묶여서 나온 두건의 끝부분이 짧으면 뻗치고 길면 아래로 쳐지게 됩니다



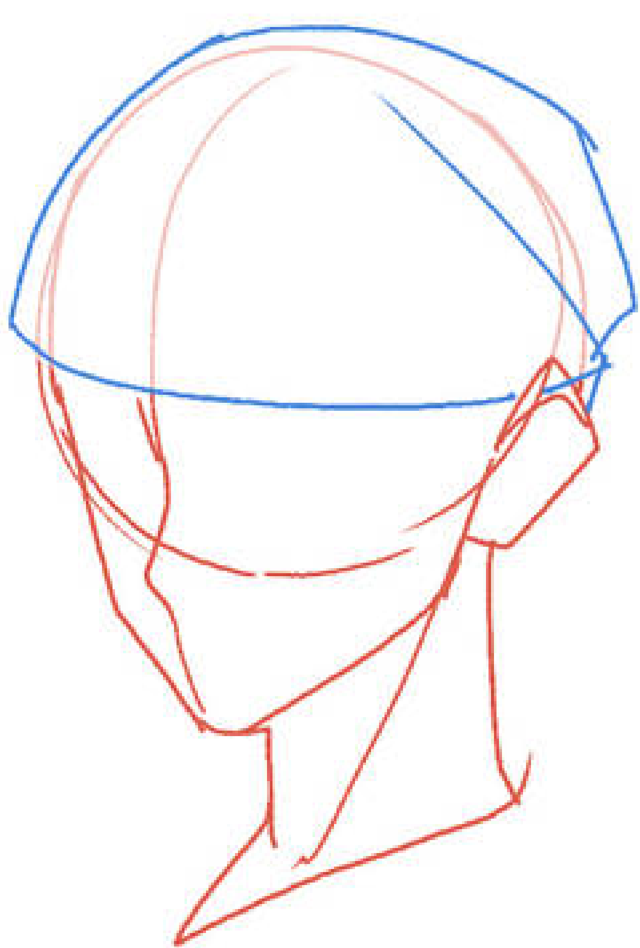


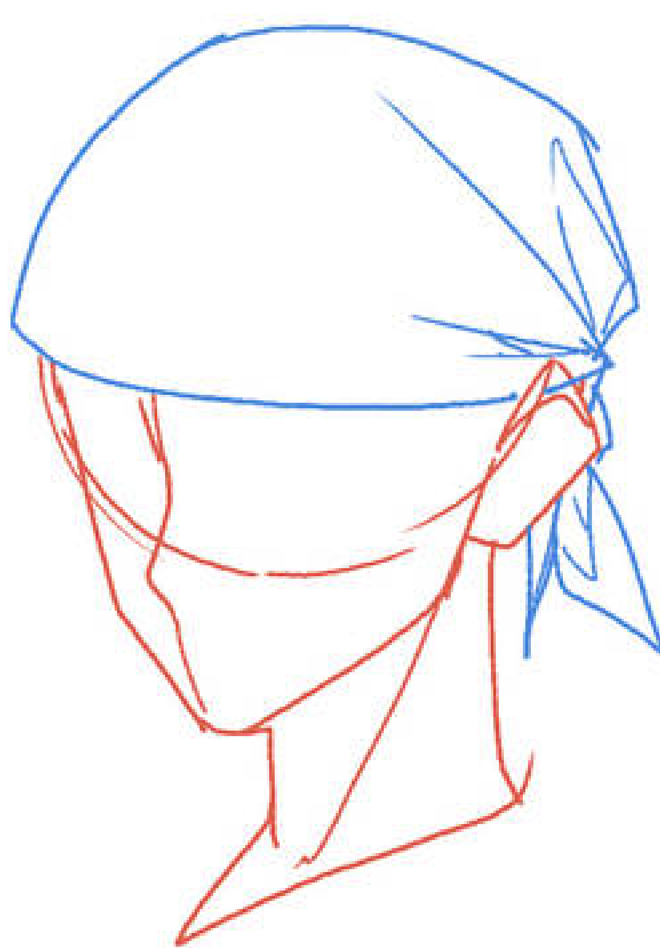
묶인 형태는 최대한 자연스럽게 해주고
끝부분 표현에 따라 디자인이 달라집니다



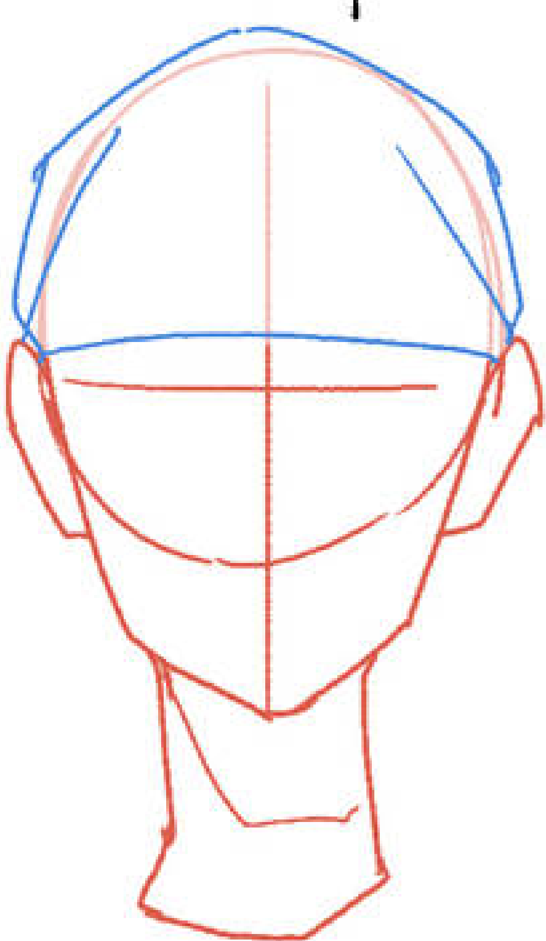


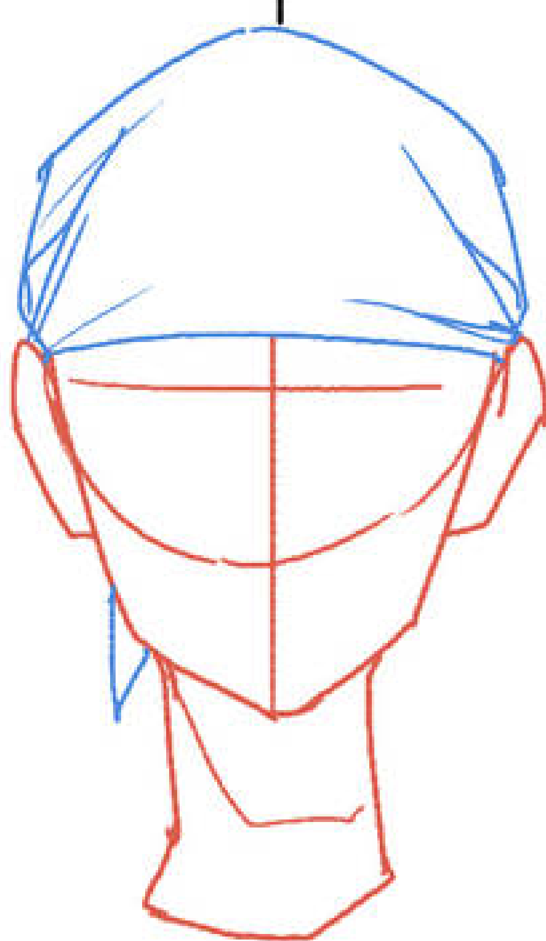
선을 정리하며 마무리합니다



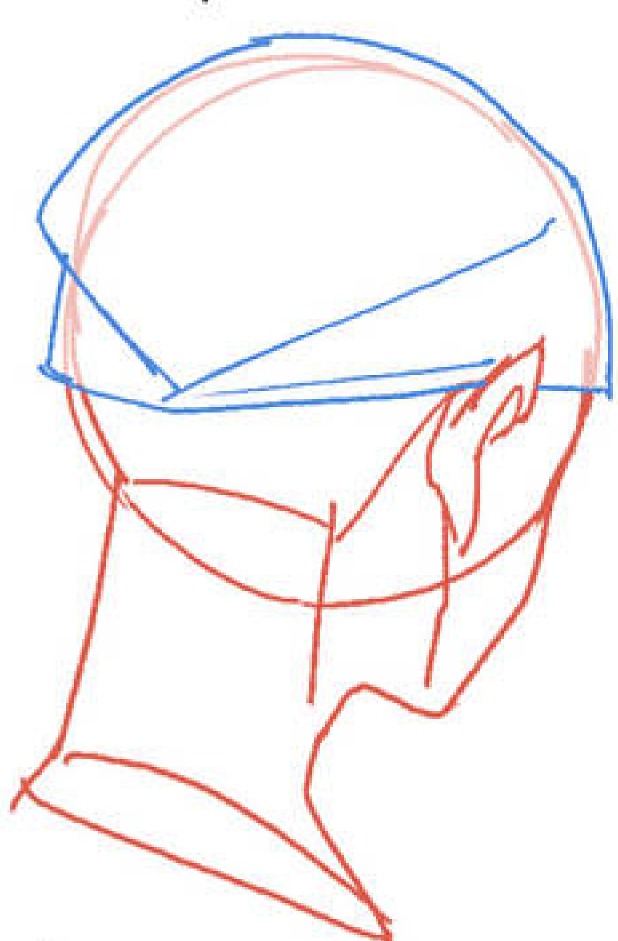


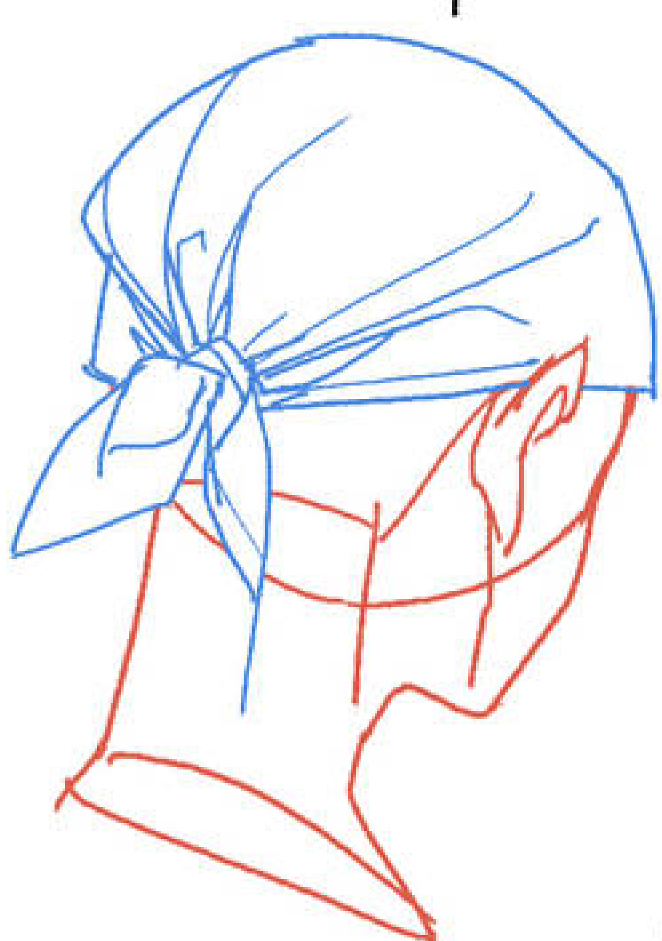
여러 얼굴 각도에 따른 두건 형태



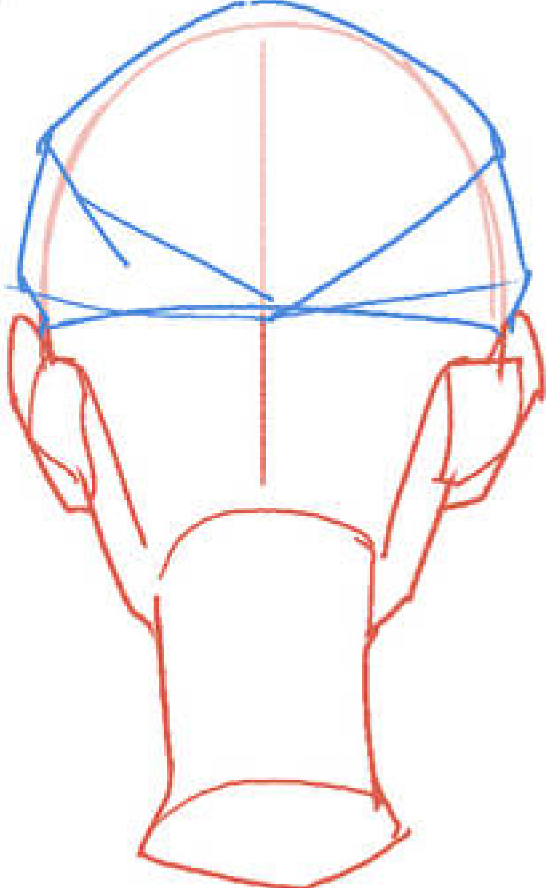


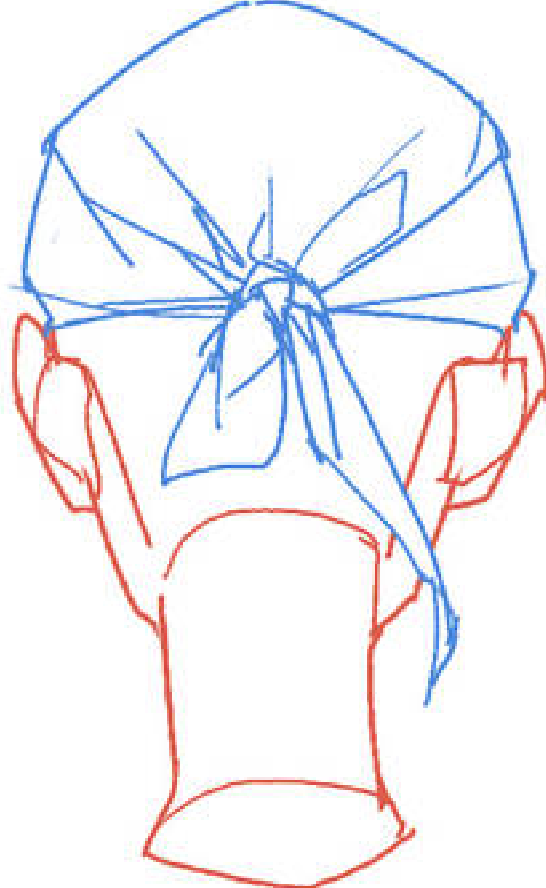
두상 라인에 맞춰 두건 틀을 러프하게 그려줍니다



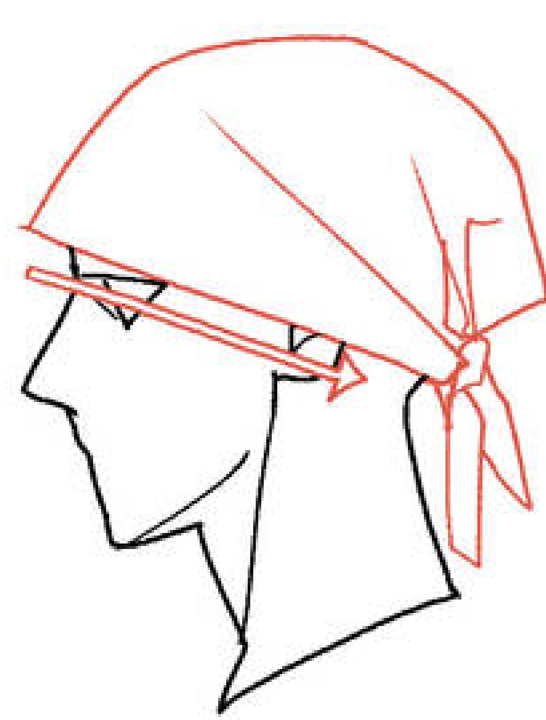


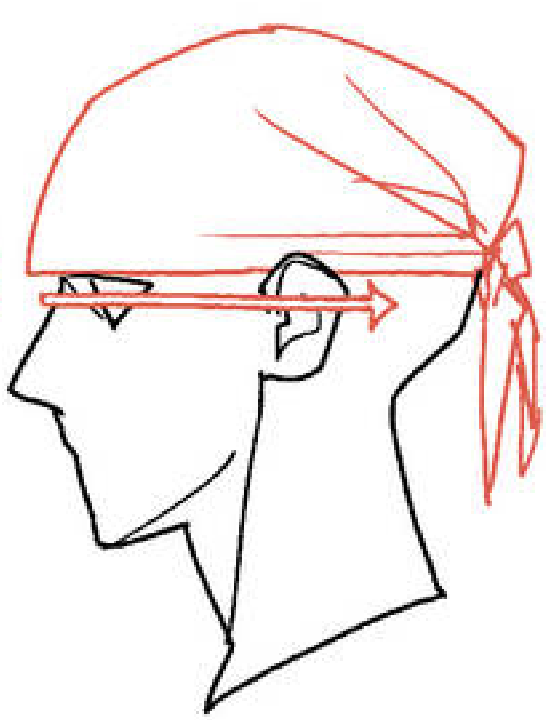
묶인 부분과 모이는 주름 형태를 추가로 표현해 정리하도록 합니다

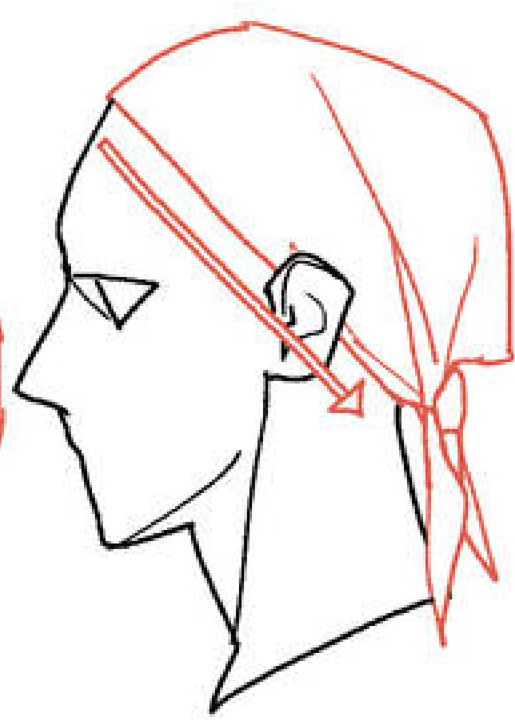




타코작가의 알아두면 좋다!!





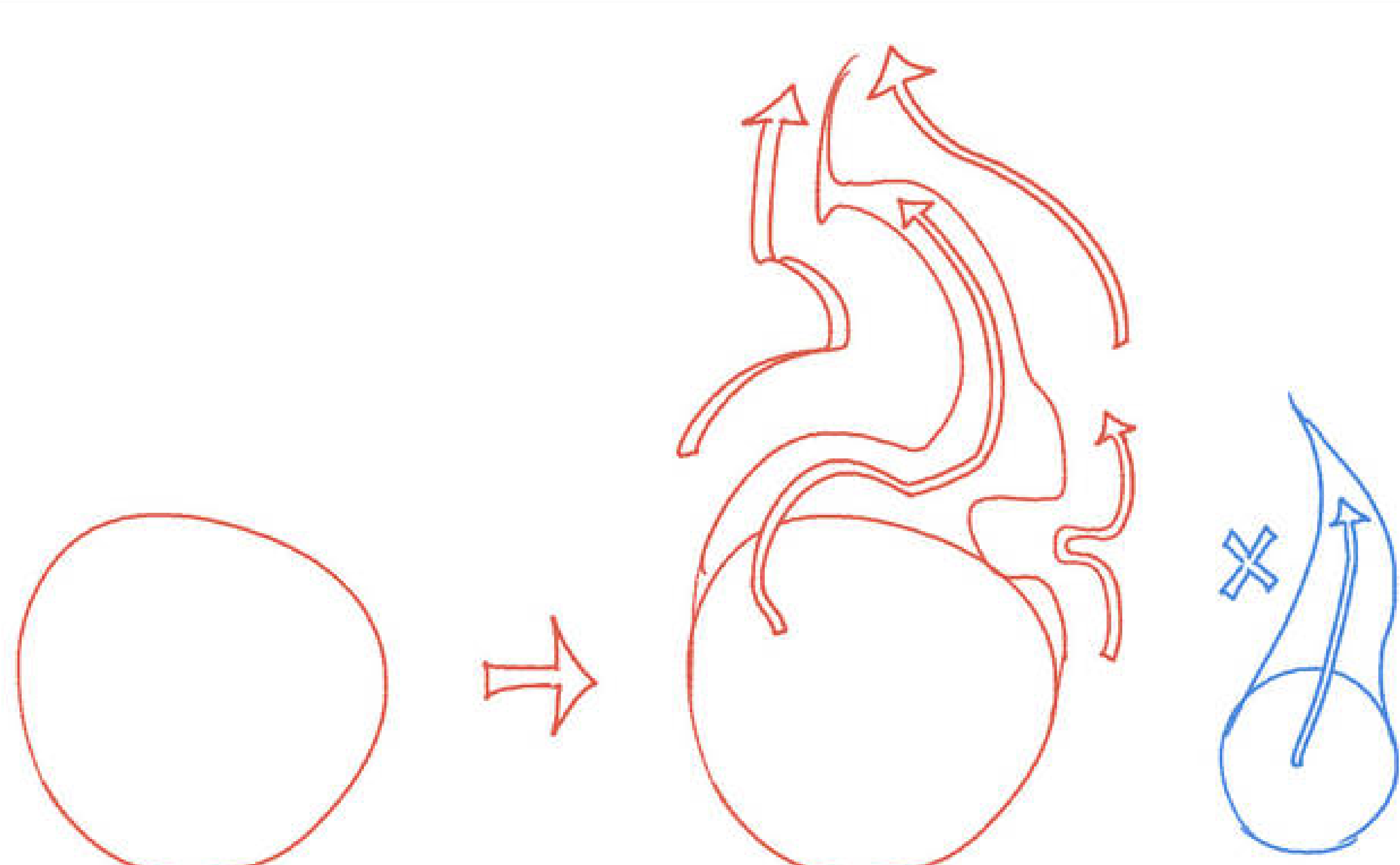


두건 라인 각도에 따라
귀를 덮거나 드러낼 수 있고
두건을 쓴 다양한 모습이
연출될 수 있습니다

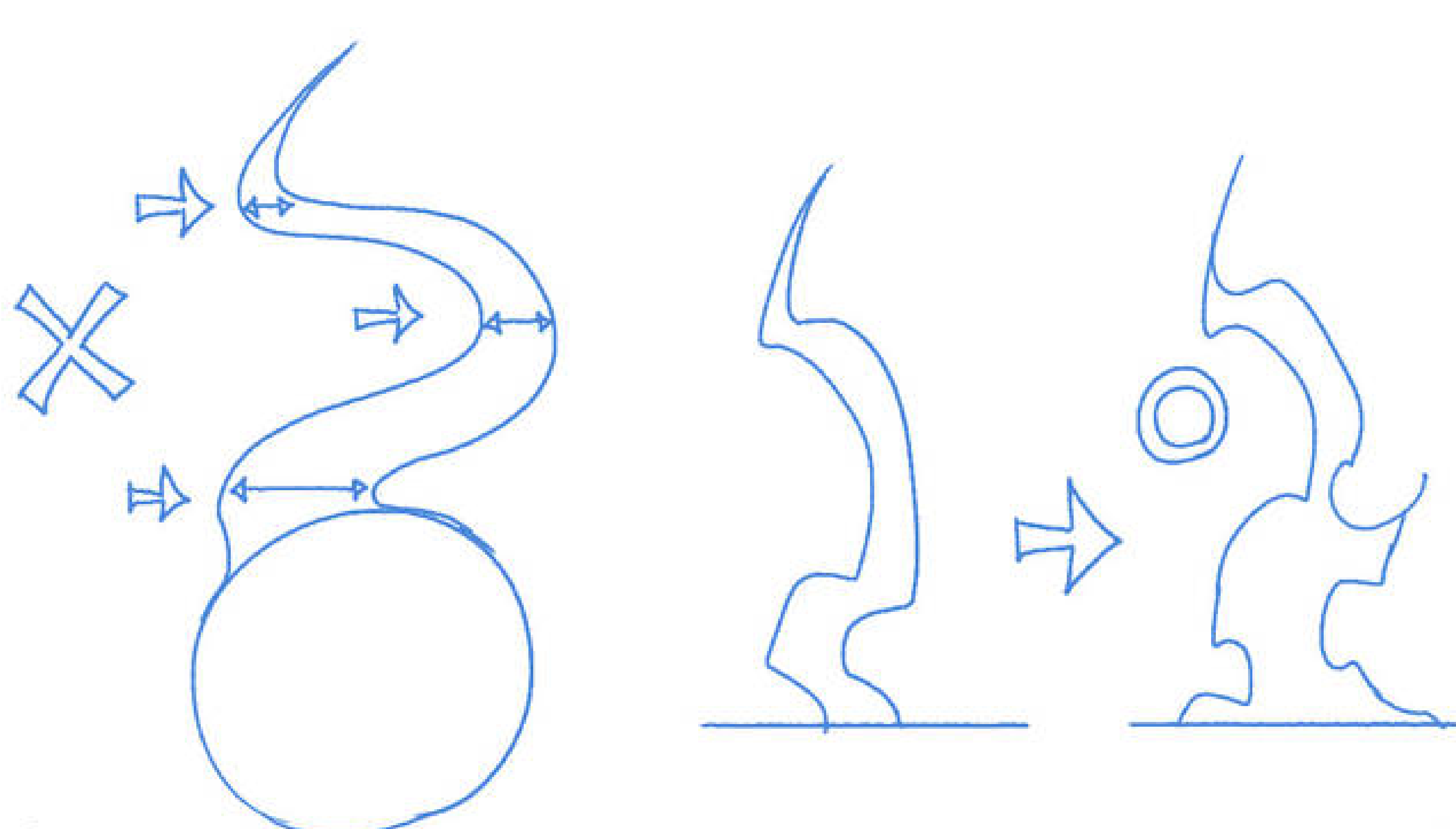


key point

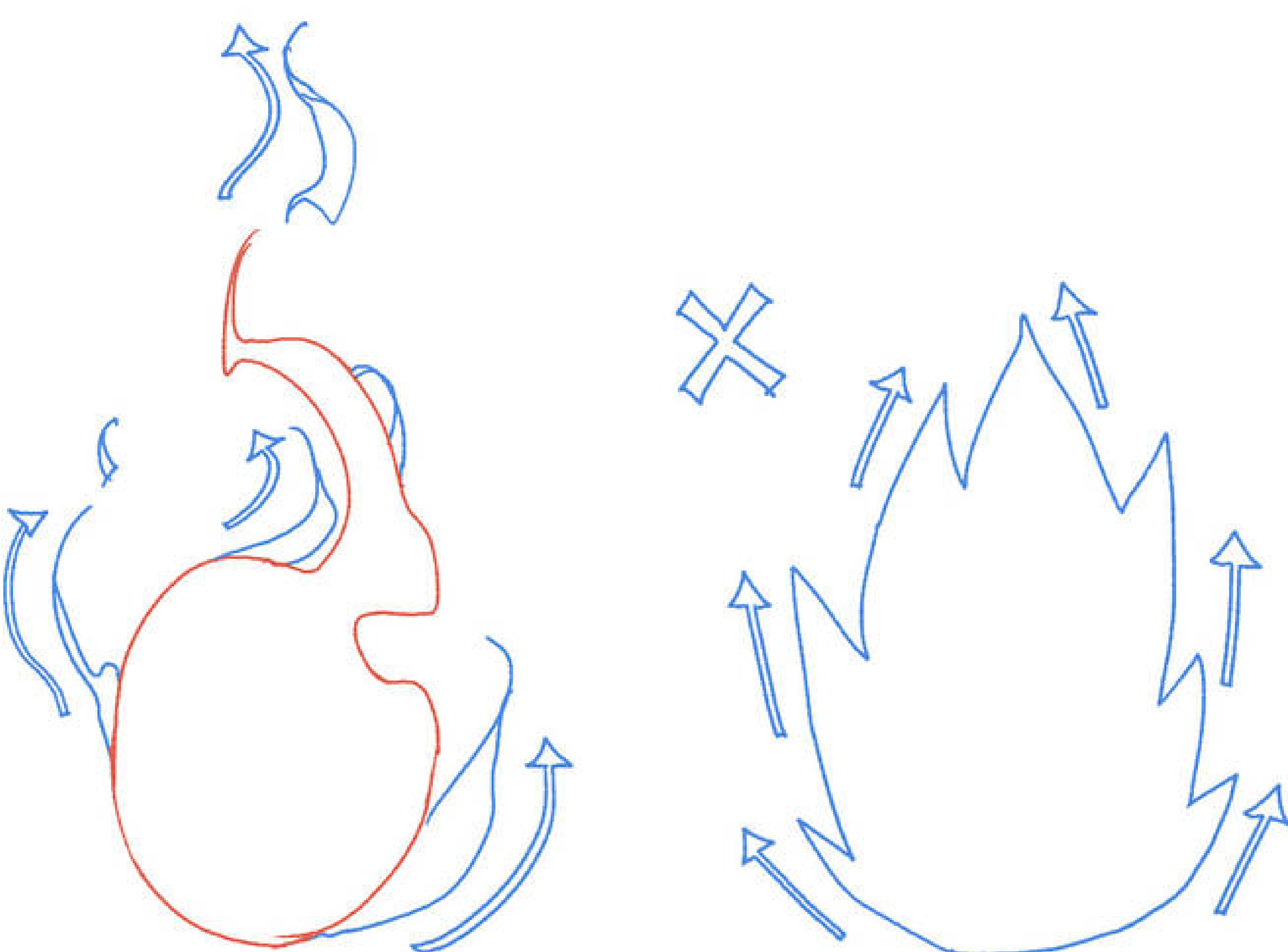
Q : 불 그리는 방법을 알고 싶어요



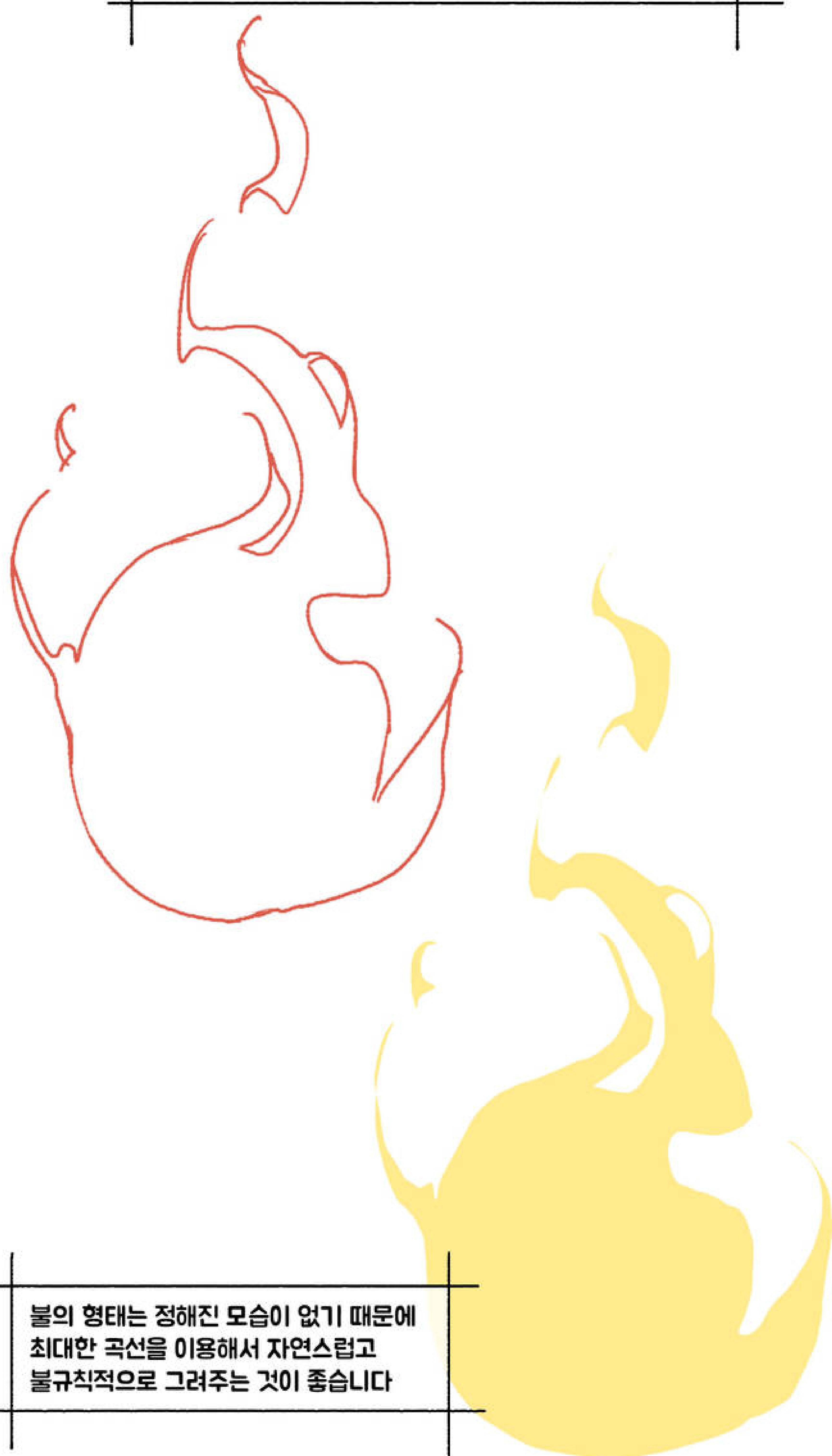
원을 그린 후 불규칙성을 띄는 여러 곡선을 이어 그리며 위로 올라갑니다



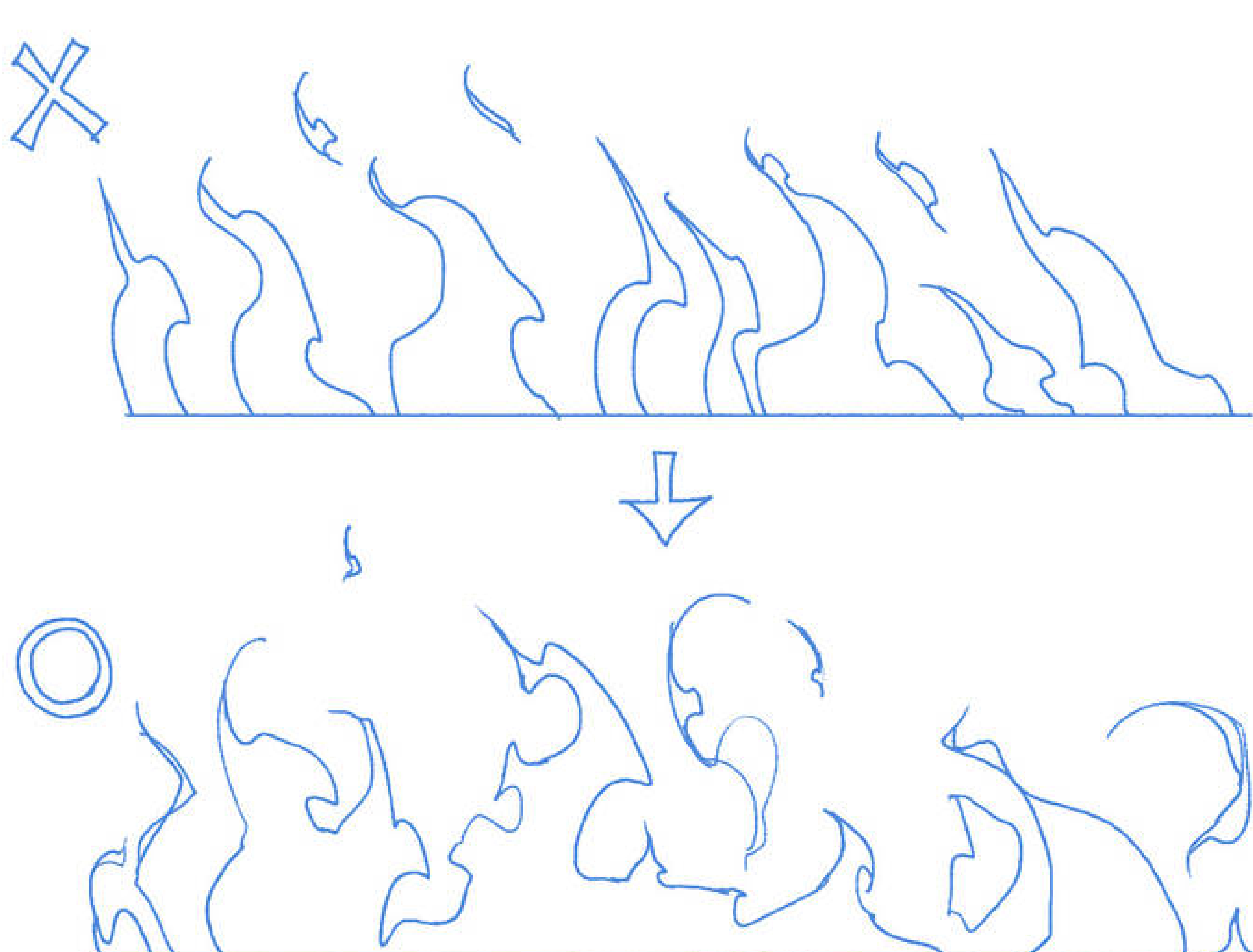
곡선의 흐름은 일정하지 않고 간격도 넓고 좁은 간격을 보여 주는 게 좋습니다



큰 흐름을 중심으로 옆에 위로 솟는 작은 불씨를 붙이고
직선의 흐름으로 딱딱한 느낌을 피하도록 합니다



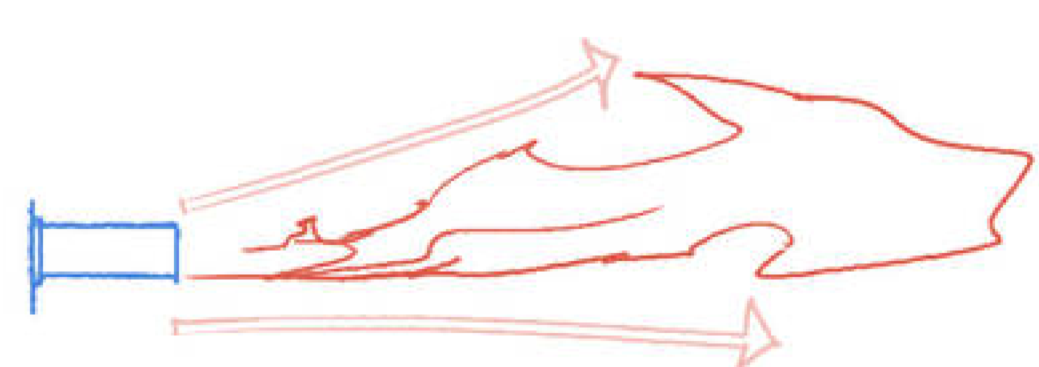
불의 형태는 정해진 모습이 없기 때문에
최대한 곡선을 이용해서 자연스럽고
불규칙적으로 그려주는 것이 좋습니다



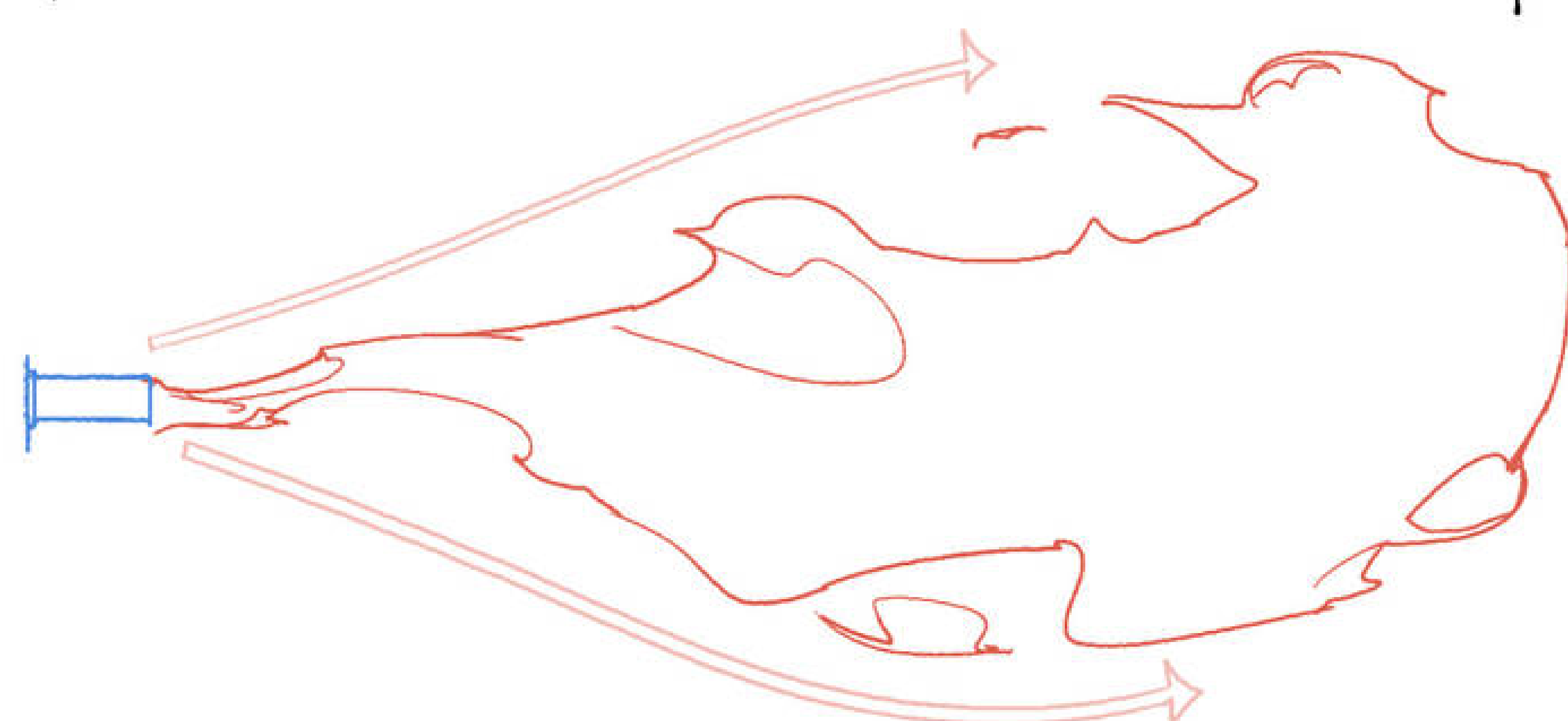
불의 범위가 클 경우 같은 패턴으로 보이지 않도록 유의하며 그려나가야 합니다



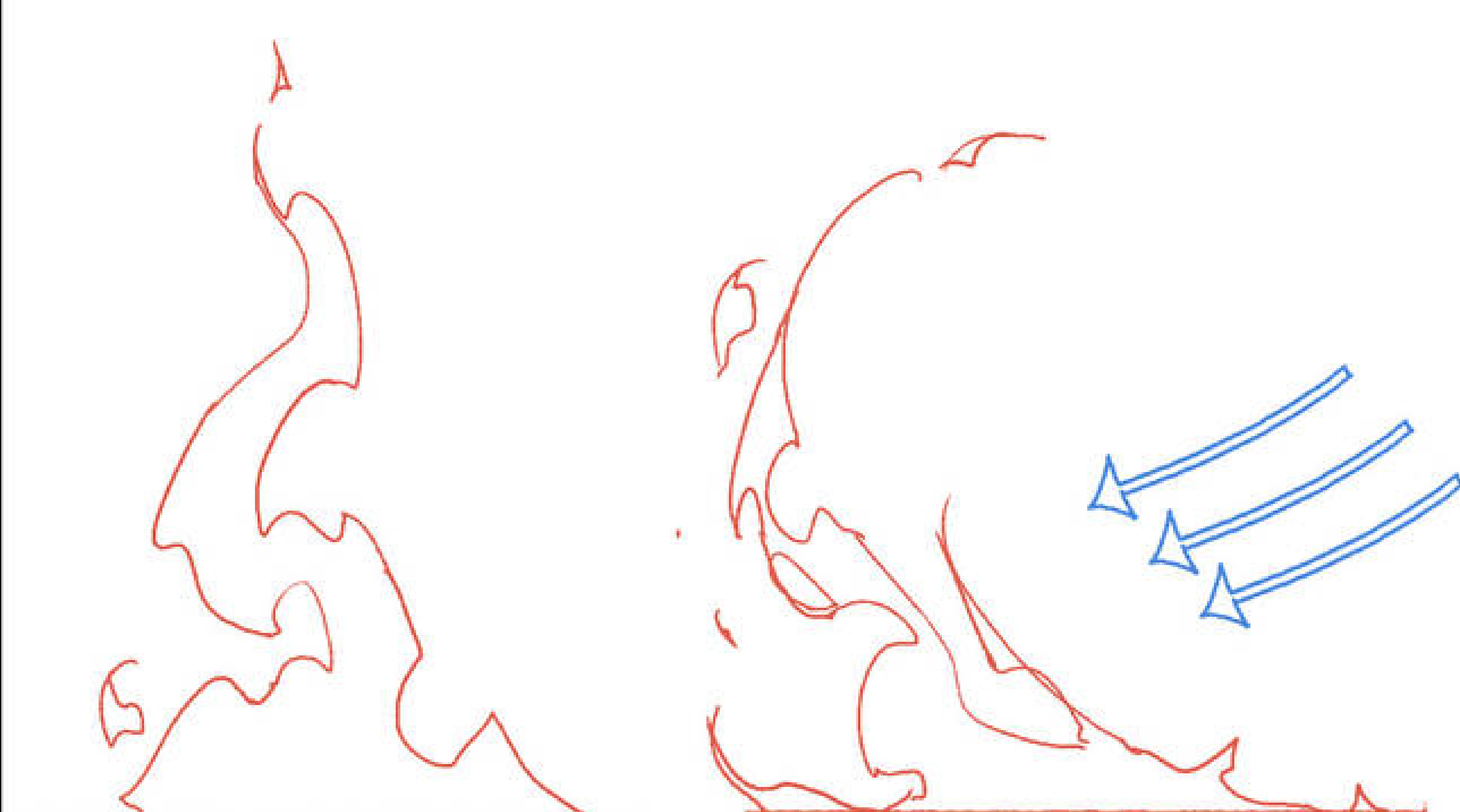
불의 화력이 커질수록 크기와 곡선의 수를 늘려 단조로움을 피해야 합니다



화염 방사기와 같은 인공 불을 내뿜을 때는 좁은 입구에서 넓게 퍼지는 형태입니다



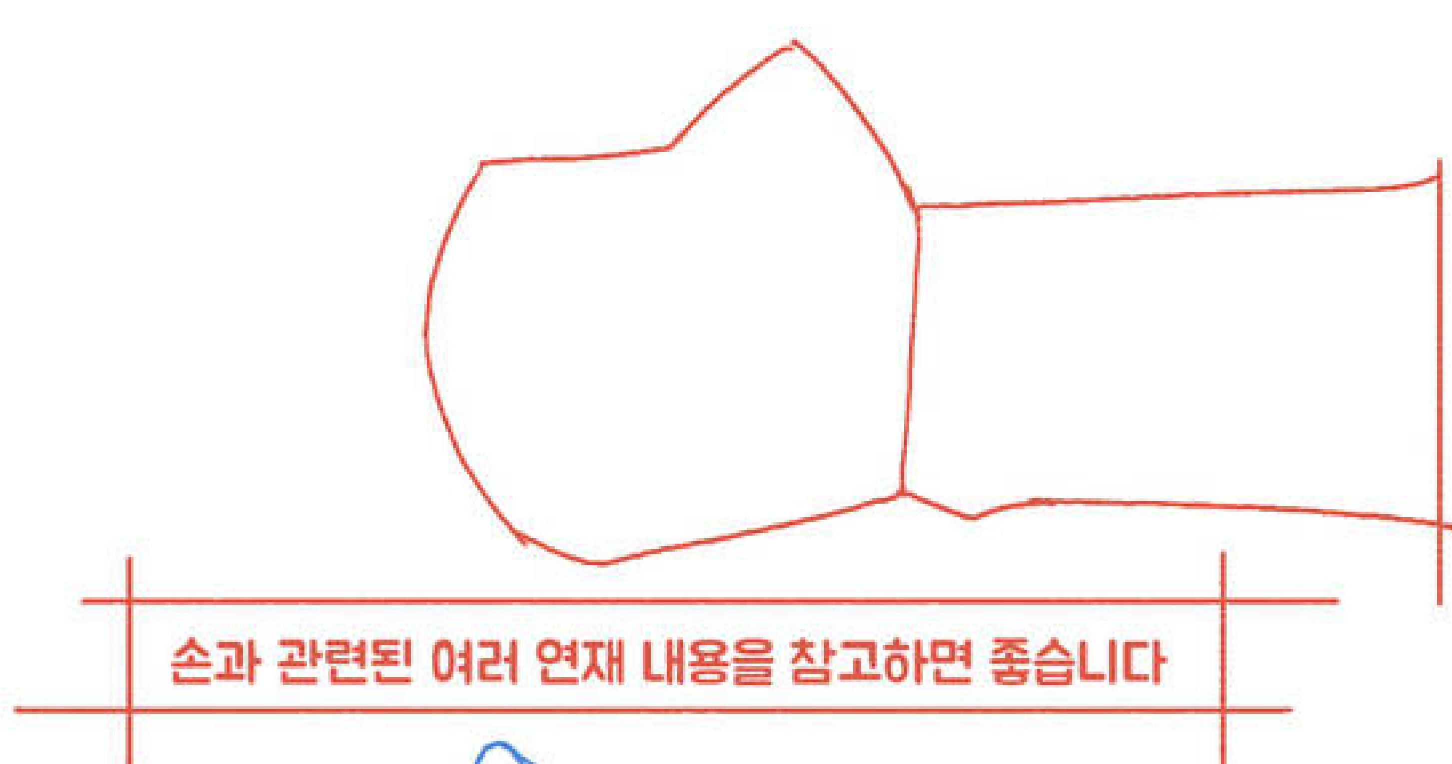
타코작가의 알아두면 좋다!!



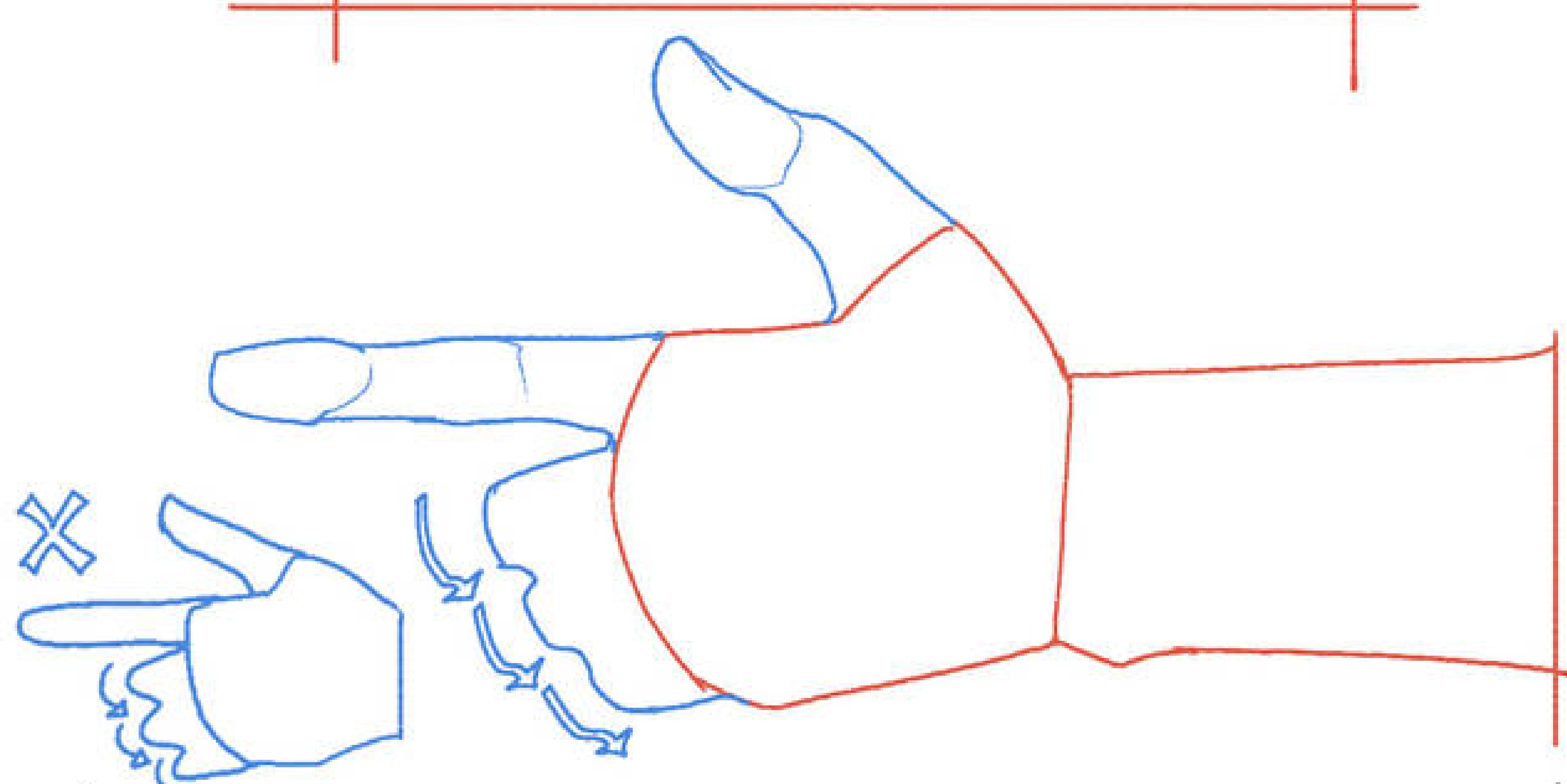


key point

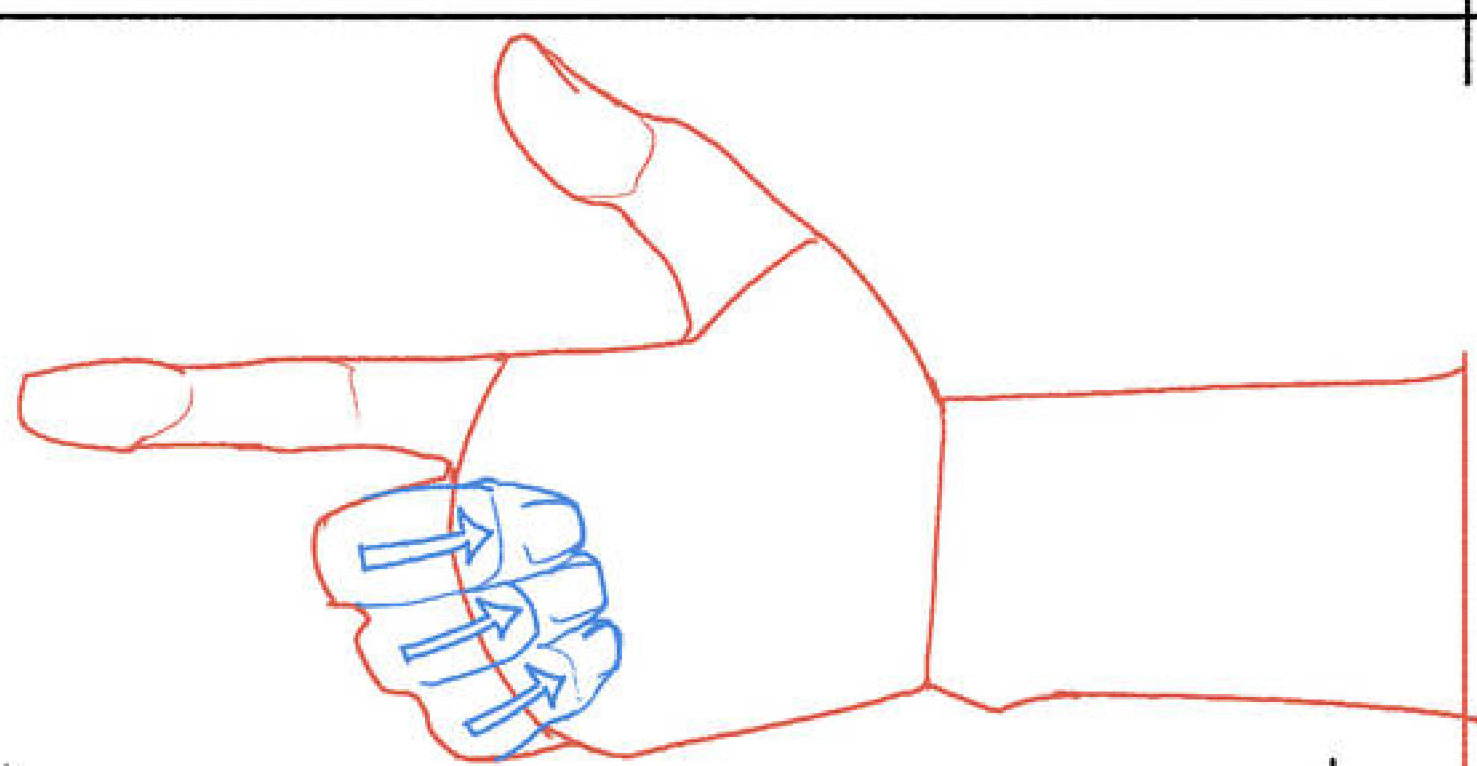
▌Q : 가위바위보 손 동작을 그려주세요



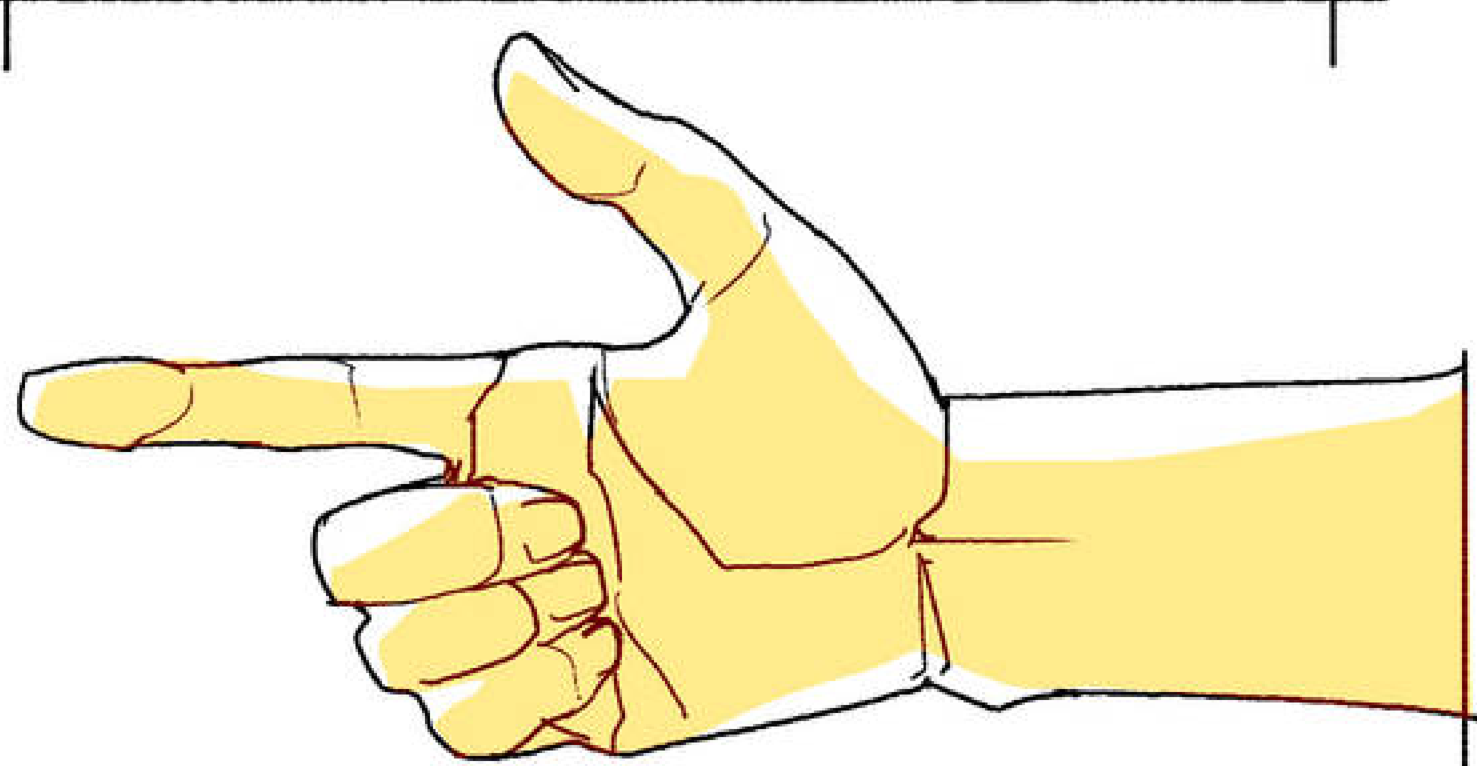
손과 관련된 여러 연재 내용을 참고하면 좋습니다



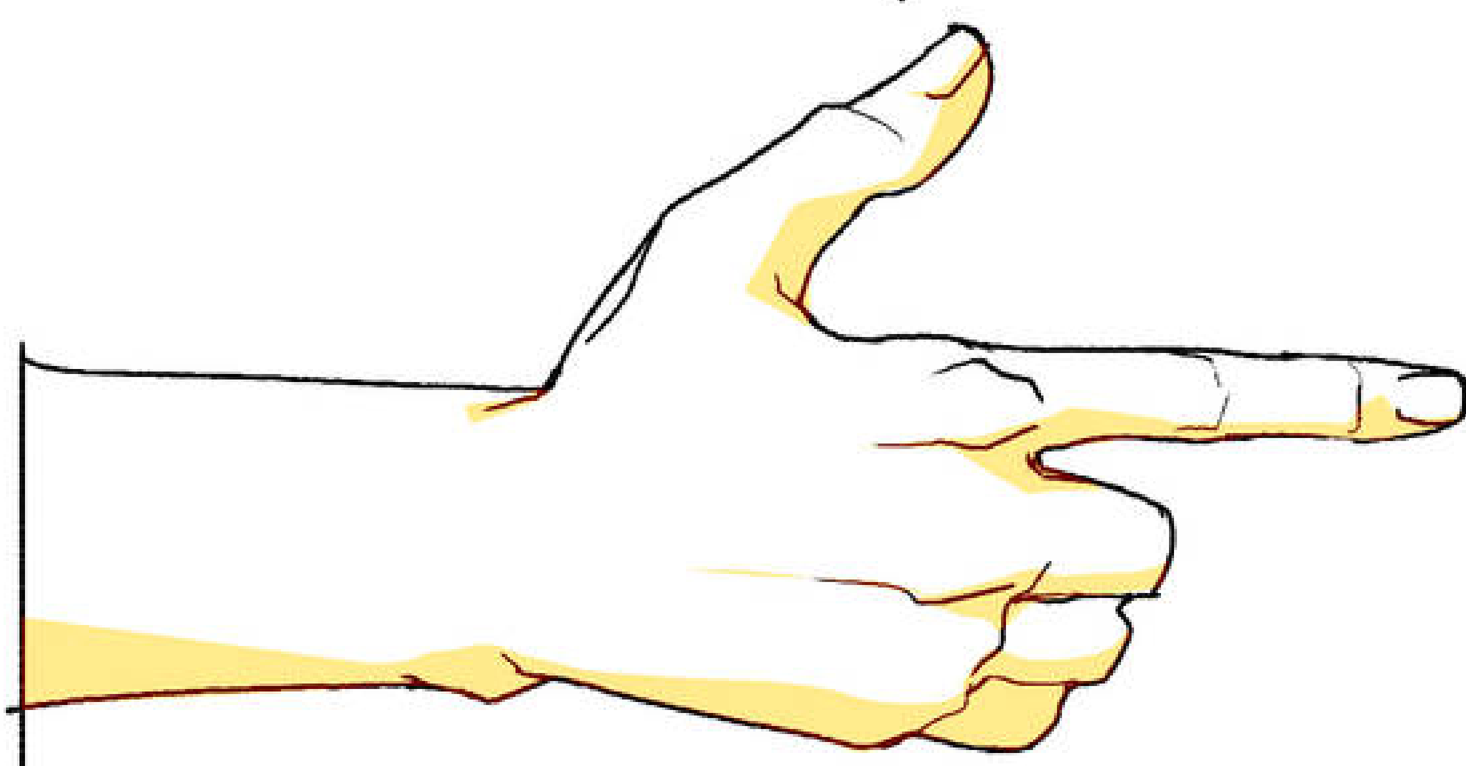
엄지와 검지로 가위 형태를 만들고 접힌 세손가락을 차례대로 그려줍니다



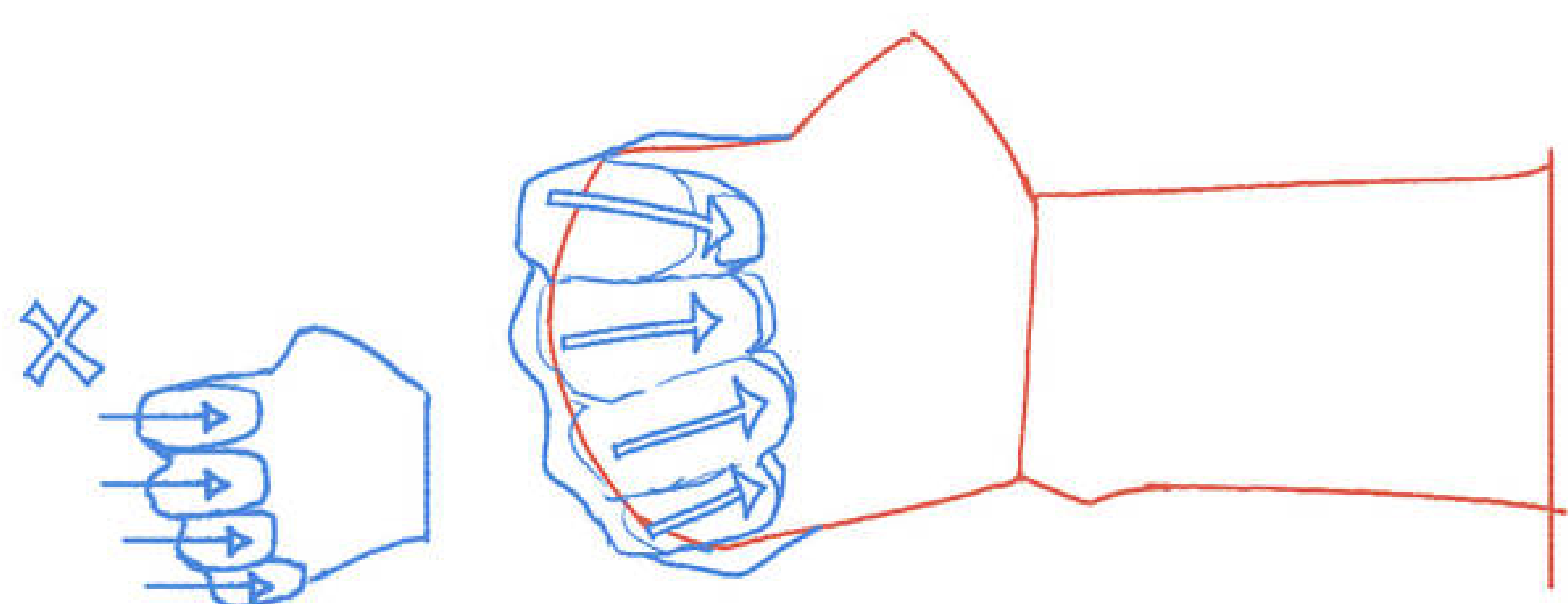
접힌 손가락은 손톱이 조금 보이며 방향이 미세하게 다릅니다



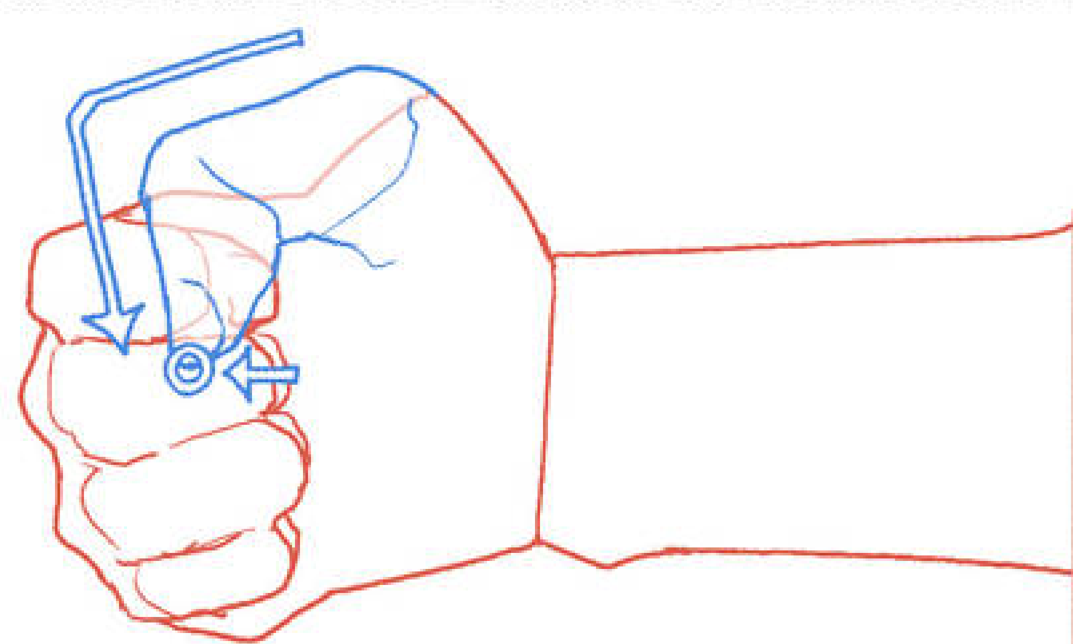
손바닥 손금을 만들어 마무리합니다



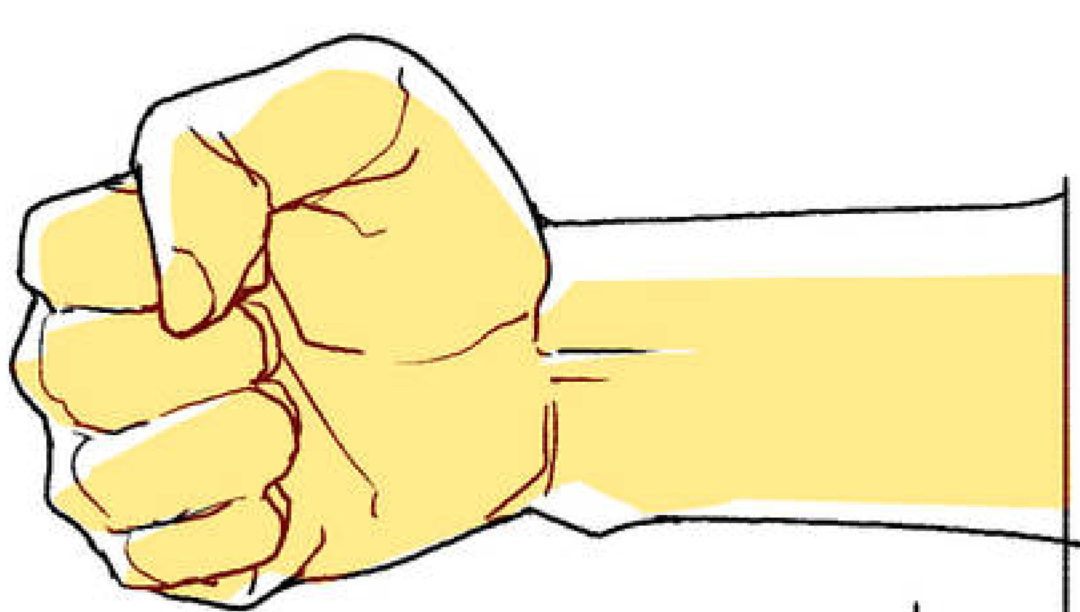
가위 손등의 경우 엄지와 검지 손톱이 보이고 손바닥 대신 손등으로 바꿔 그립니다



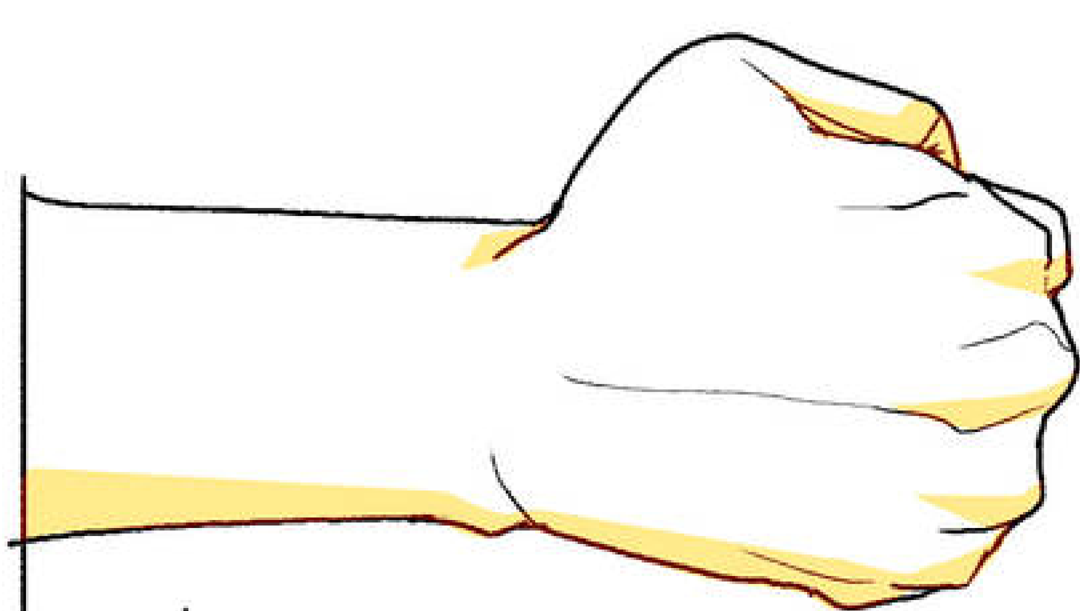
주먹의 경우 검지의 손톱을 살짝 보여주고 방향 흐름은 안으로 모아줍니다



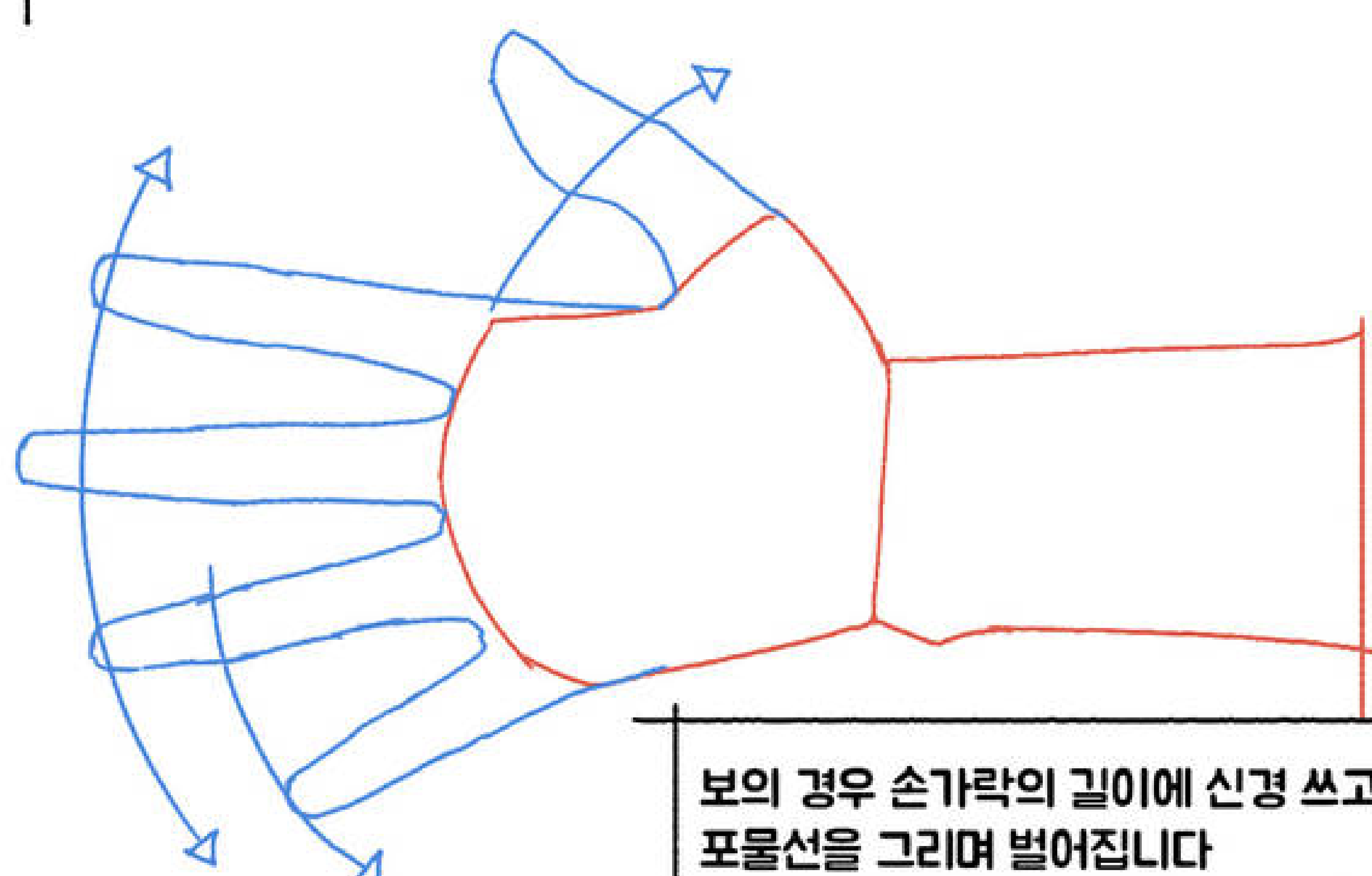
접힌 엄지는 접힌 중지에 걸치도록 위치를 잡아줍니다



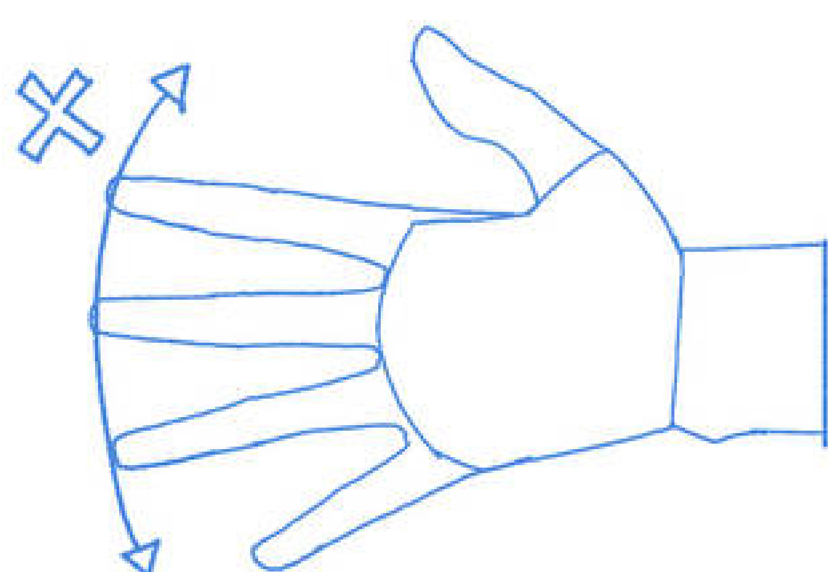
손가락이 모두 접혀있어 손금이 조금 보이게 됩니다

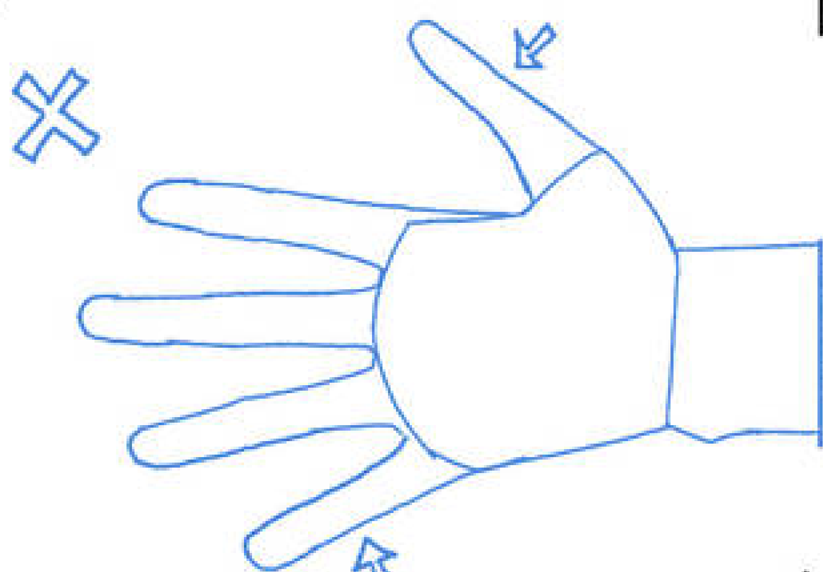


주먹 손등의 경우 접힌 손가락이 전부 손등이 가려져 안 보이게 됩니다

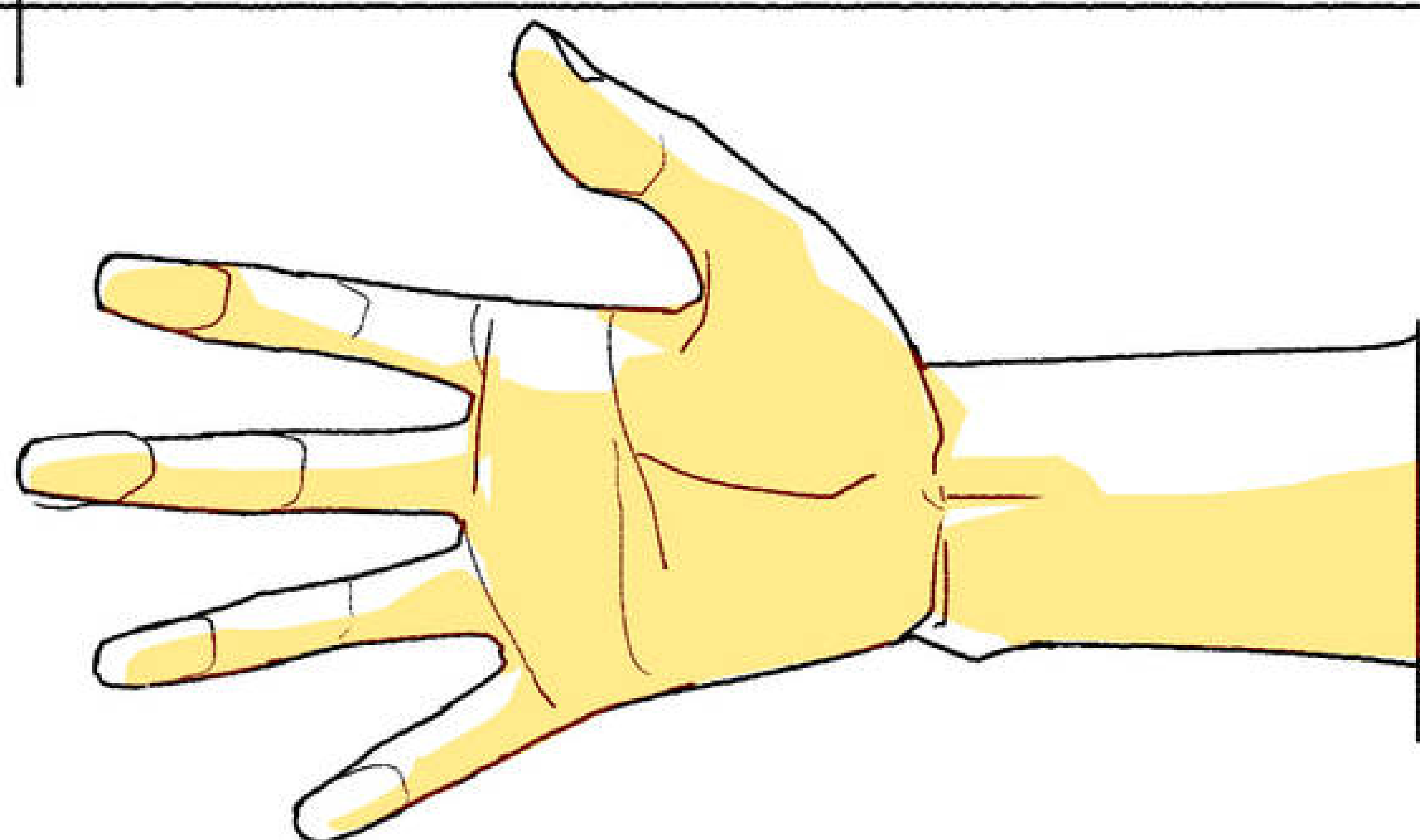


보의 경우 손가락의 길이에 신경 쓰고
포물선을 그리며 벌어집니다

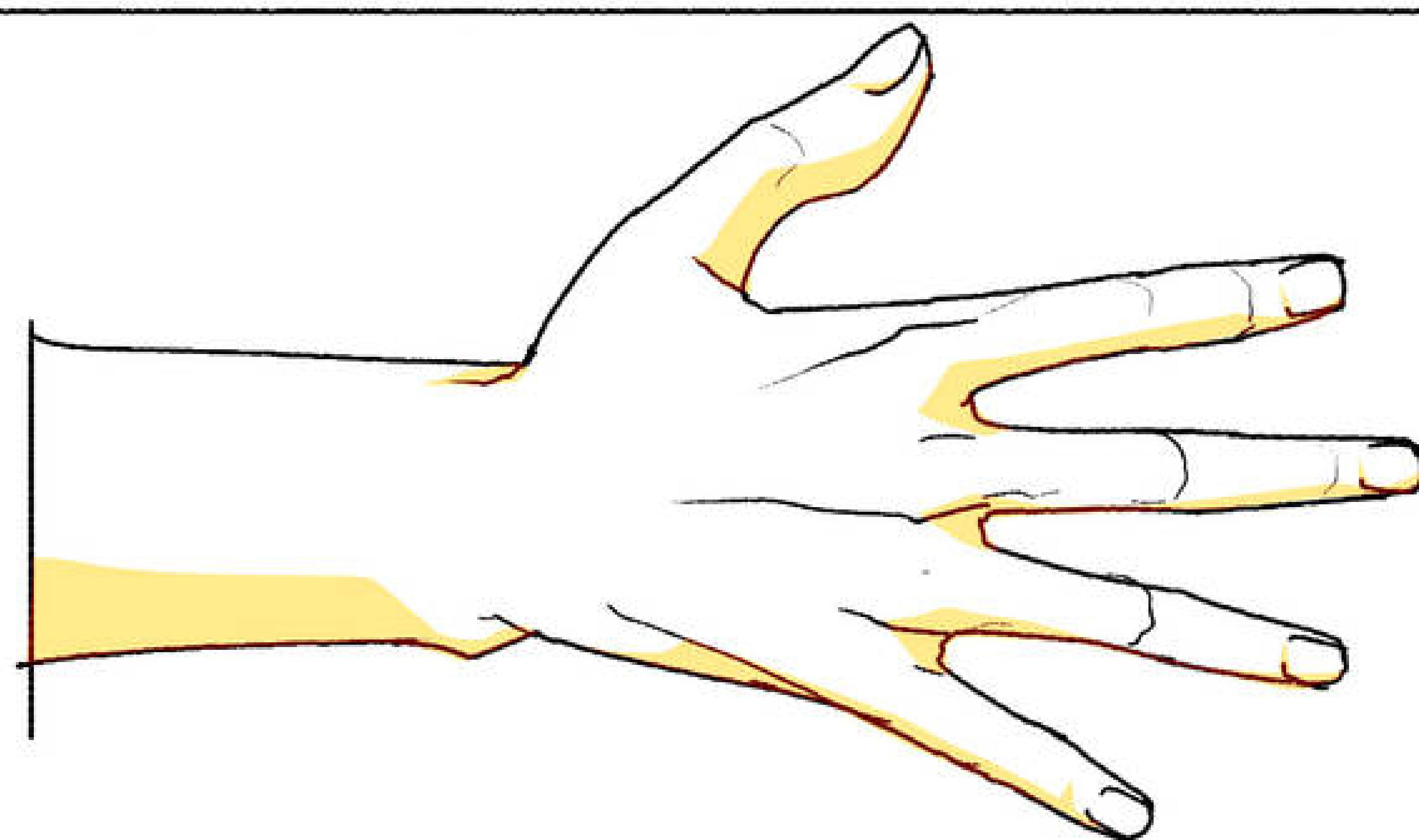




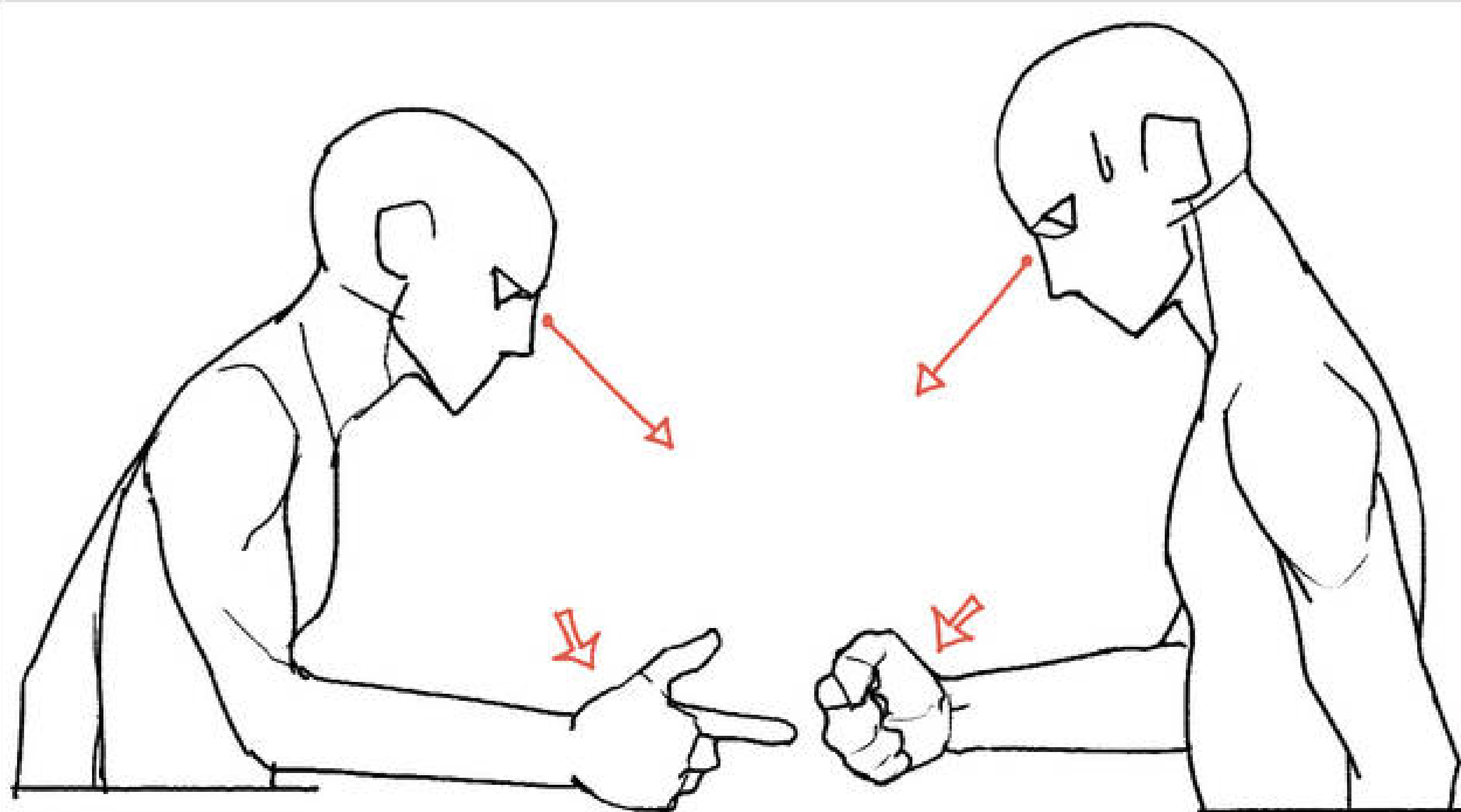
펼쳐진 손가락 길이가 같거나 두께 역시 같게 그려지면 손이 어색합니다
엄지와 새끼손가락의 두께 차이는 확실하게 잡아주면 좋습니다



펼친 실루엣이 같은 형태에서 손등과 손바닥 구분하여 선택해 마무리합니다

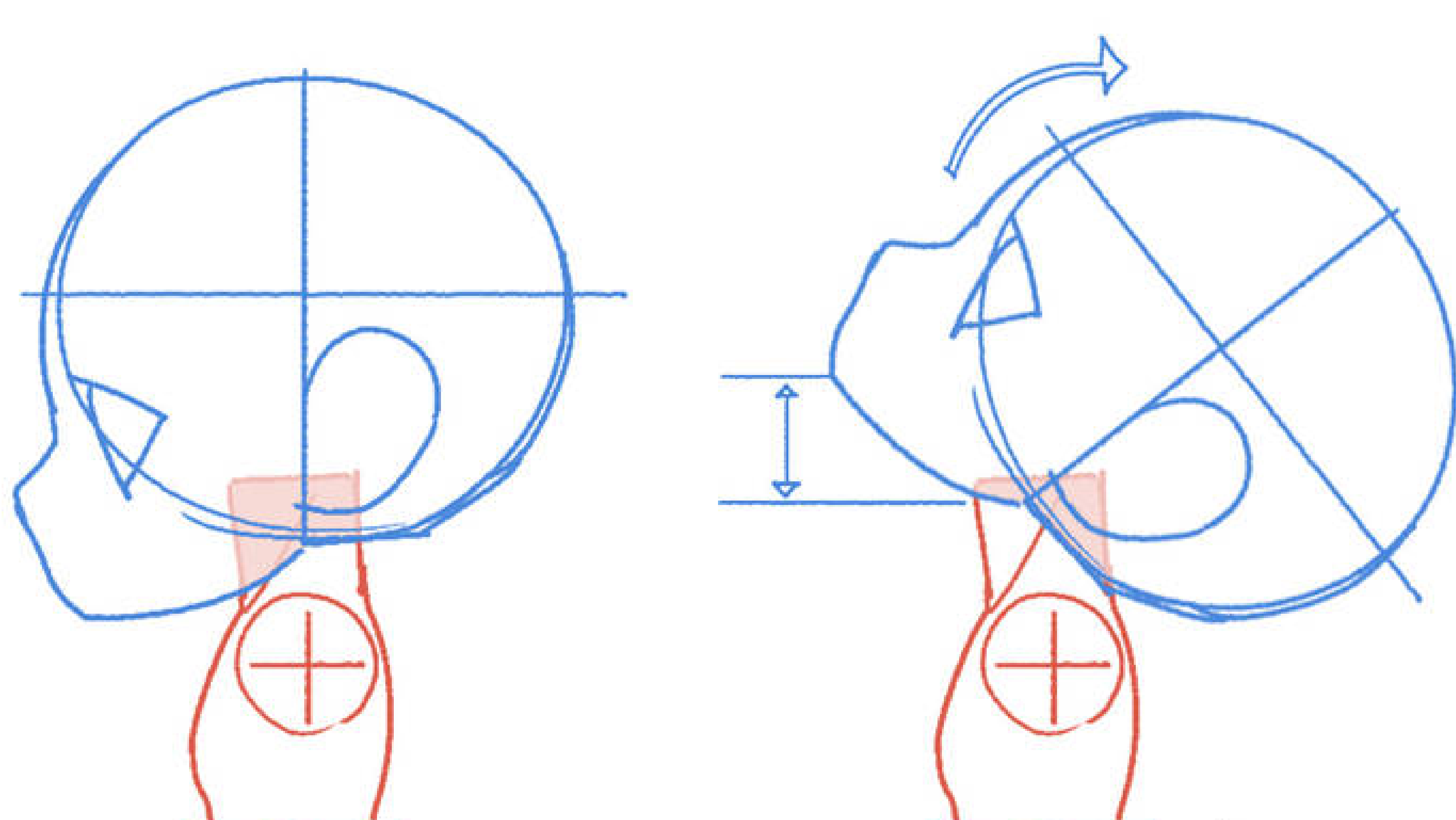


타코작가의 알아두면 좋다!!

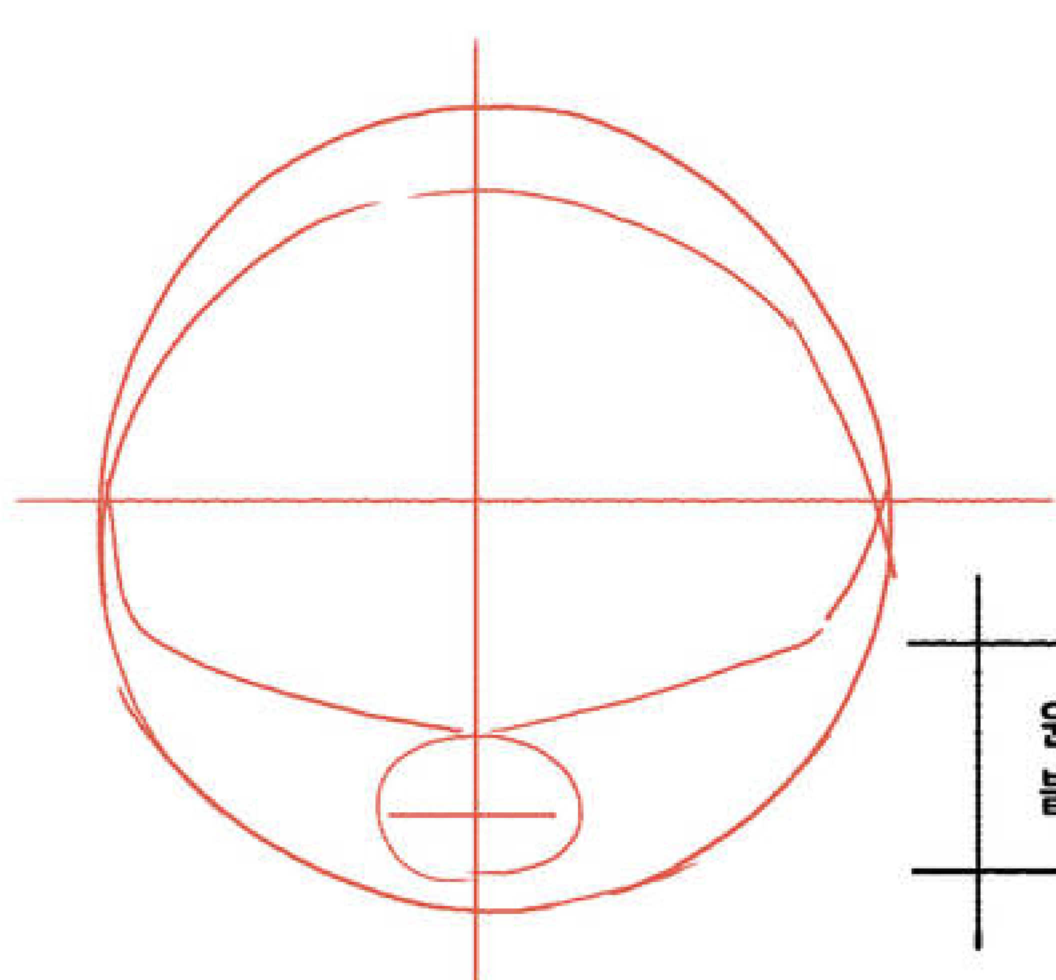




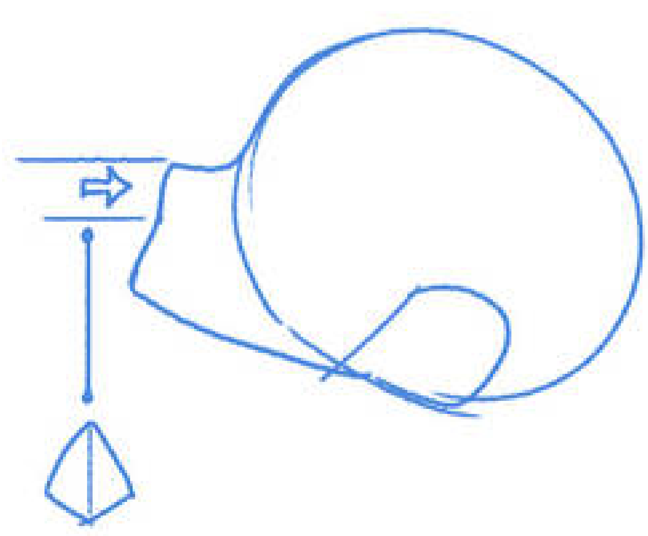
Q : SD 얼굴로 고개 든 형태를 알려주세요



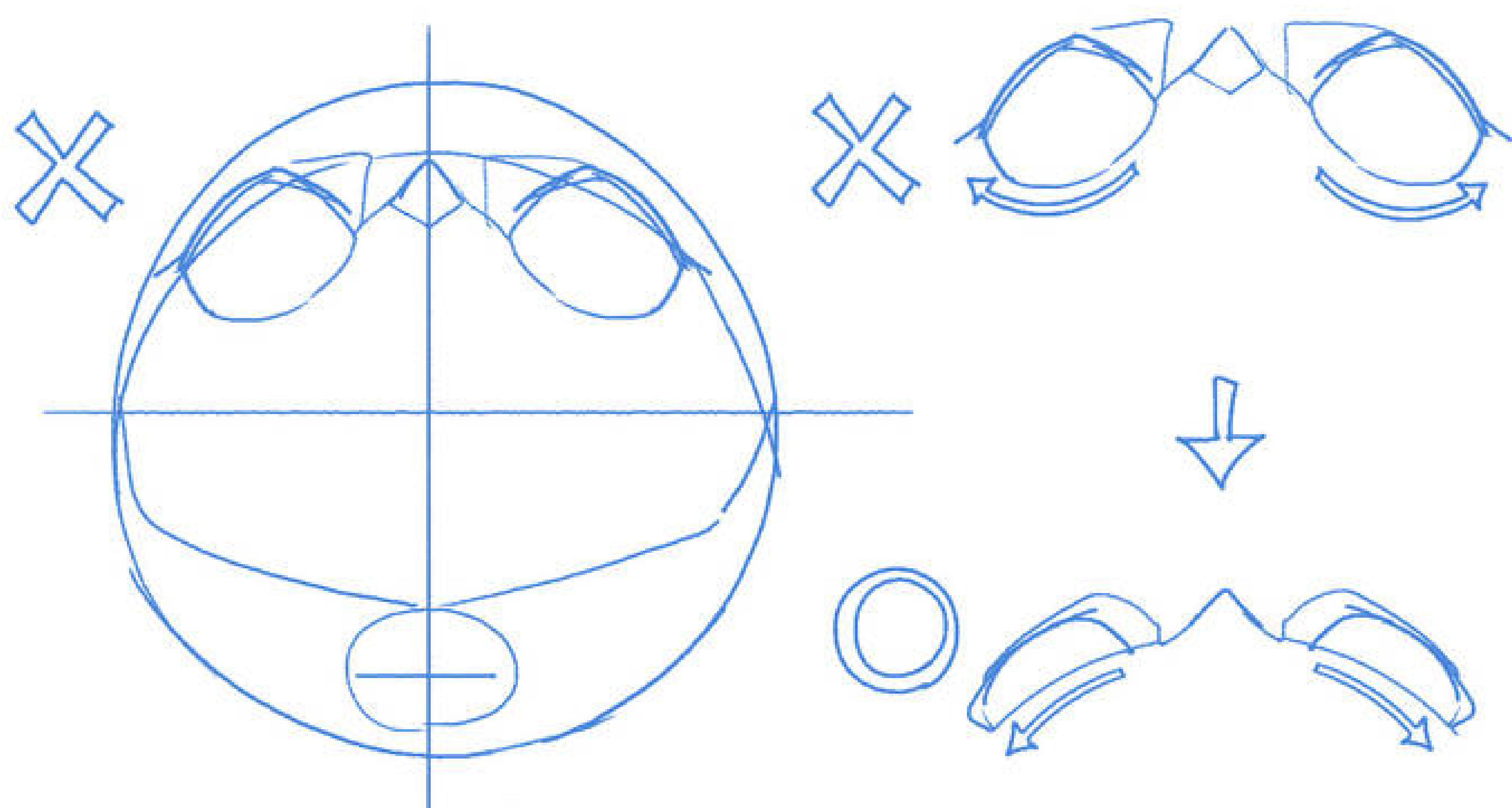
SD의 경우에도 얼굴을 들면 턱 밑면이 보이게 됩니다



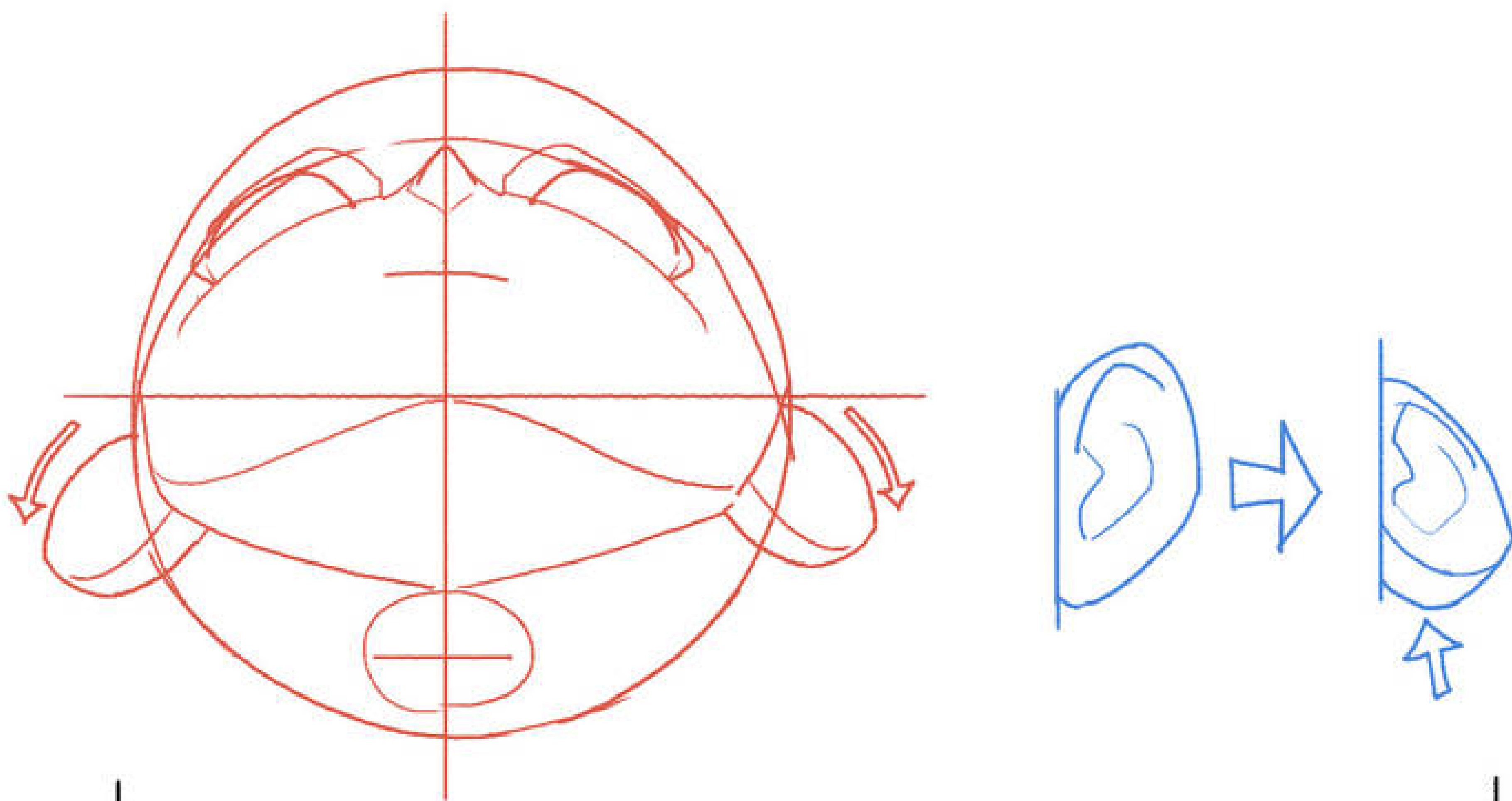
원을 그린 후 턱 라인과 목이
붙는 위치를 원 안에 그립니다



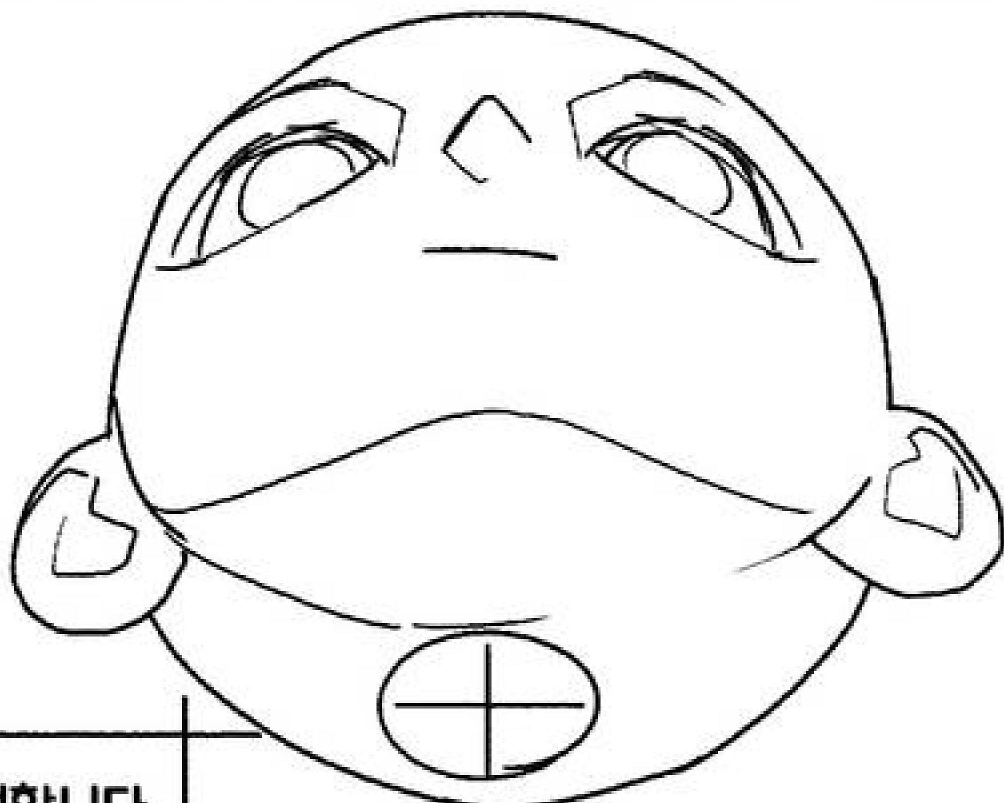
코 밑면의 경우 작은 코의 형태이기 때문에
삼각형 비슷한 형태로 가운데에 그려줍니다



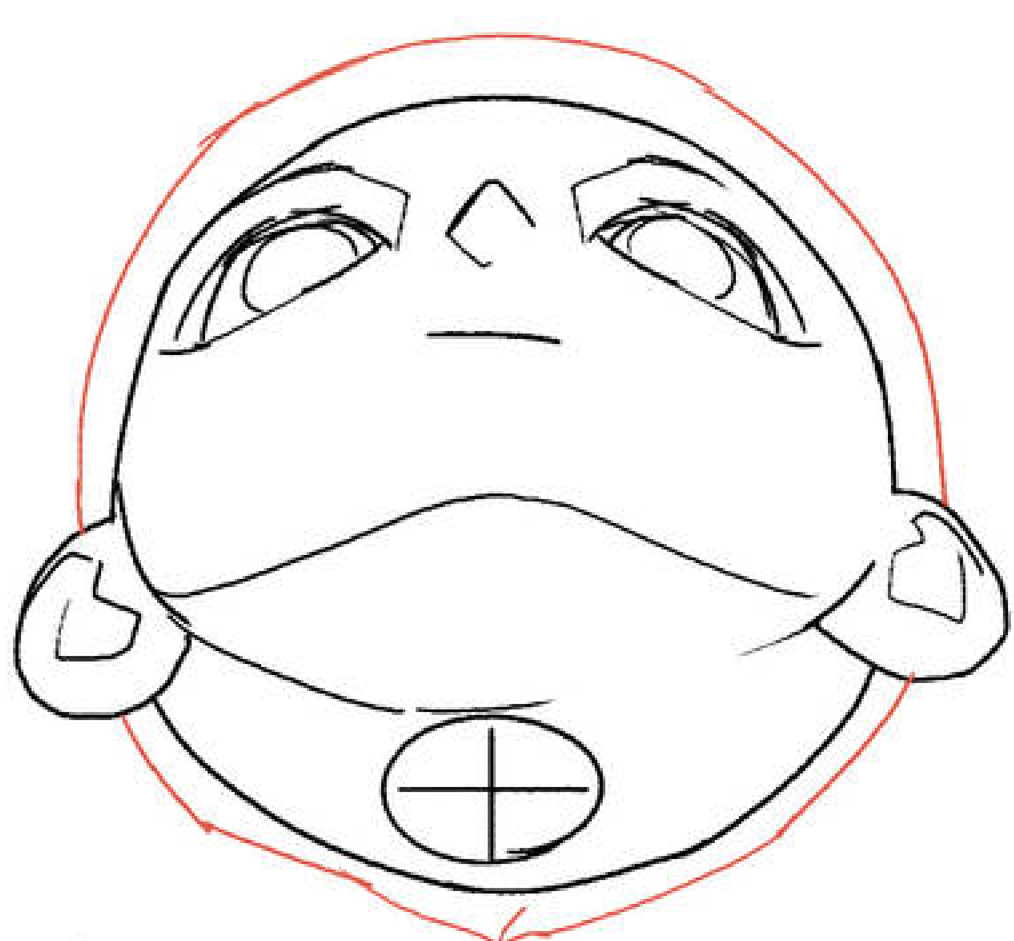
눈의 경우 아래 눈매가 볼살로 인해서 들어가게 됩니다

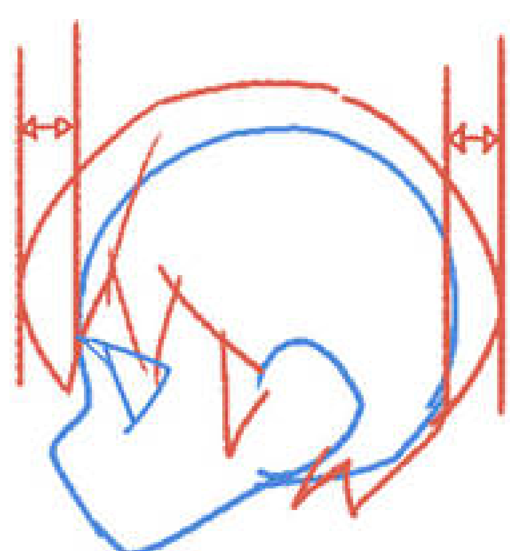


귀 역시 정면의 귀가 아닌 귀의 밑면이 보이는 덩어리로 잡아주는 게 좋습니다



선을 다듬어 SD 얼굴형을 완성합니다





머리카락은 두상 라인보다 부피감이 있기 때문에 거리를 둬서 선을 둘러줍니다



얼굴 안으로 침범하는
머리카락을 그립니다



밋밋함을 없애기 위해
머리카락 덩어리에 맞춰
볼륨감을 만들면 좋습니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



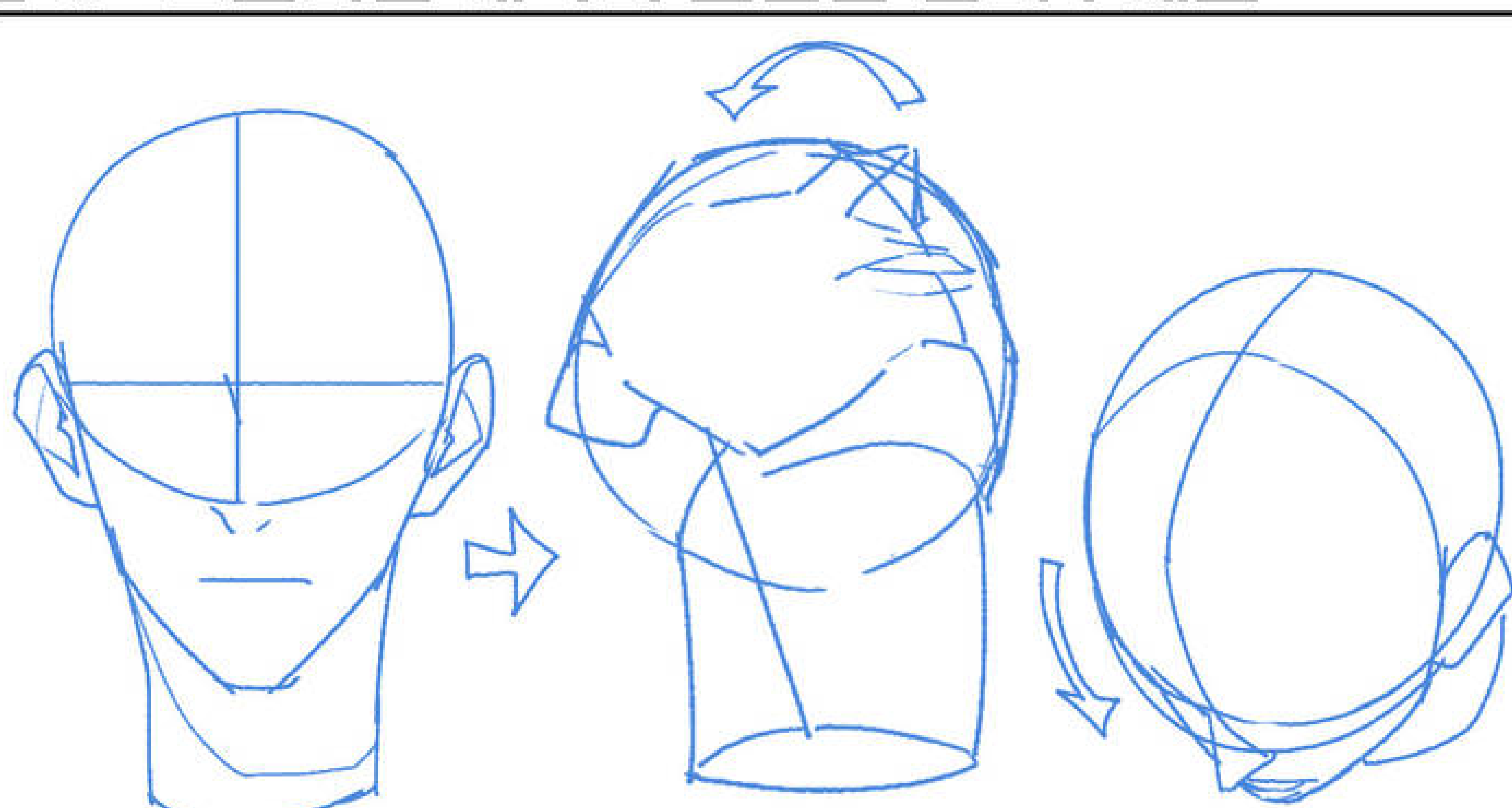


반 측면에서 볼 경우 SD 얼굴의
특징으로 볼 부분을 볼록하게 해주면
입체감이 더 강조되고 좋습니다

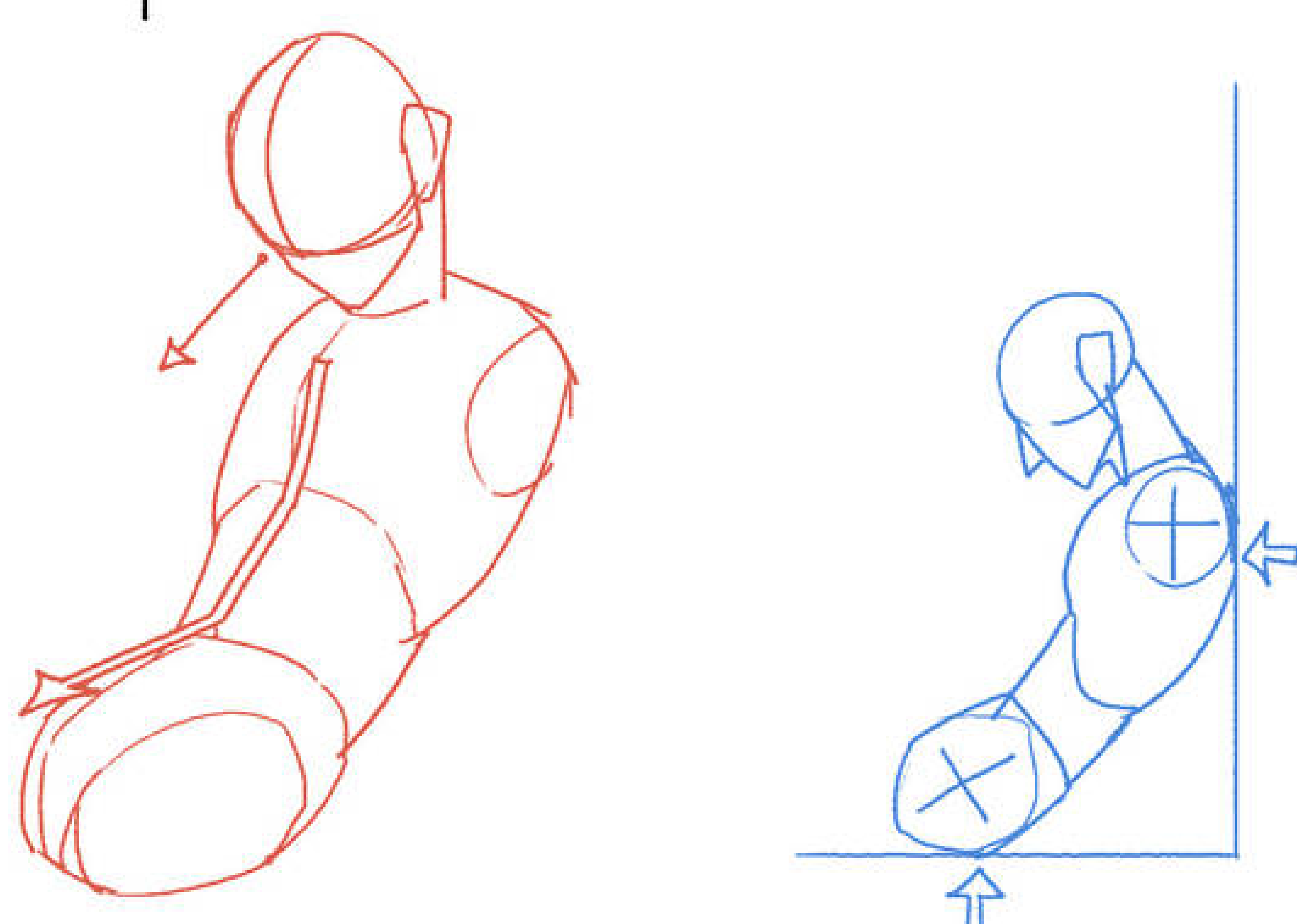


key point

Q : 널브러진 캐릭터 표현을 알려주세요



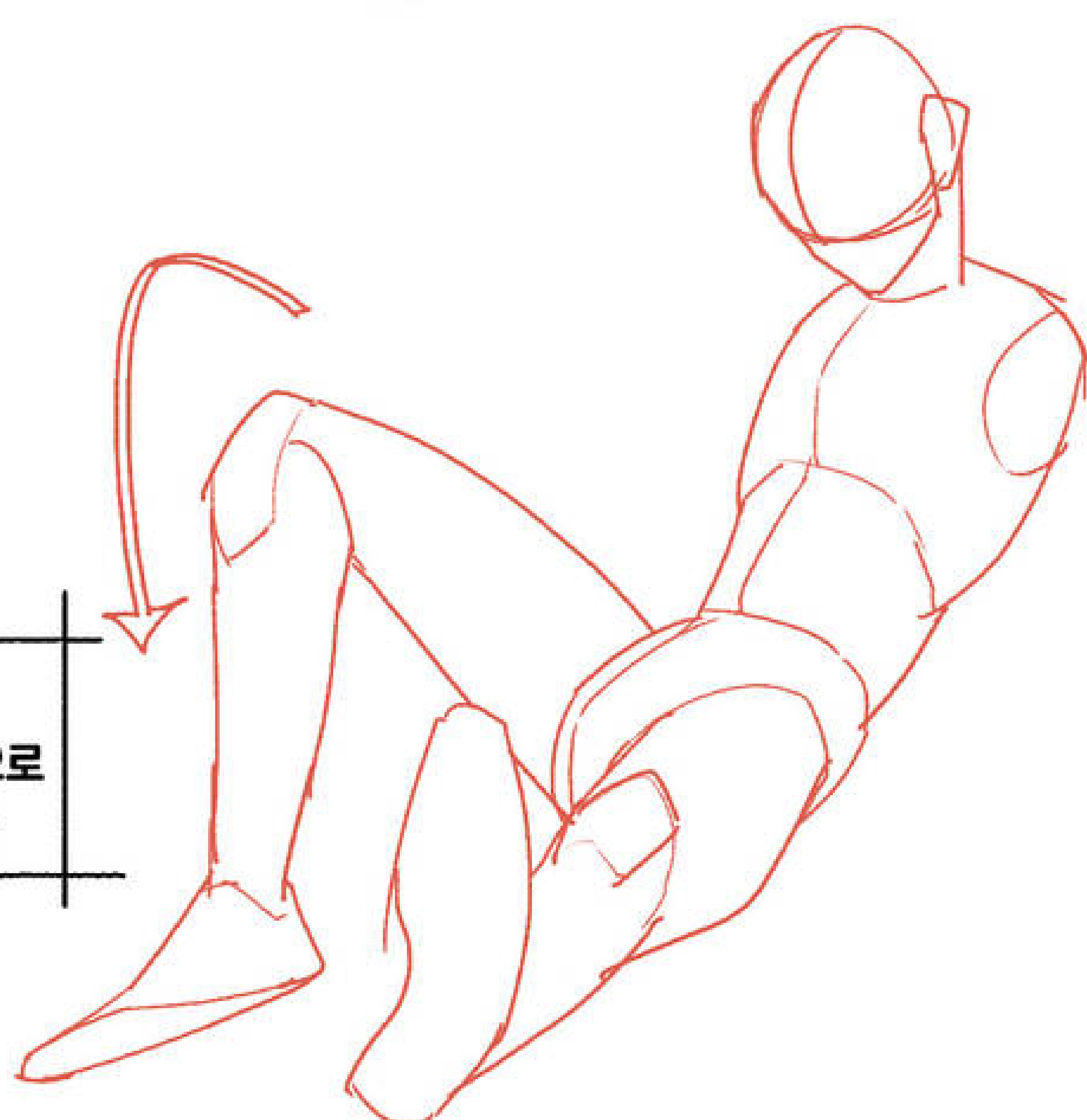
몸에 힘이 없는 상태이기 때문에 얼굴은 뒤로 젖혀지거나
숙인 상태로 입을 살짝 벌려주면 더 좋습니다



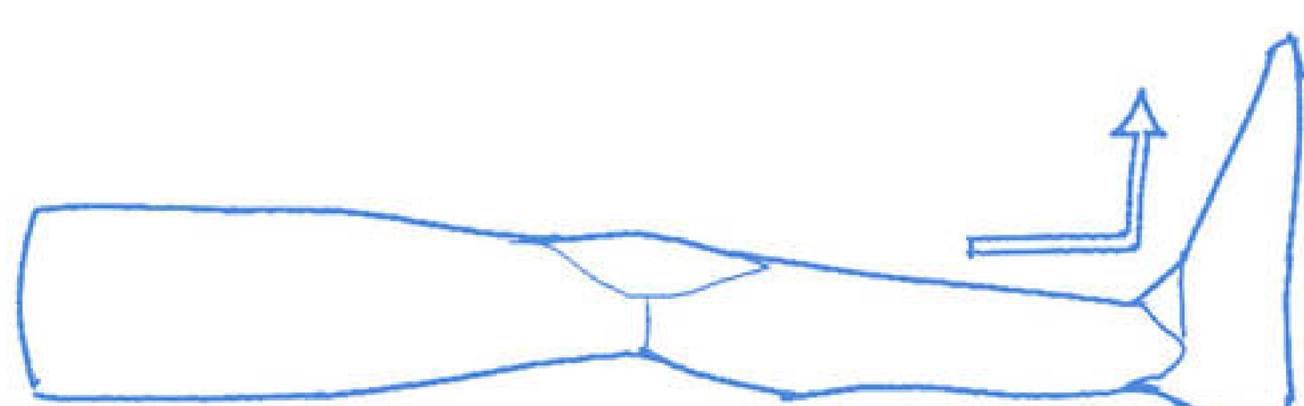
벽면과 바닥면에 등과 엉덩이가 닿고
상체가 비스듬히 꺾이는 상태가 됩니다

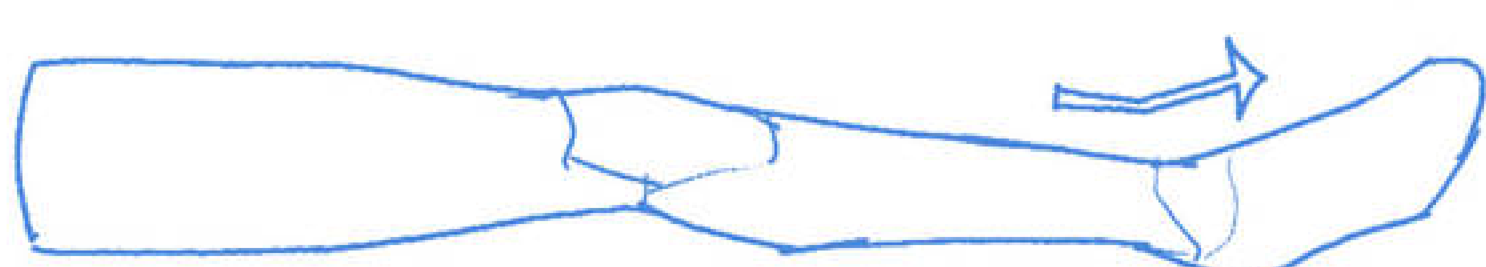
두 다리를 쭉 뻗어 편한 자세로 만들어 줍니다



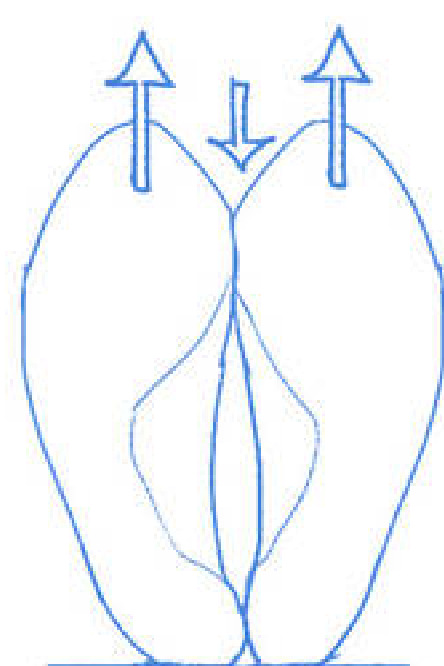


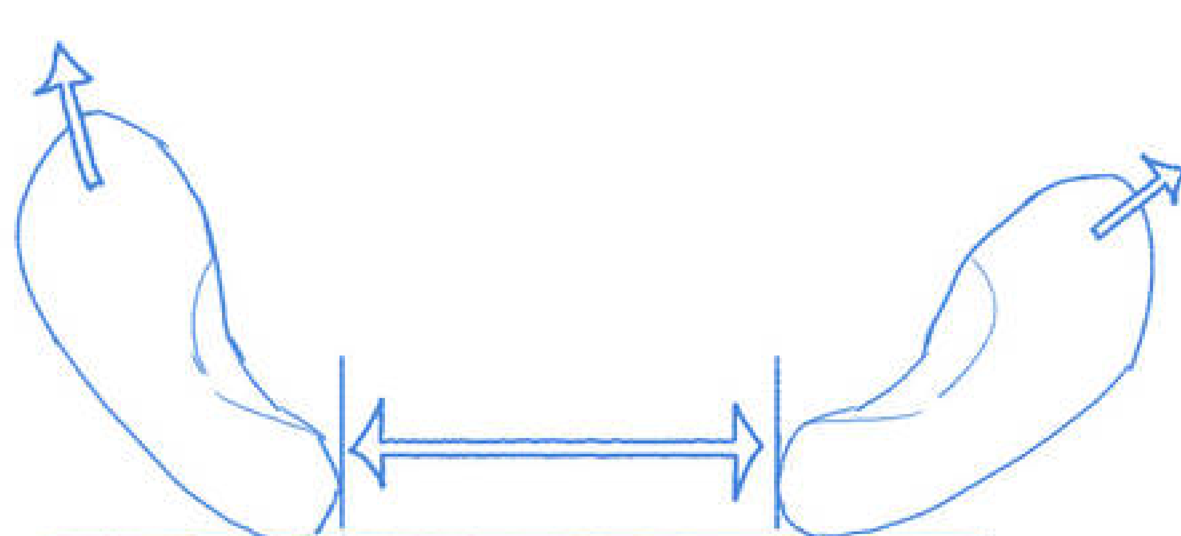
한쪽 다리는 접어서
양쪽 다리를 다른 방향으로
흐름을 줘도 괜찮습니다





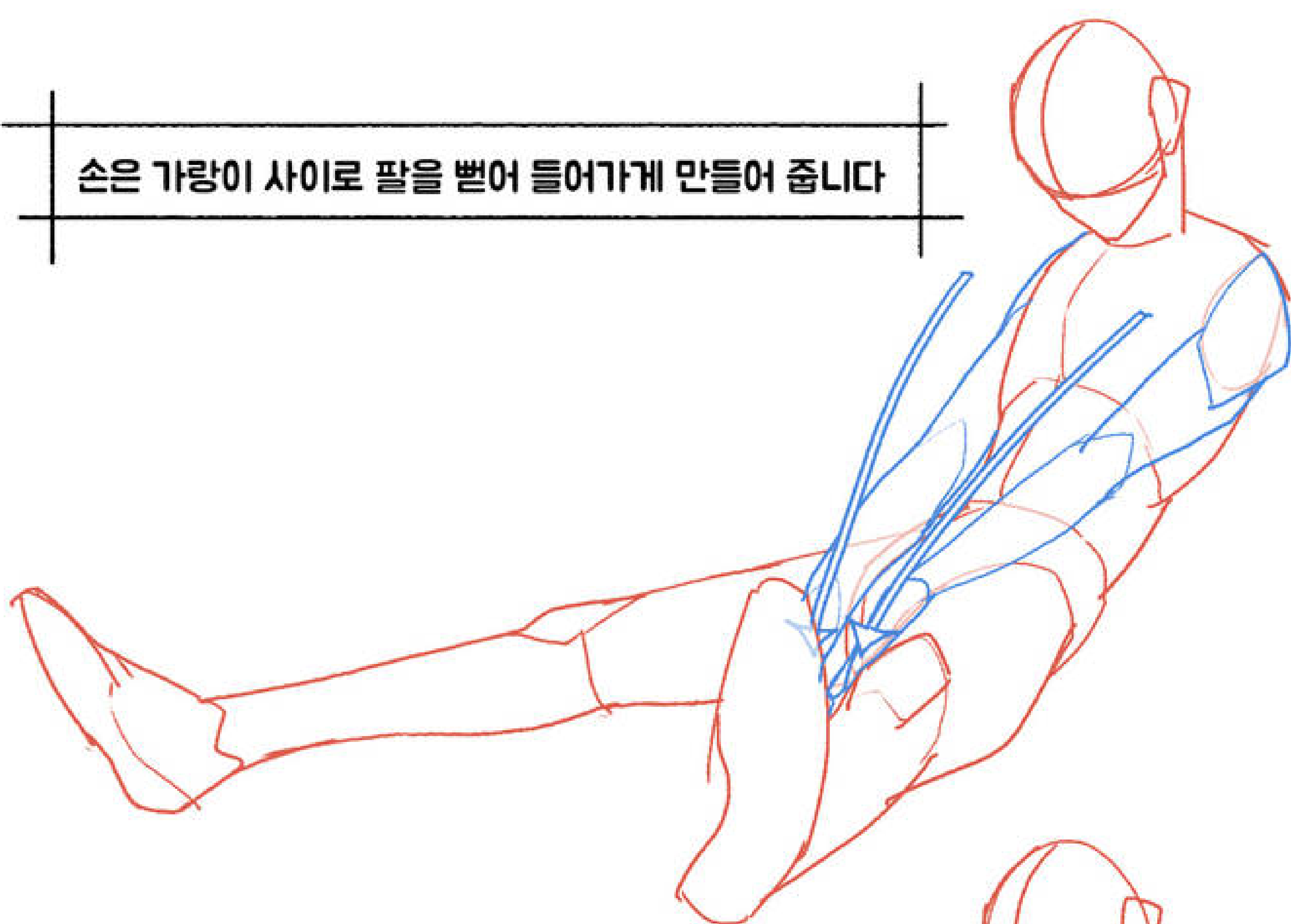
발목은 수직이 아닌 바깥 방향으로 사선으로 꺾이는 게 힘없어 보여 좋습니다





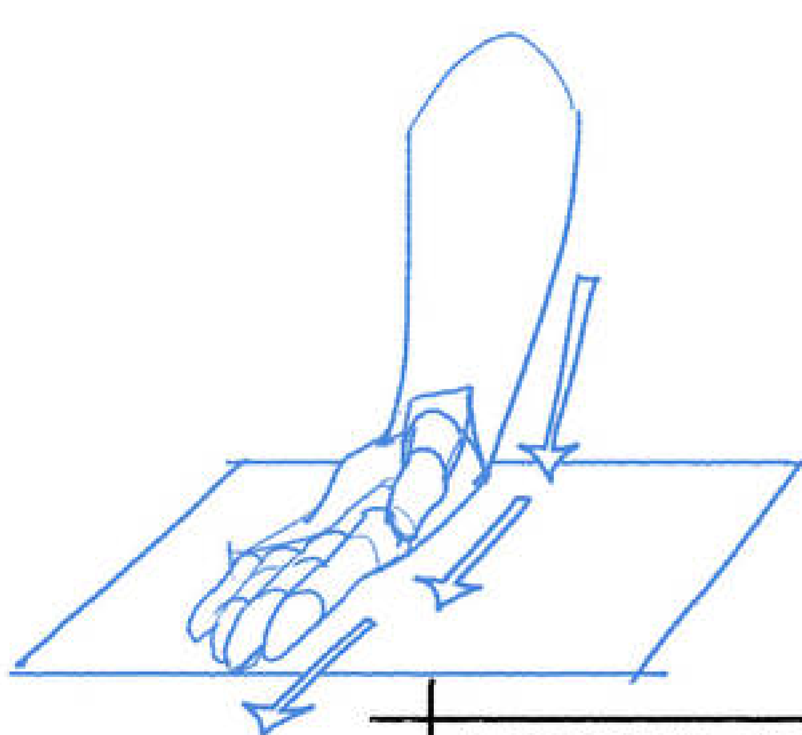
발은 붙이는 거보다 떨어트려 주고 발끝 방향은 조금 다르게 만드는 게 자연스럽습니다

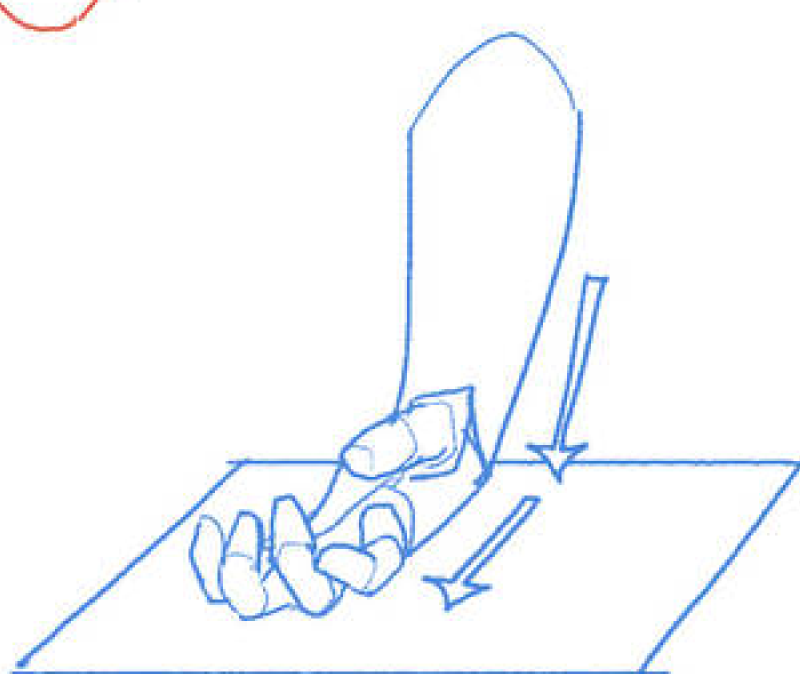
손은 가랑이 사이로 팔을 뻗어 들어가게 만들어 줍니다



다리와 마찬가지로 양쪽에 다른 흐름을 줘도 좋습니다

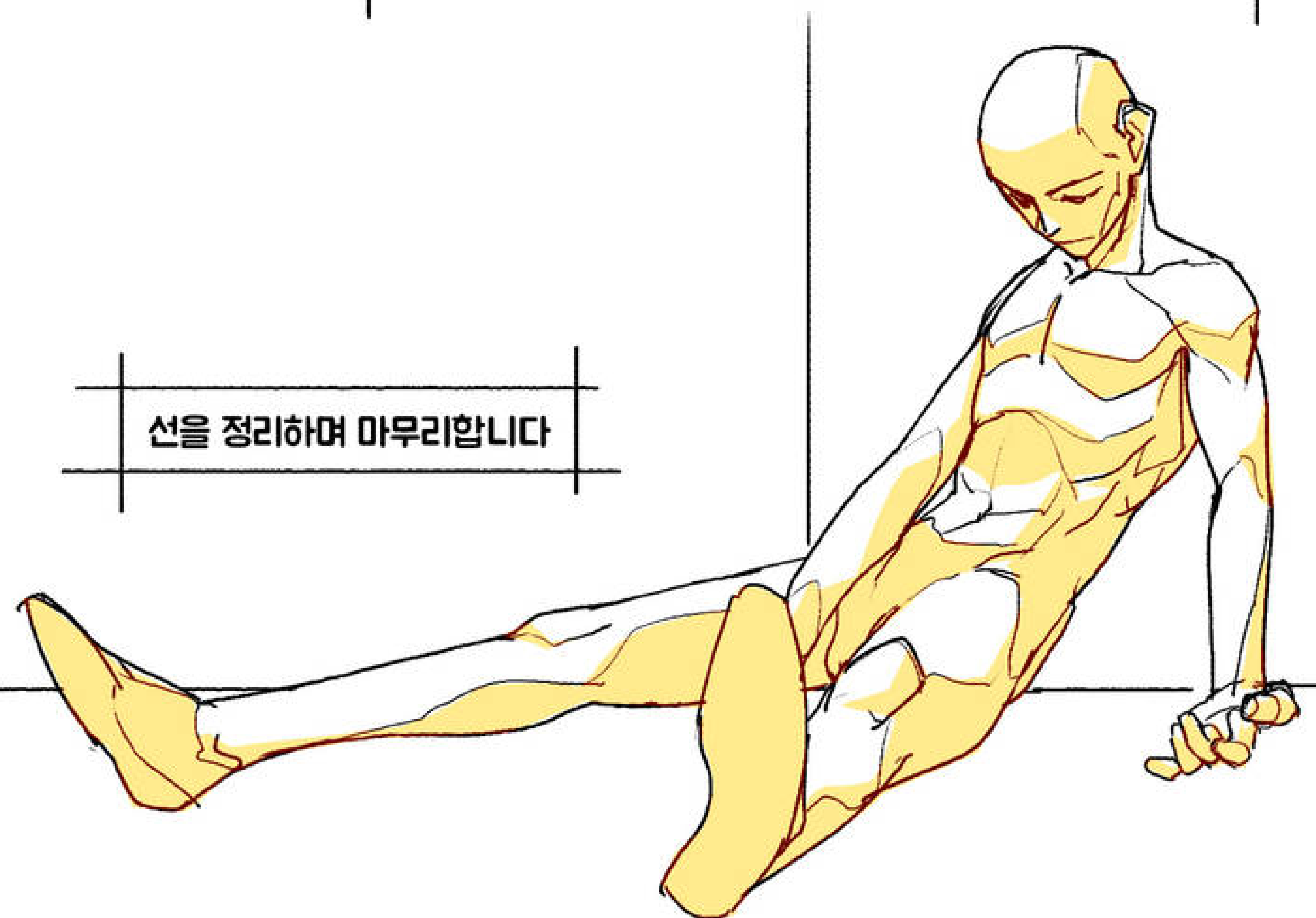




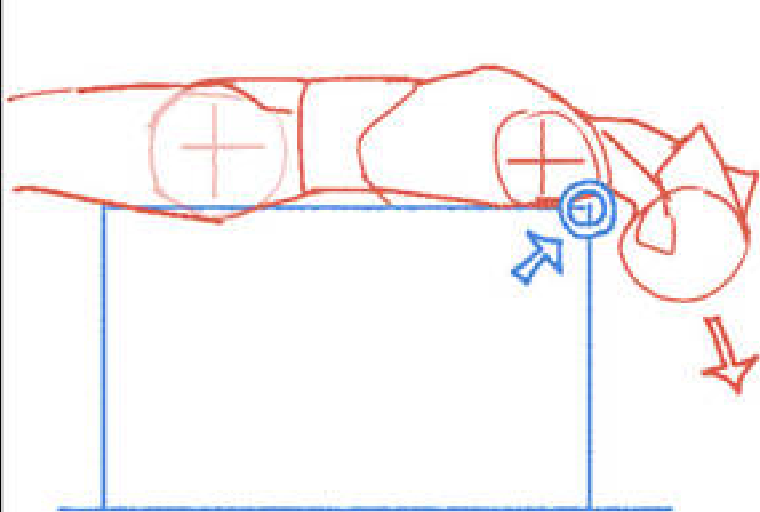


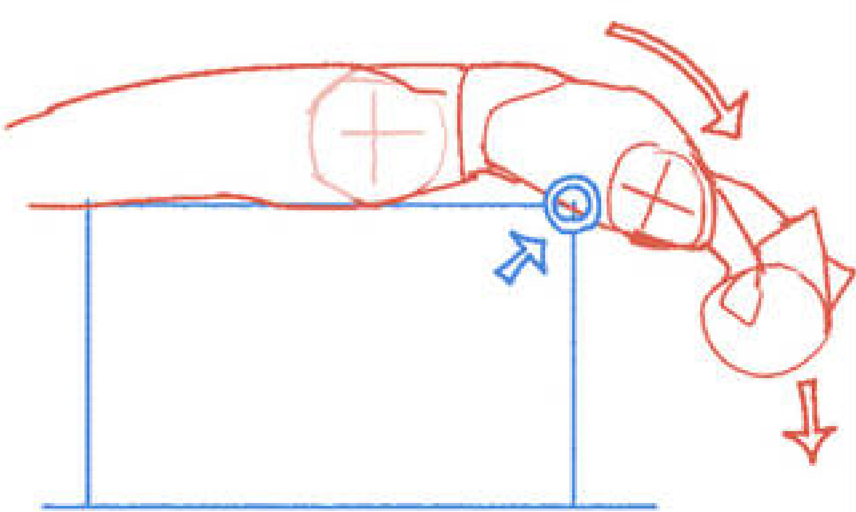
손은 힘을 뺀 상태로 보이기 위해 손바닥이 위로 오게 하고
손가락은 쭉 뻗은 것보다 살짝 구부려지는 게 더 좋습니다

선을 정리하며 마무리합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



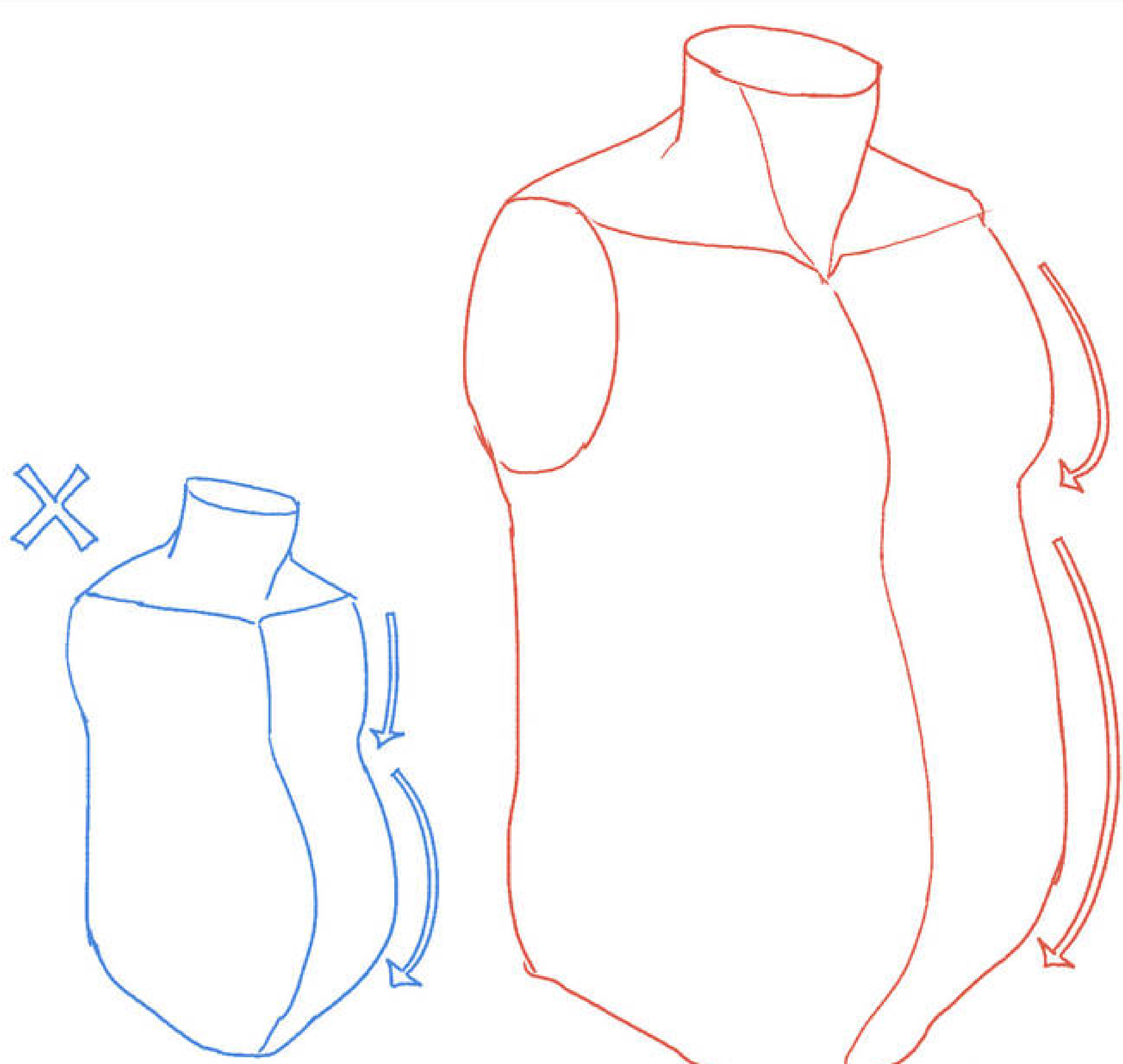


지면에 맞춰 널브러지는 형태 또한
바뀌게 됩니다 이때 닿는 부분을 고려해
관절 부위나 수에 맞춰 꺾어주면 됩니다

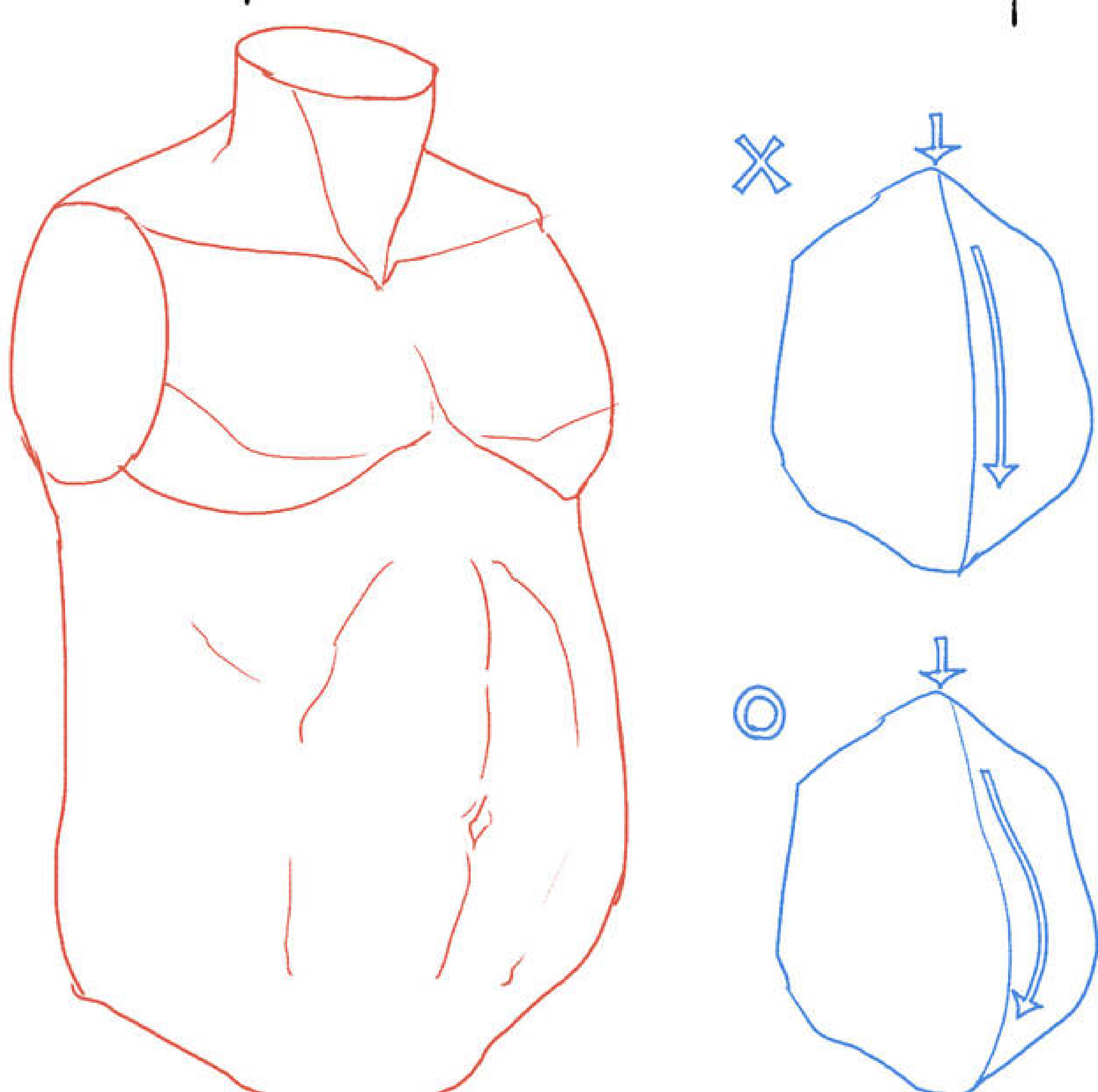


key point

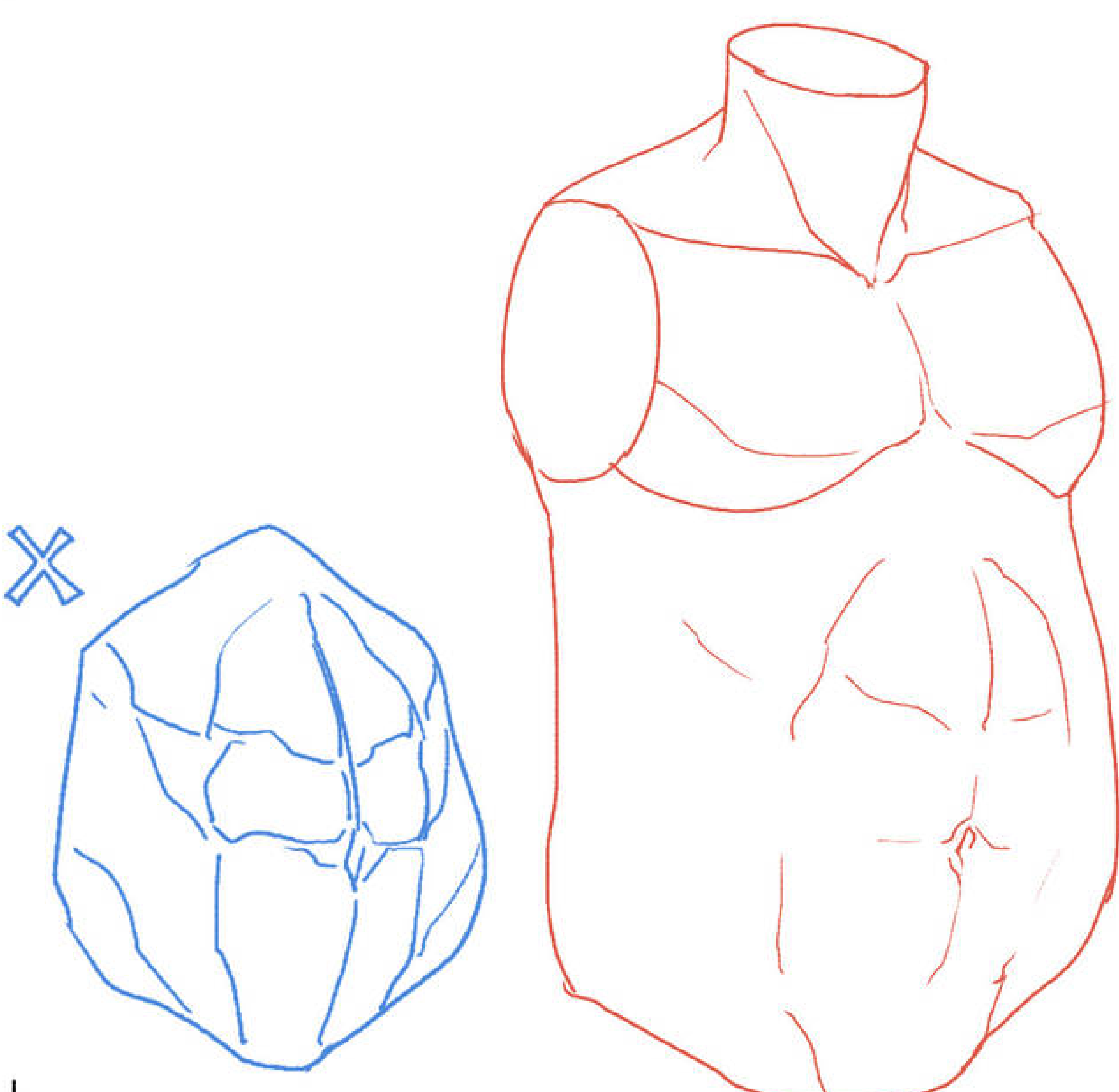
▌Q : 배가 나온 근육질 몸은 어떻게 표현하나요



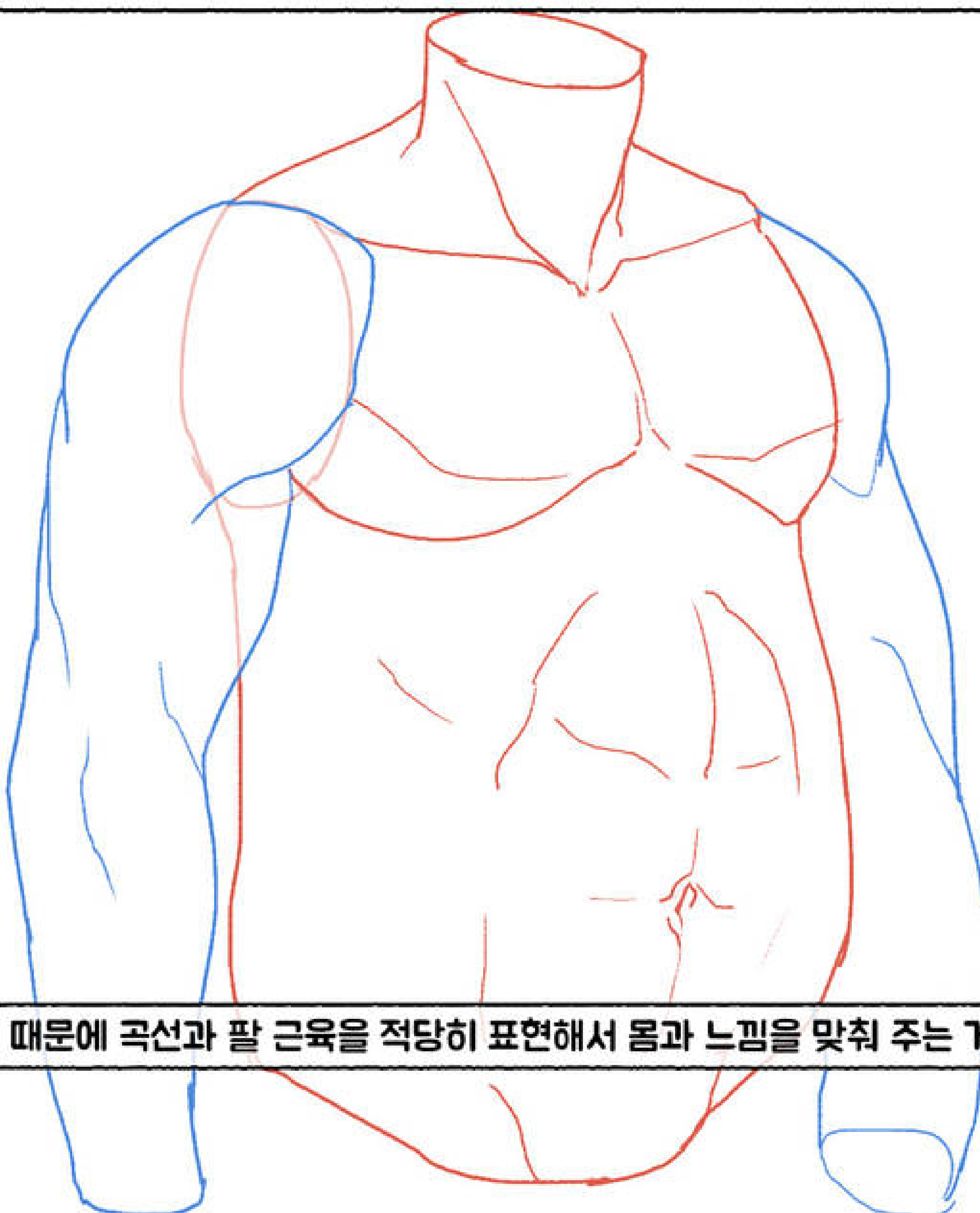
배와 가슴 라인의 실루엣을 같이 살려줘야 합니다
가슴은 밋밋하고 배만 나올 경우 어색하게 보입니다



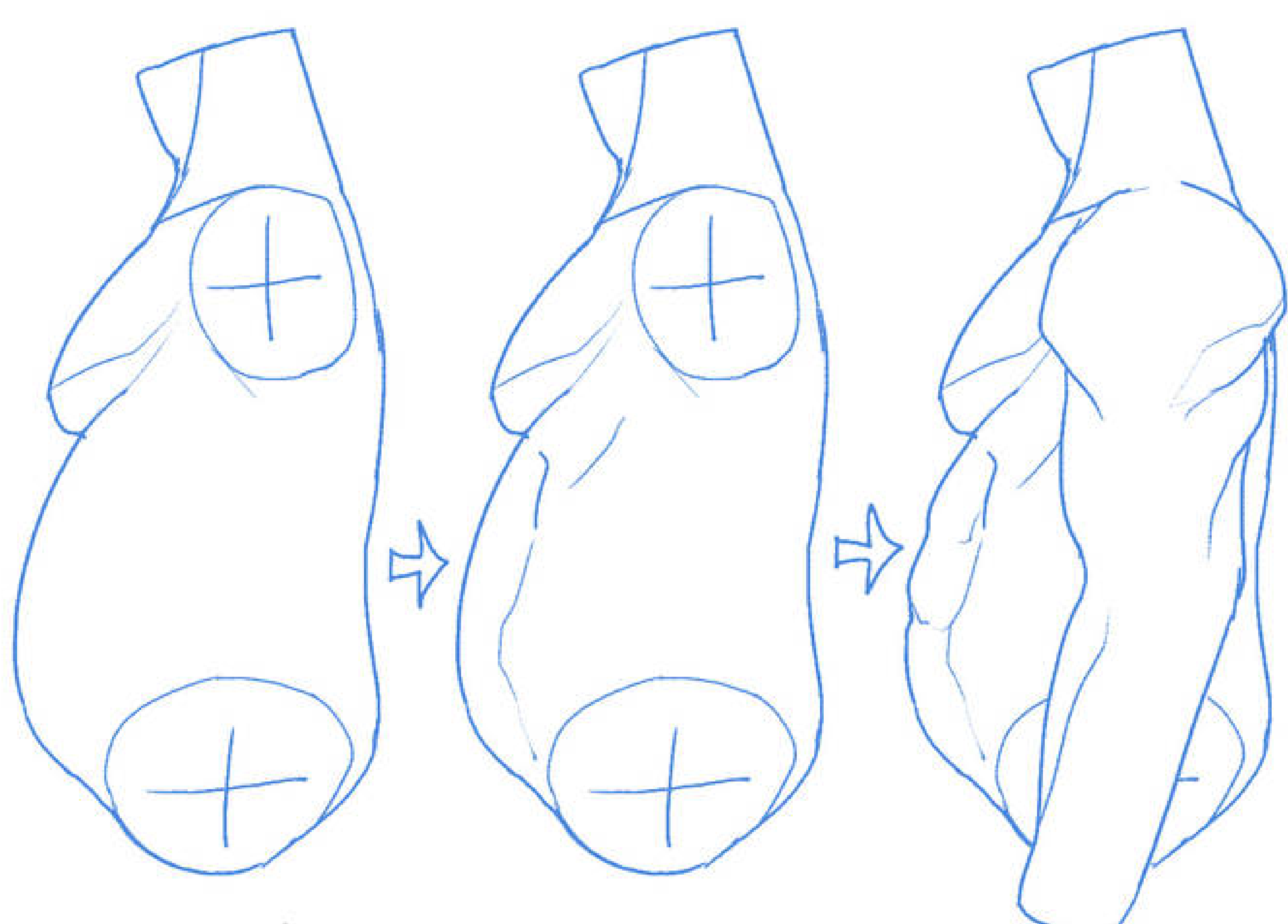
몸 중간의 중심선을 실루엣에 맞춰 인식을 하고 복근을 희미하게 표현하는 게 좋습니다



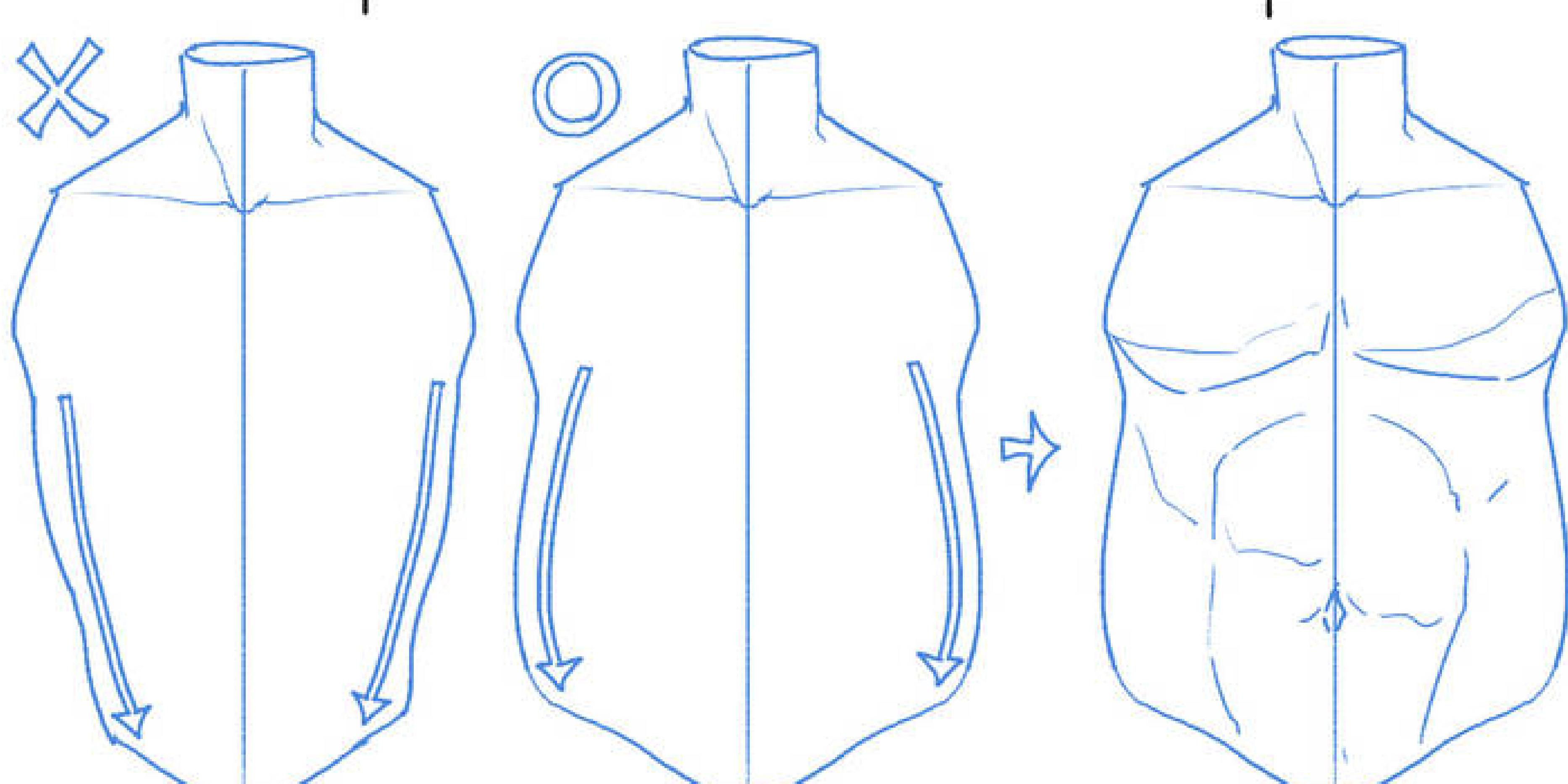
복근이 과하다 할지라도 배의 살 때문에 너무 선명하게 표현은 안 하는 게 좋습니다



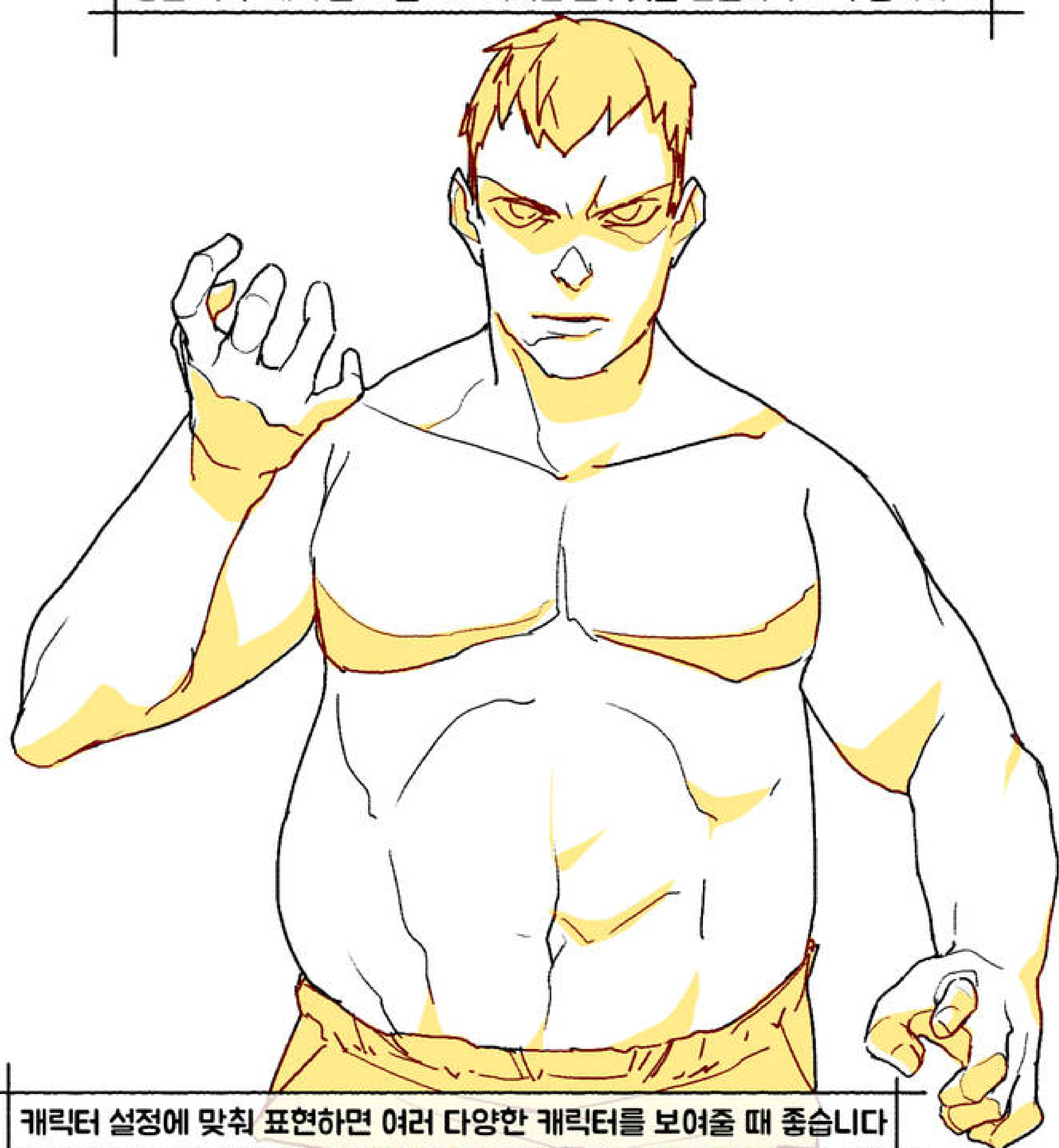
살이 많기 때문에 곡선과 팔 근육을 적당히 표현해서 몸과 느낌을 맞춰 주는 게 좋습니다



옆모습의 경우 실루엣을 대략적으로 잡아준 후
복근의 라인과 실루엣을 미세하게 만들어 줍니다

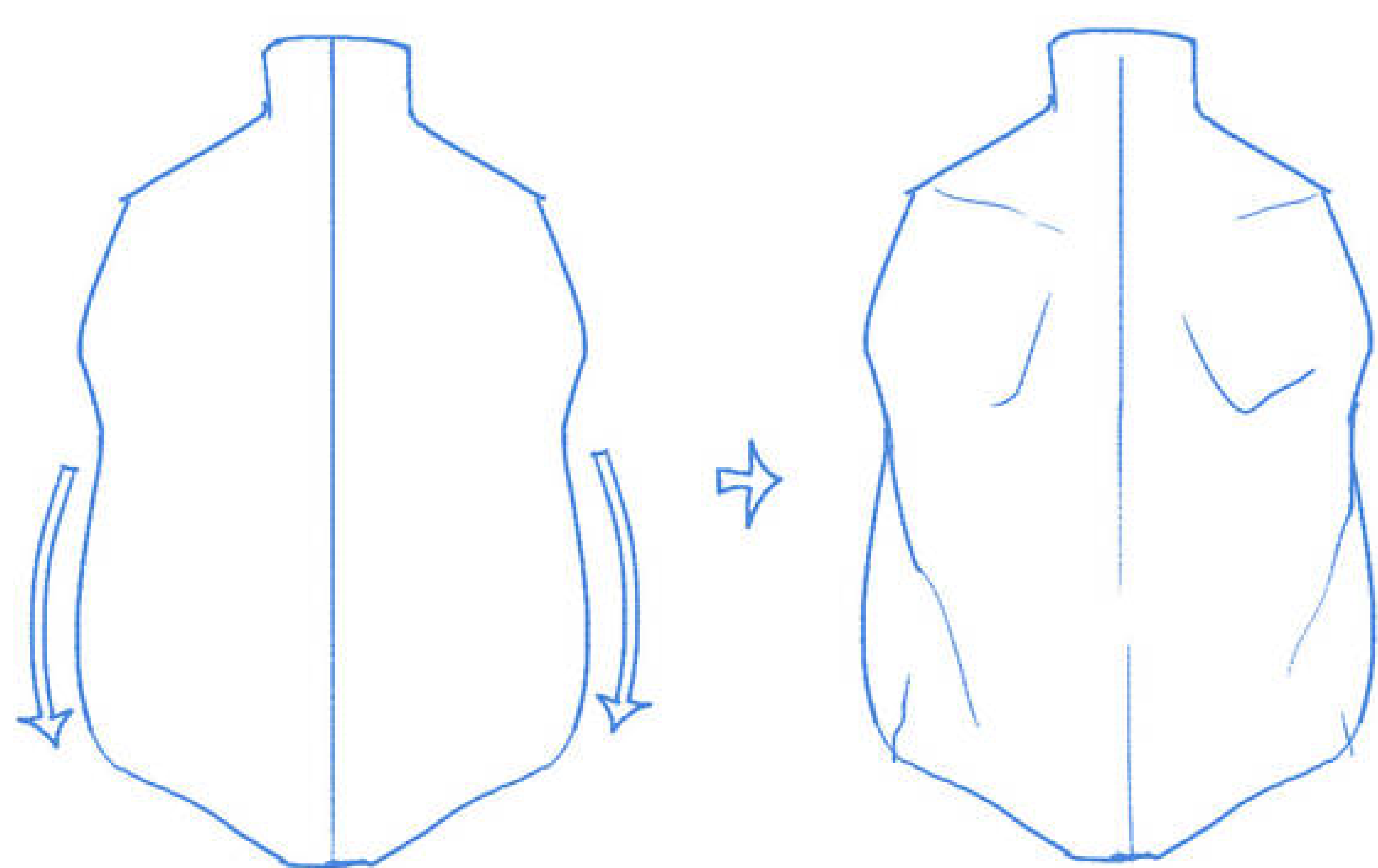


정면 역시 배의 살로 옆으로 퍼지는 실루엣을 만들어 주도록 합니다



캐릭터 설정에 맞춰 표현하면 여러 다양한 캐릭터를 보여줄 때 좋습니다

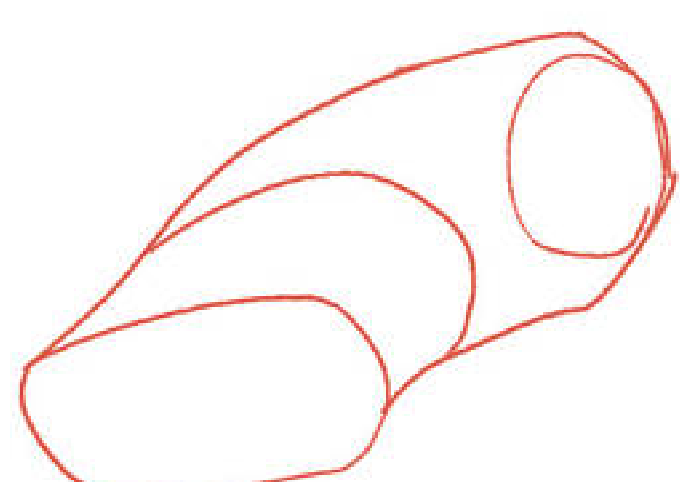
타코작가의 알아두면 좋다!!

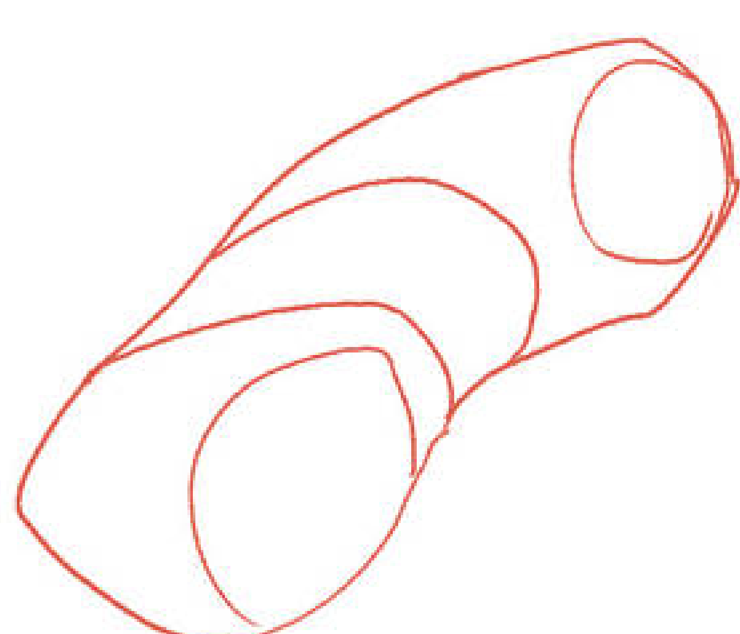




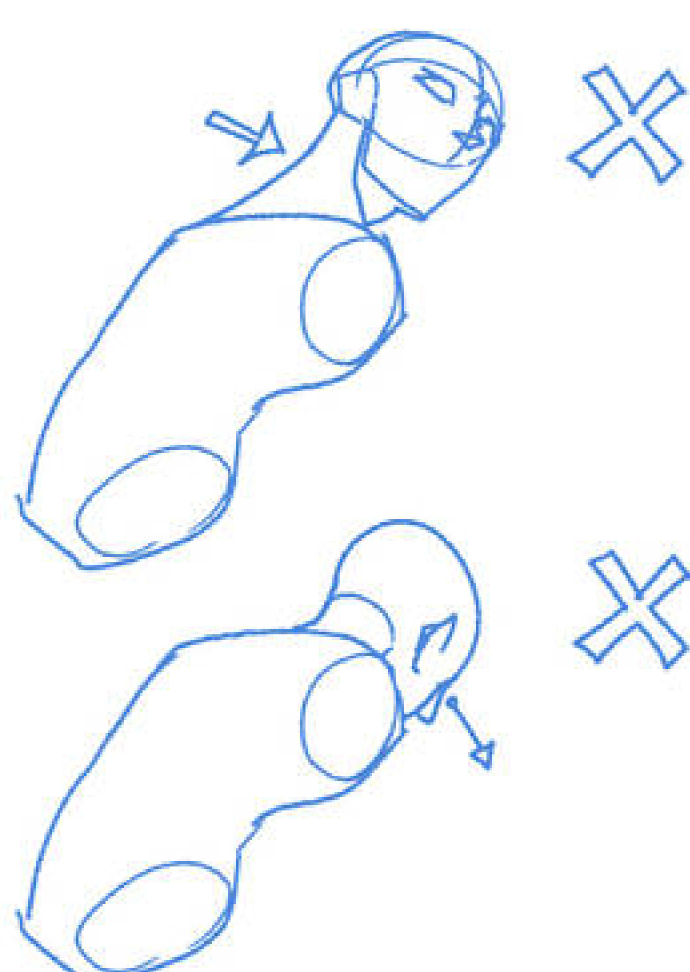
key point

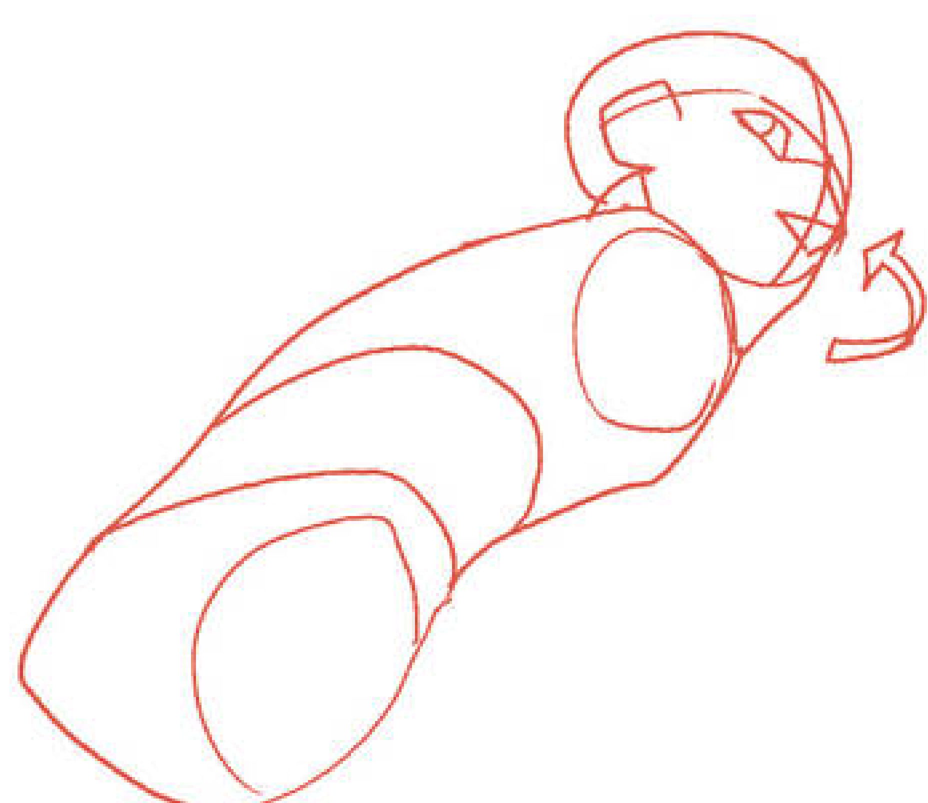
Q : 돌려차기하는 모습이 딱딱하고 이상해요



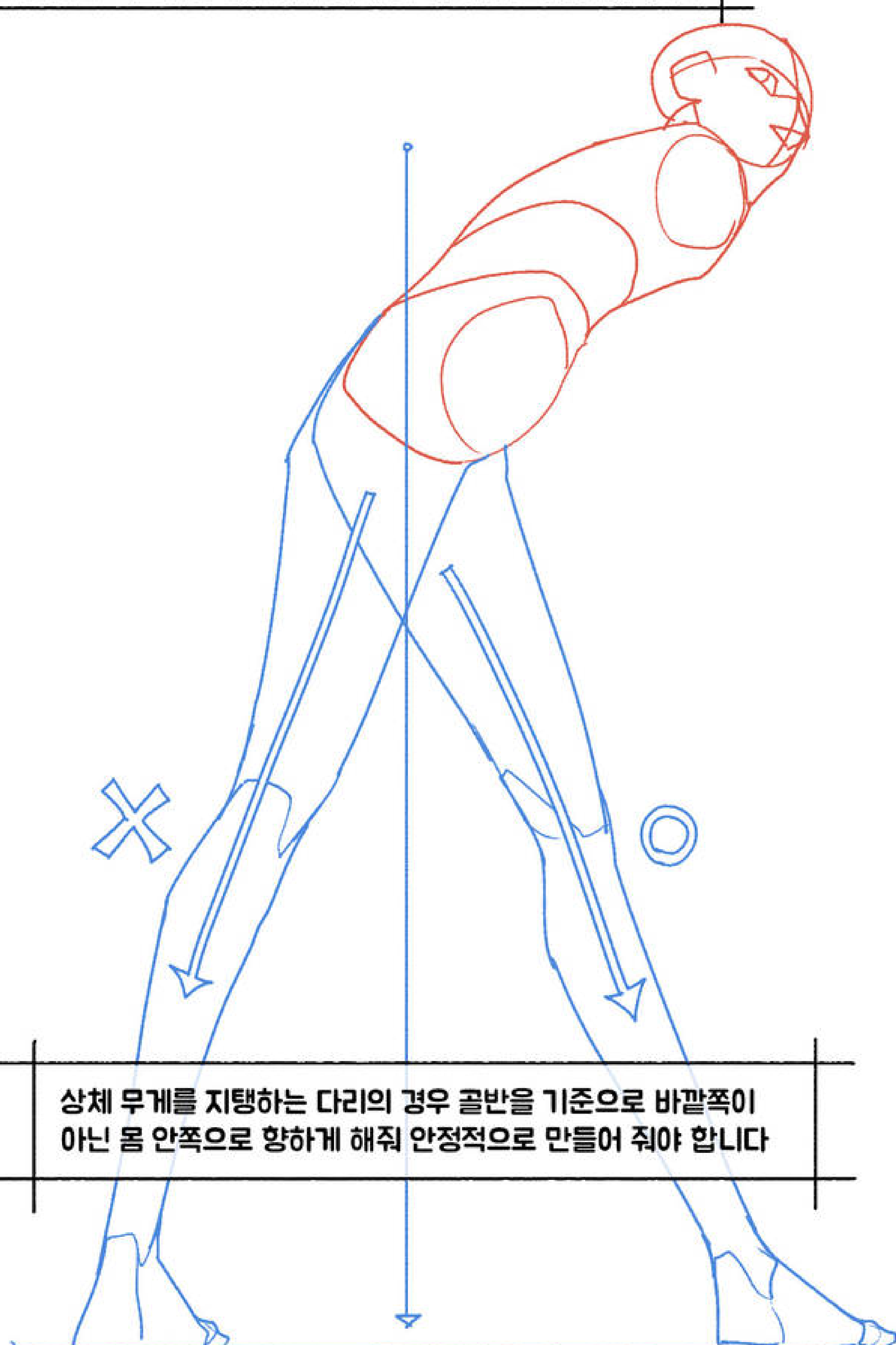


먼저 등이 보이는 각도로 상체를 그려줍니다

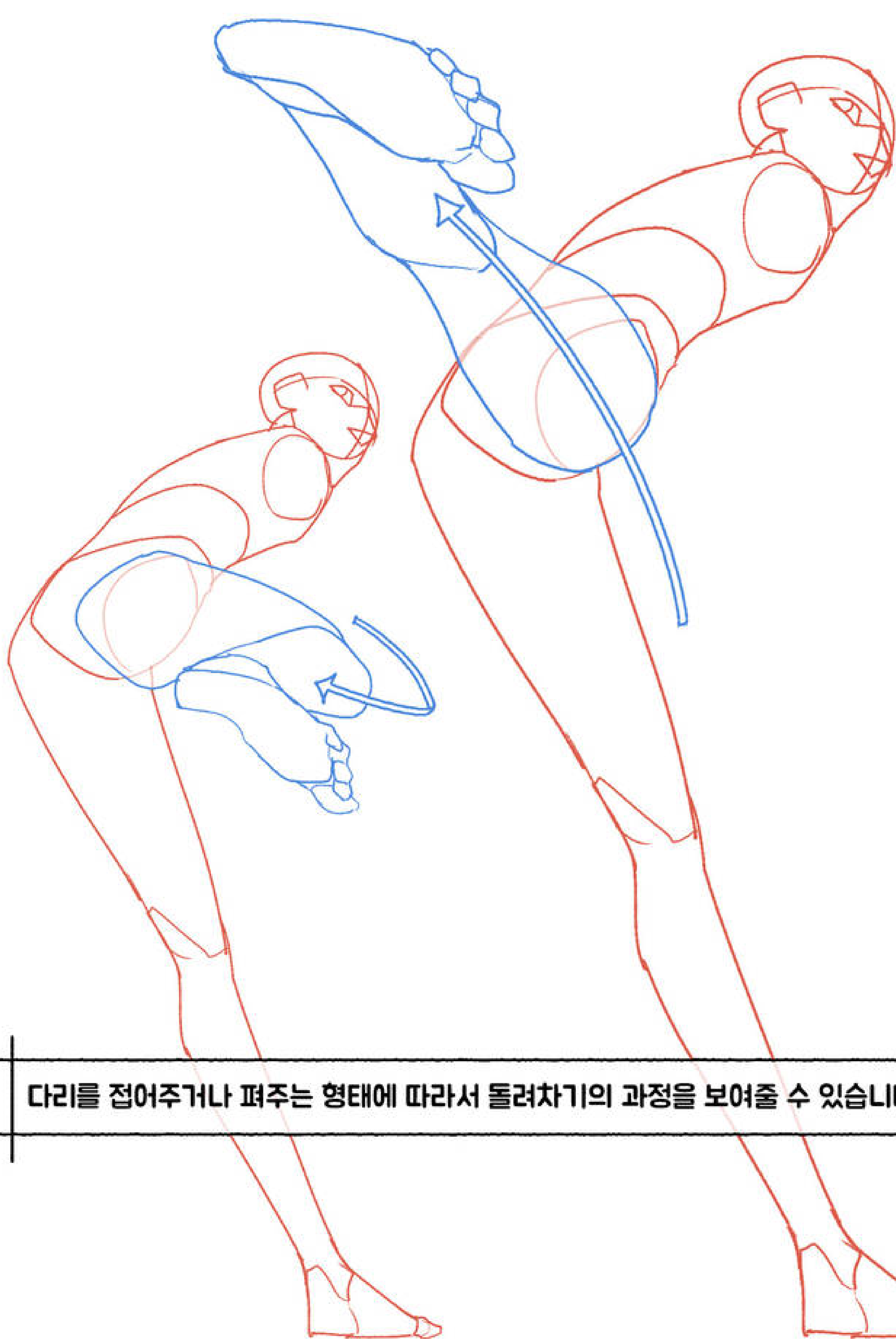




고개를 돌려 등 뒤를 바라보는 모습으로 얼굴을 그리는 게 좋으며
목은 눕혀진 각도이기 때문에 몸에 가려 짧거나 보이지 않습니다



상체 무게를 지탱하는 다리의 경우 골반을 기준으로 바깥쪽이
아닌 몸 안쪽으로 향하게 해줘 안정적으로 만들어 줘야 합니다

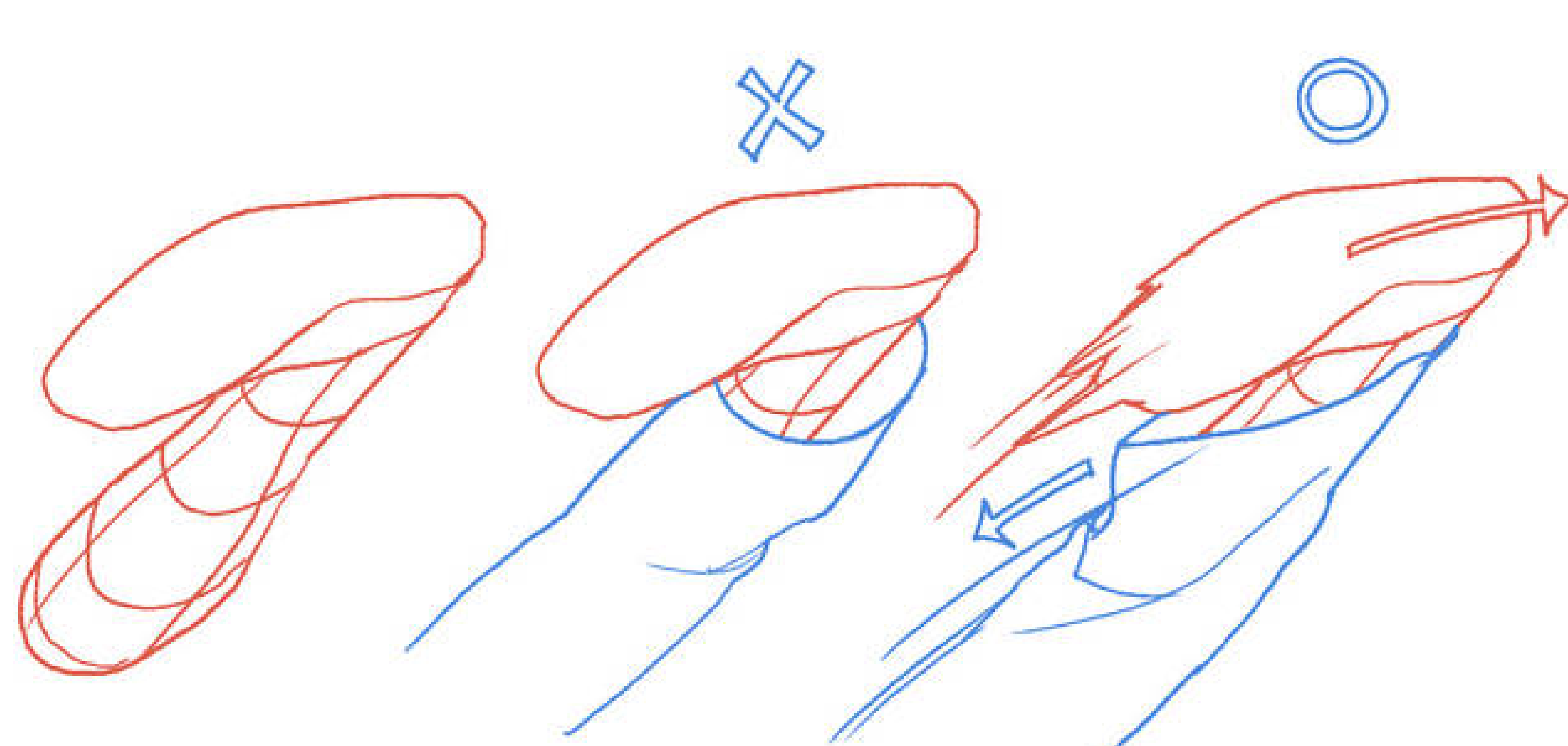


다리를 접어주거나 펴주는 형태에 따라서 돌려차기의 과정을 보여줄 수 있습니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

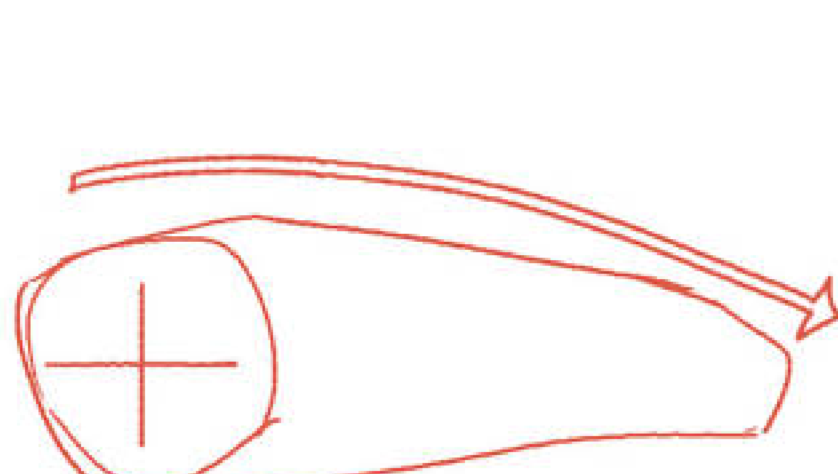
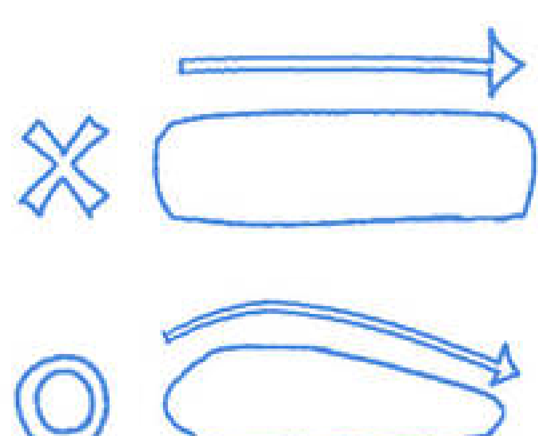




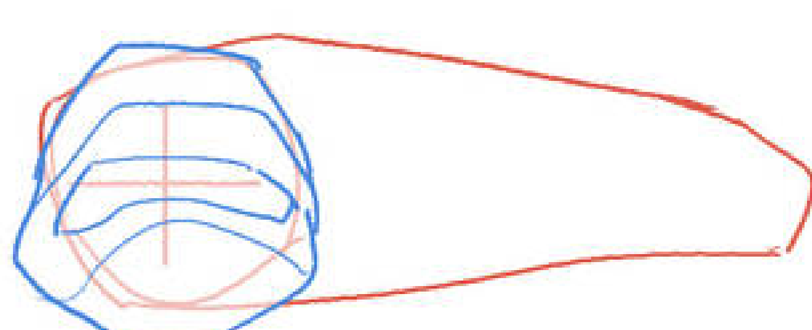
key point

Q : 정면 발가락 그리는 법을 알려주세요

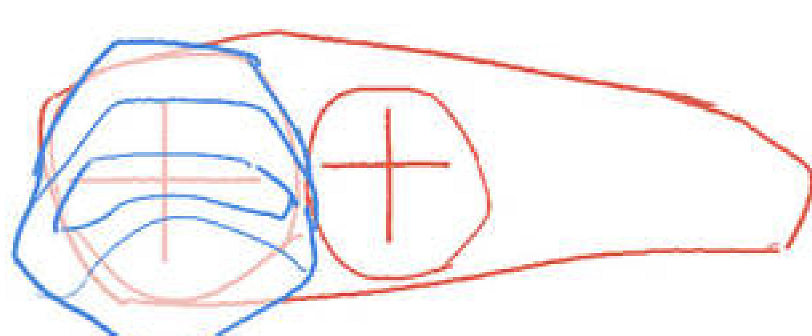
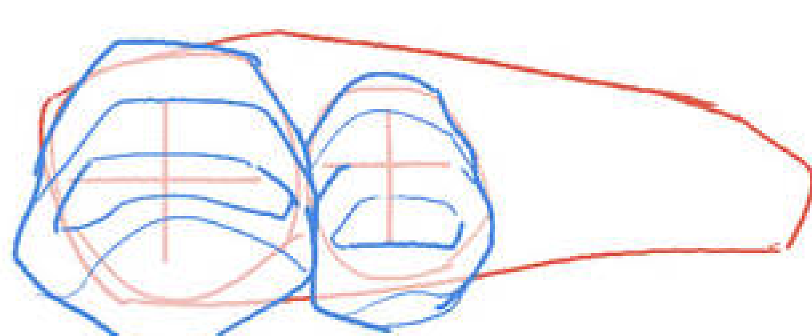
연재된 발과 관련 여러 내용을 참고하면 좋습니다

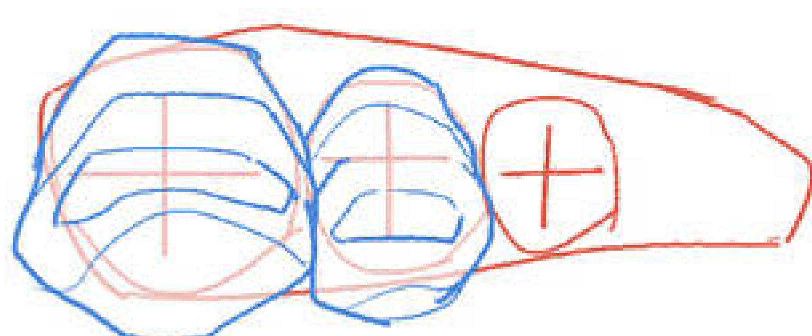
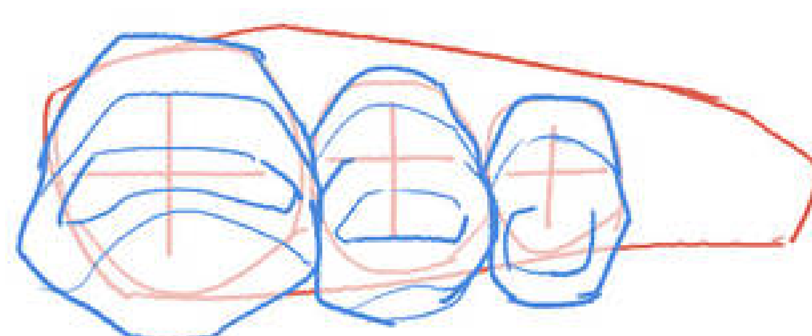
발가락이 나오는 구조는 새끼발가락 쪽으로 갈수록 내려가는 형태입니다



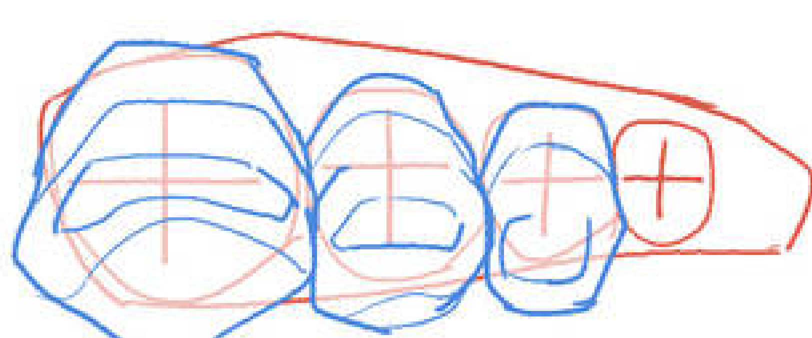
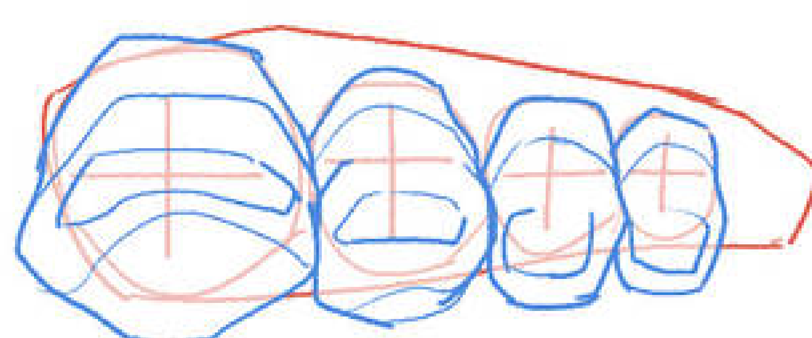
엄지발가락이 가장 크며 먼저 그려주는 게 좋습니다

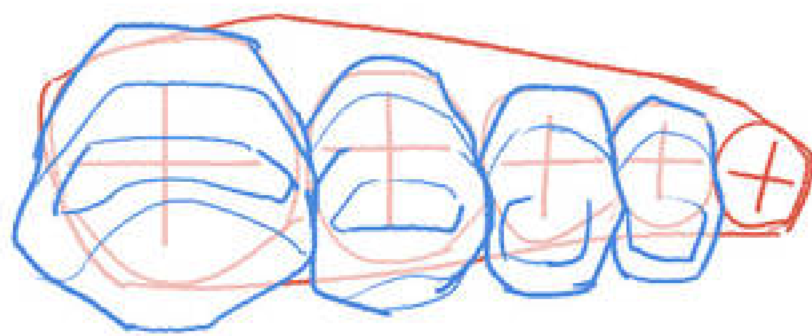
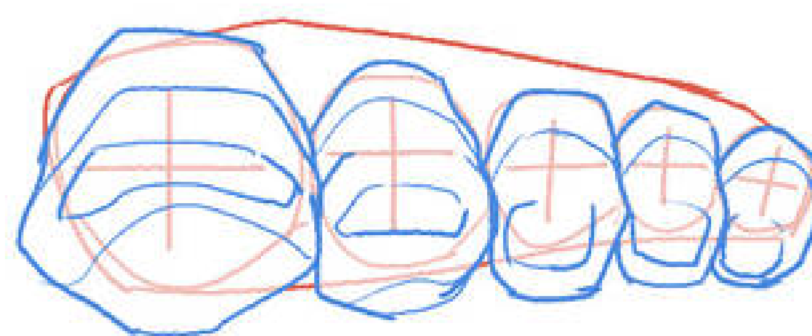



두 번째 발가락은 엄지발가락보다 작게 그려줘야 합니다

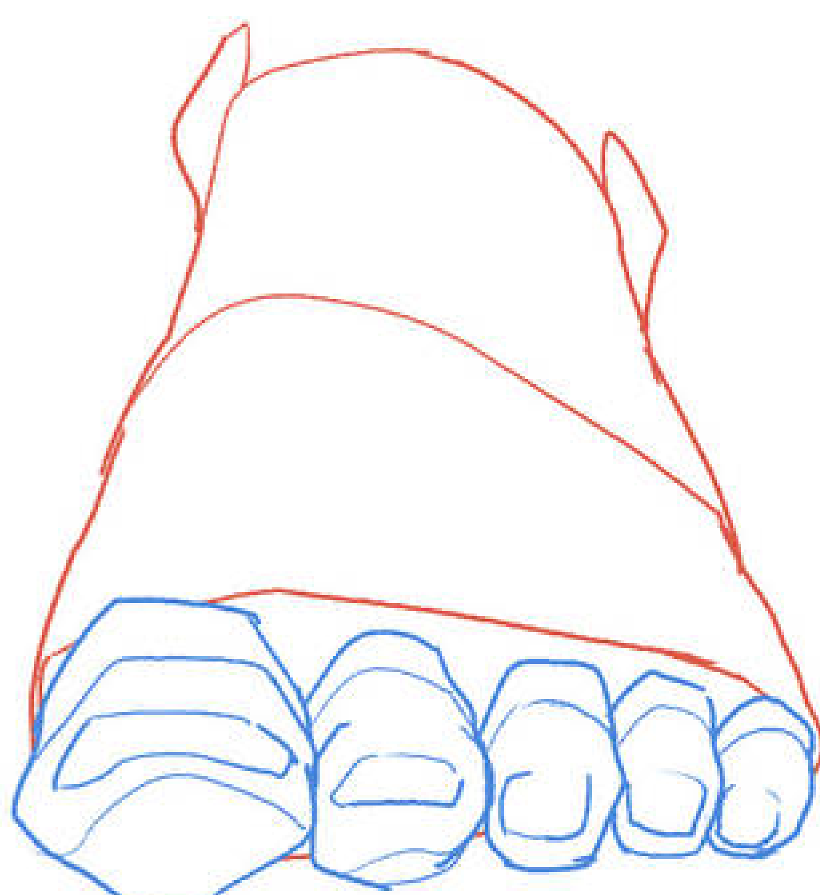



이어서 같은 방식으로 크기를 줄여가며 그려줍니다

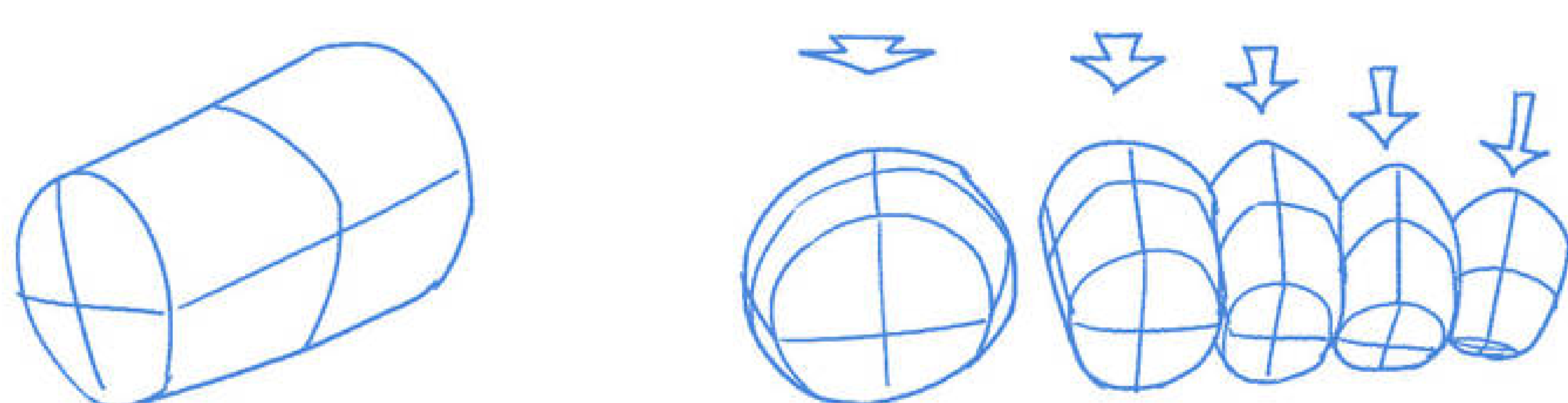



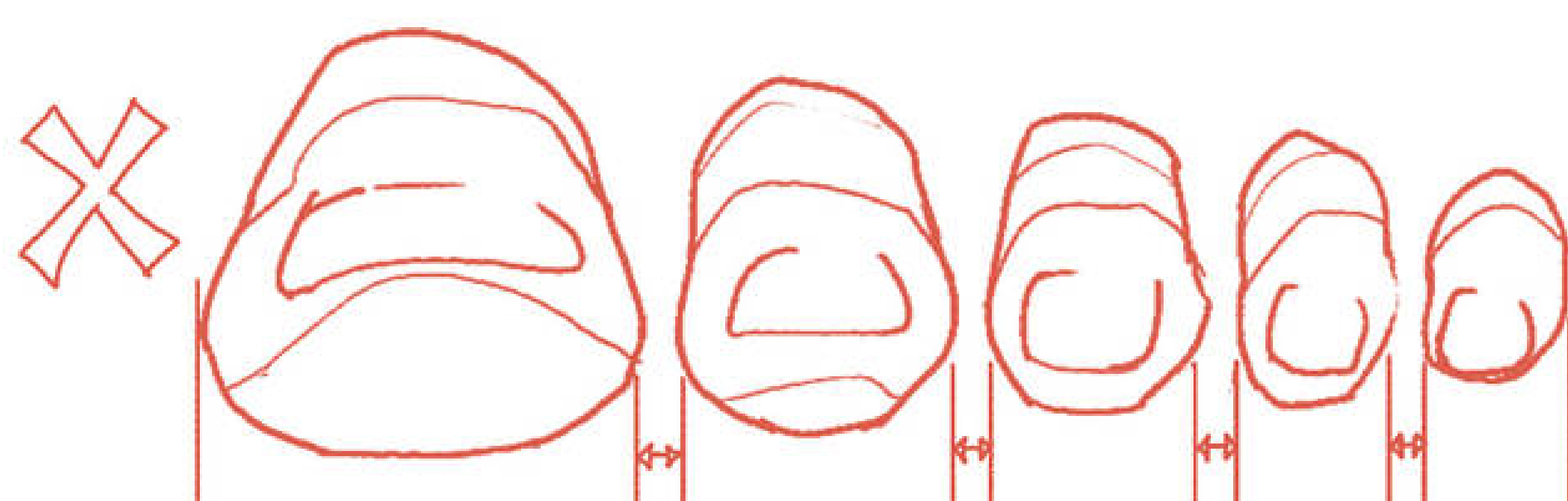
엄지발가락부터 새끼발가락까지 같은 형태 같은 크기가
아닌 서서히 작아지는 형태로 만들어 그립니다



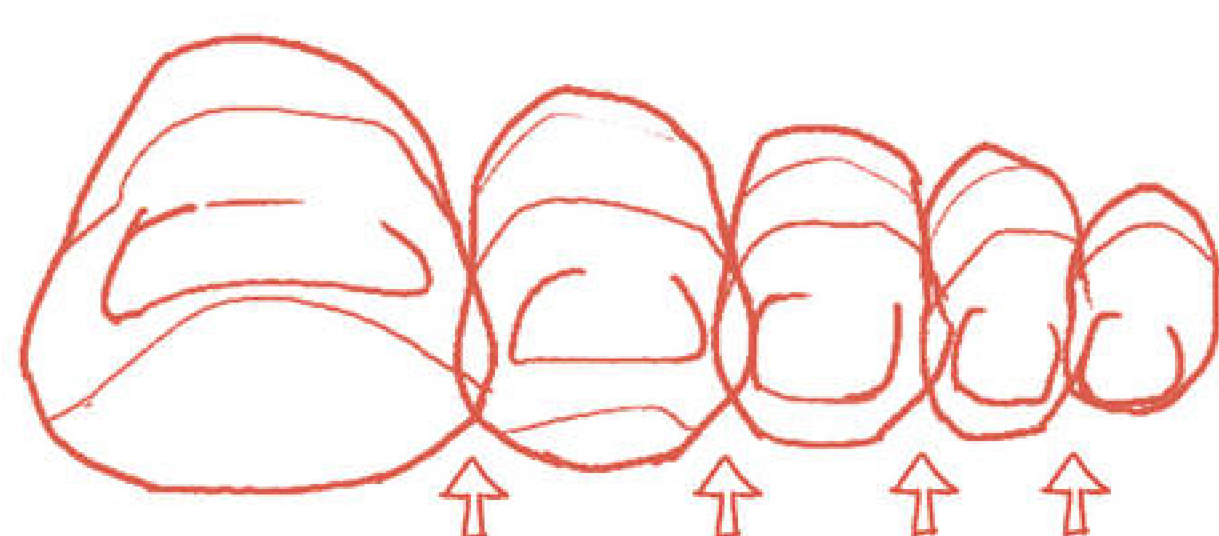

발가락 끝부분이 동그랗게 표현되지 않도록 유의하며 그립니다



발가락 역시 원기둥으로 이해하며 입체적으로 생각하고
새끼발가락으로 향할수록 조금씩 아래로 숙이게 됩니다



발가락 사이의 간격이 생기지 않아야 합니다

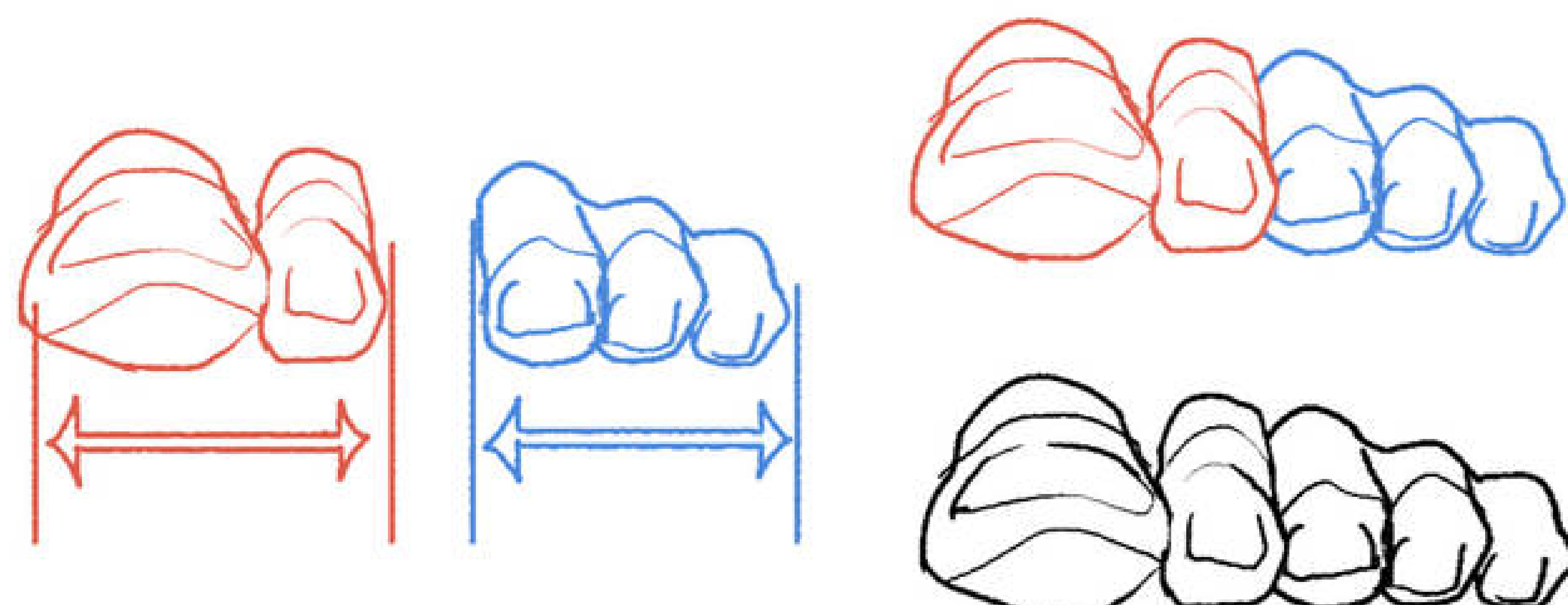


다섯 발가락 형태가 겹쳐 붙어있고
발가락이 앞으로 나온 길이나
부피 순서로 겹치는 부분을
지워 입체감을 만들어 줍니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

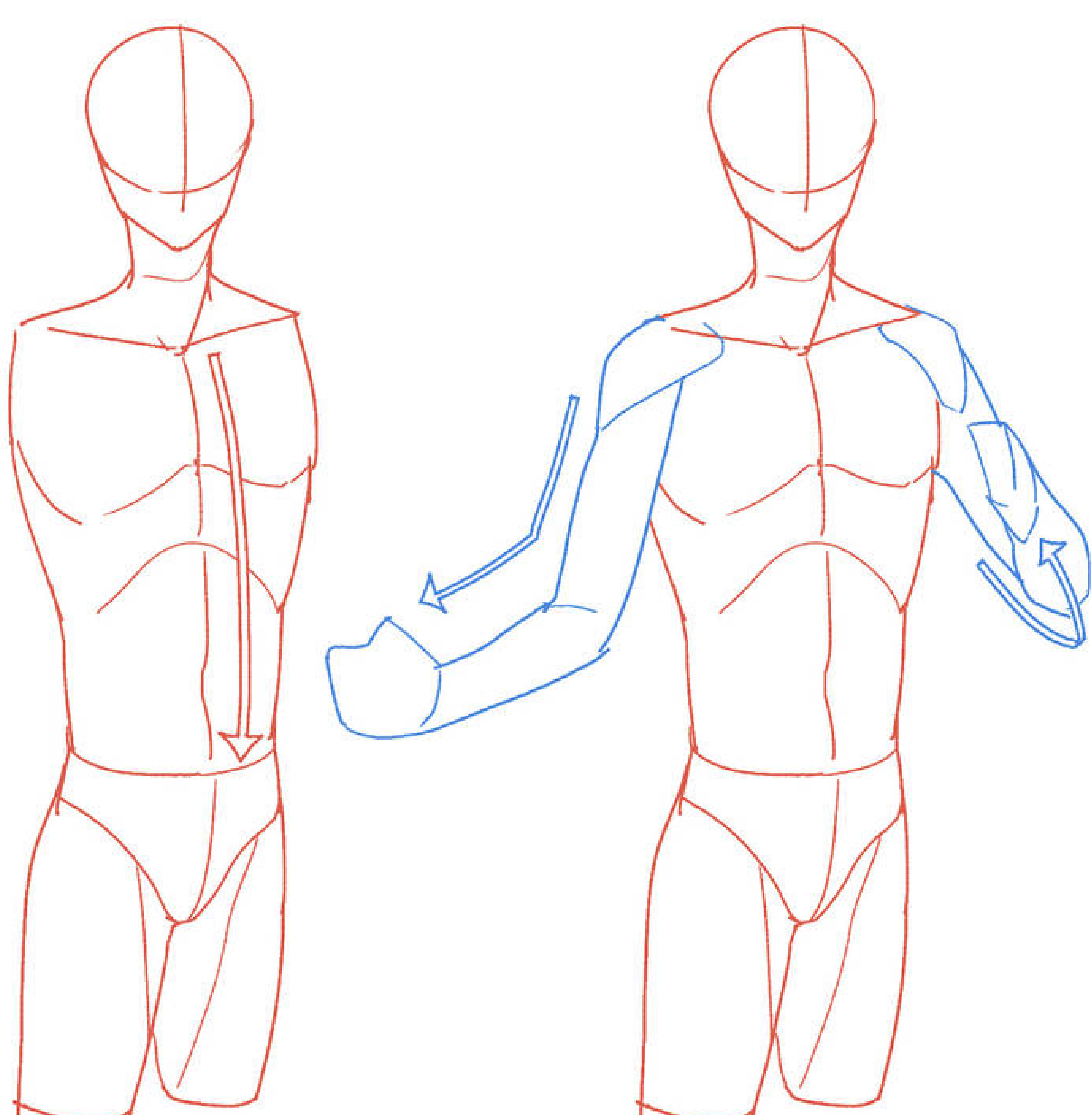


다섯 발가락 가로 넓이의 길이는
엄지발가락 검지발가락과
나머지 세 발가락 넓이를 갈다고
예측하며 그리면 수월합니다

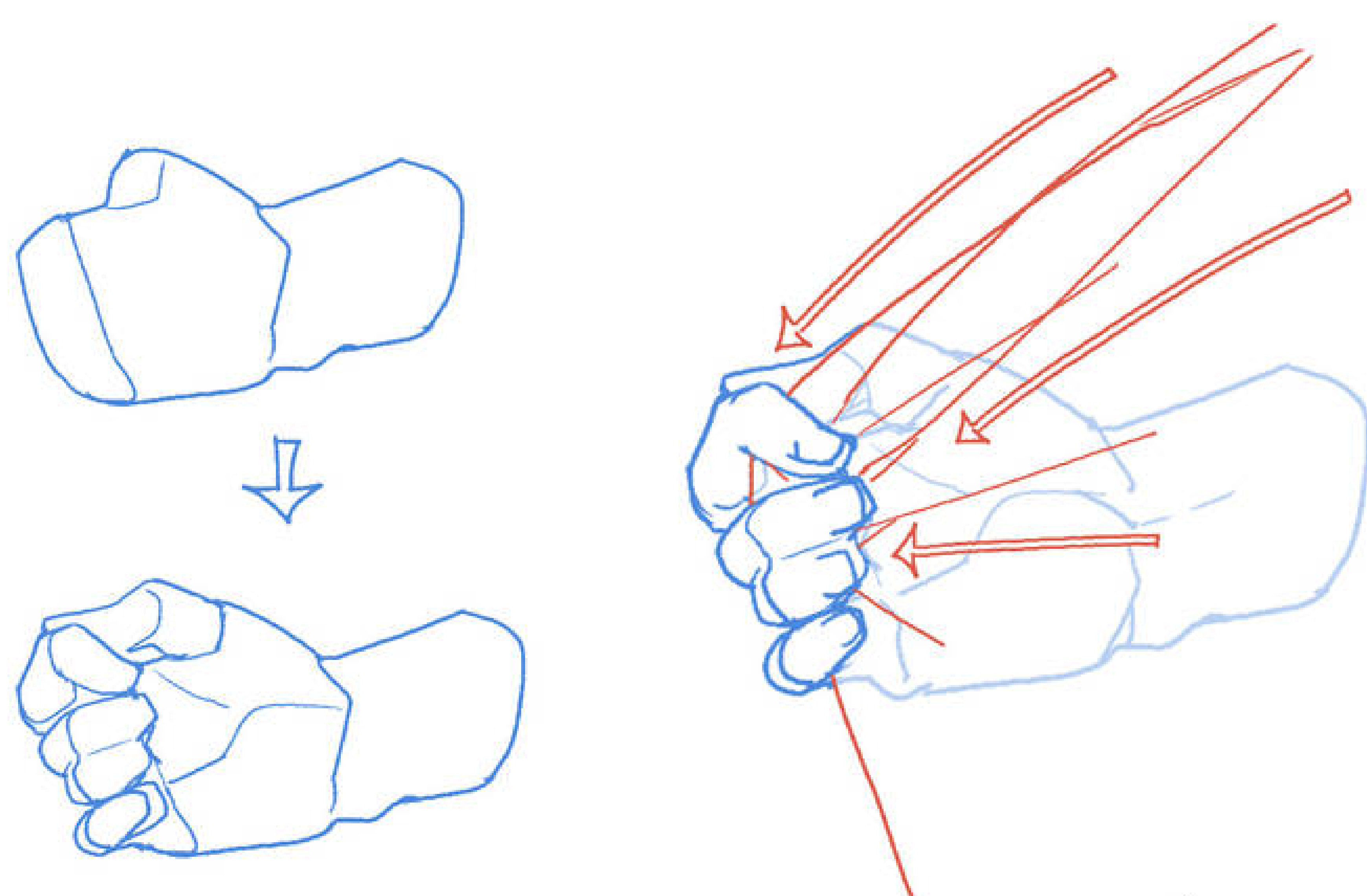


key point

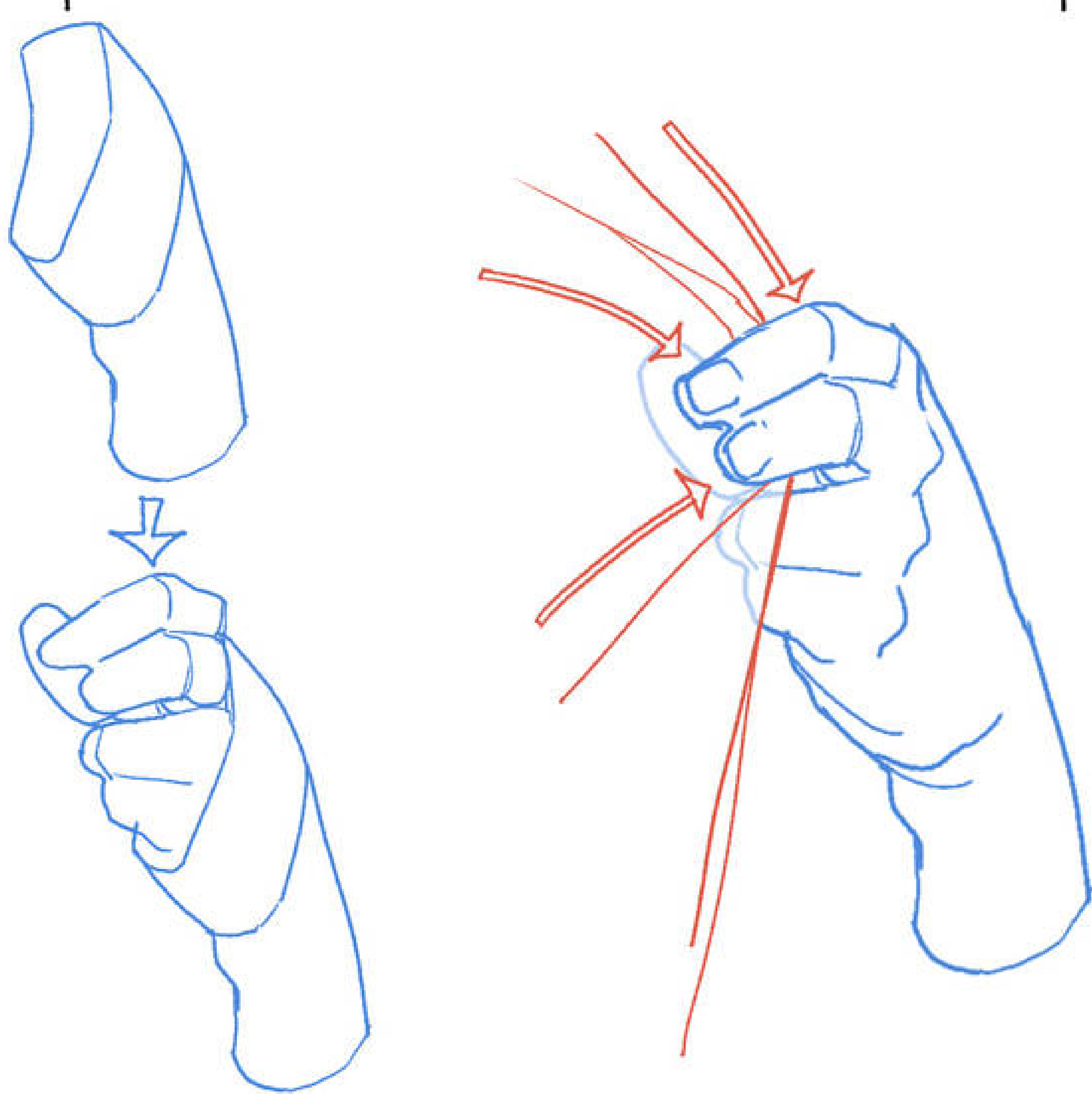
Q : 겉옷 벗는 모습 표현이 어려워요



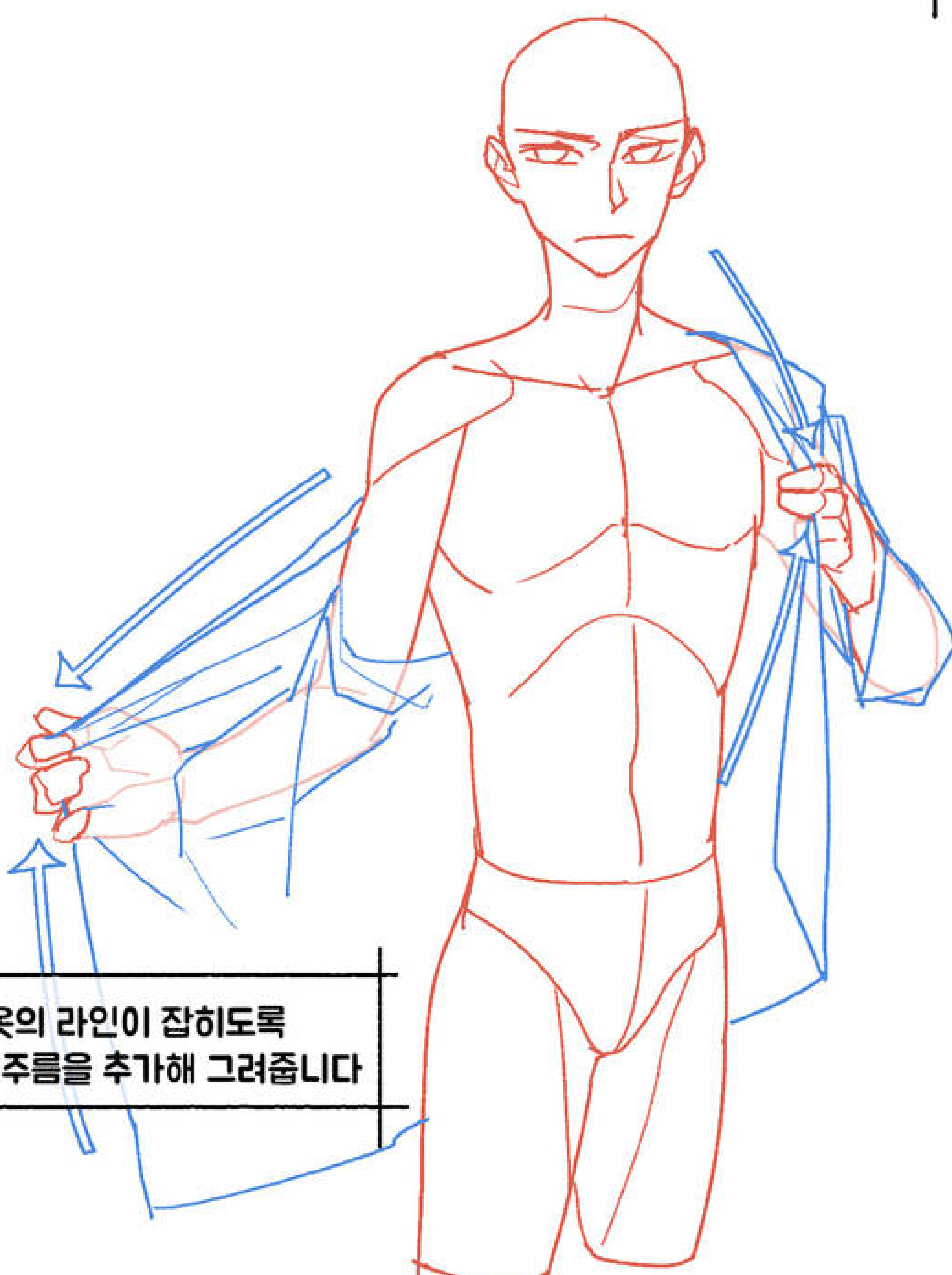
몸을 살짝 비틀어 가슴을 내밀어 주고 양팔을 다른
방향으로 만들어 위와 같은 동세를 만들어 줍니다



손가락을 손바닥 안으로 접어 겉옷을 잡아당기는 구조입니다



네 손가락 혹은 가볍게 두 손가락으로 다른 쪽의 옷깃을 잡는 형태로 그려주면 됩니다



양손의 위치에 맞춰 옷의 라인이 잡히도록
만들어주고 당겨지는 주름을 추가해 그려줍니다



인체에 맞춰 옷의 마감 처리와
캐릭터 디테일을 올리며 작업합니다

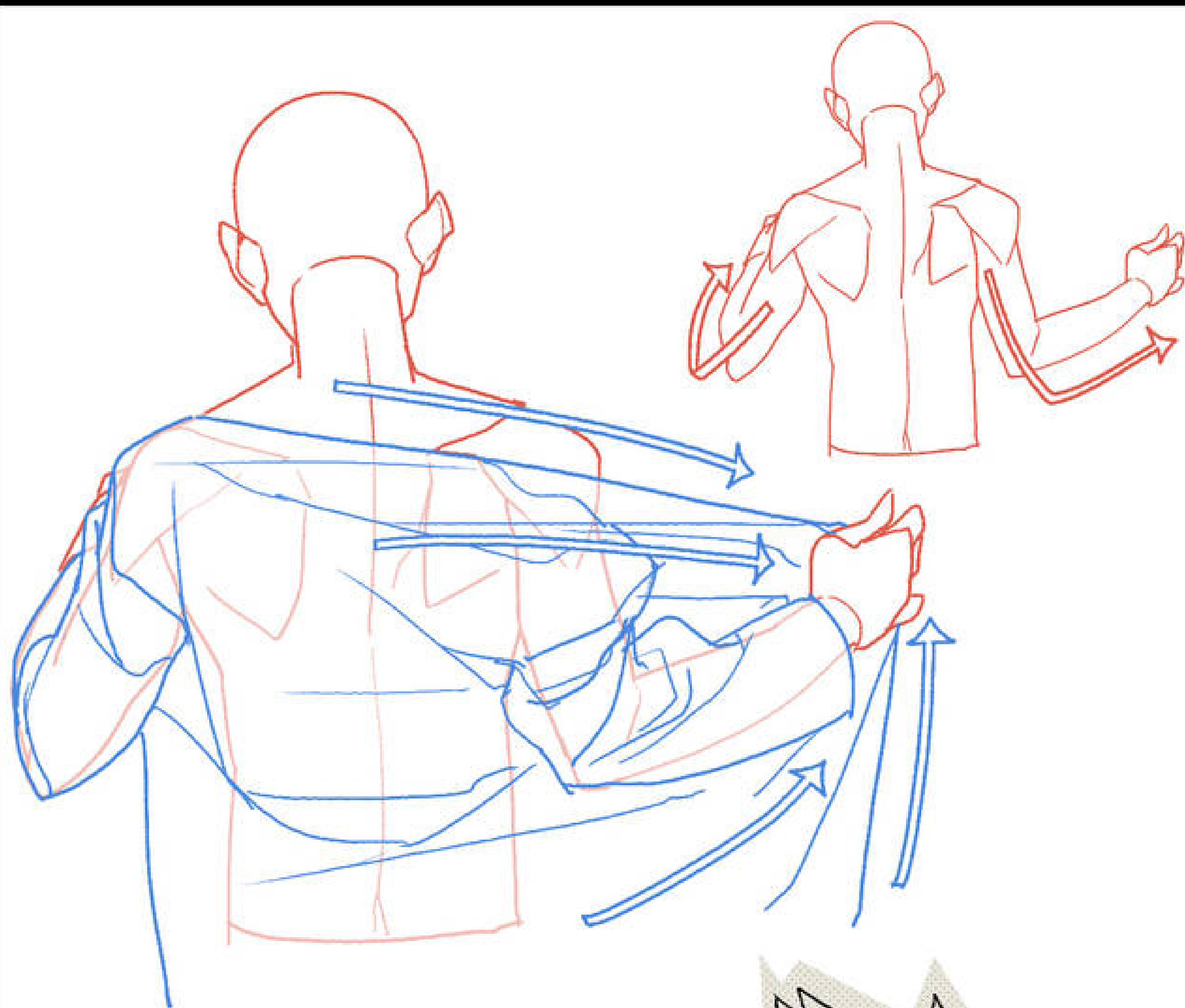


겉옷의 겉면과 안쪽 면을 나눠 줍니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

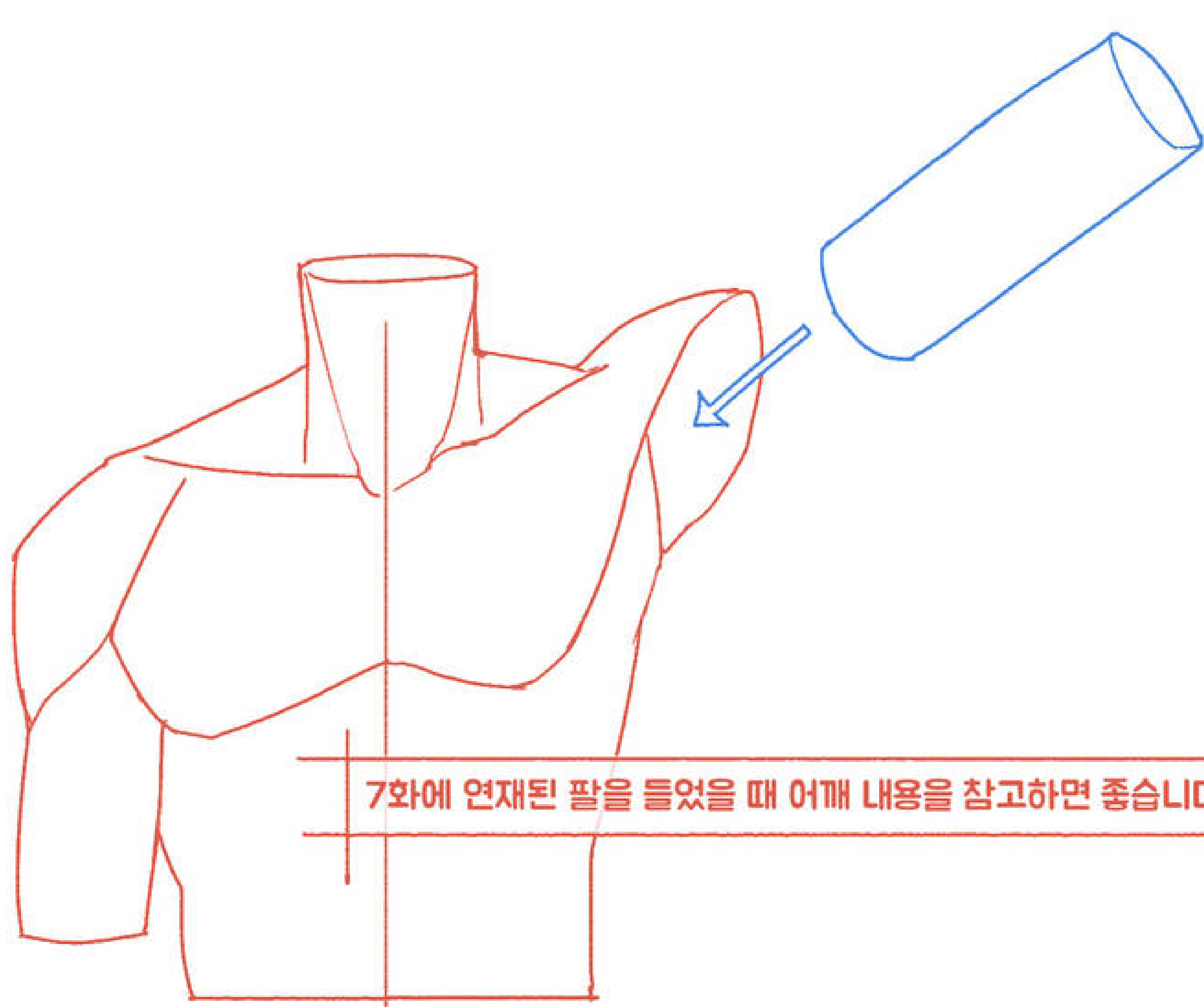


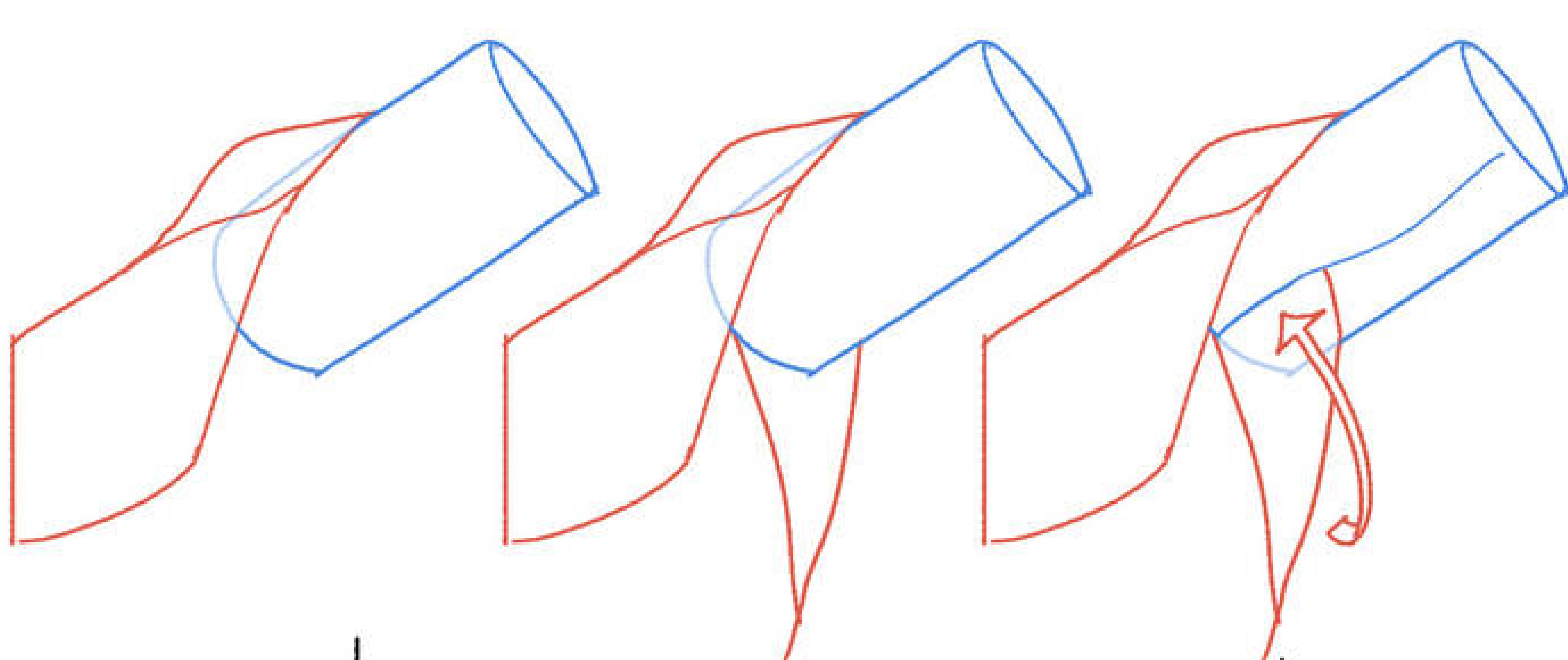
뒤에서 볼 경우 겉옷의 한쪽
어깨 부분이 내려오면서 접히는
주름과 팔이 접히면서 생기는
주름을 살려줘야 합니다



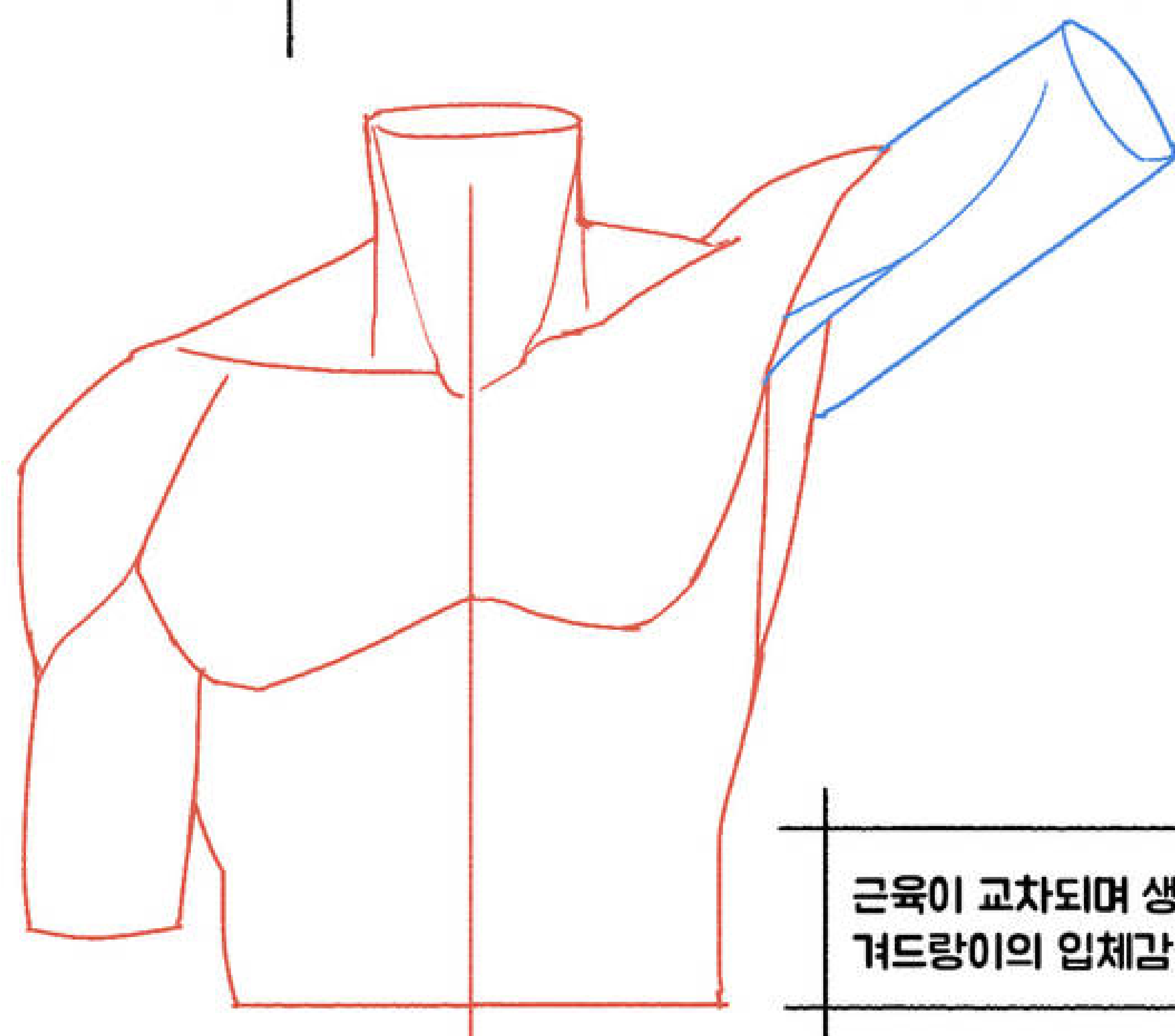
key point

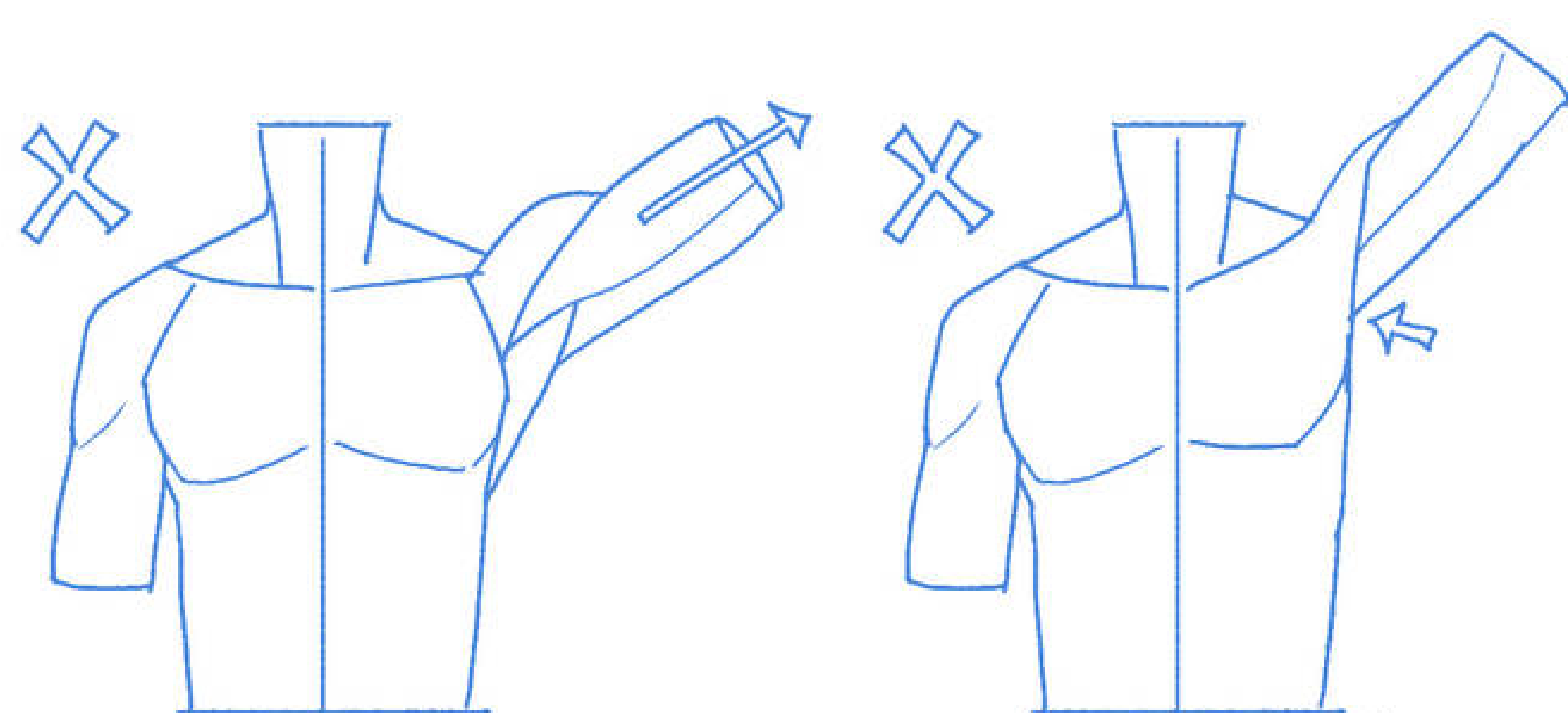
Q : 겨드랑이 근육 표현 방식이 궁금해요



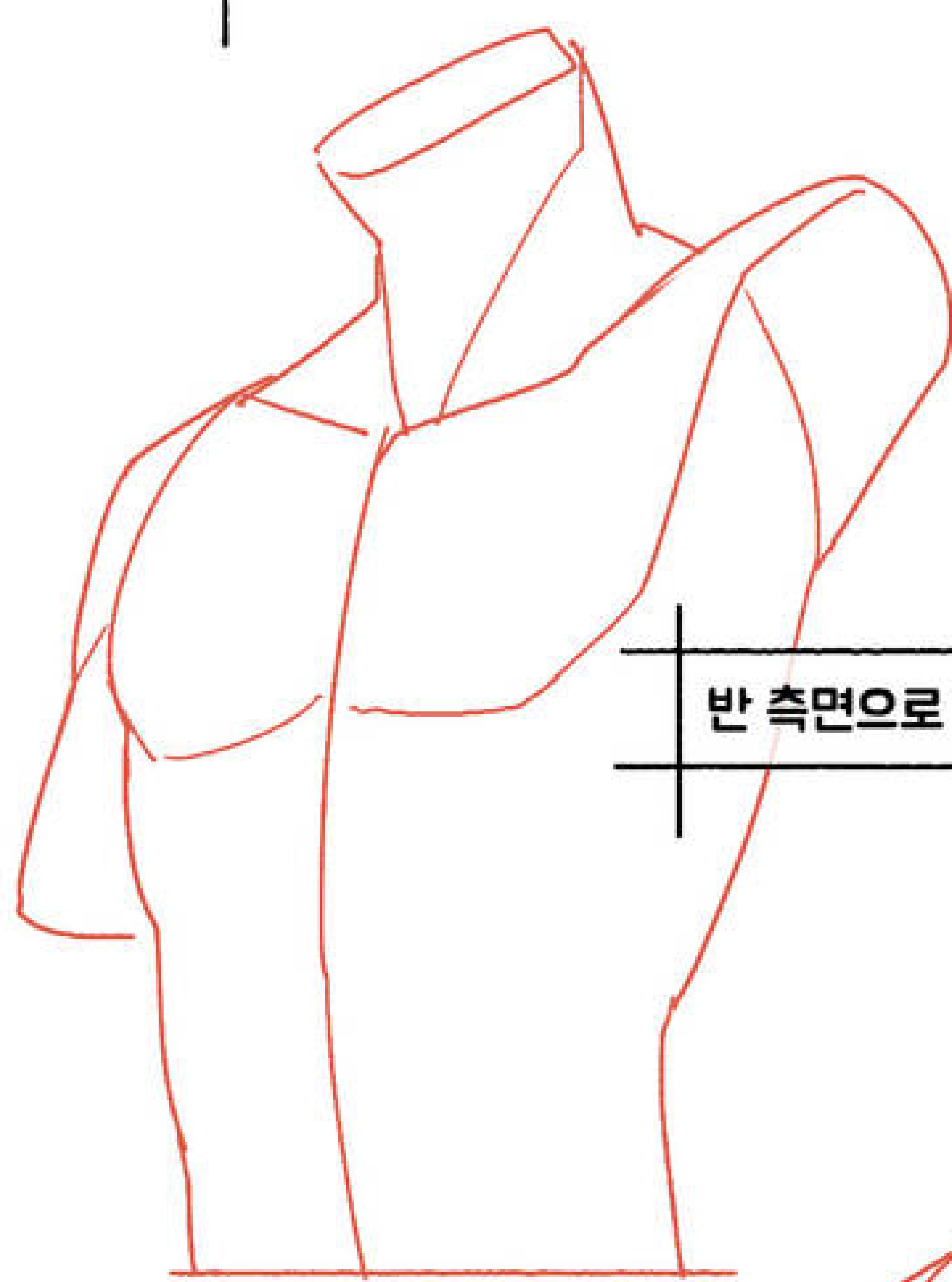


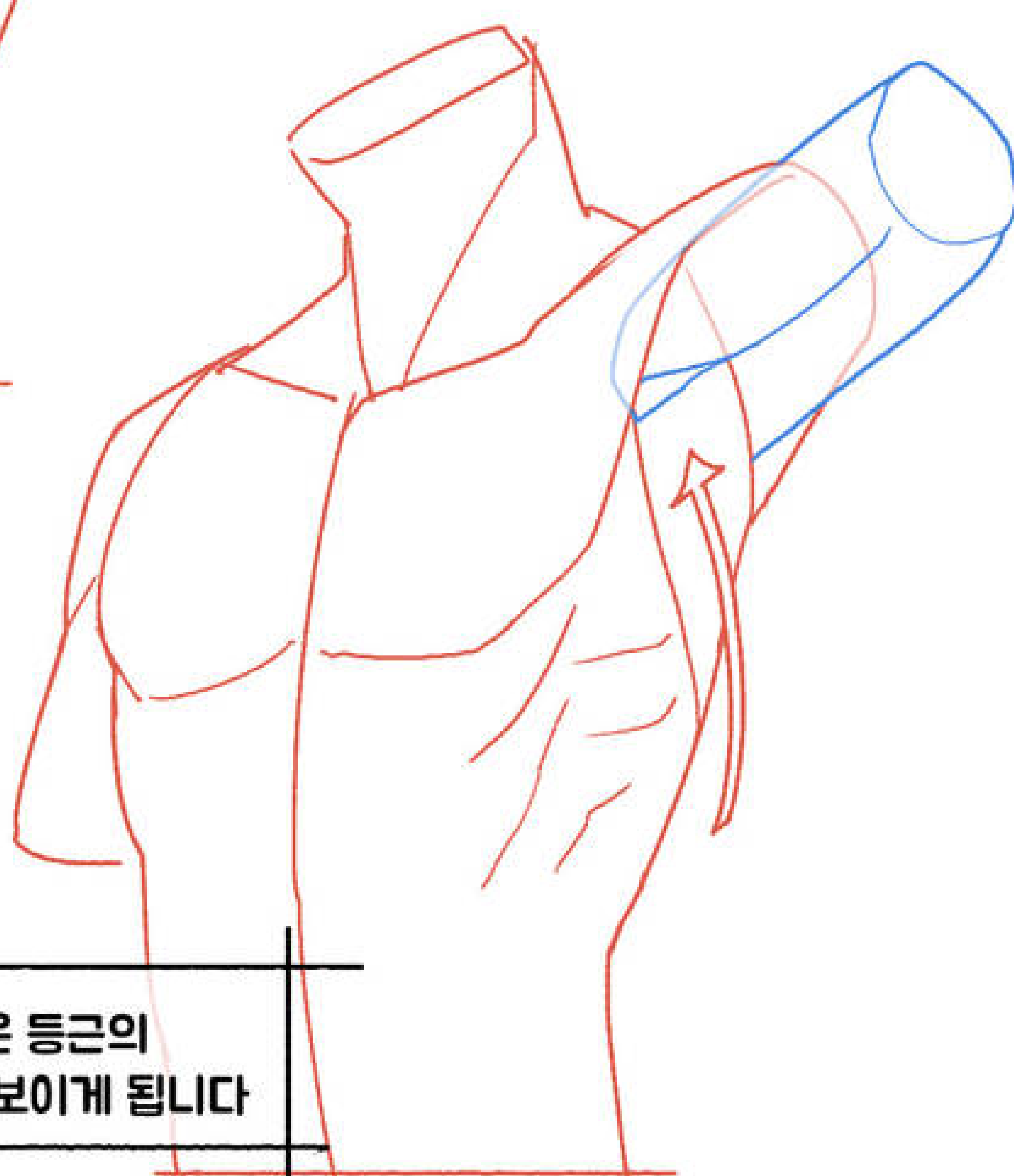
어깨와 원기둥이 붙으며 등 쪽에서 오는 근육이
겨드랑이로 파고들며 원기둥을 침범합니다





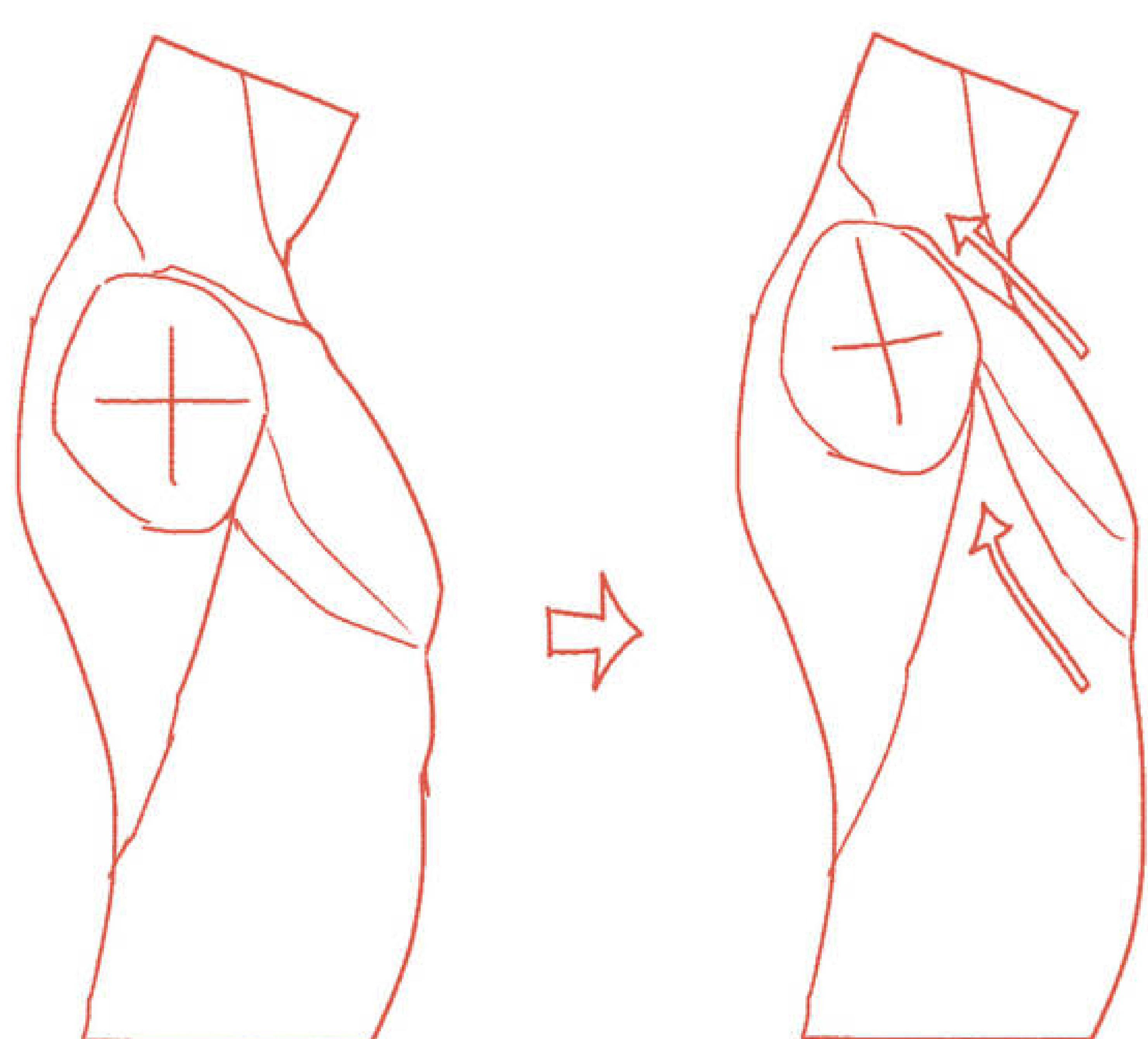
겨드랑이가 보이는 움직임이 생기게 될 때 어깨만 분리되어
움직이거나 겨드랑이가 평면적으로 보이지 않게 주의합니다



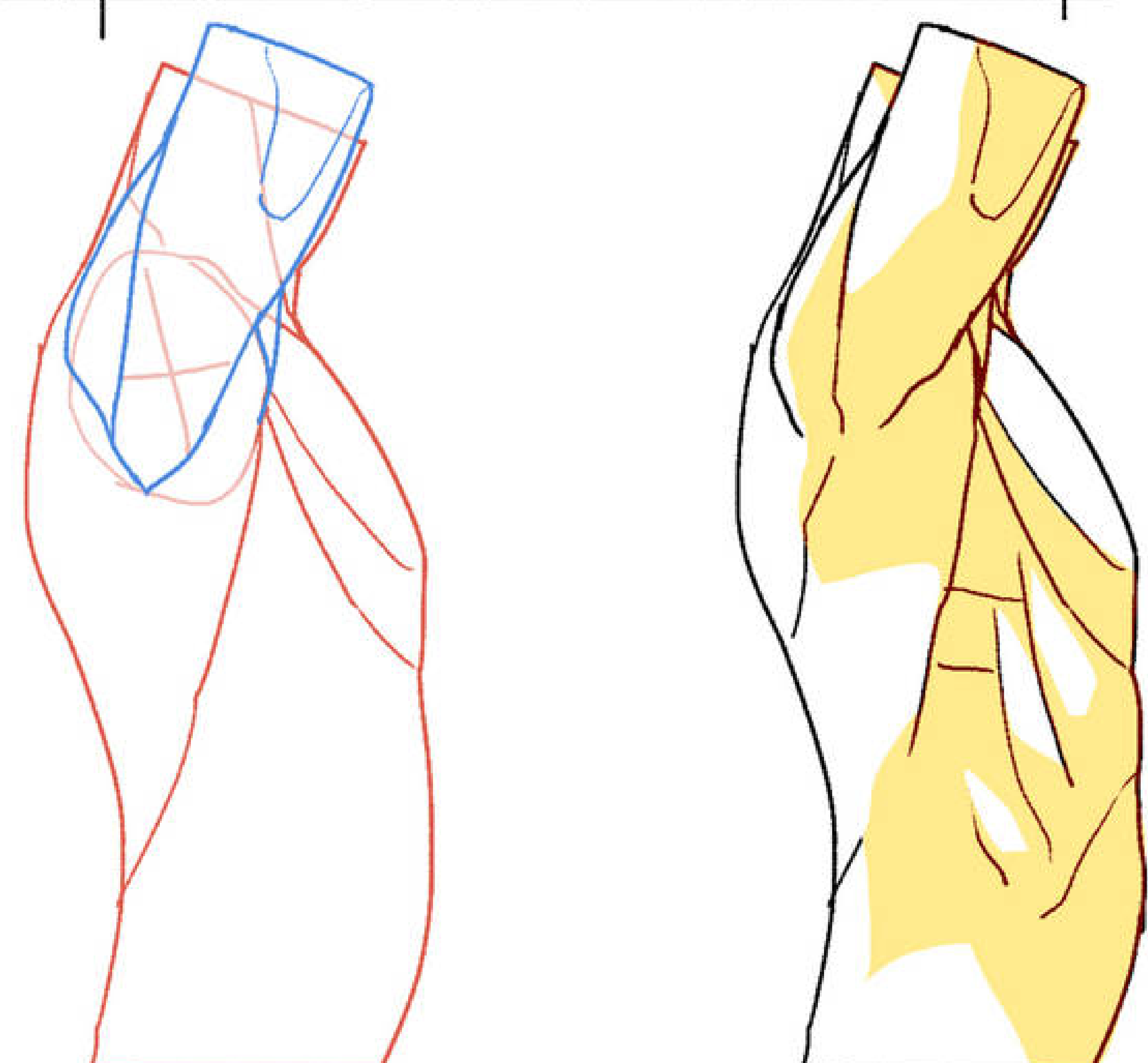




근육의 라인들이 너무 선명하고 붙어 보이지 않도록 하는 게 자연스럽고 좋습니다

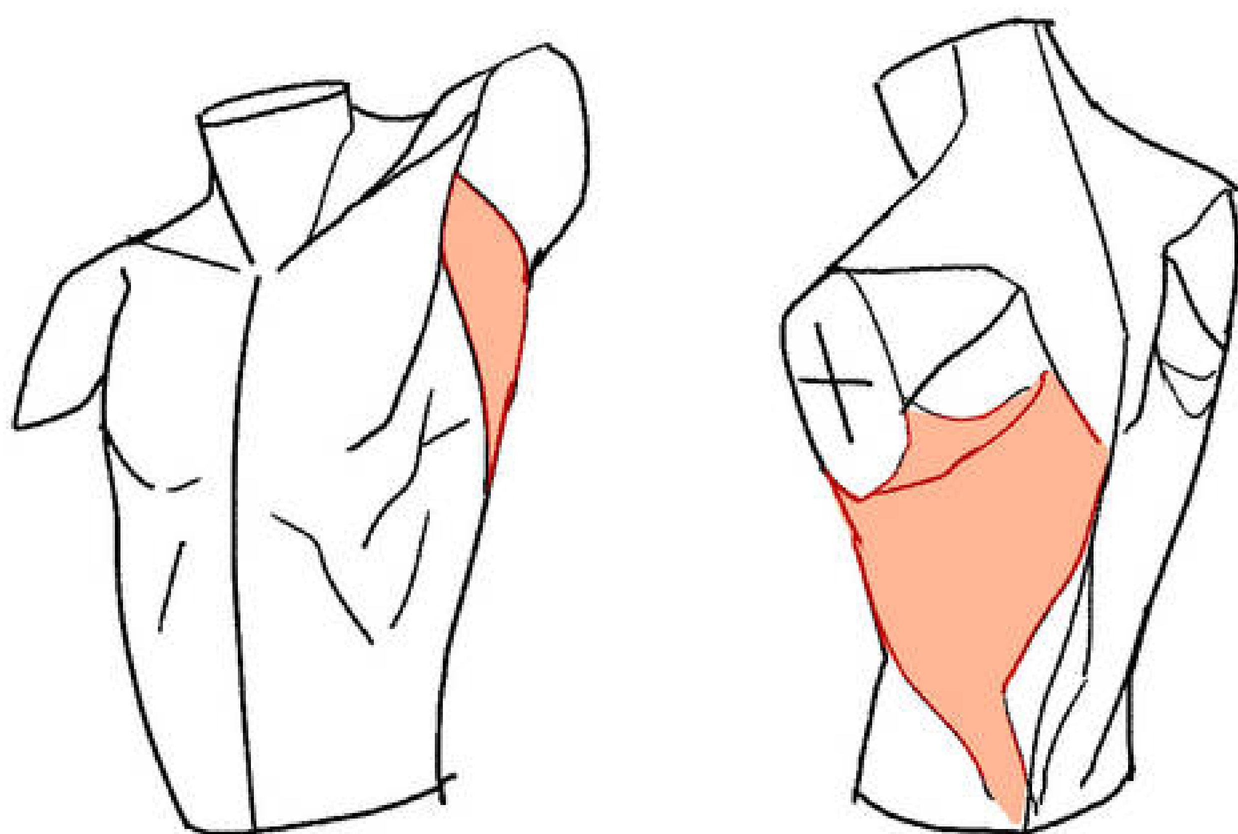


옆모습 역시 팔을 올리면서 가슴 라인이 올라가게 됩니다



겨드랑이보다 어깨와 팔의 덩어리가 중점적으로 보이게 됩니다

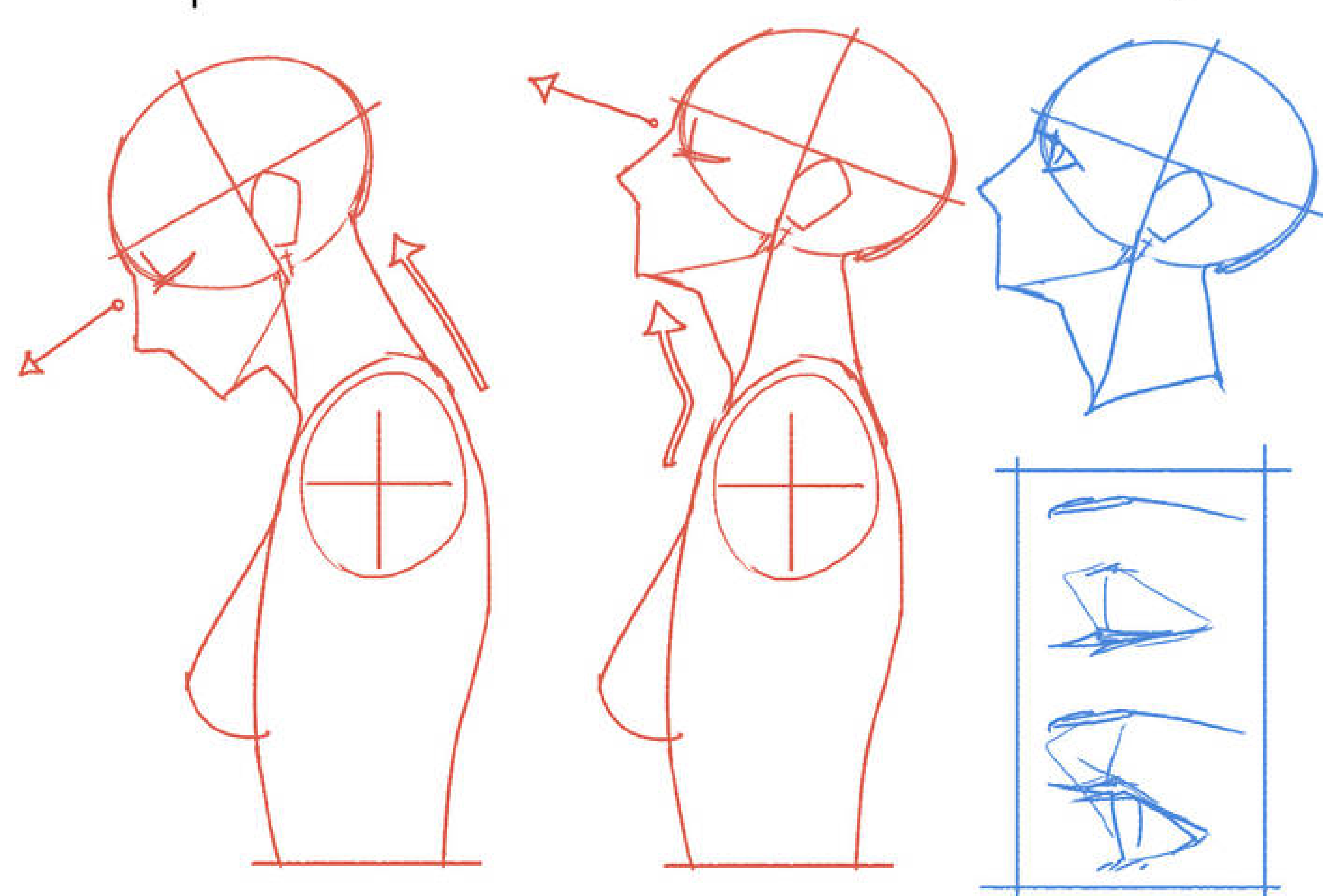
타코작가의 알아두면 좋다!!



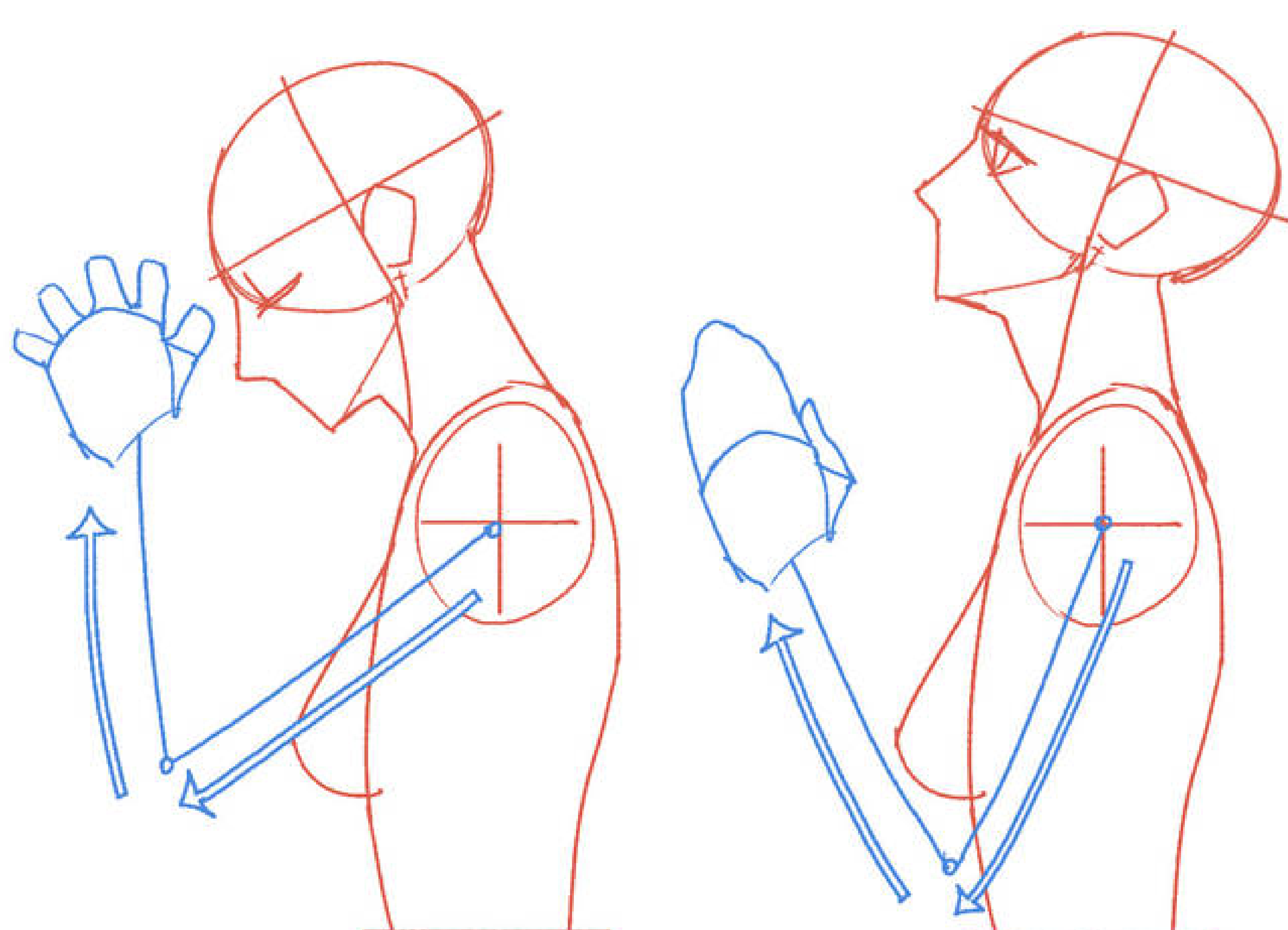


Q : 기도하는 모습을 그려주세요

얼굴은 정면이 아닌 살짝 숙이거나 들고 있는 형태로 그려줍니다



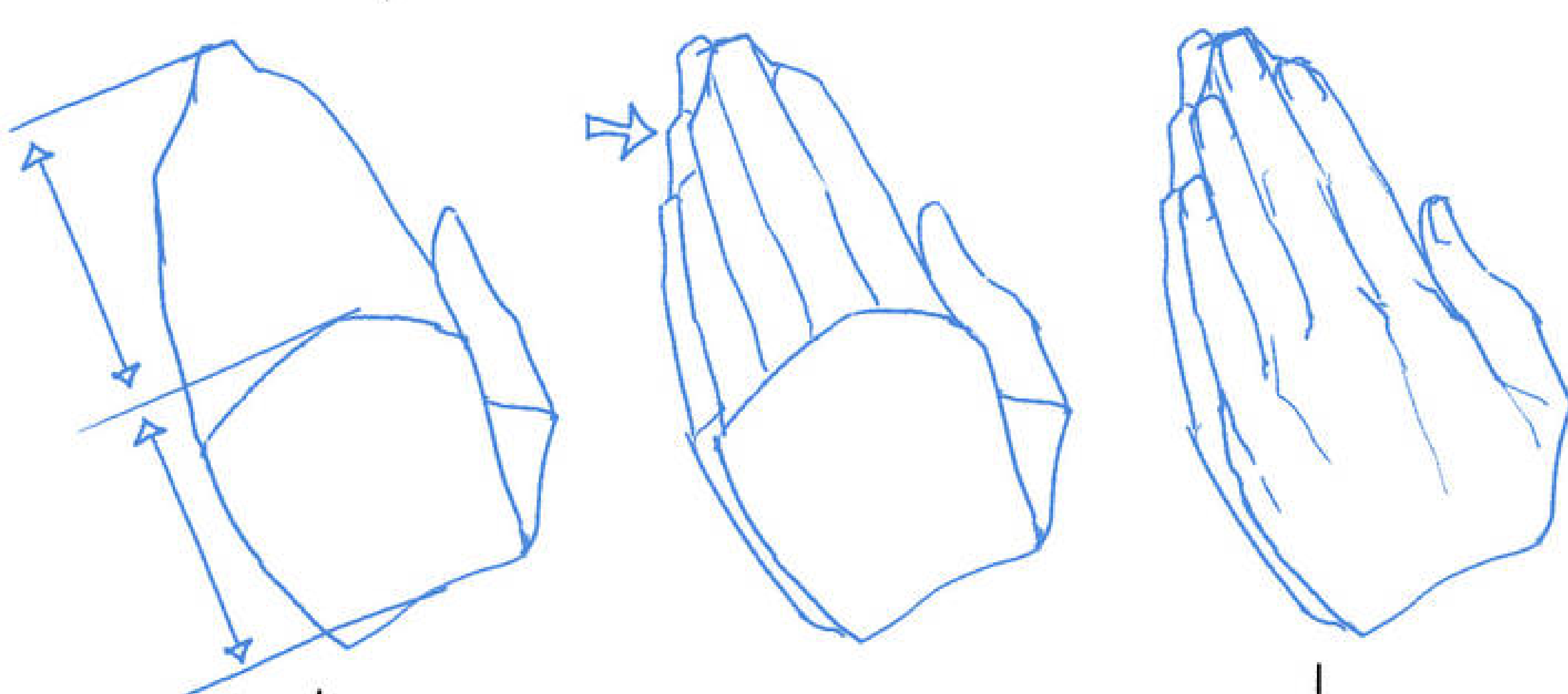
어딘가 응시하면서 기도를 할 경우 눈을 뜨게 그려도 됩니다



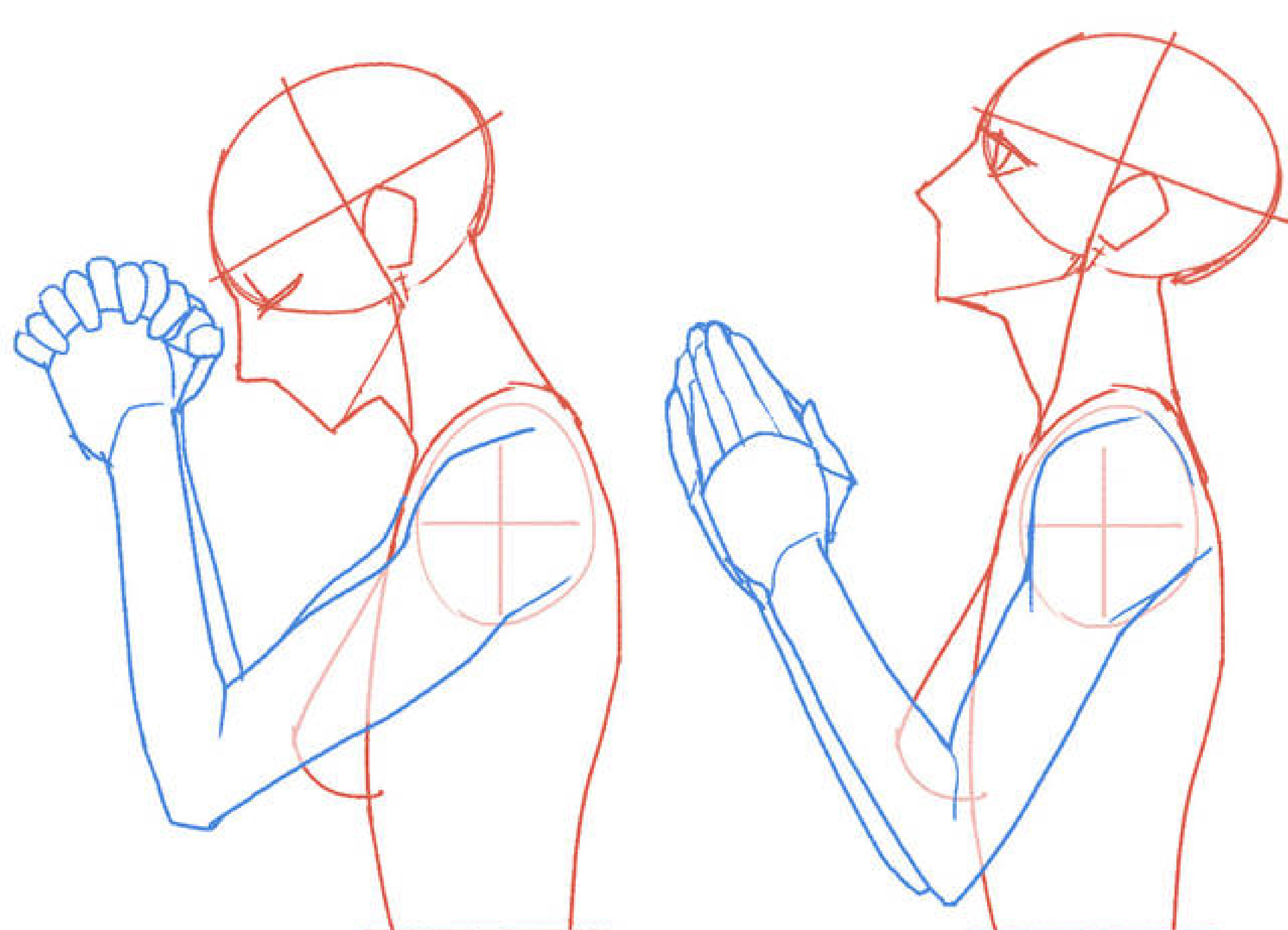
기도하는 손의 위치에 따라 팔의 각도가 달라집니다



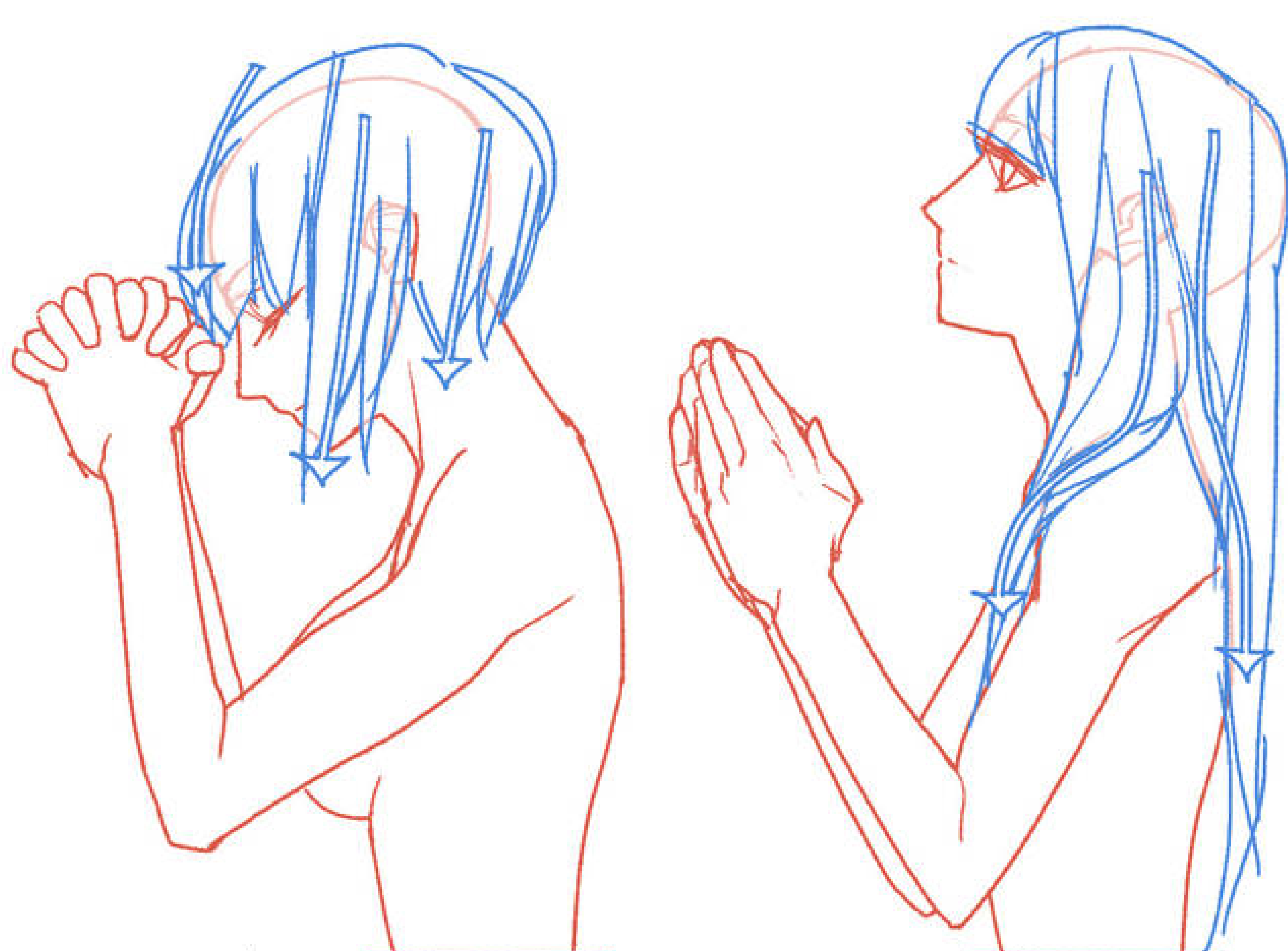
깍지 낀 손의 경우 손가락을 살짝 벌려 준 후
사이사이에 반대쪽 손가락을 채워줍니다



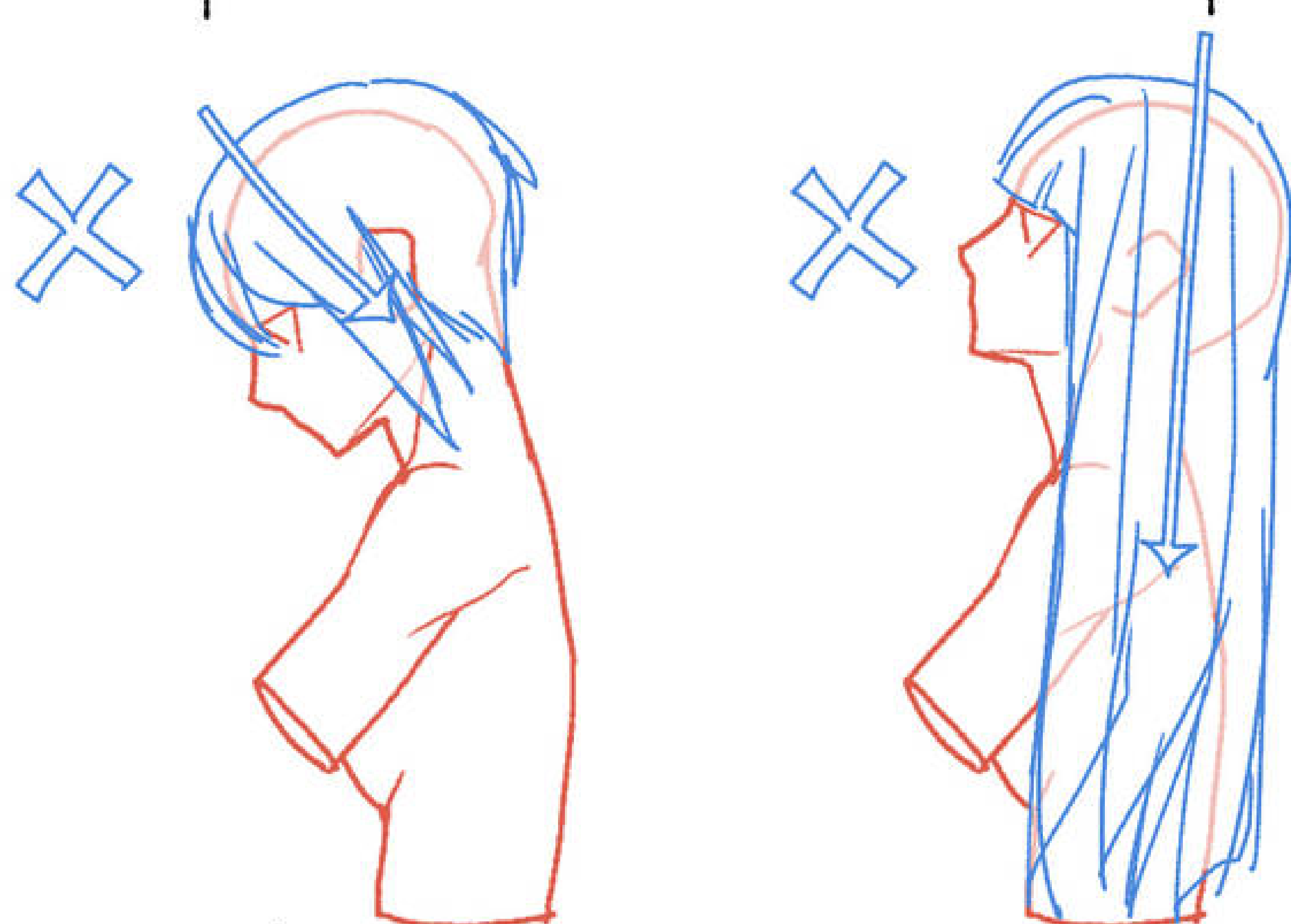
펼친 손의 경우 손의 길이를 먼저 큰 덩어리로 만들어
주고 손가락 라인을 추가해 디테일을 올려주면 됩니다



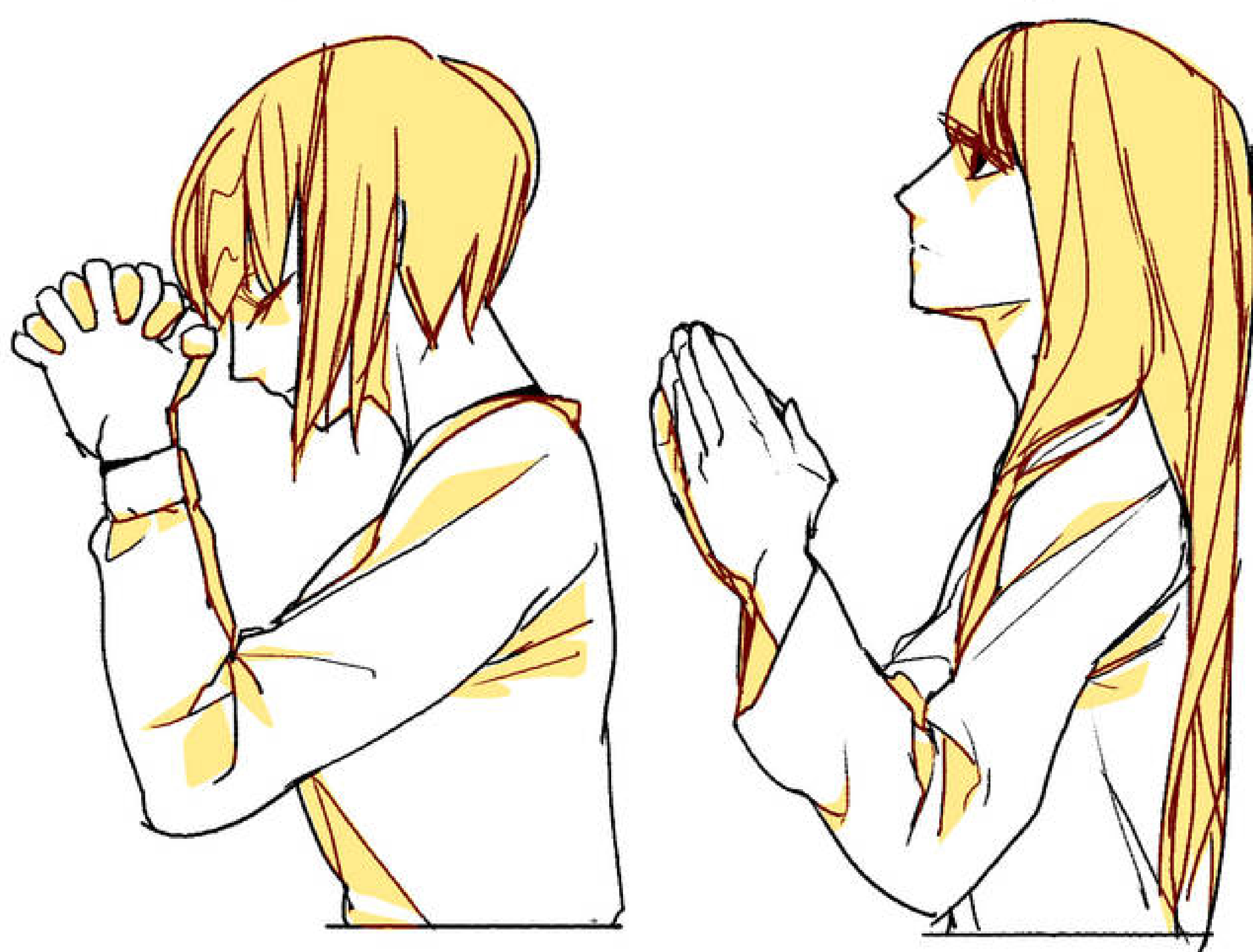
팔의 덩어리를 만들고 살짝 보이는 반대쪽 팔도 살짝 보여주도록 합니다



흘러내리는 머리카락의 운동성을 아래로 흐르거나
어깨로 인해 갈라지도록 자연스럽게 만들어 줍니다

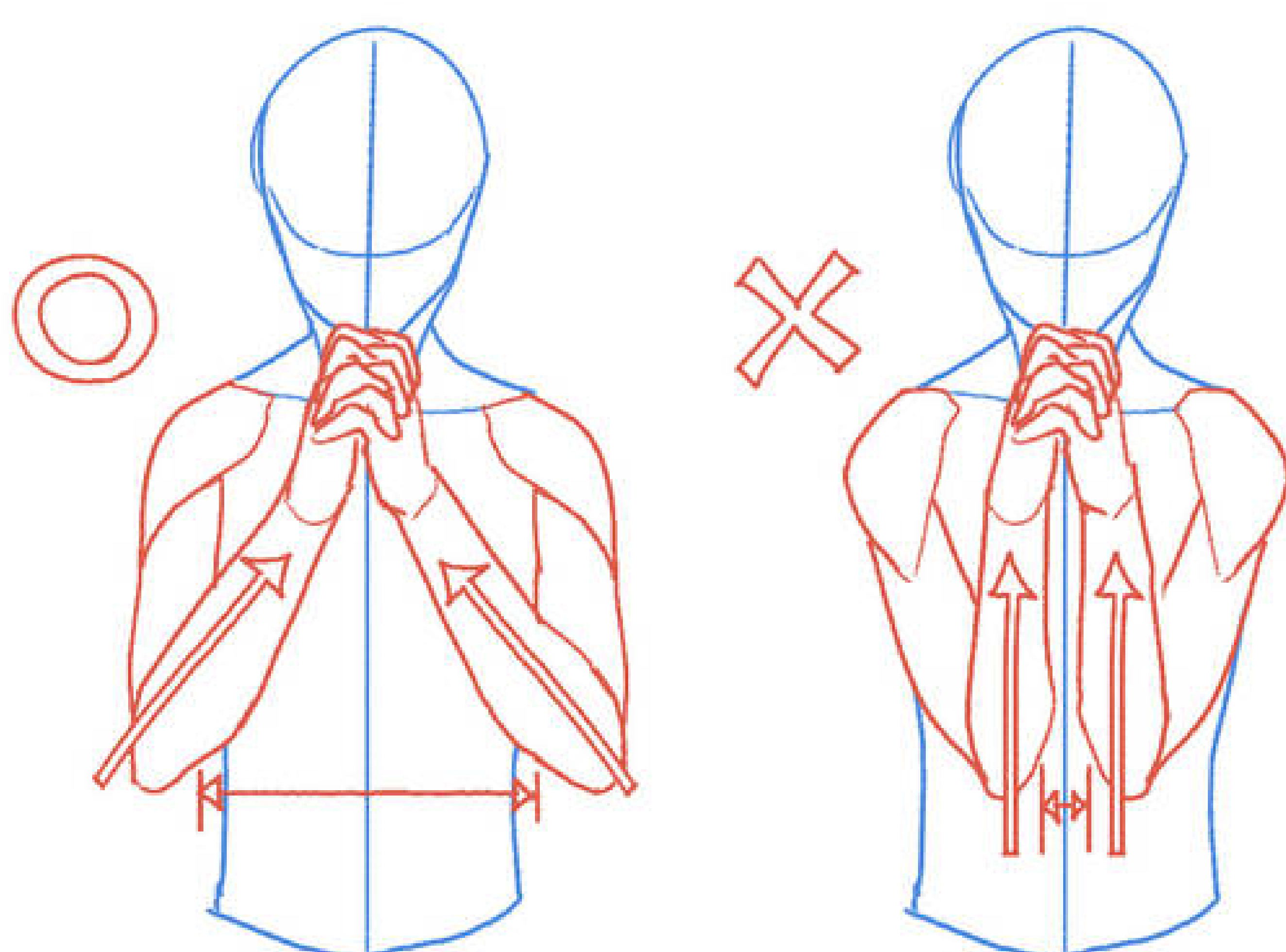


머리카락 흐름이 운동성 없이 유지되거나
어깨를 수직으로 덮으면 어색하게 보입니다



선을 정리하며 마무리합니다

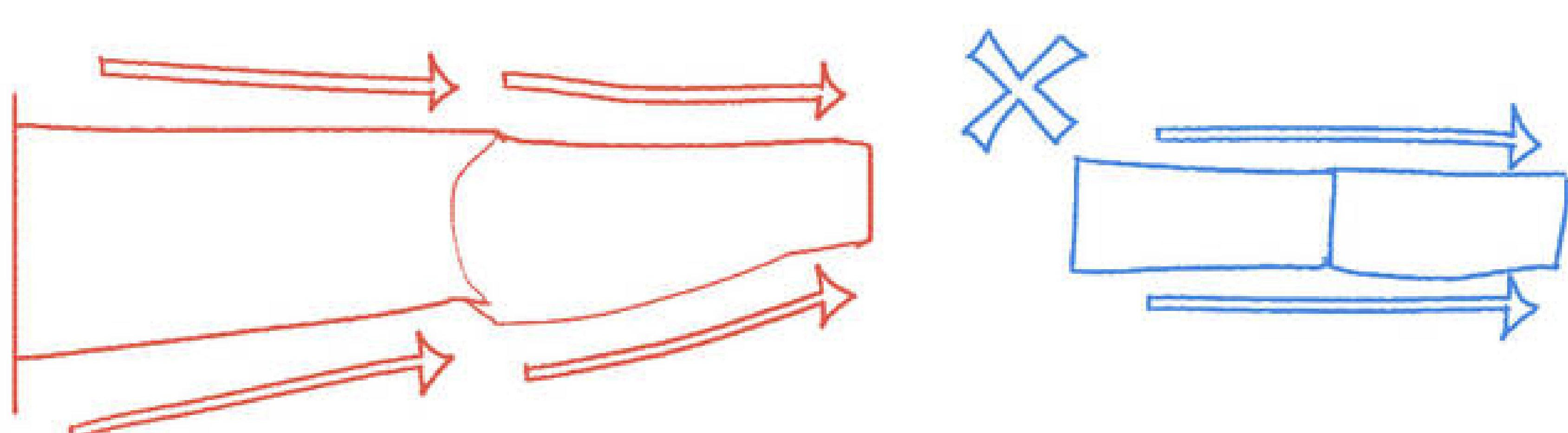
타코작가의 알아두면 좋다!!



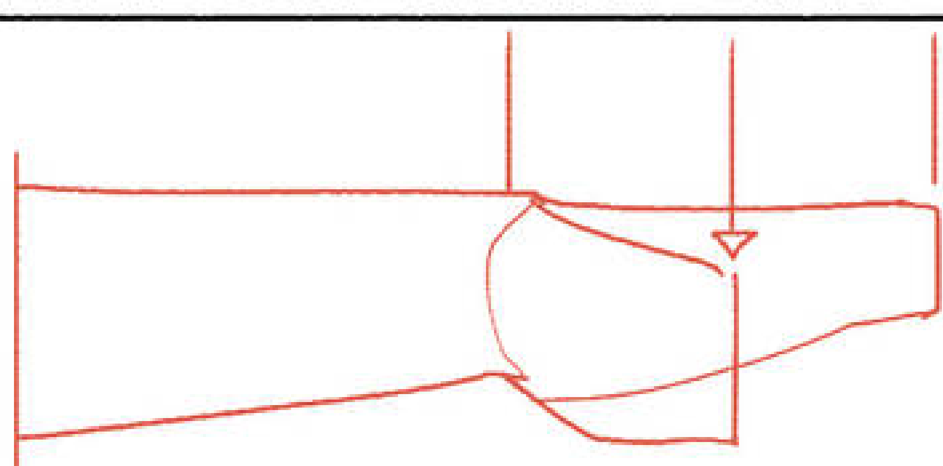


key point

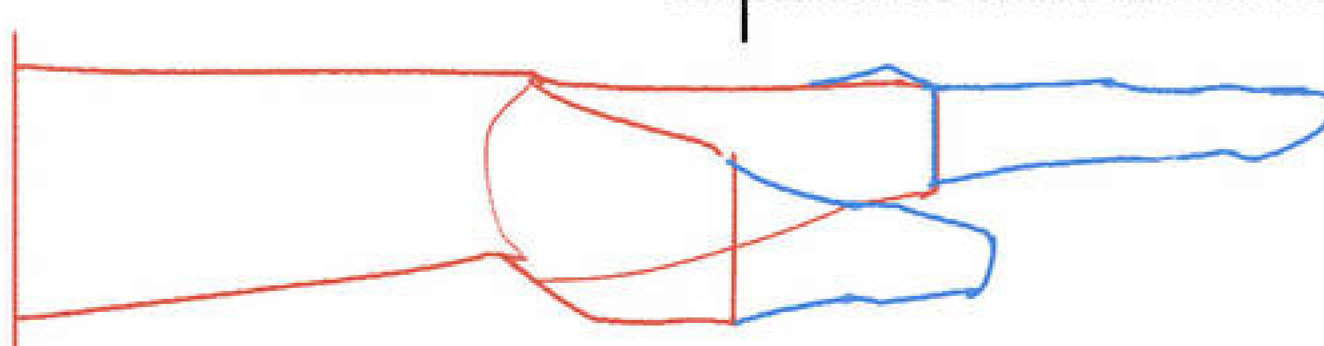
Q : 손의 옆면을 자연스럽게 그리고 싶어요



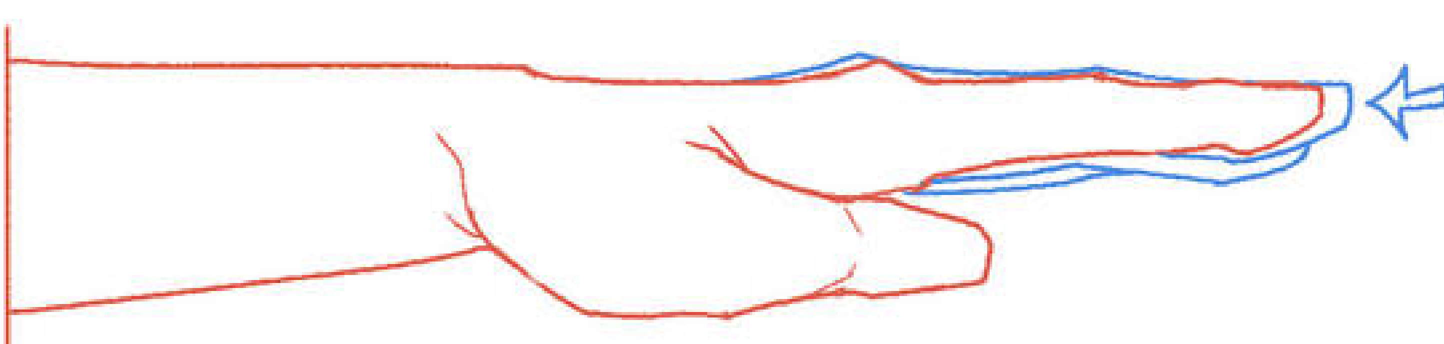
손등은 수평에 가깝고 손바닥은 서서히 위로 향하며 폭이 좁아지게 그려줍니다



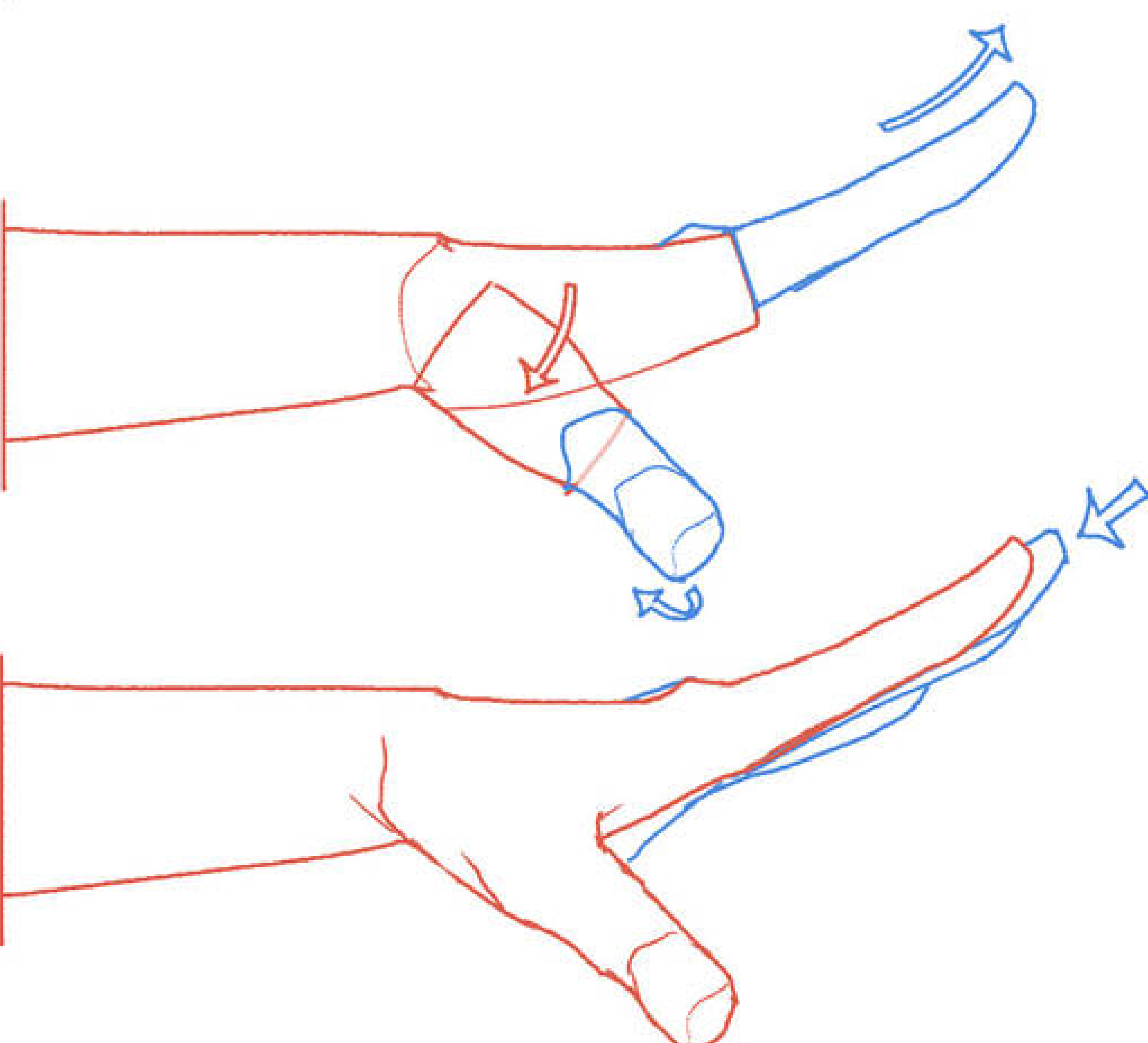
엄지손가락의 시작점을 찾아 만들어 줍니다



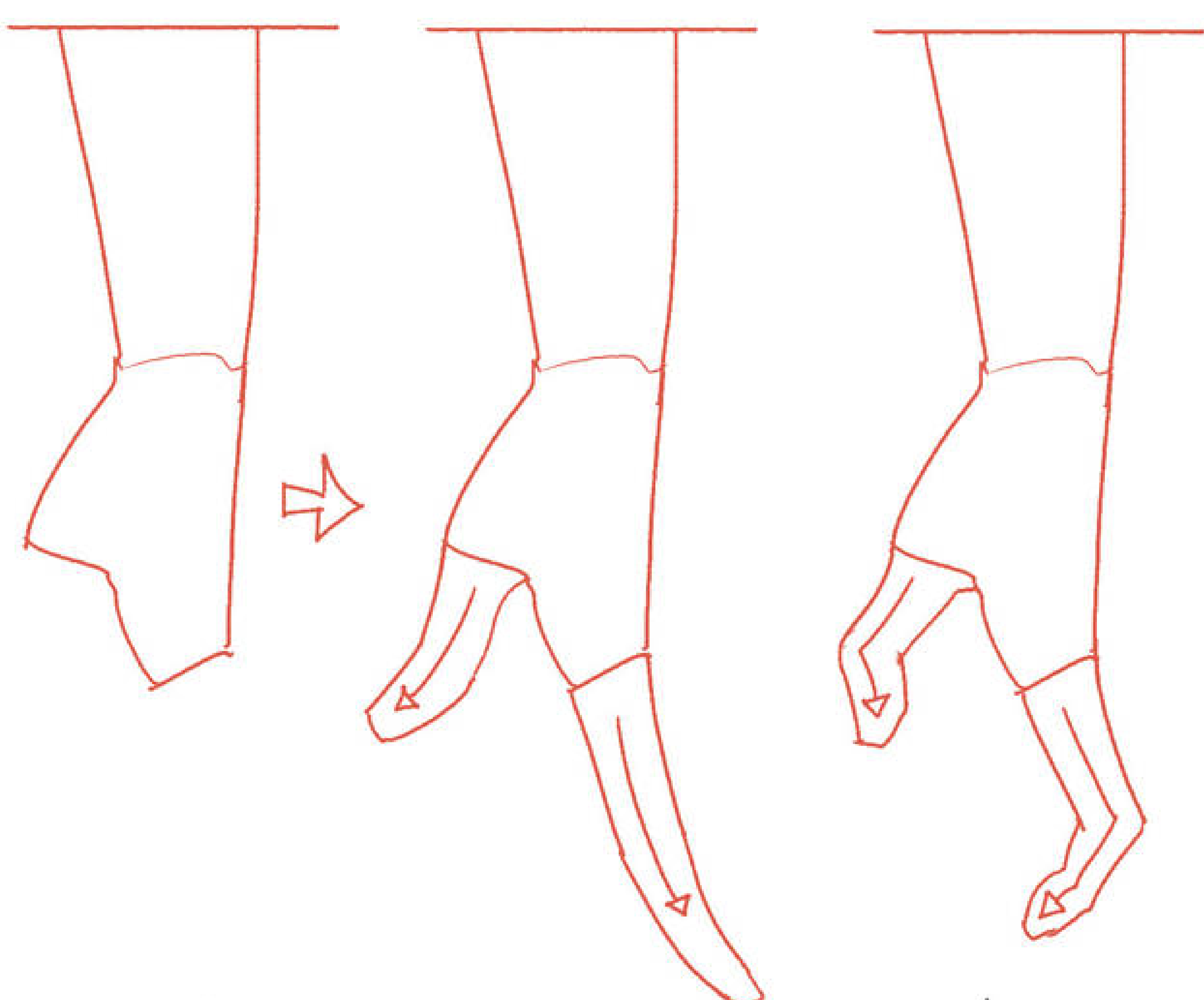
엄지와 검지를 그립니다



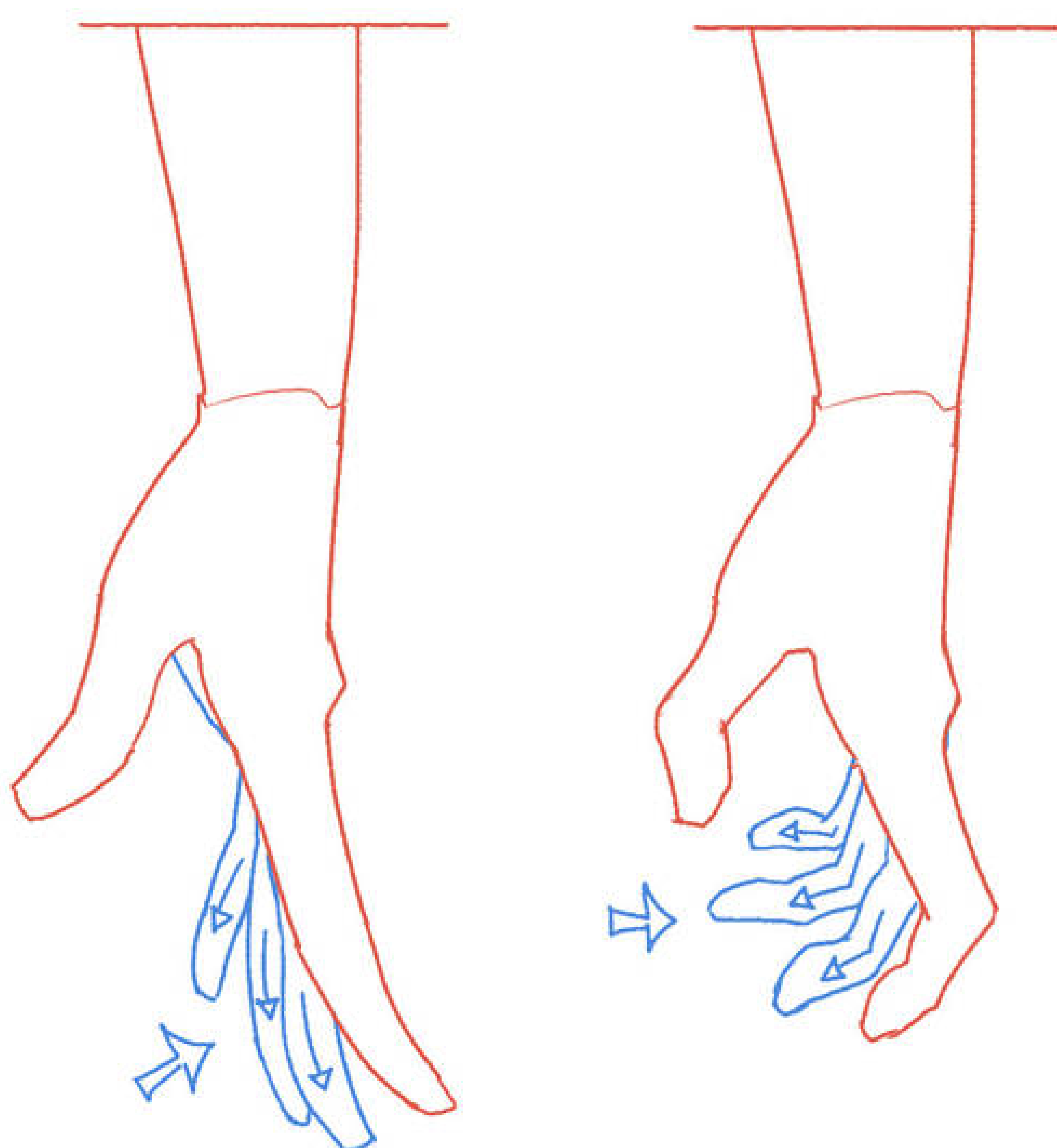
옆에서 볼 때 중지가 가장 튀어나온 손가락 길이이며 나머지 세 손가락을 그려줍니다



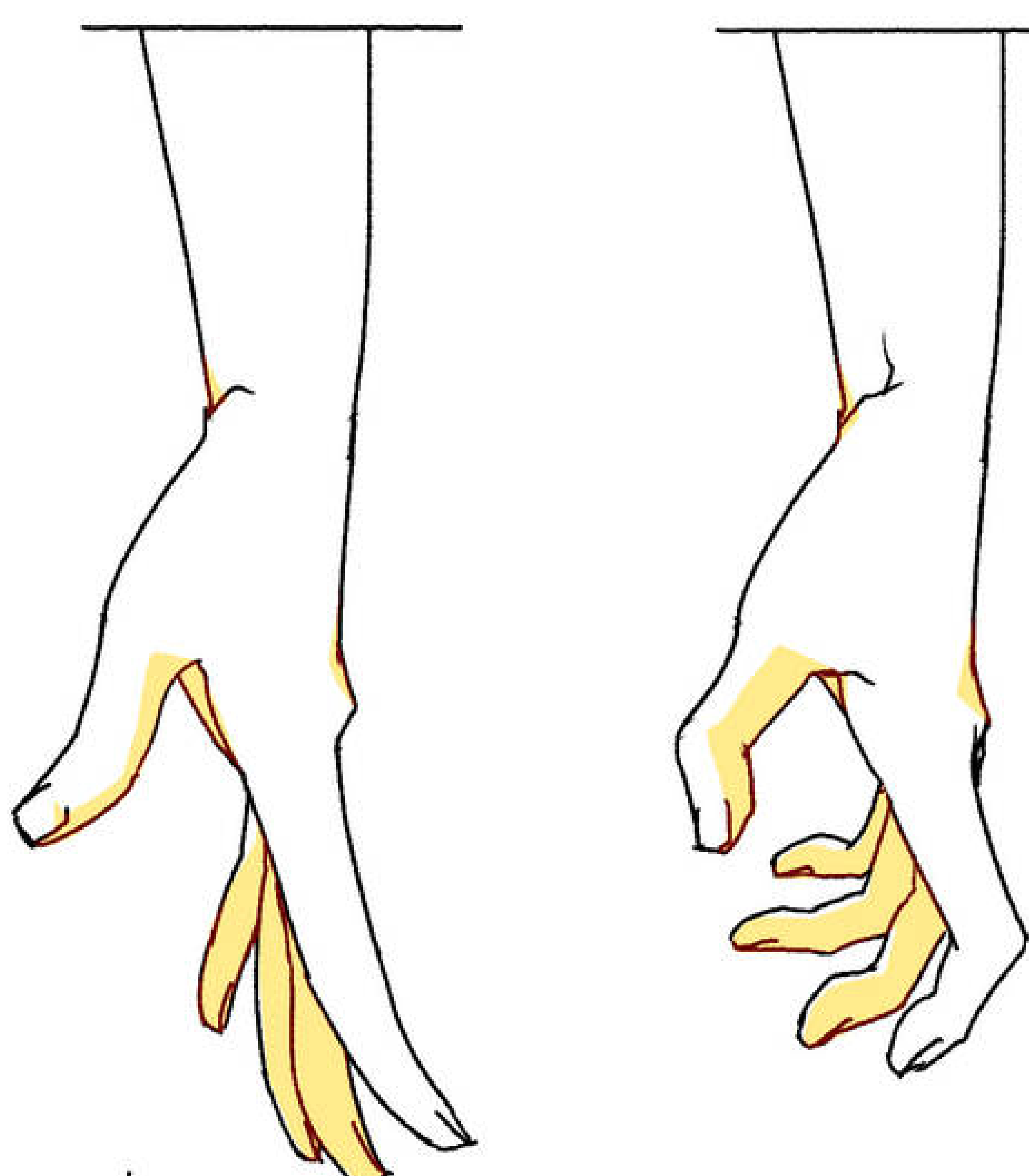
손가락을 벌려 그릴 경우 모든 손가락 끝부분은 위로 향하게 되고
위와 같은 방법으로 엄지와 검지 그리고 세 손가락 순으로 그리면 됩니다



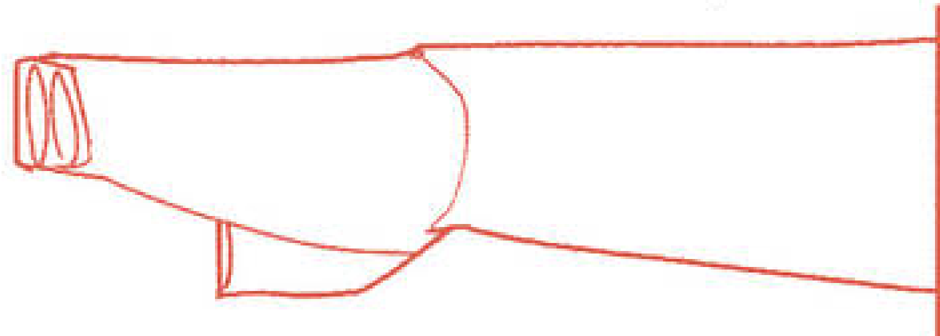
응용해서 엄지와 검지에 운동성을 만들어 봅니다



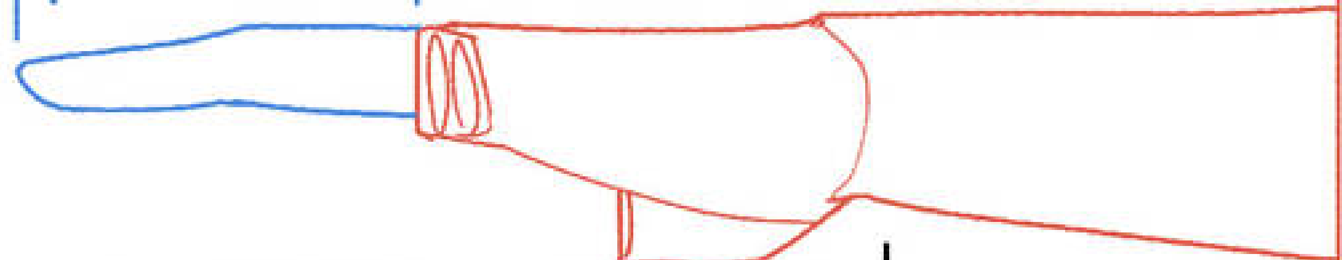
검지의 운동성에 맞춰 세 손가락의 흐름을 잡아주면 쉽습니다



손의 디테일을 살려주고 선을 정리하며 마무리합니다

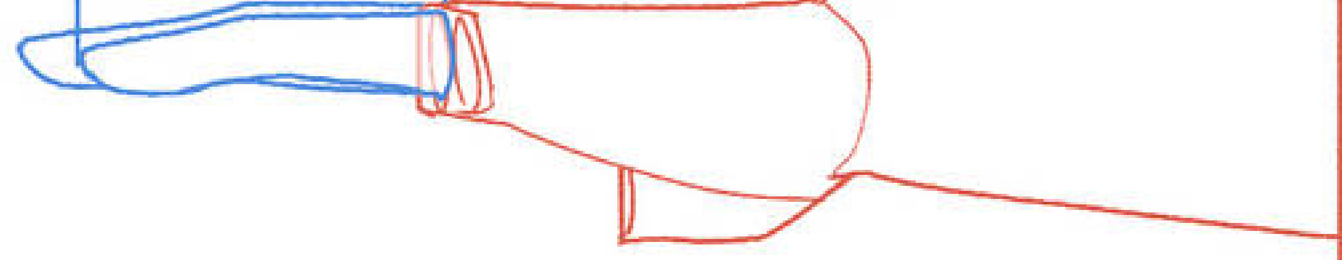




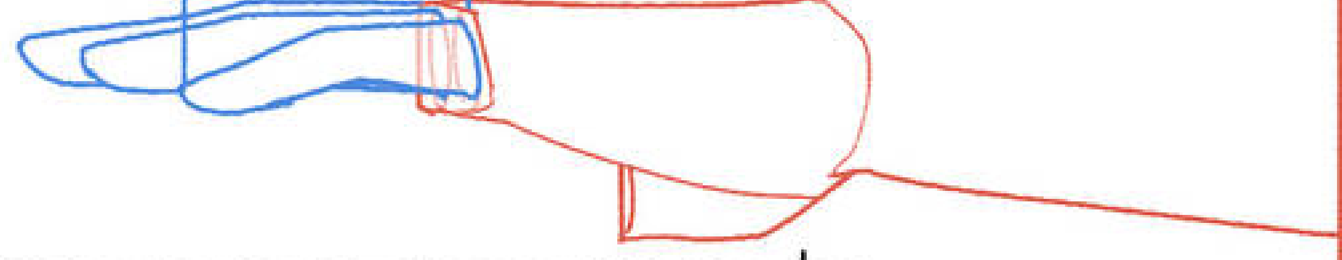


반대편에서 본 옆면일 때 중지를 먼저 그려 길이를 확인합니다

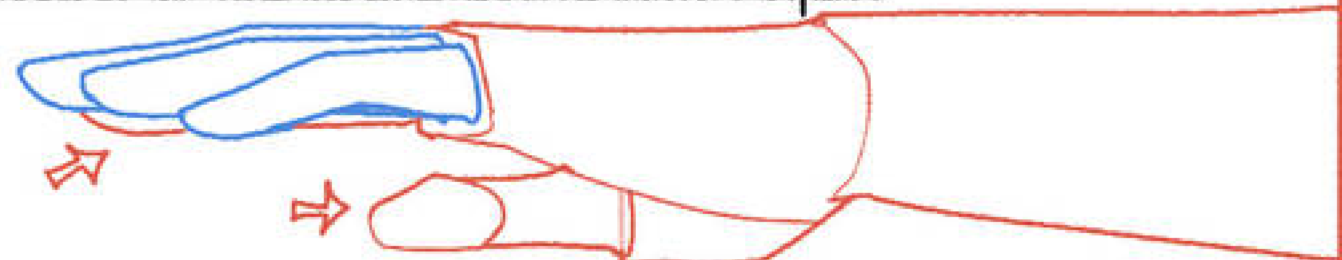








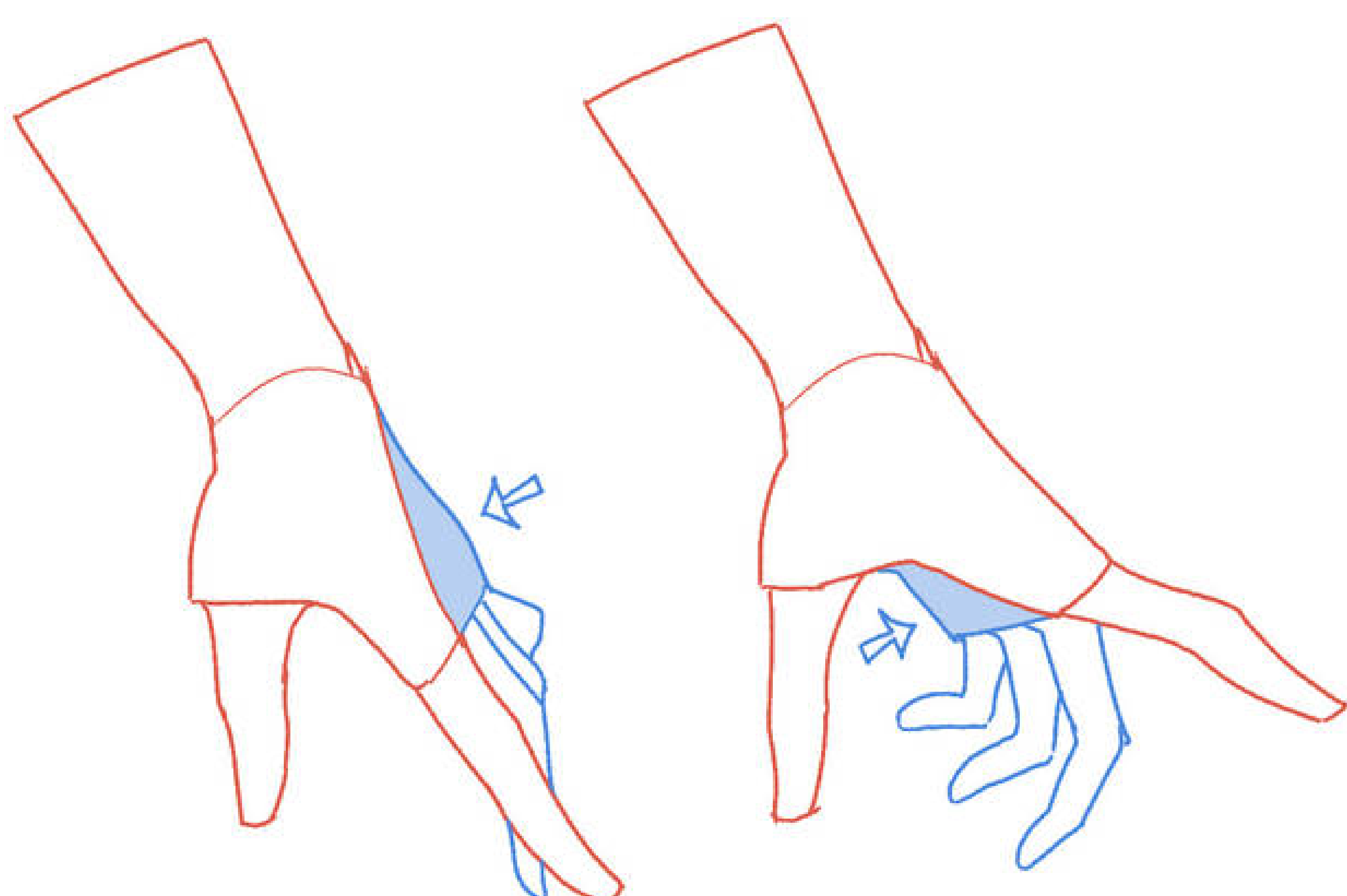
중지, 약지, 새끼손가락 순으로 그려줍니다 전체 길이에
익숙하다면 새끼손가락부터 그려도 상관없습니다





엄지와 살짝 보이는 검지를 그려 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



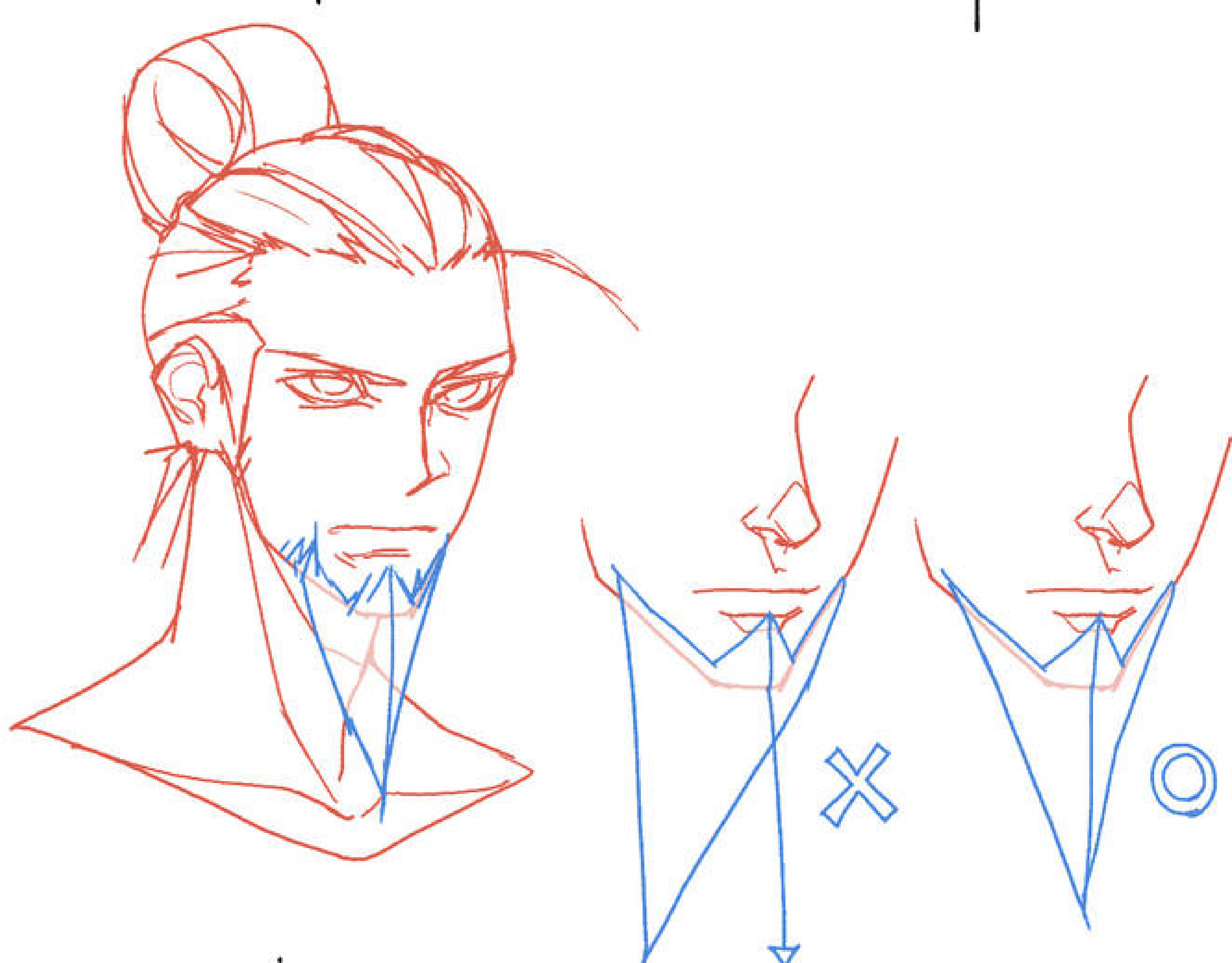


key point

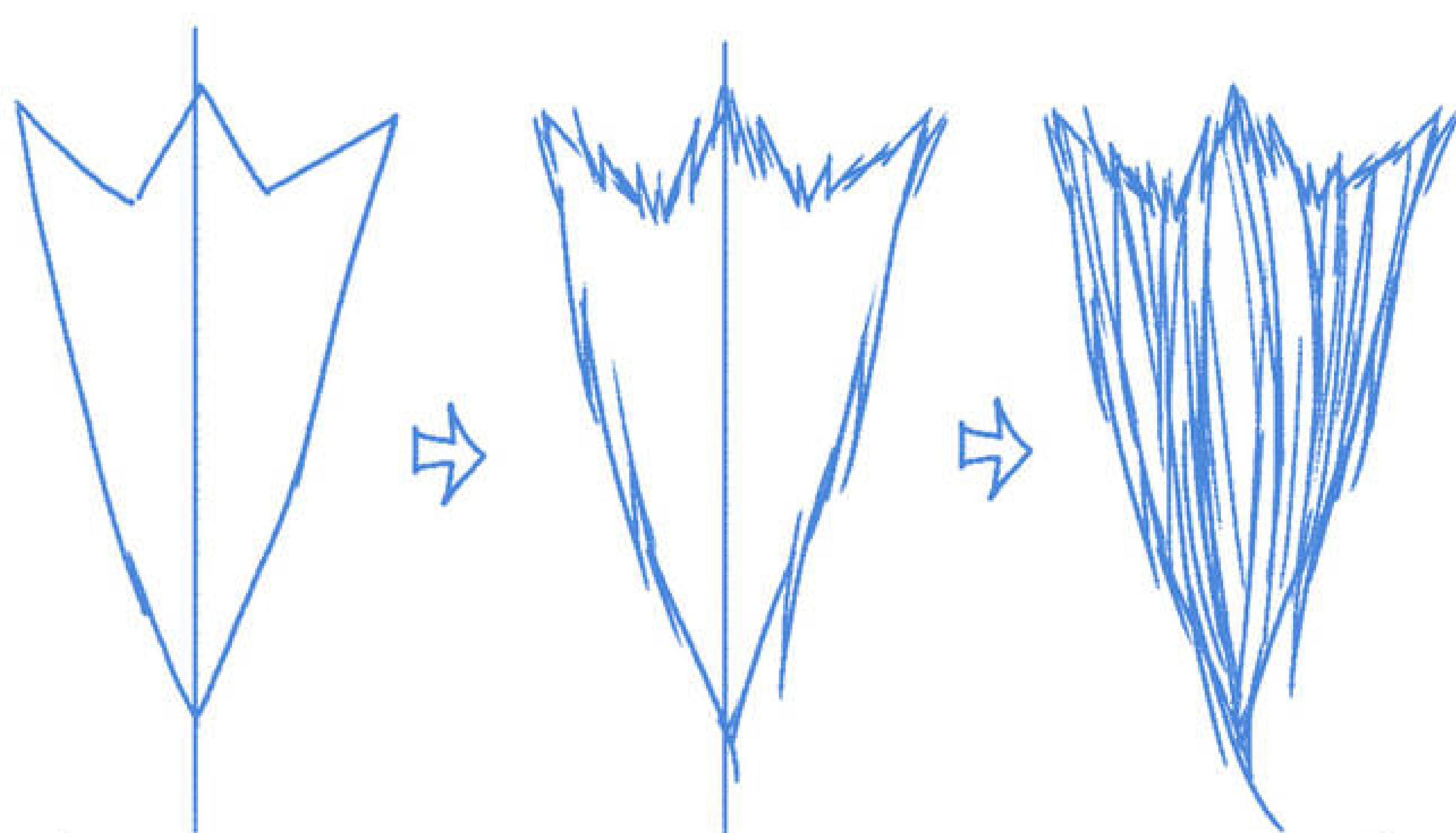
▌Q : 관우처럼 긴 수염을 그려보고 싶어요



먼저 수염에 어울리는 얼굴을 그려줍니다



아래로 향할수록 서서히 좁아지며 끝을 뾰족하게 만들어 주고
얼굴 각도를 고려해 중심선을 맞춰 그려야 입체적으로 보입니다

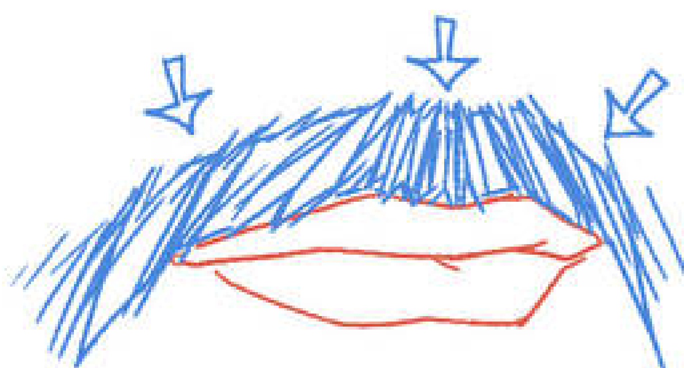


큰 덩어리부터 실루엣의 디테일을 잡아주고 수염의 흐름을 만들어 줍니다







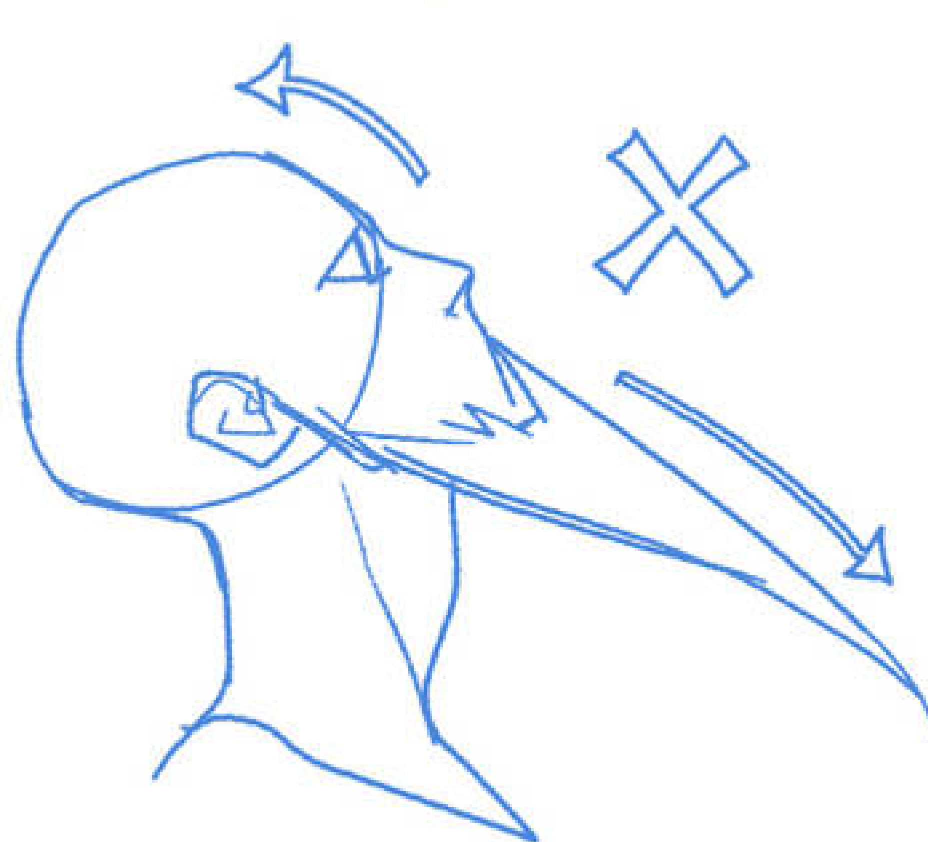


위와 같은 방식으로 덩어리 위치를
먼저 잡고 디테일을 올려나갑니다



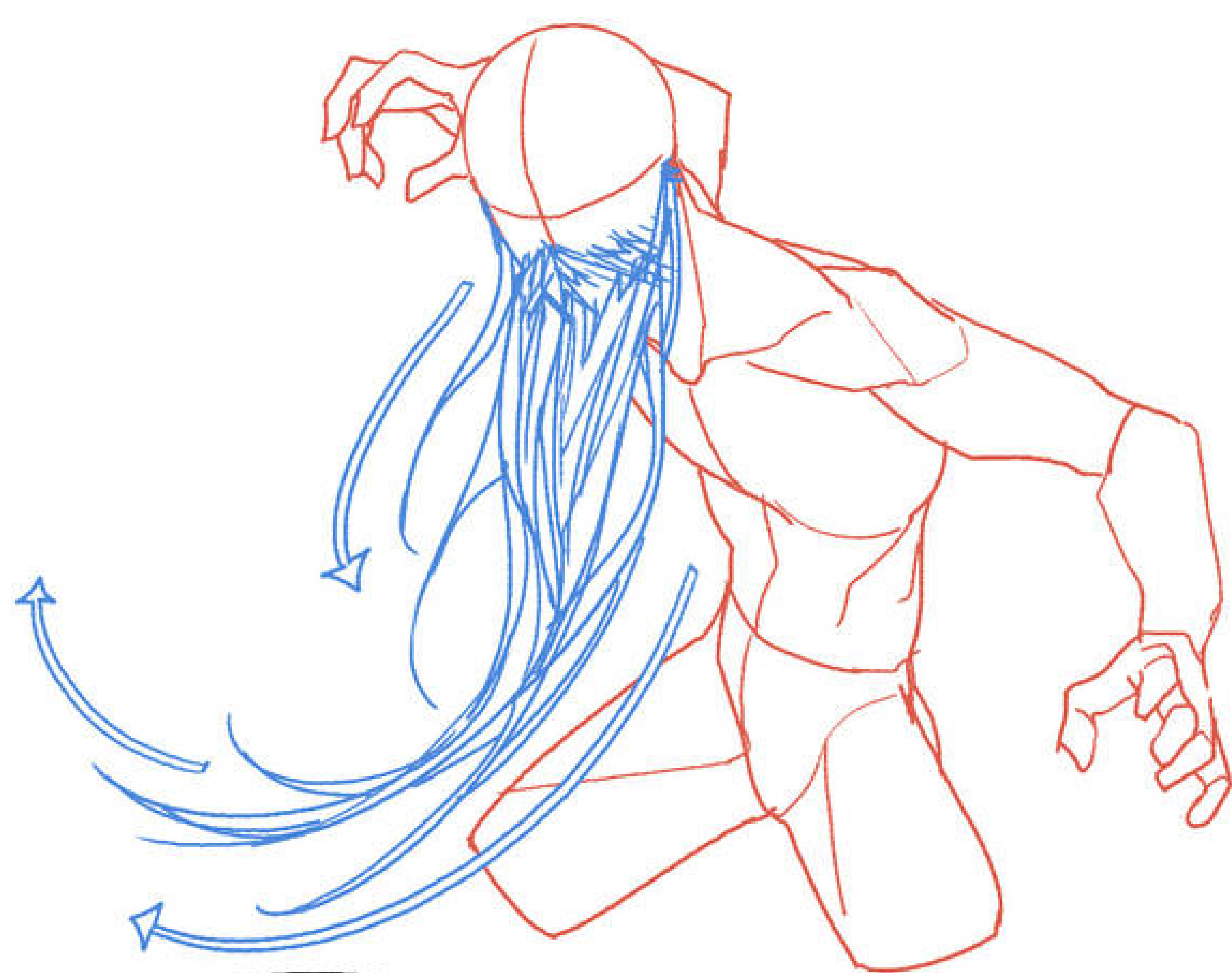
선을 정리하며 마무리합니다





수염이 길기 때문에 뻗치는 형태가 아닌 중력으로
인해 아래로 자연스럽게 흐르도록 만들어 줍니다

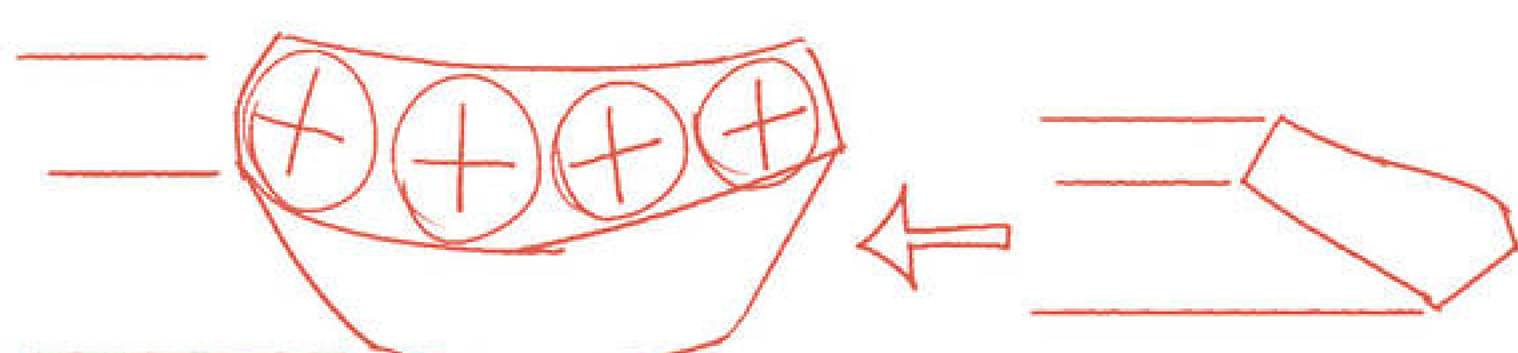
타코작가의 알아두면 좋다!!



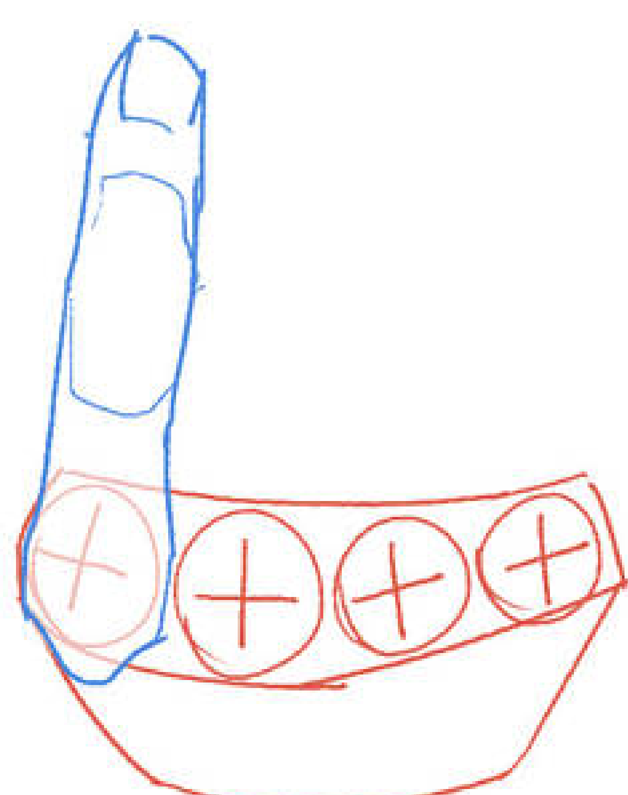


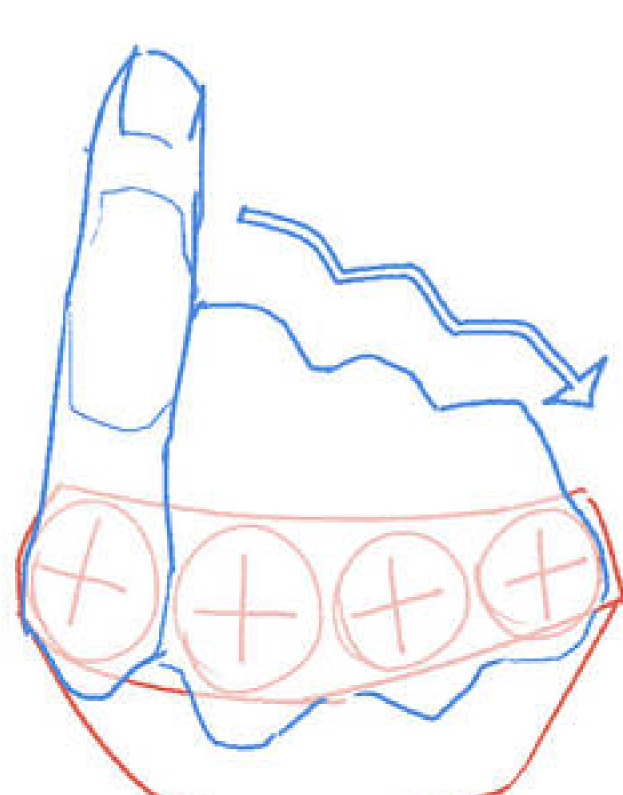
key point

▌Q : 손가락 하트를 그려주세요

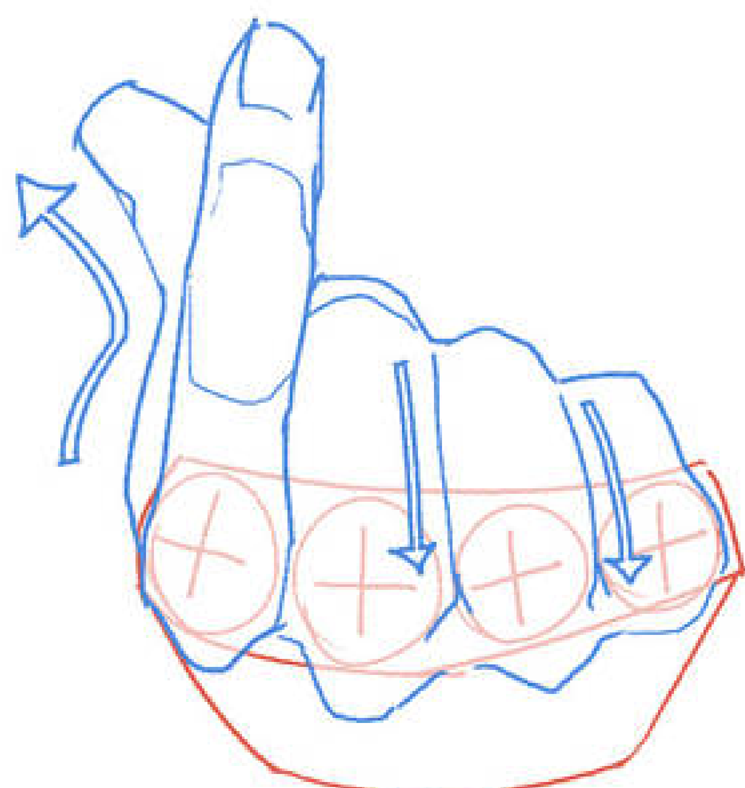


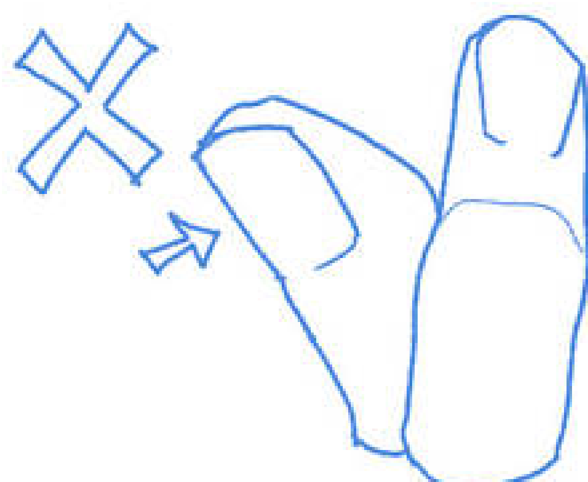
손이 비스듬히 눕혀지면서 손등이 아래로 향하게 합니다





검지는 살짝 구부려진 상태에서 손톱이 보이며
나머지 세 손가락은 계단처럼 꺾으며 내려줍니다

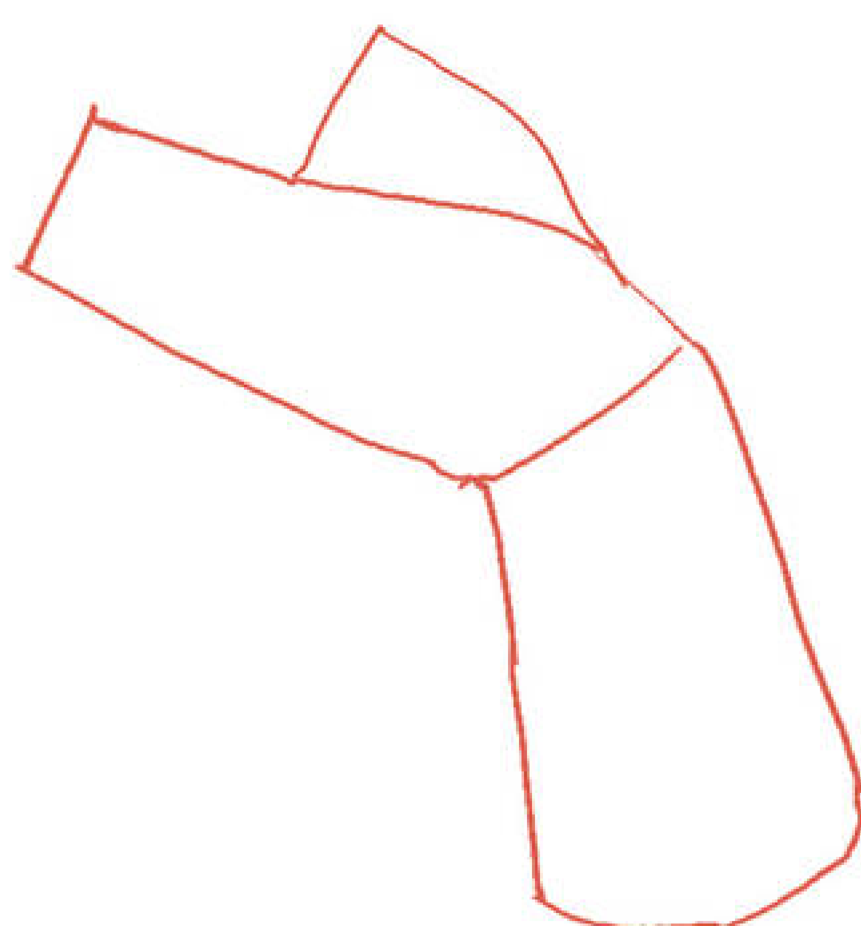




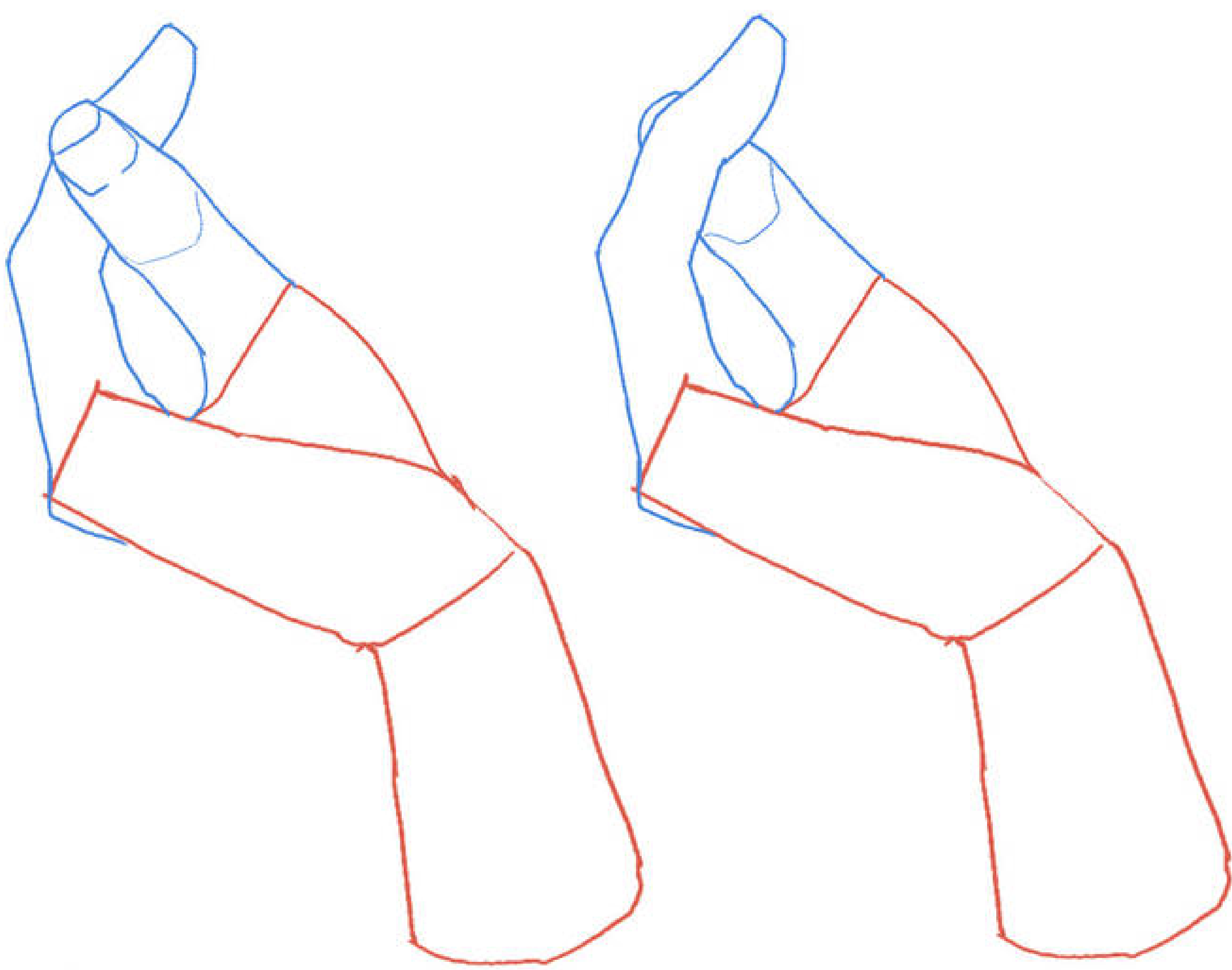
엄지를 검지 높이보다 낮게 하고 붙여줍니다 이때
정면에서 보이는 엄지의 손톱은 가려지게 됩니다



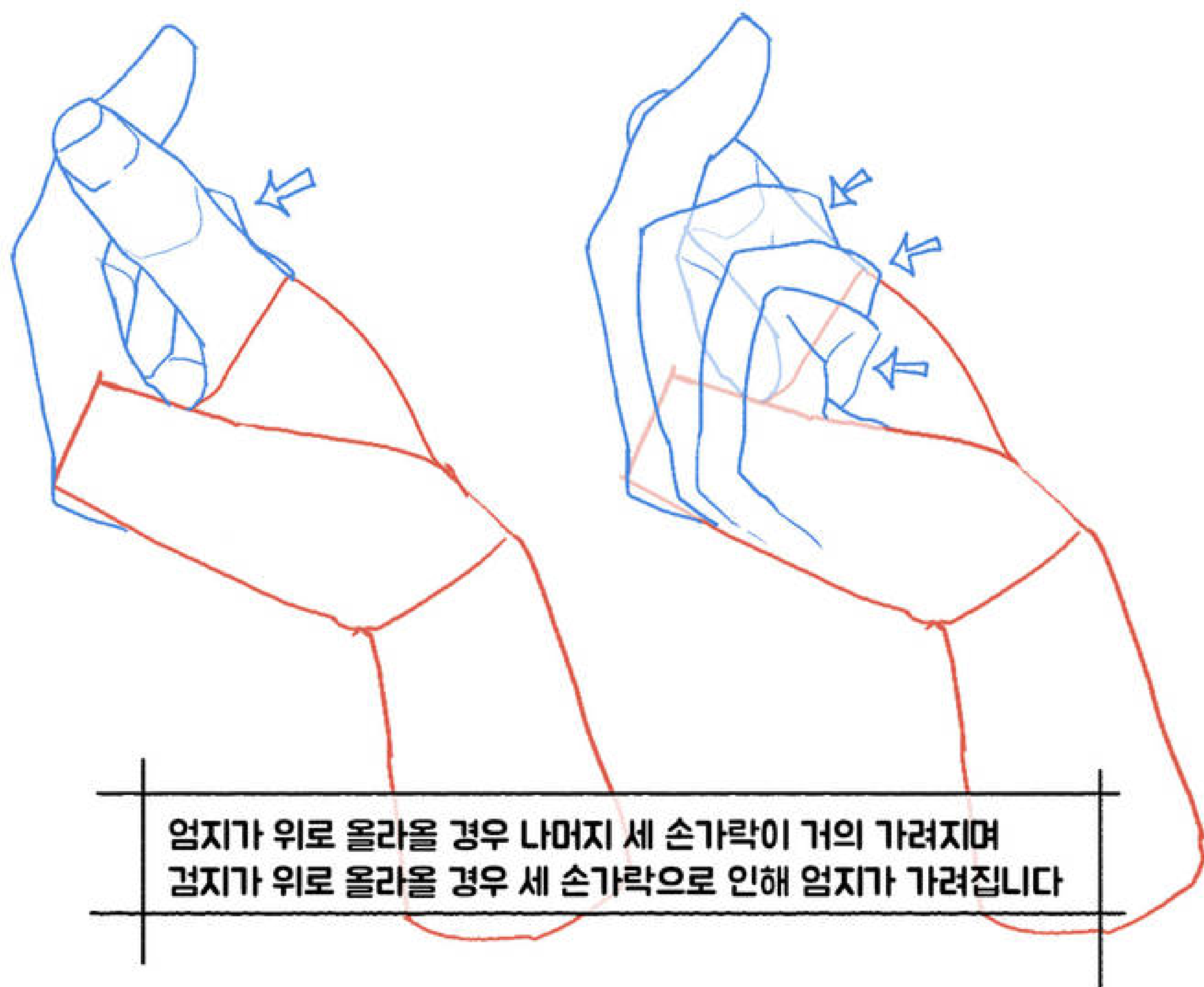
선을 정리하며 마무리합니다

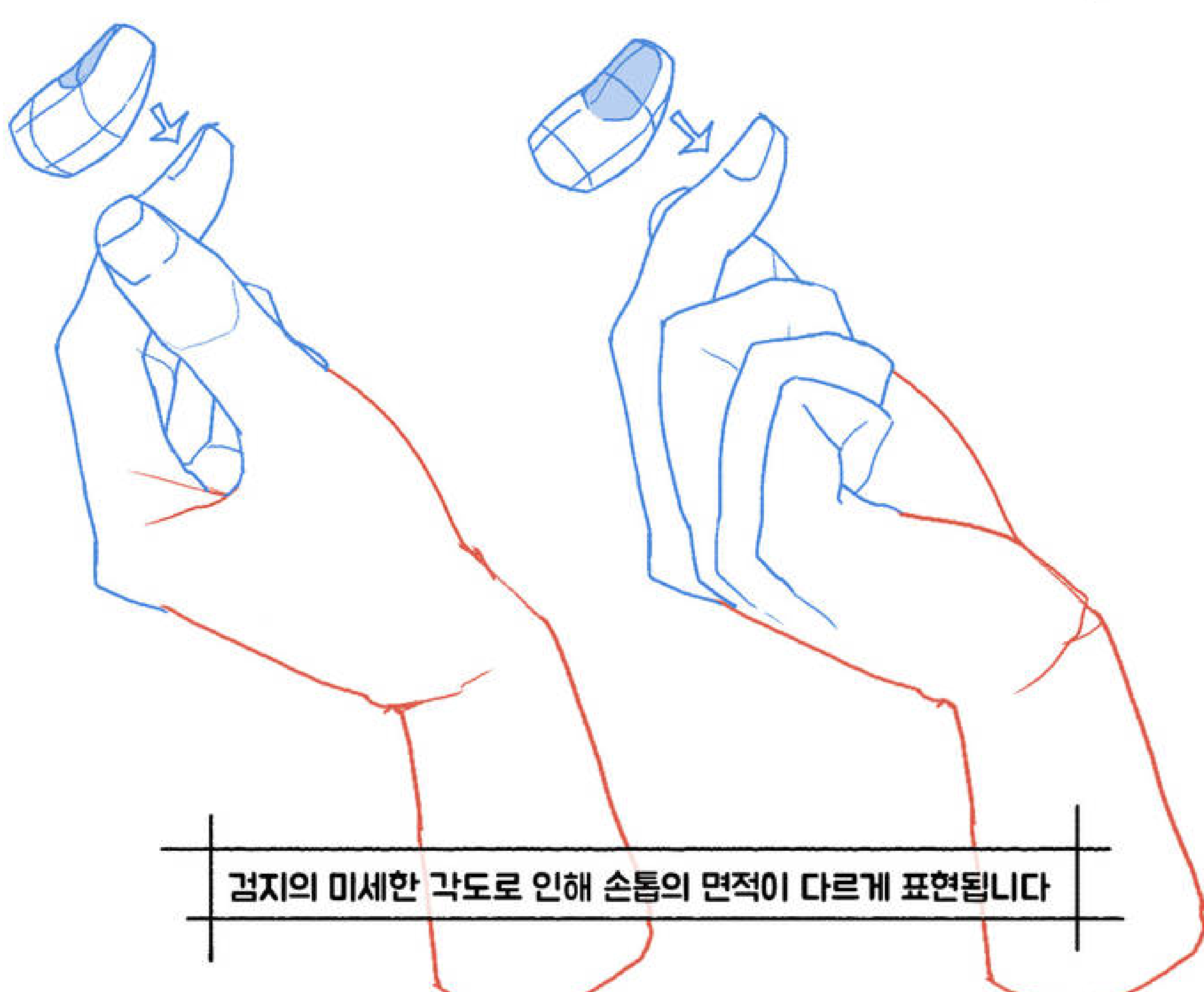


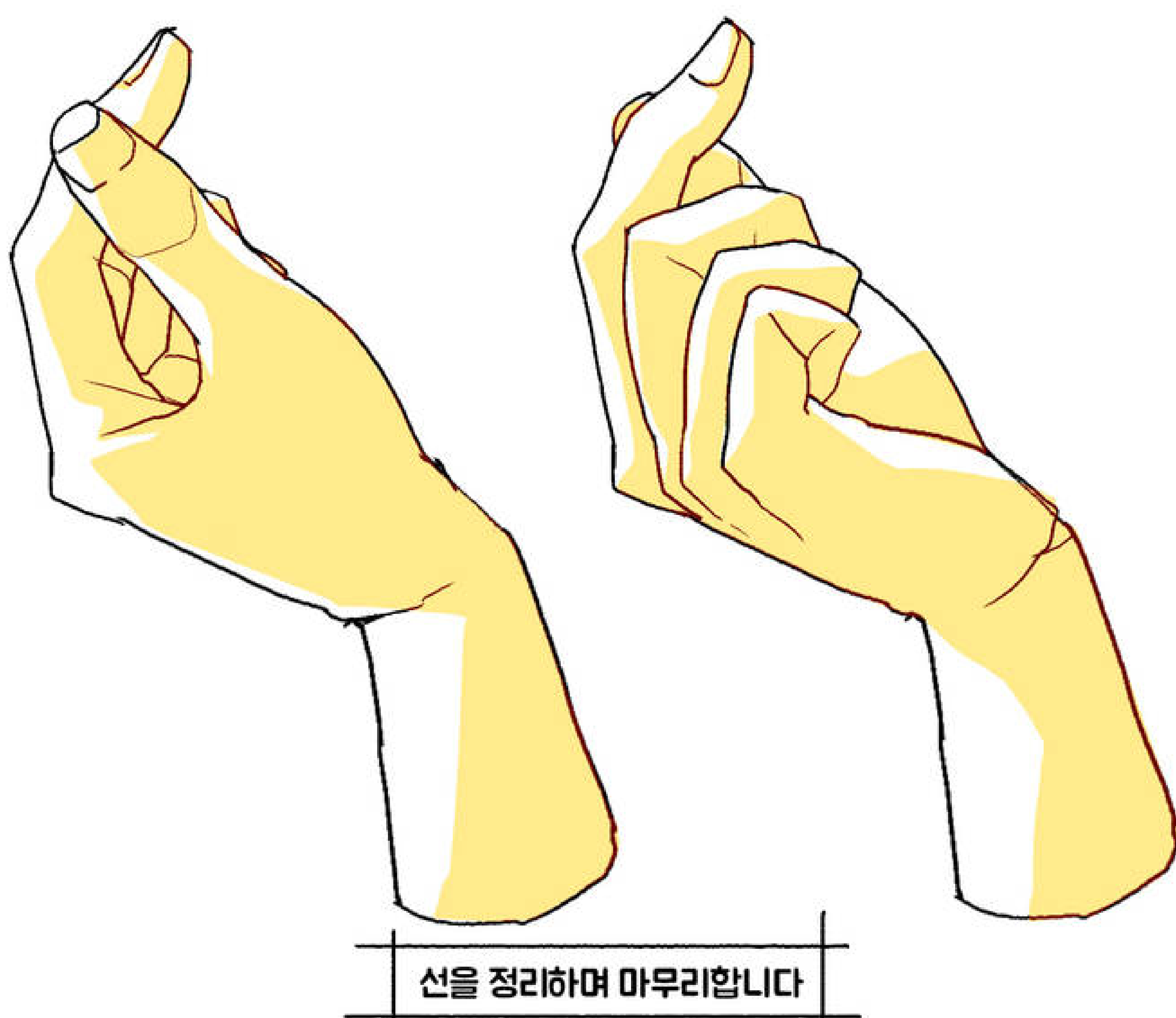
손의 옆면을 그려 응용해봅니다



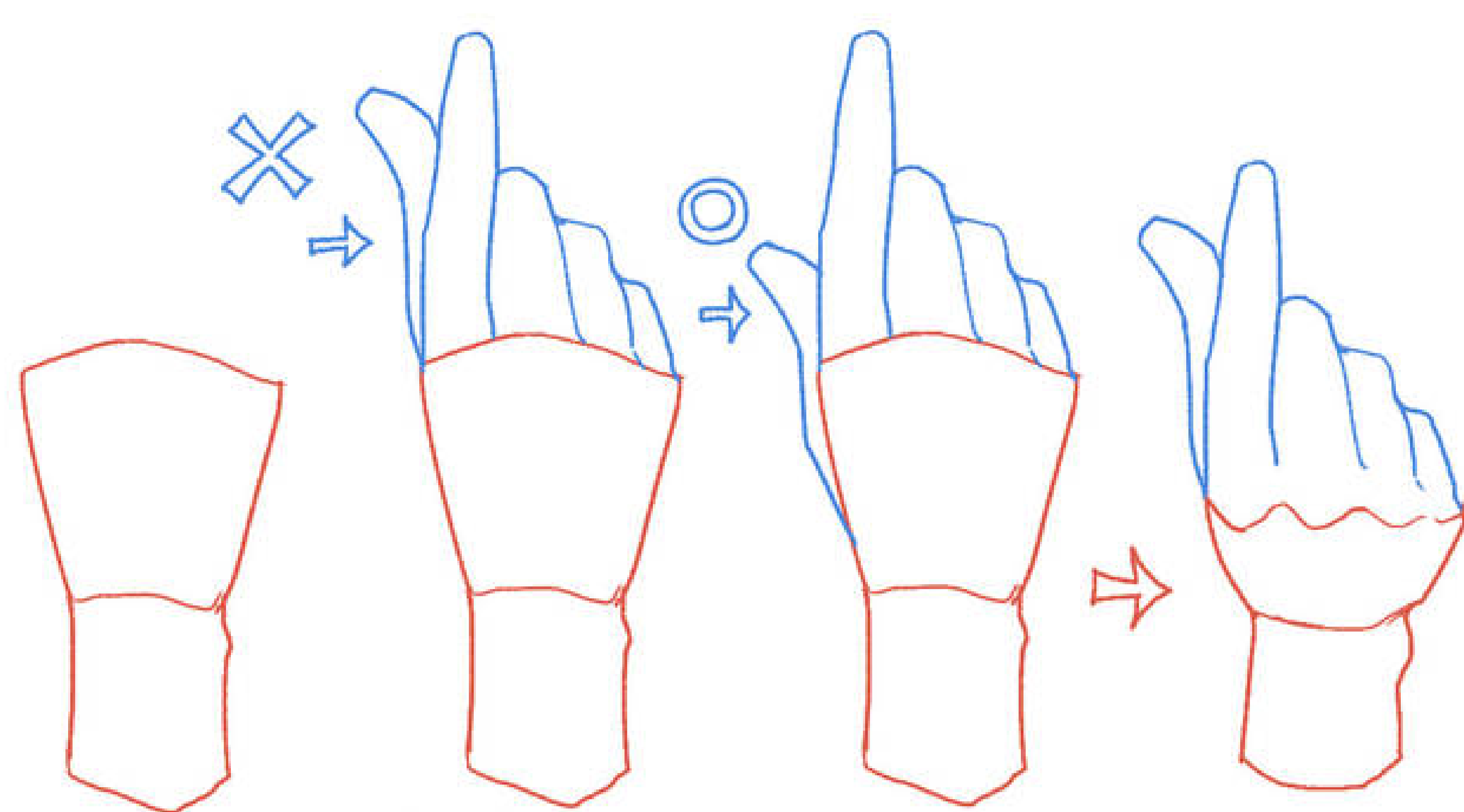
엄지나 검지의 위치에 따라 손의 옆면을 두 가지 형태로 나눠 그릴 수 있습니다







타코작가의 알아두면 좋다!!



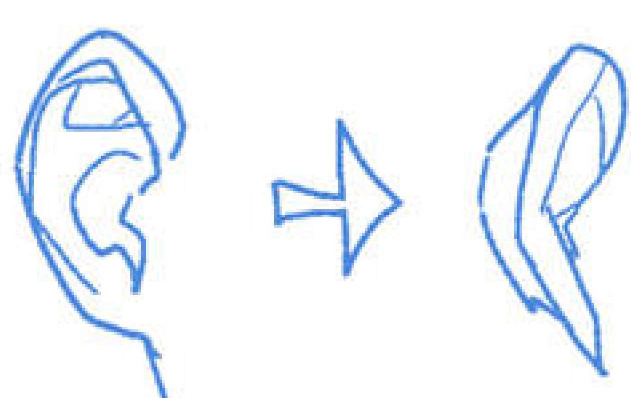
실수로 손등이 길게 표현되면 엄지의 위치가
낮아져야 하는데 하트 손가락 표현과는 맞지
않기 때문에 손등의 길이도 맞춰 그려야 합니다



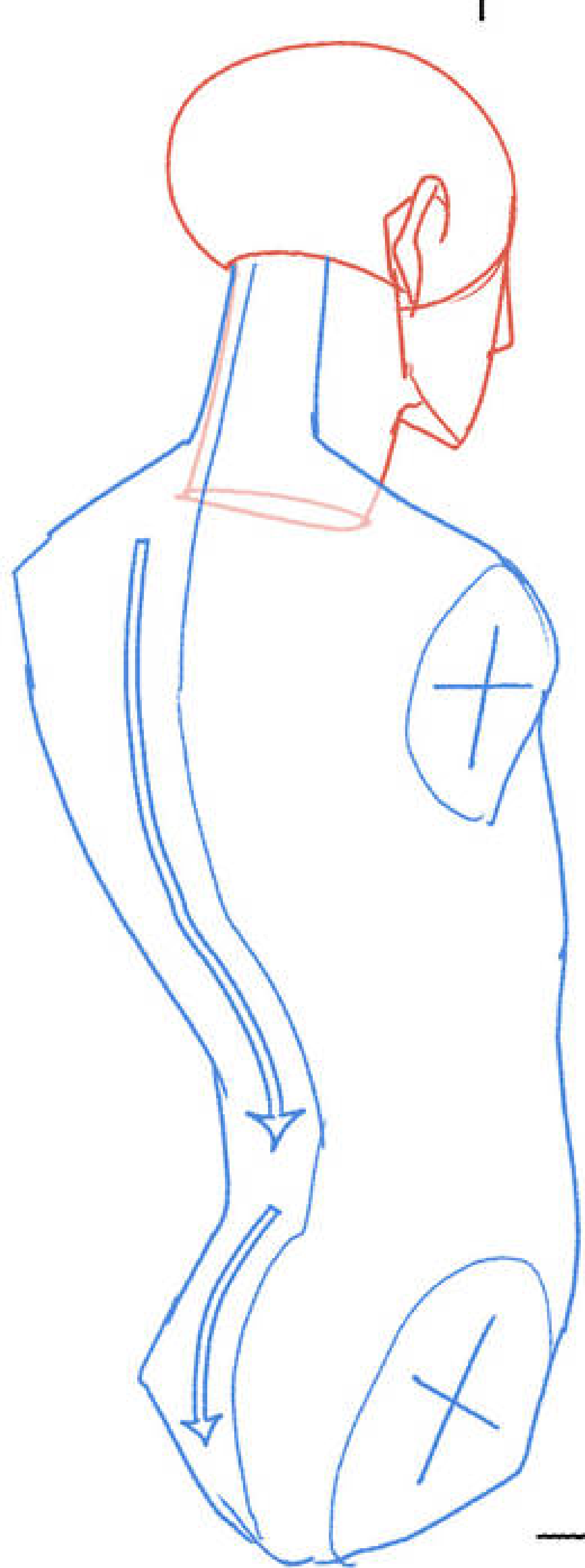
key point

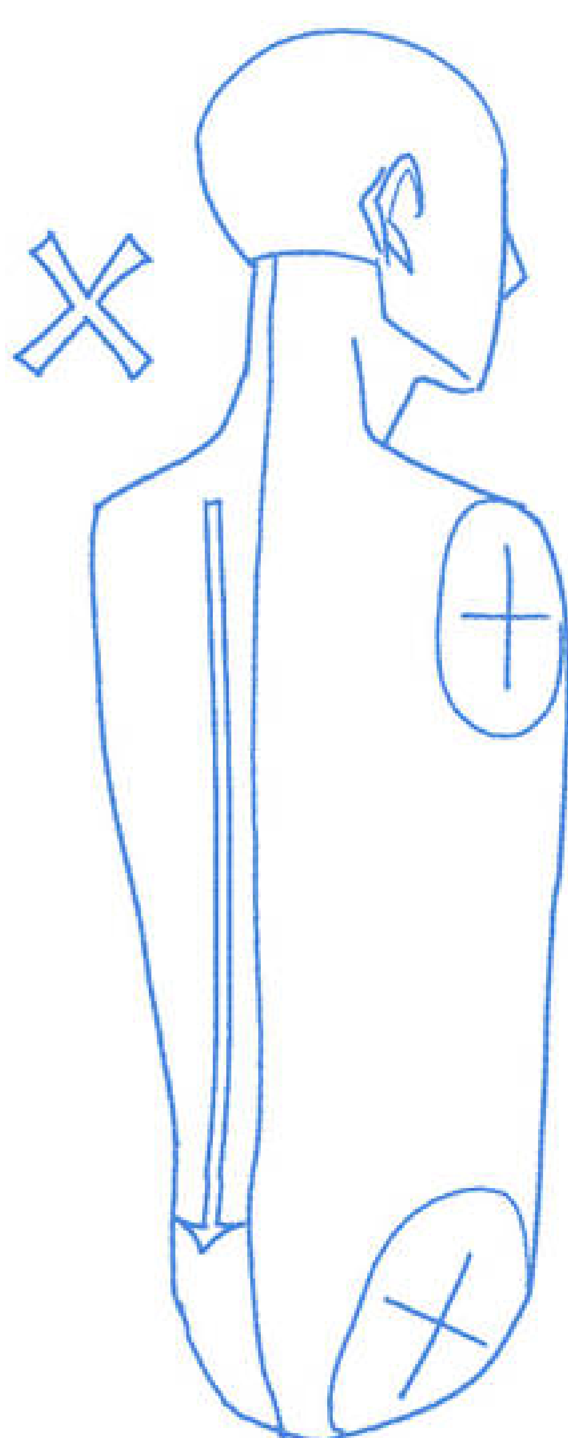
Q : 뒤에서 본 반 측면은 어떻게 그리나요



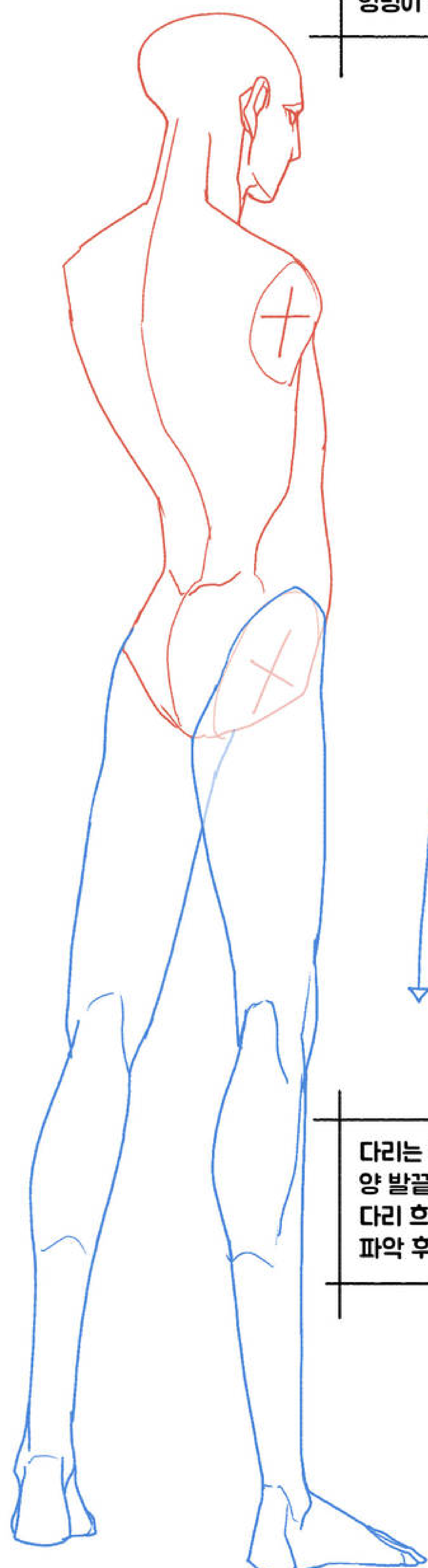


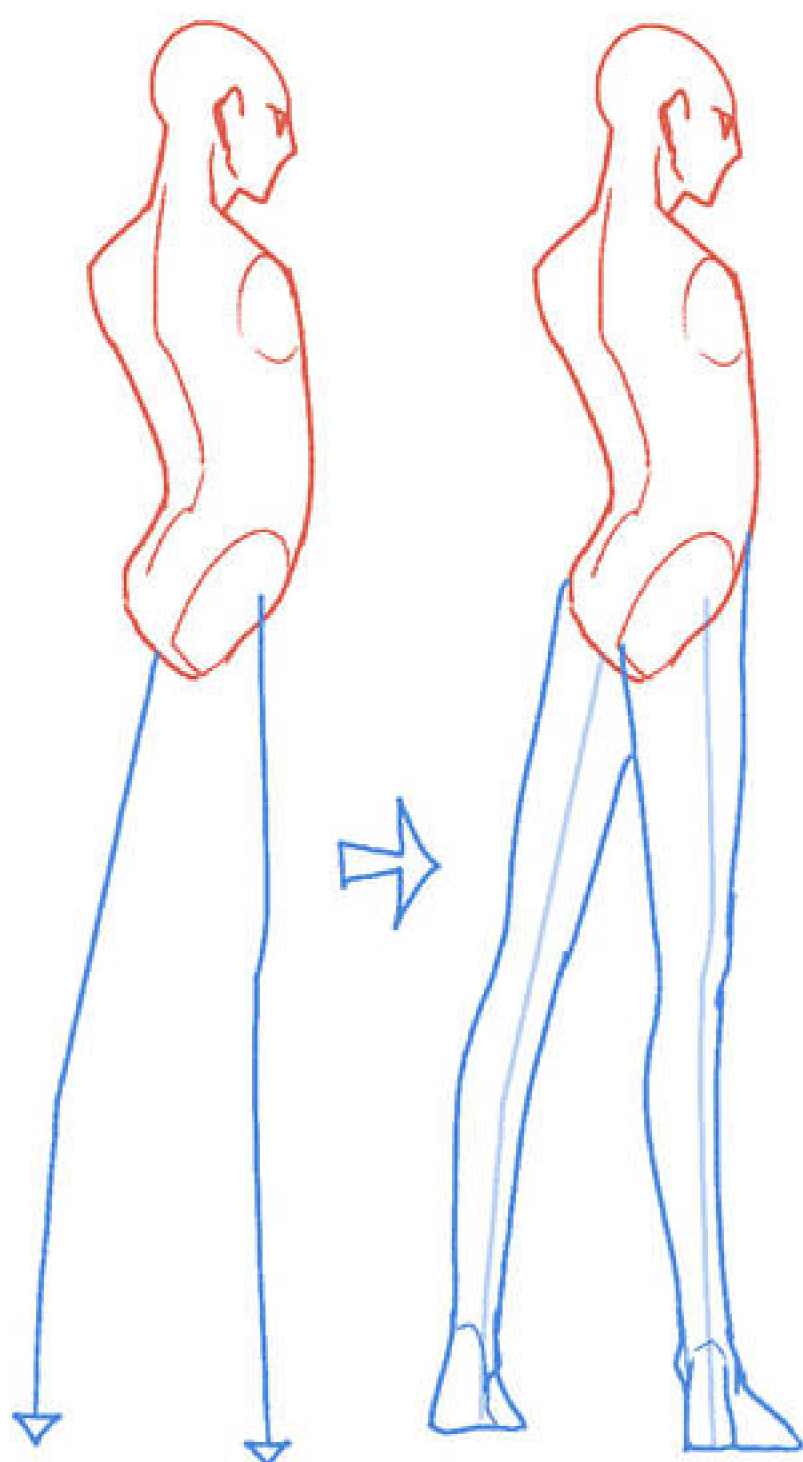
뒤에서 본 반 측면의 경우 코의 끝이 살짝 보이고
귀의 경우 옆모습 형태로 그리지 않도록 유의합니다



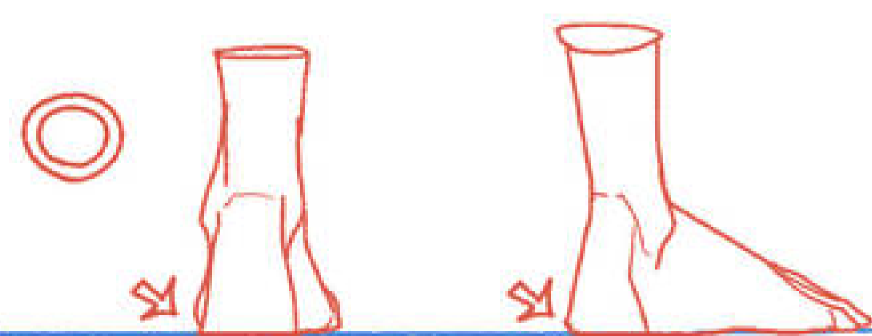


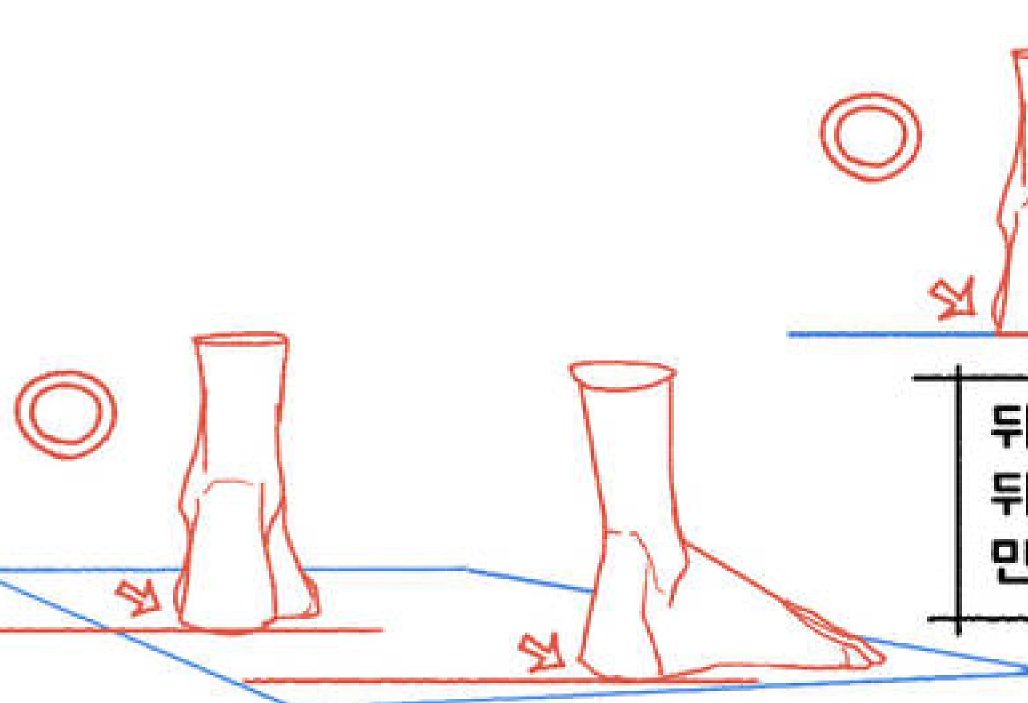
상체의 경우 수직이 아닌 허리가 들어가고
엉덩이가 나오는 흐름을 만들어 주면 좋습니다





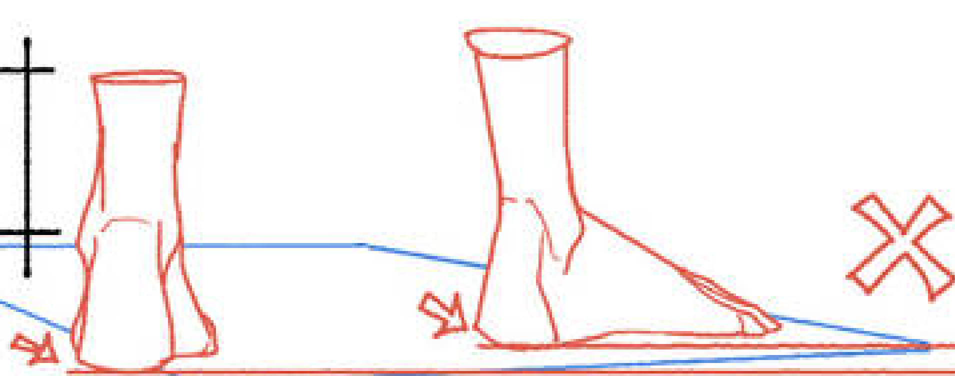
다리는 살짝 벌어진 형태가 자연스럽기 때문에
양 발끝 사이에 공간을 만들어줍니다 이때 양쪽
다리 흐름에 차이가 있으며 길이와 흐름을
파악 후 다리 부피감을 만드는 게 수월합니다





뒤꿈치의 위치가 같거나 안쪽 발의
뒤꿈치가 올라가면 지면에 투시가
만들어지면서 안정적으로 보이게 됩니다

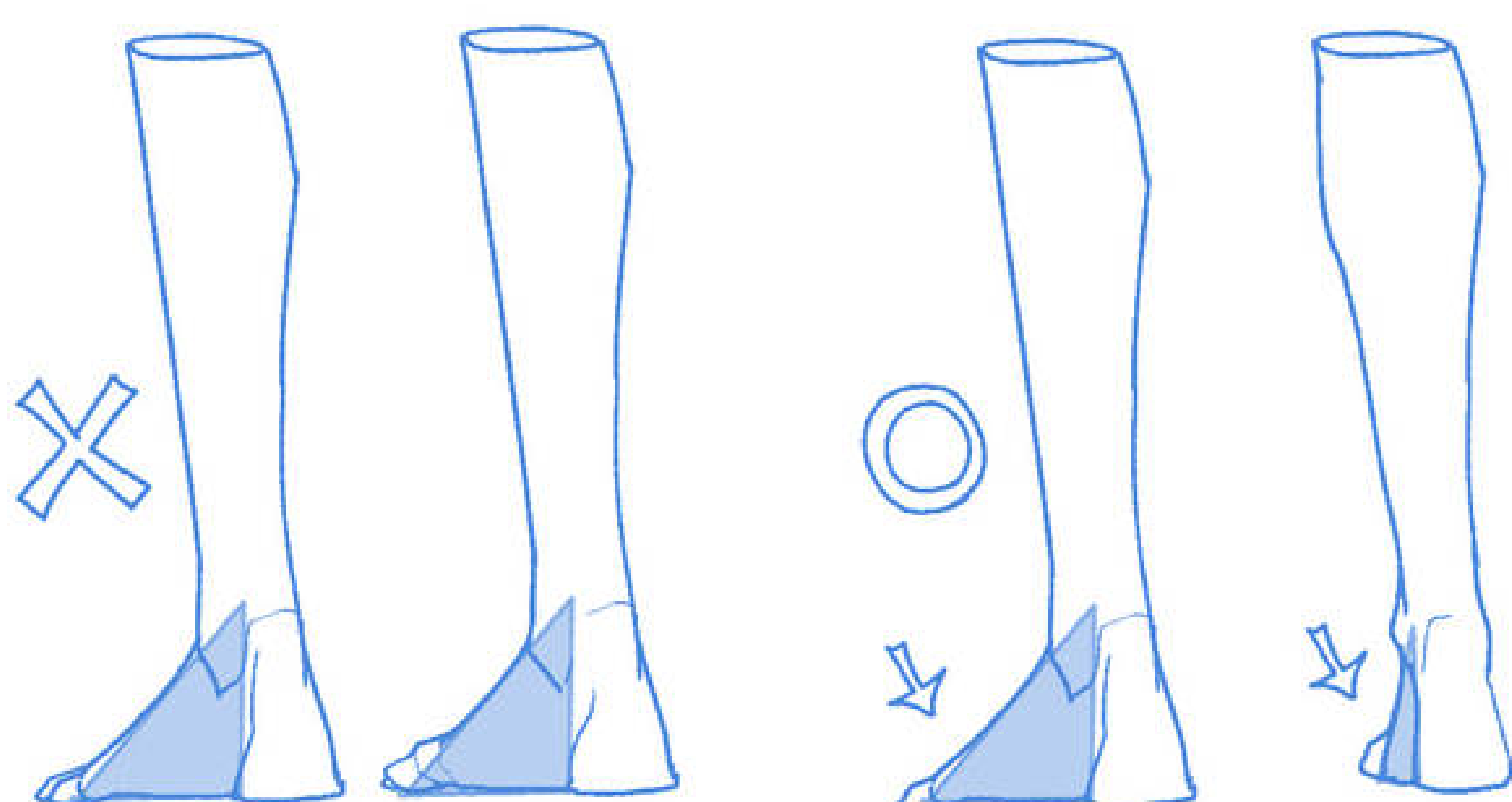
안쪽의 발이 바깥쪽 발보다 밑으로
내려오면 그림이 어색하게 됩니다





선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

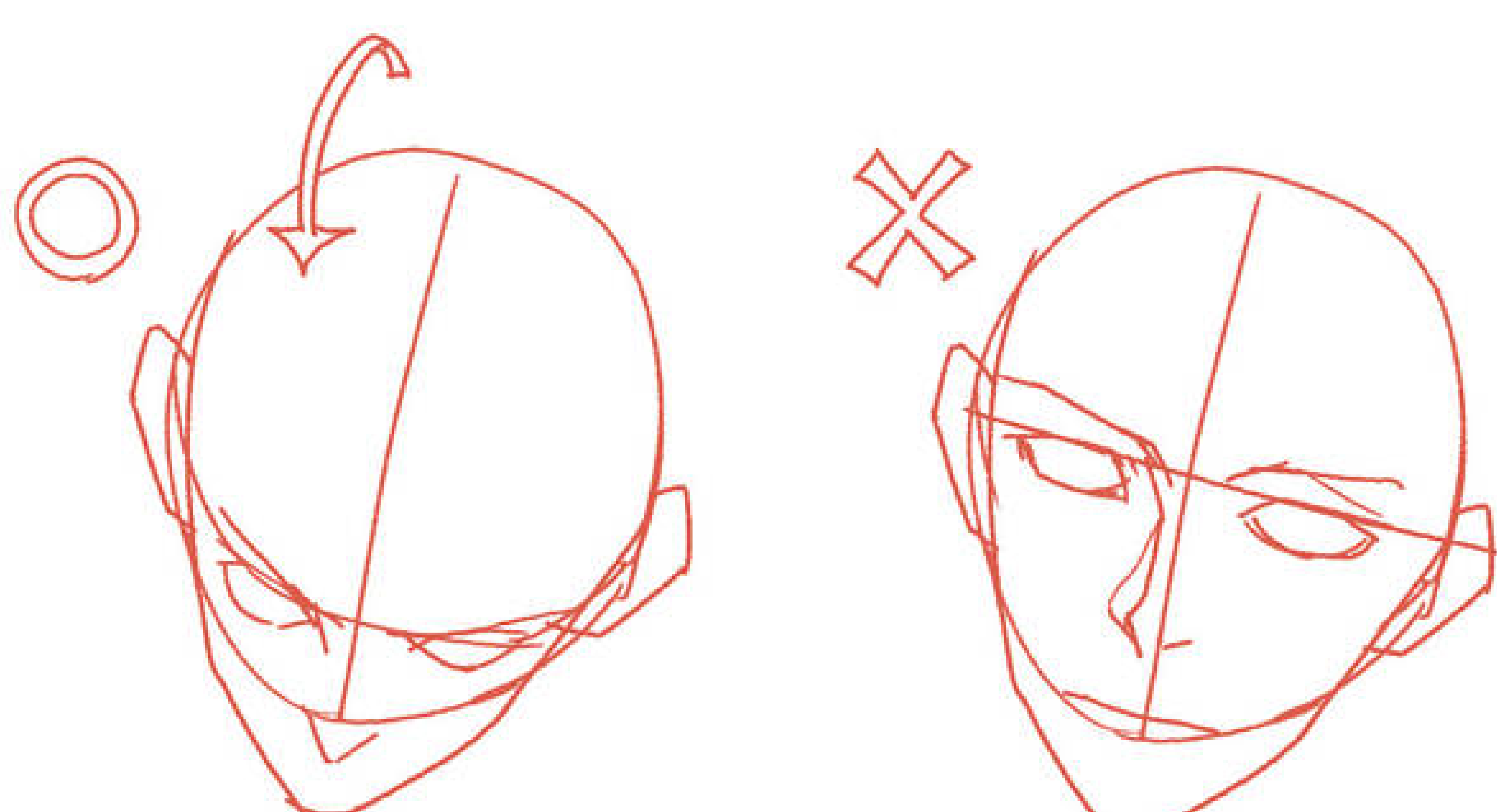


많이 하는 실수로 양발의 형태는 같은 생김새가 아닌 발 옆면이 보이는 면적 차이를 줘서 자연스러운 발의 각도를 만들어 주는 게 좋습니다

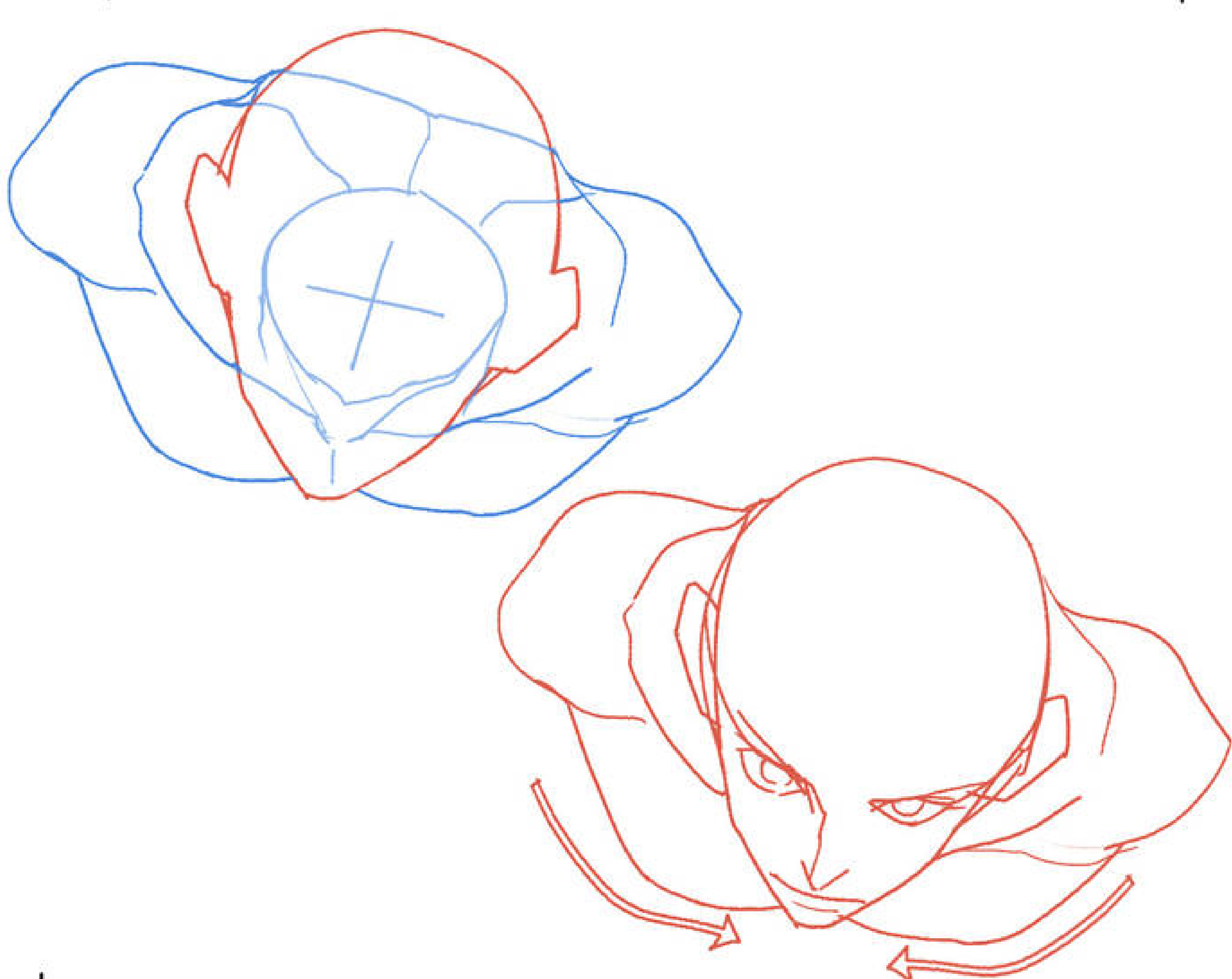


key point

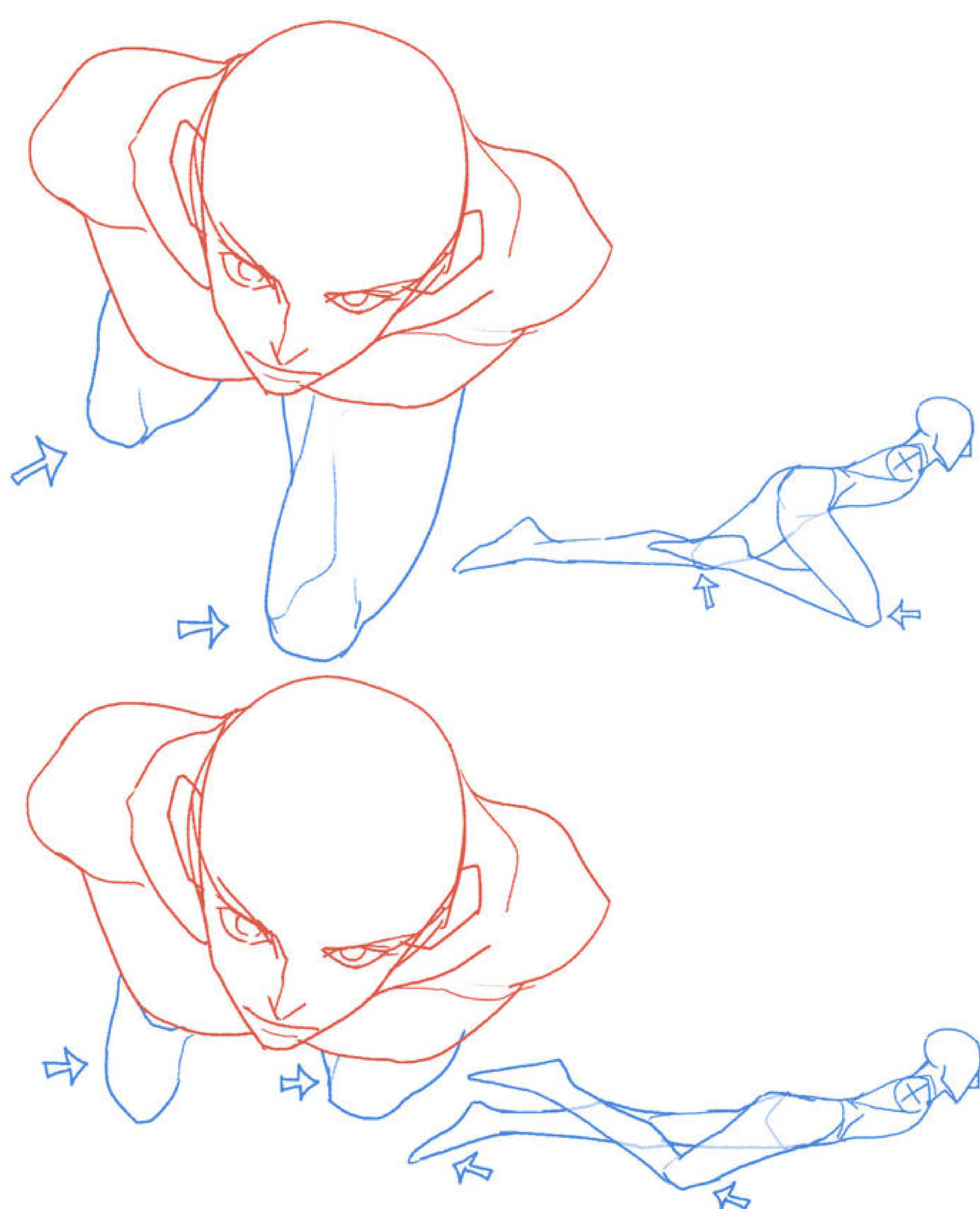
Q : 정면에서 보는 슈퍼맨 자세가 어색해요



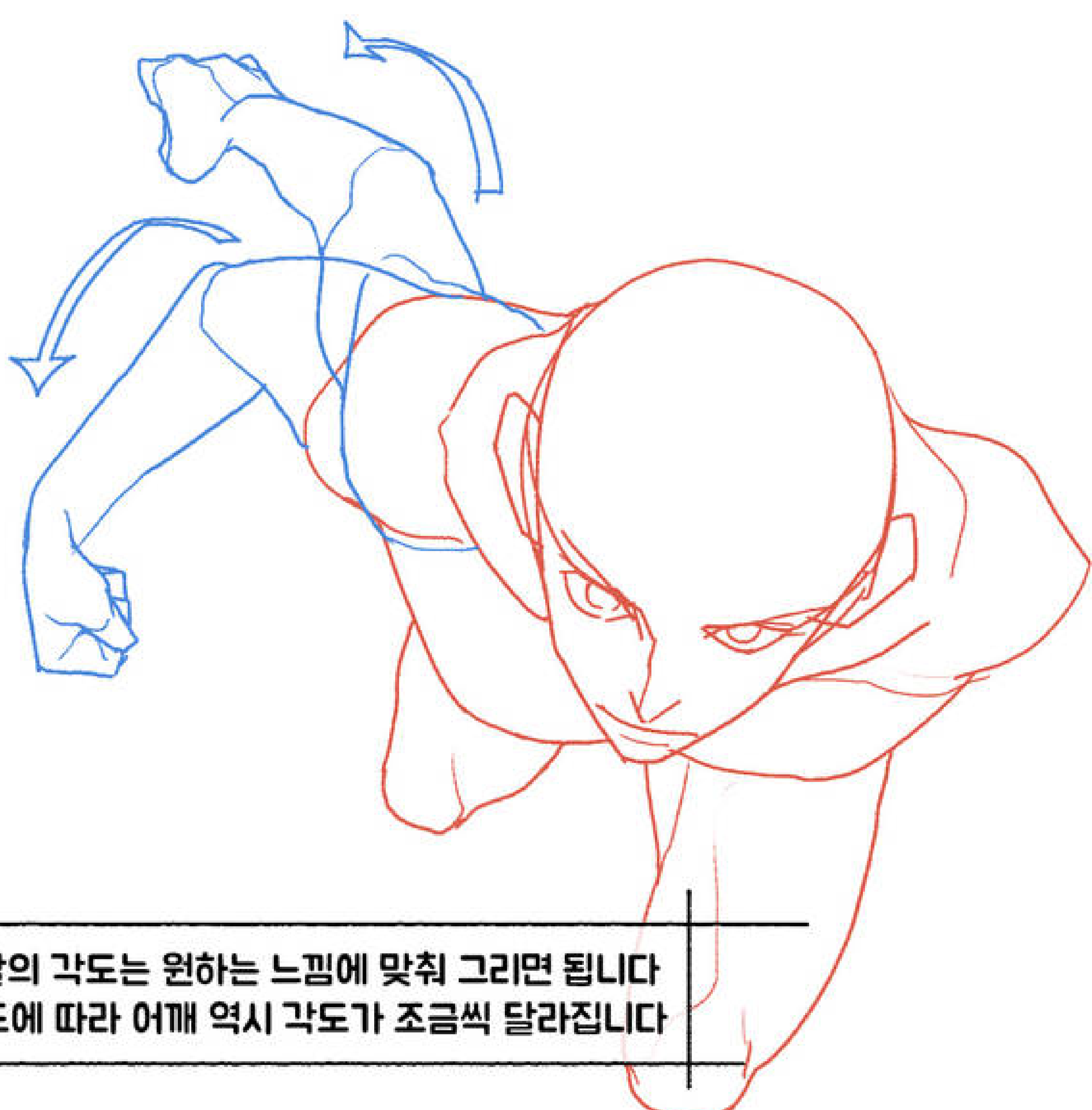
자연스러움을 위해 얼굴은 정면이 아닌 살짝 숙인 각도의 얼굴이 좋습니다



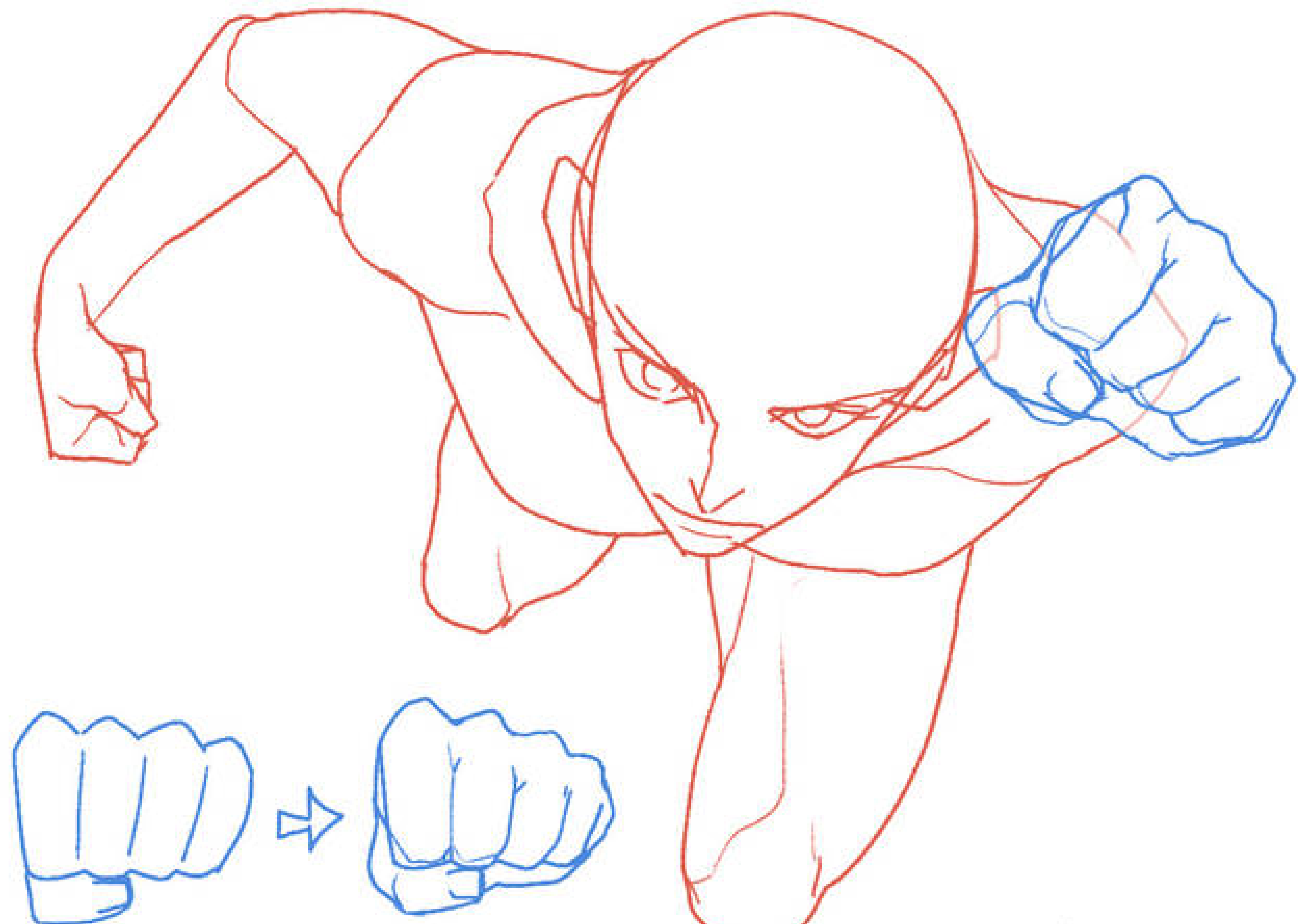
어깨, 쇄골, 가슴이 보이게 되며 등은 얼굴에 거의 가려집니다



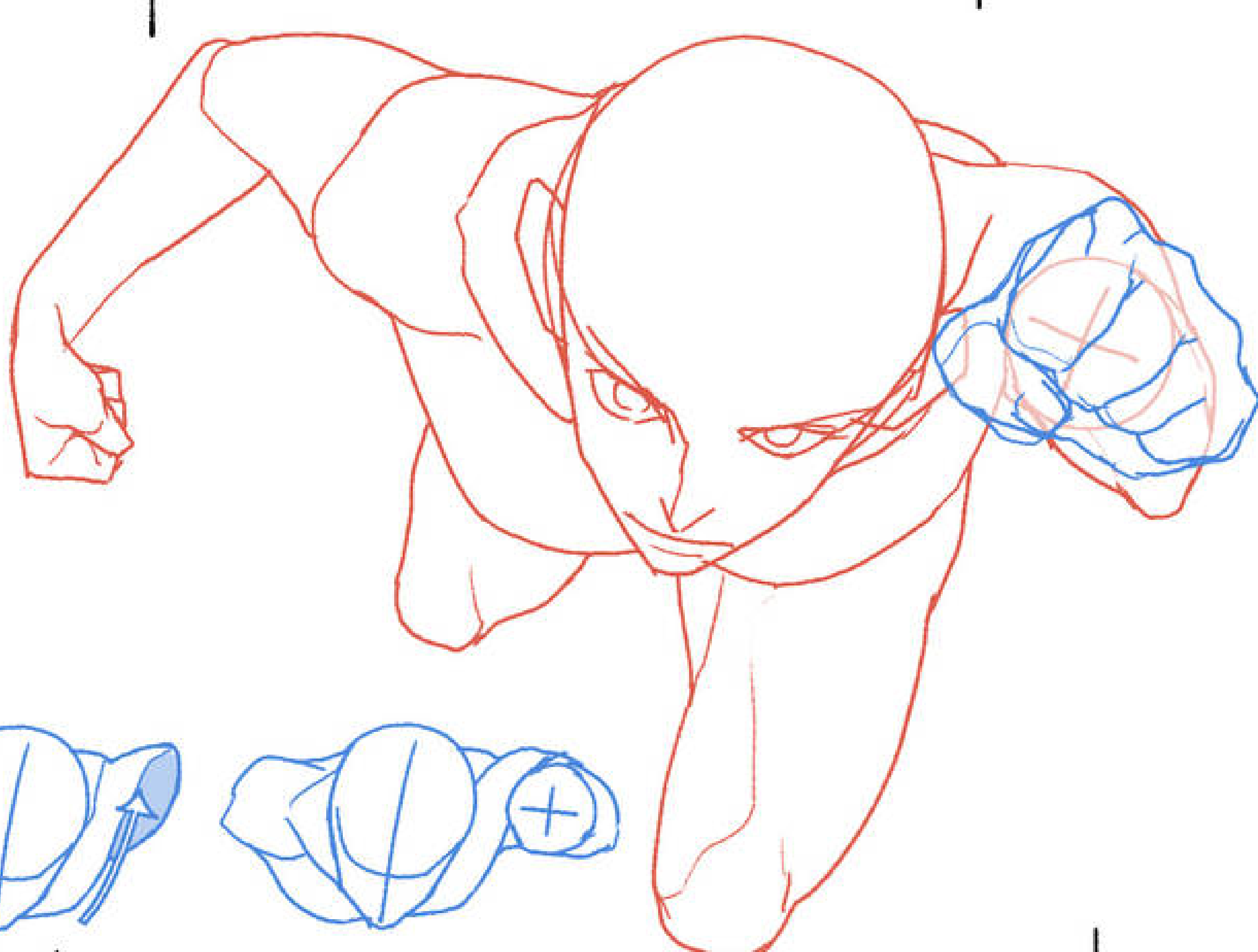
다리는 허벅지와 무릎을 보여주고 옆모습 다리 형태에
따라 정면에서 보이는 다리 길이도 차이가 생기게 됩니다



뒤로 뻗은 팔의 각도는 원하는 느낌에 맞춰 그리면 됩니다
단 팔의 각도에 따라 어깨 역시 각도가 조금씩 달라집니다



주먹은 평면적인 느낌을 피해 꺾인 손가락 마디
관절을 조금씩 보여줘 입체감을 살려줍니다



앞으로 뻗은 팔의 경우 쇄골과 어깨의 형태가 달라지기 때문에
주먹에 가려지지 않는 부분은 위 흐름을 파악해 묘사합니다



바람으로 인해 머리카락은 뒤로
넘어가는 흐름을 만들어 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

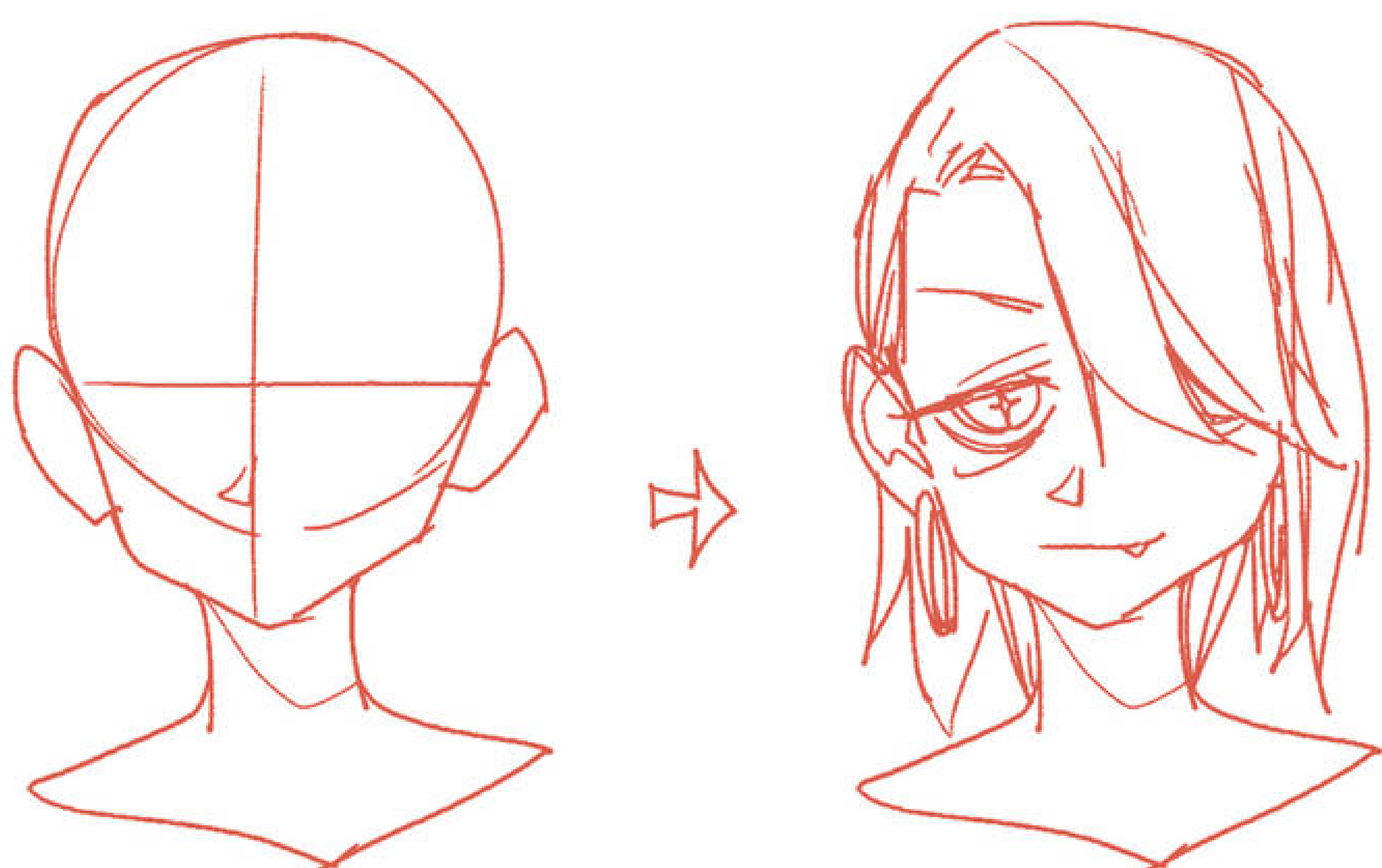


가까이 있는 것과 멀리 있는 것에
크기 차이를 만들면 왜곡되는
느낌을 만들 수 있습니다



key point

Q : 마녀 모자를 입체감 있게 그리고 싶어요



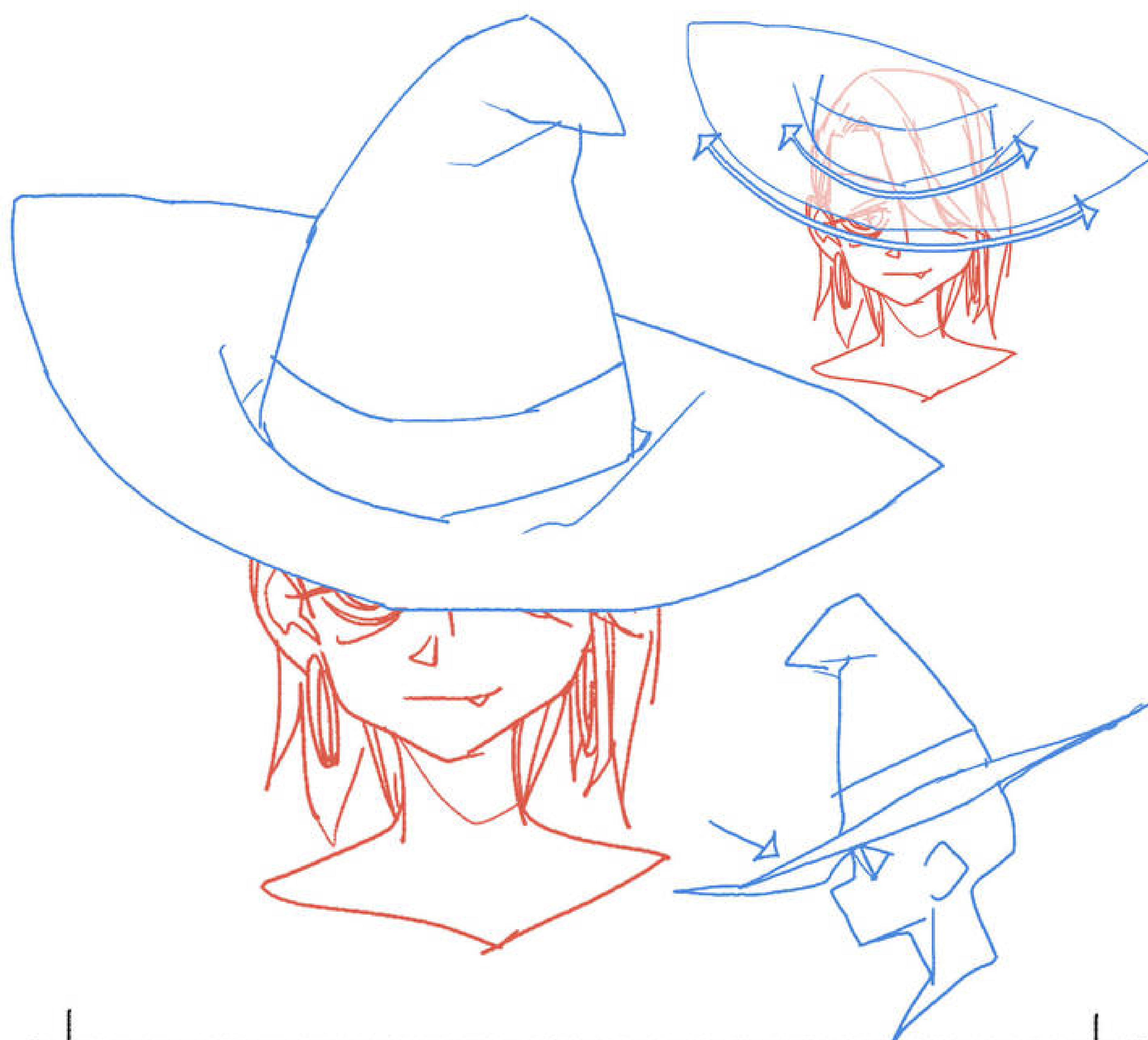
마녀 모자를 쓰고 있을 마녀를 먼저 그려줍니다



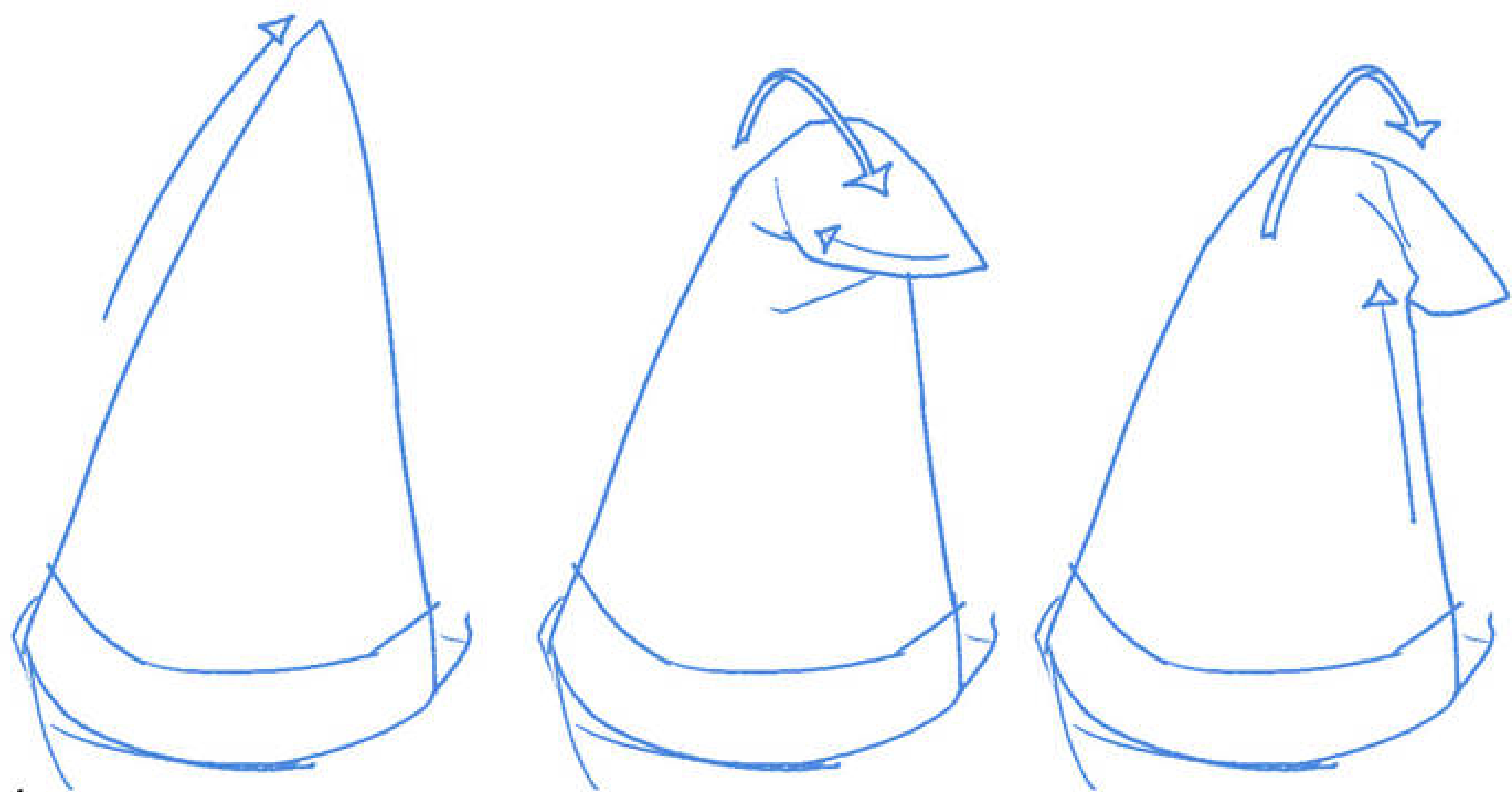
머리 위로 크게 원을 그려주고 고깔 부분 끝이 살짝 보입니다



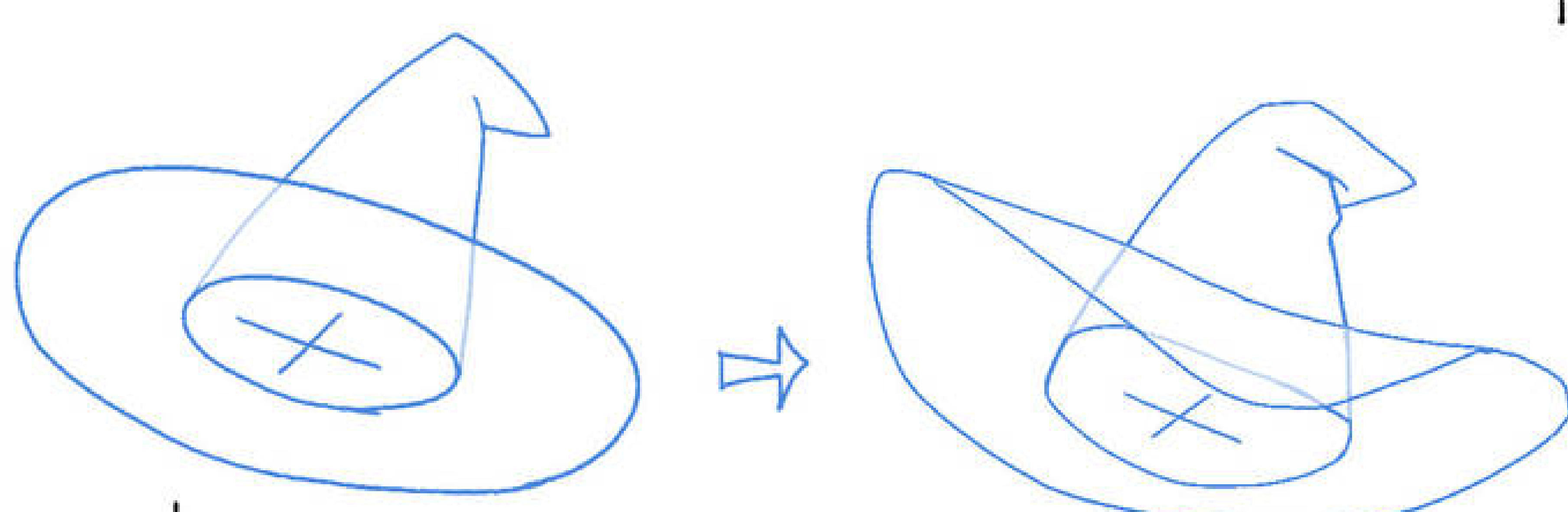
가장 흔하게 하는 입체적인 효과로 챙의 안쪽과
바깥 면을 보여주고 고깔을 그려 마무리합니다



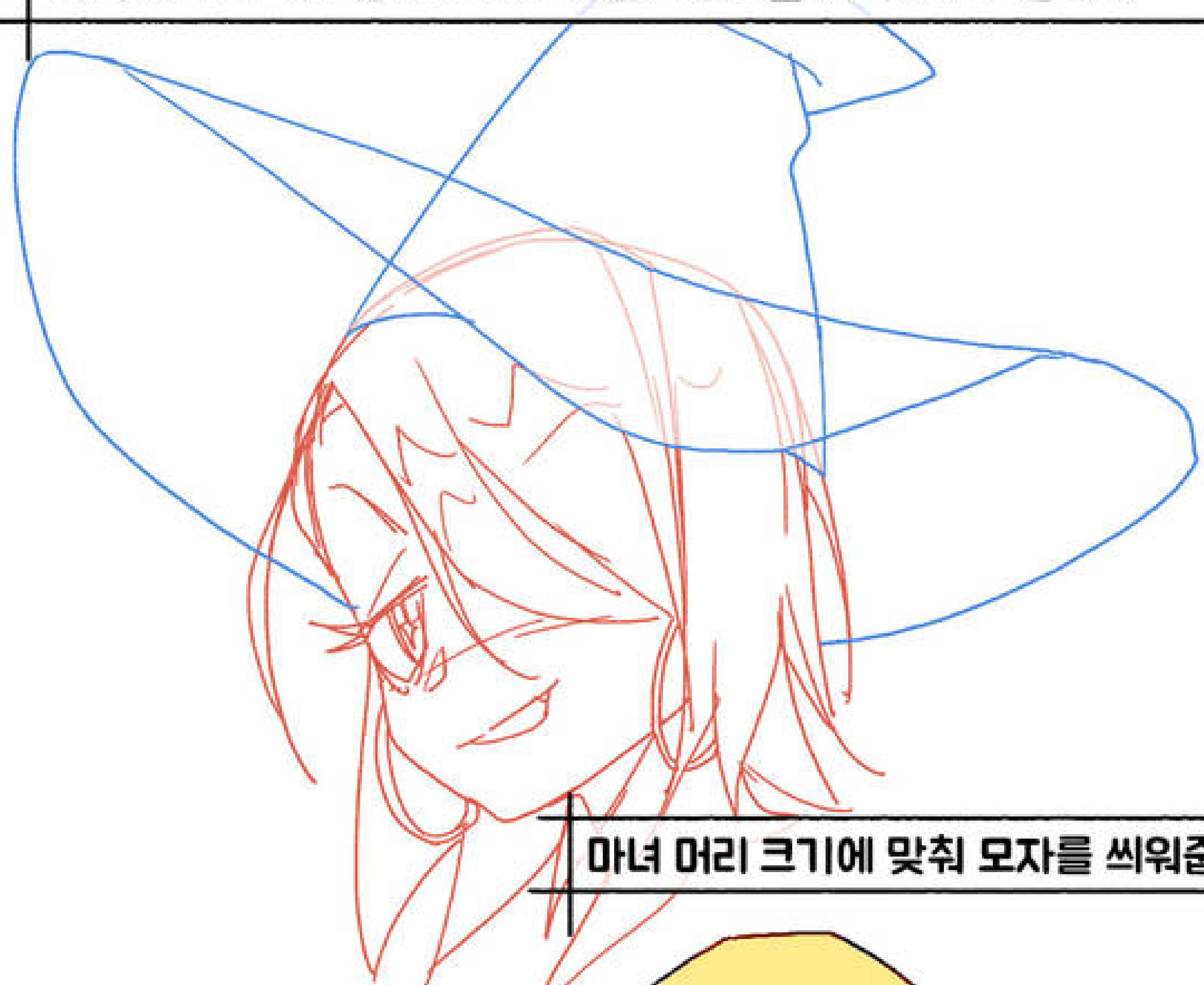
모자챙의 윗면만 보여주는 방식으로 모자를 앞으로 눌러 쓸 때 생기는 형태이고
마녀 모자의 경우 챙의 길이가 길기 때문에 얼굴을 많이 가리게 됩니다



고깔 끝부분을 원하는 방향으로 접어 화면 각도에 따라 고깔 형태를 그려주면 좋습니다

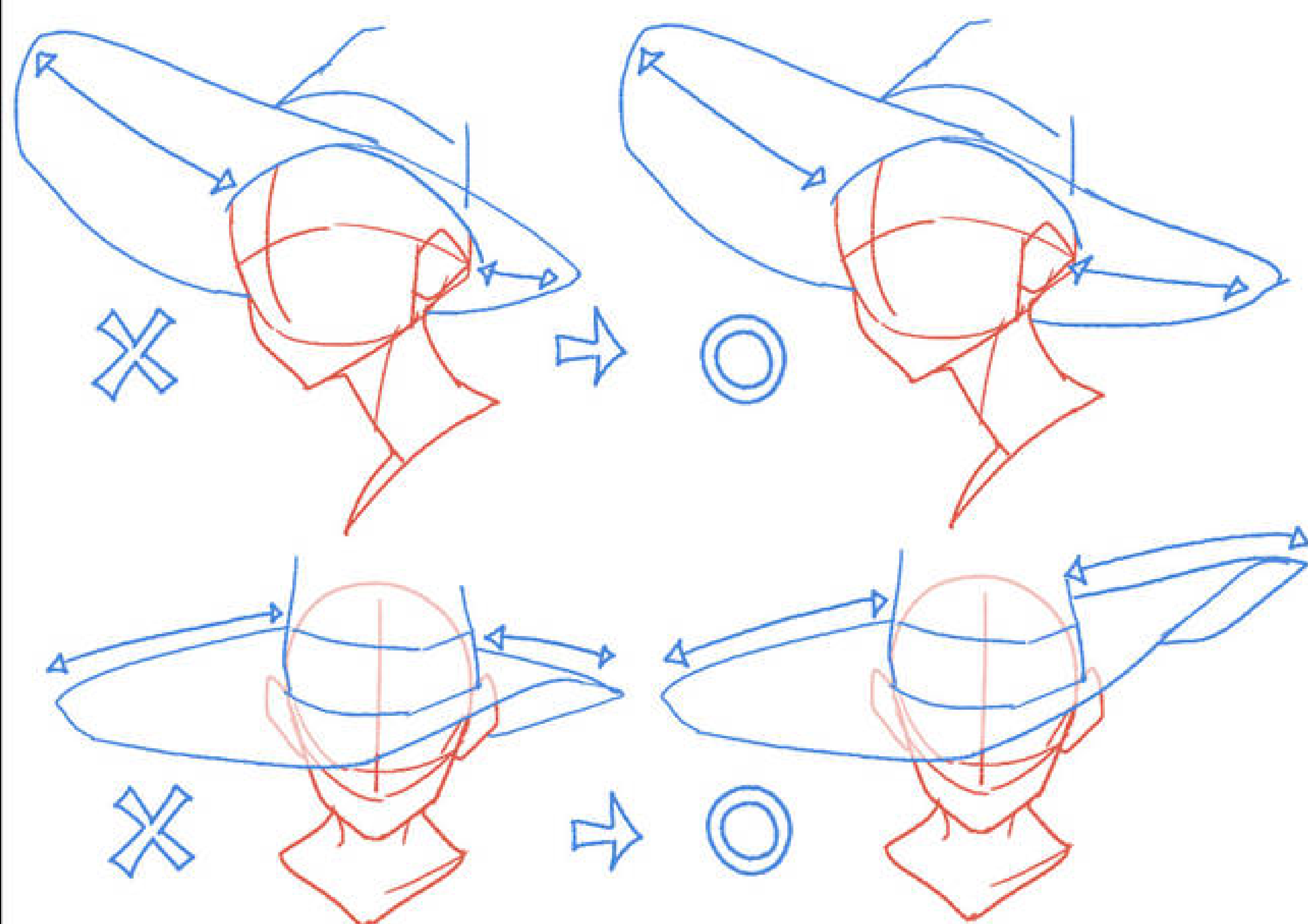


정직하고 딱딱한 원형의 챙과 고깔은 그림을 어색하게 만듭니다





타코작가의 알아두면 좋다!!

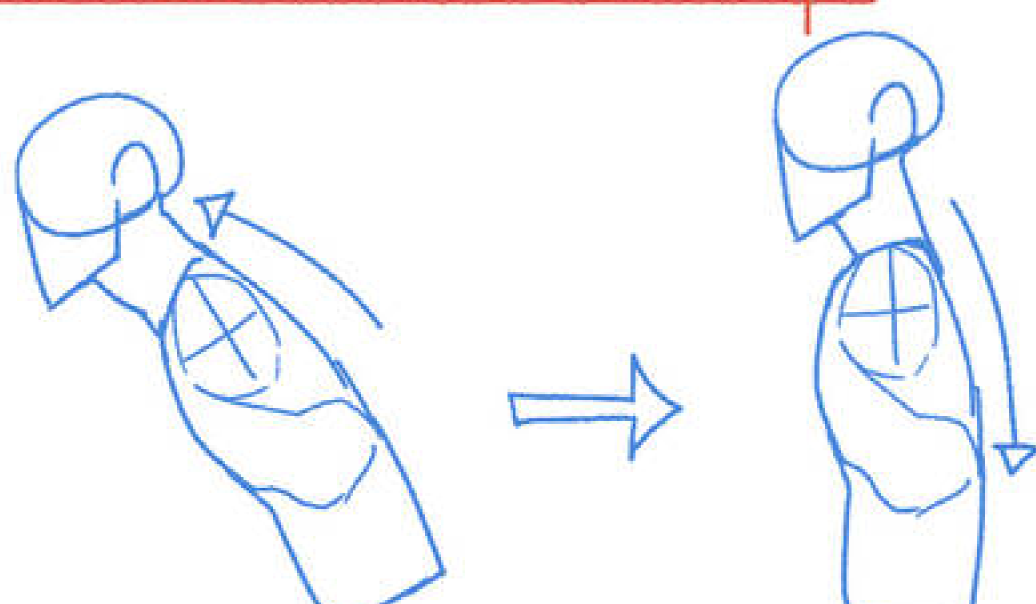




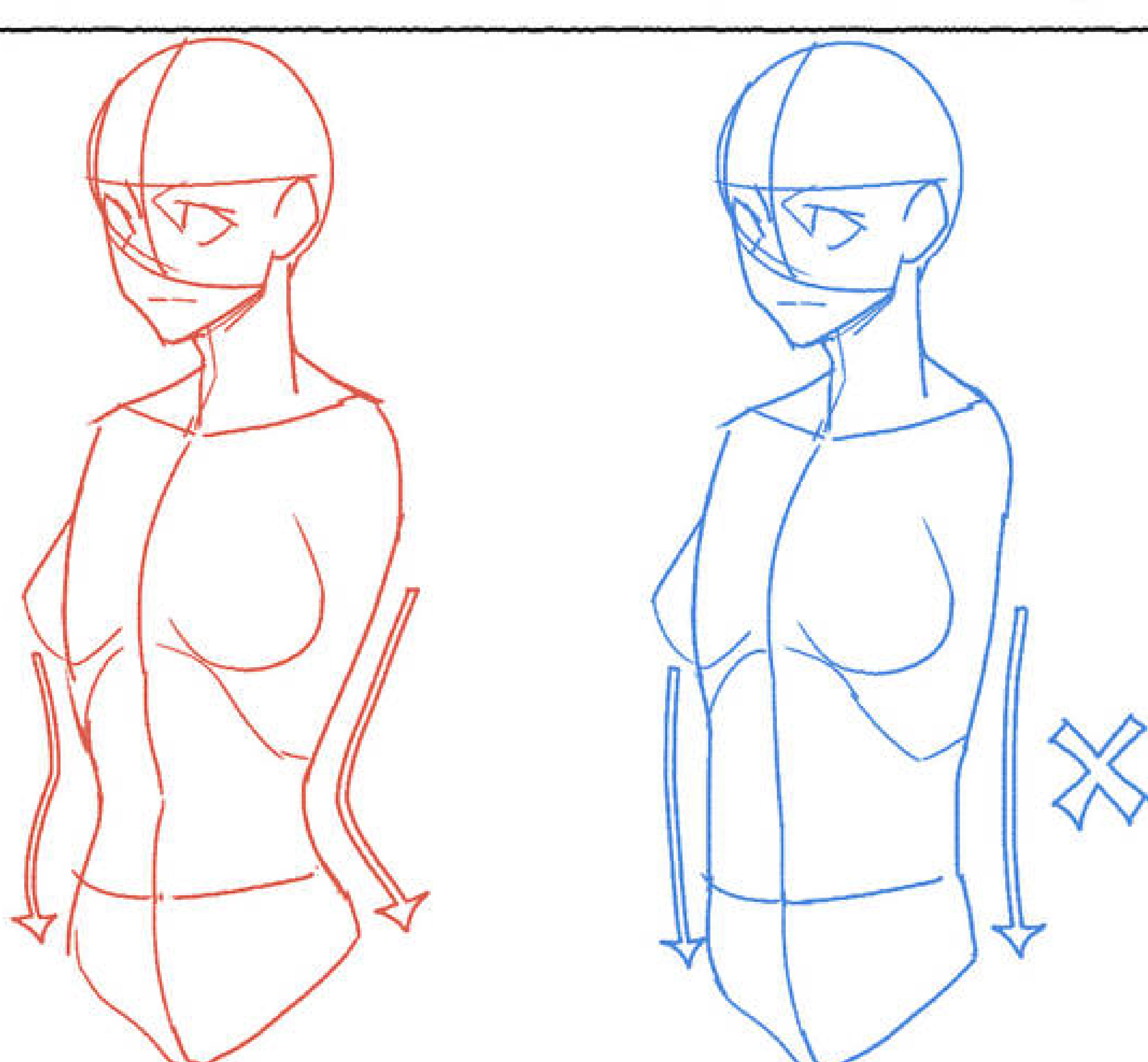
key point

Q : 천천히 달리는 모습은 어떻게 표현하나요

달리는 모습으로 연재된 19화를 참고하면 좋습니다



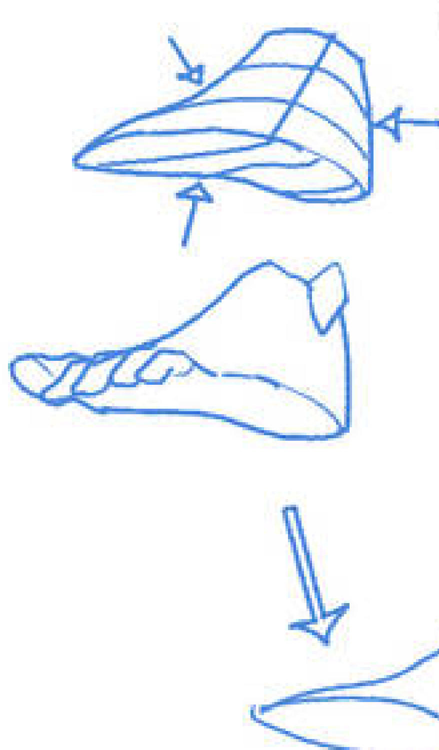
숙인 상체의 경우 속도감이 느껴지기 때문에 상체는 편 상태로 그려줍니다

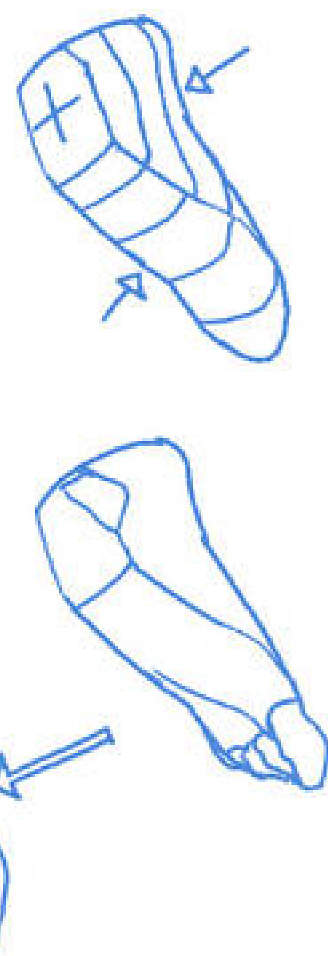


상체를 곧게 편 상태라 해서 캐릭터가 가진 실루엣까지 수직으로 그리지 않도록 합니다

다리를 앞, 뒤로 방향을 만들어 뻗어 줍니다

앞쪽으로 뻗은 발은 윗면, 옆면, 밑면이 보이도록 그립니다





뒤쪽으로 뻗은 발은 윗면, 옆면이 보이도록 그립니다

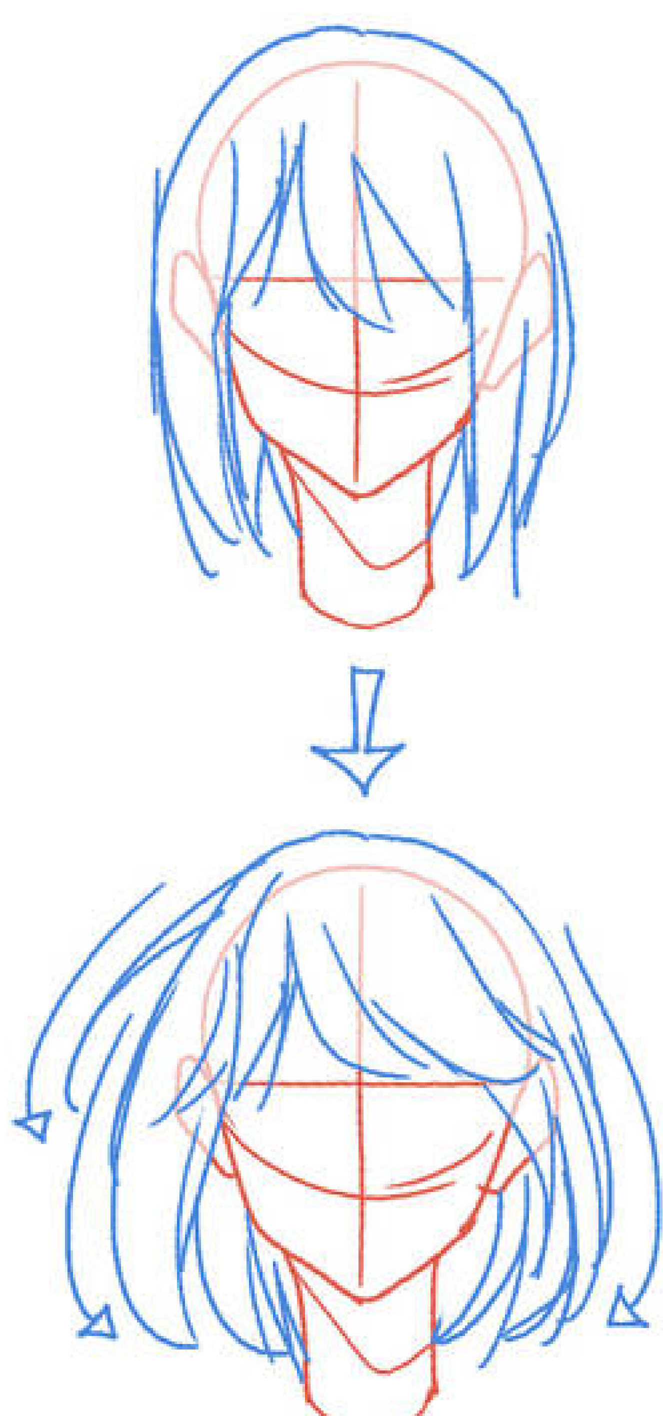


가볍게 뛰는 팔의 동작으로는 팔의 흐름이 가슴보다 올라오지 않도록 그리는게 좋습니다



팔이 너무 올라가면 상체와 흐름이 맞지 않아 딱딱한 느낌을 주게 됩니다



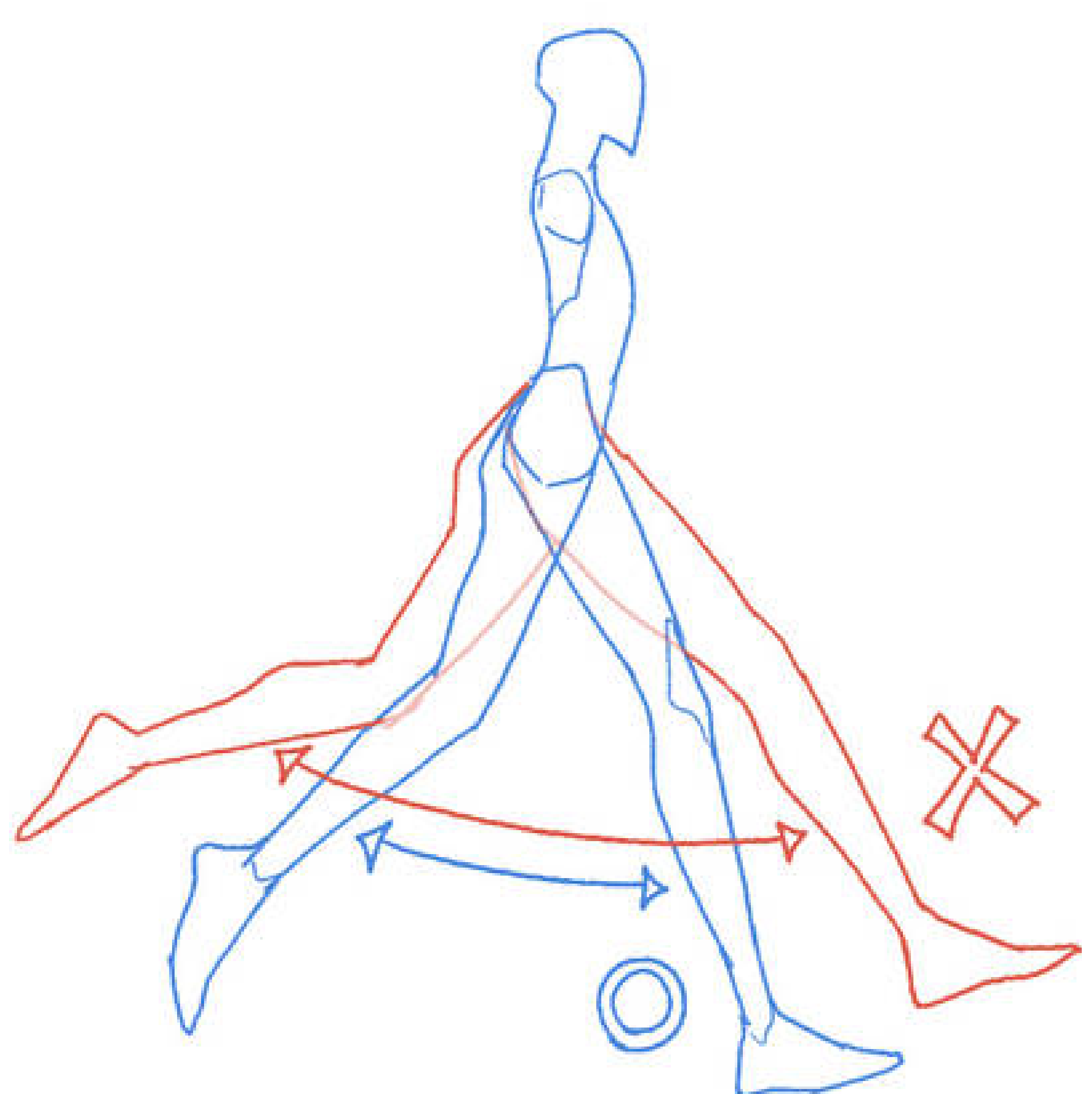


러프하게 그린 인체를 다듬고
머리카락과 옷을 추가해 그립니다

머리카락은 곡선의 흐름을 살짝만 줘서
가볍게 들리는 느낌을 주도록 합니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

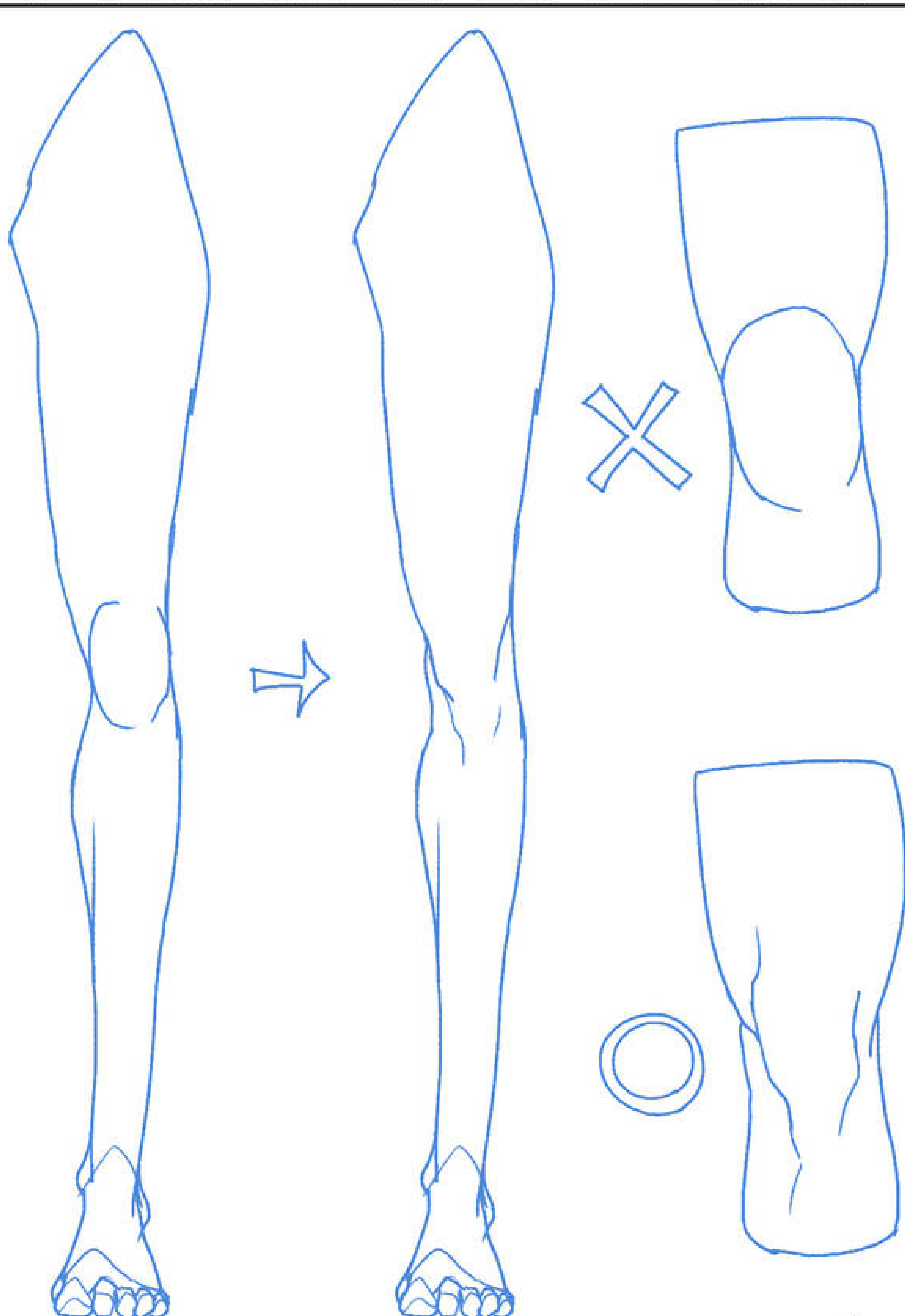


천천히 달리는 다리의 보폭은
다리 사이가 너무 넓어지지
않도록 표현하는 게 좋습니다

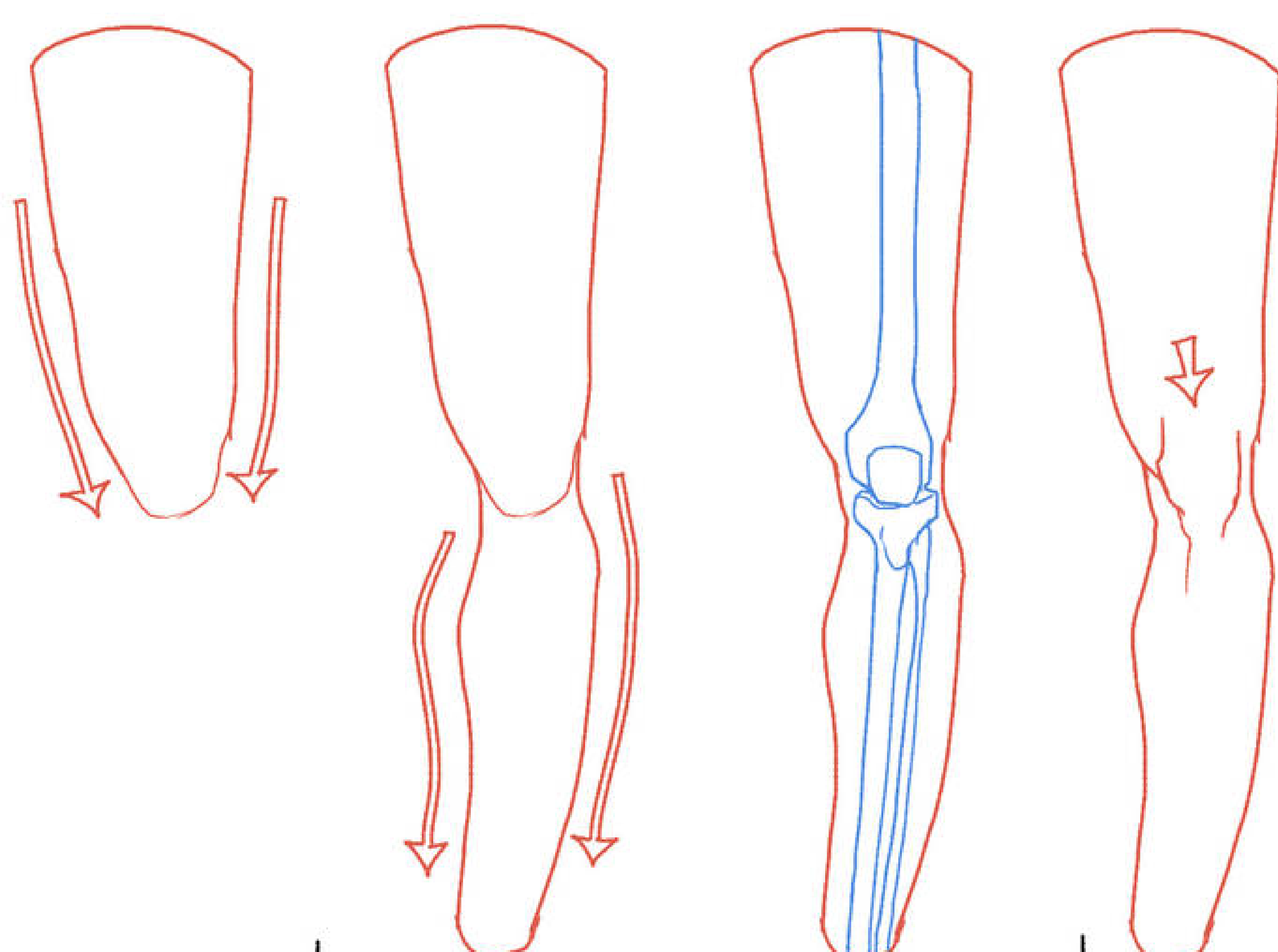


key point

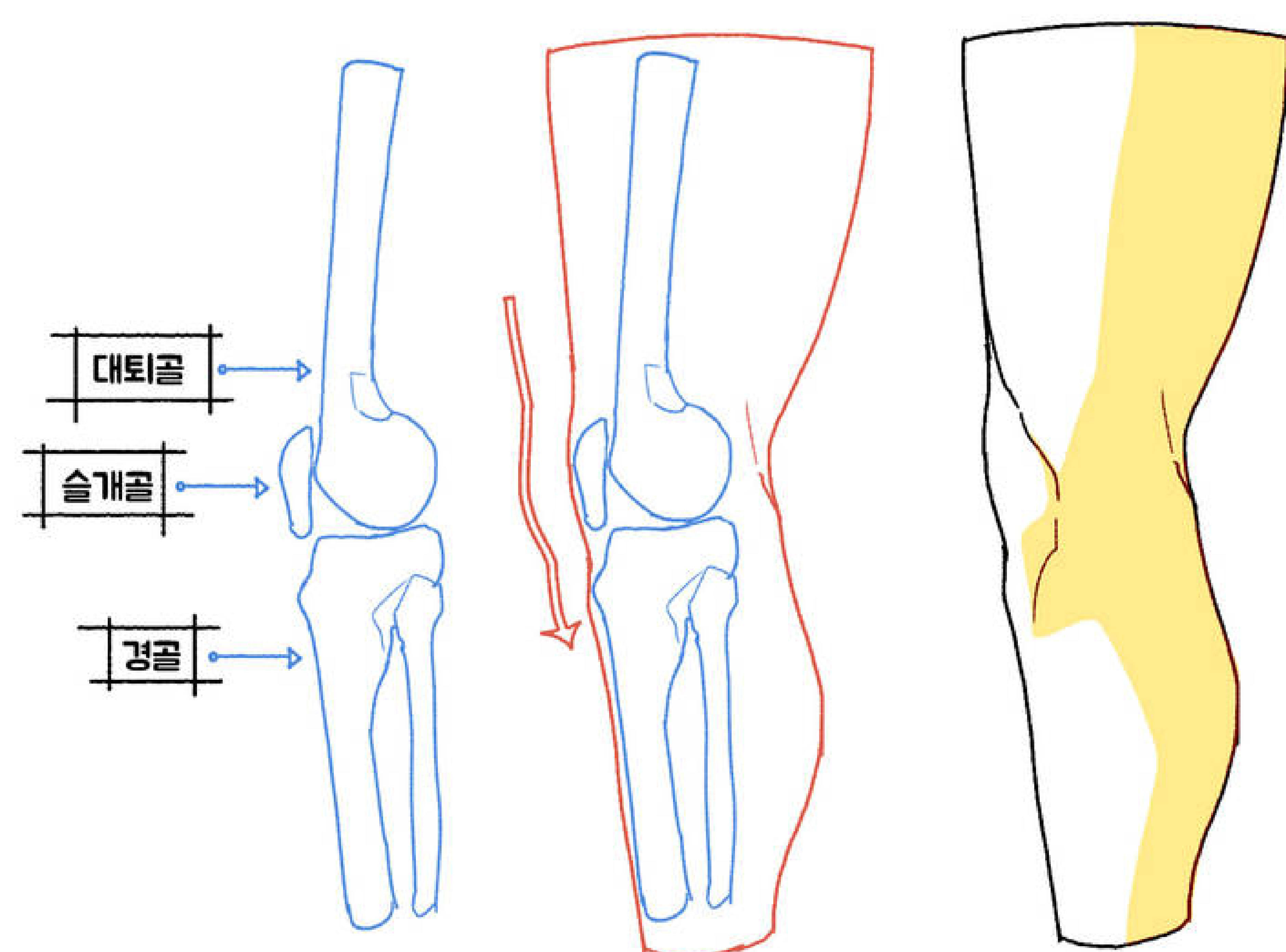
▌Q : 무릎을 이쁘게 그리는 방법을 알려주세요



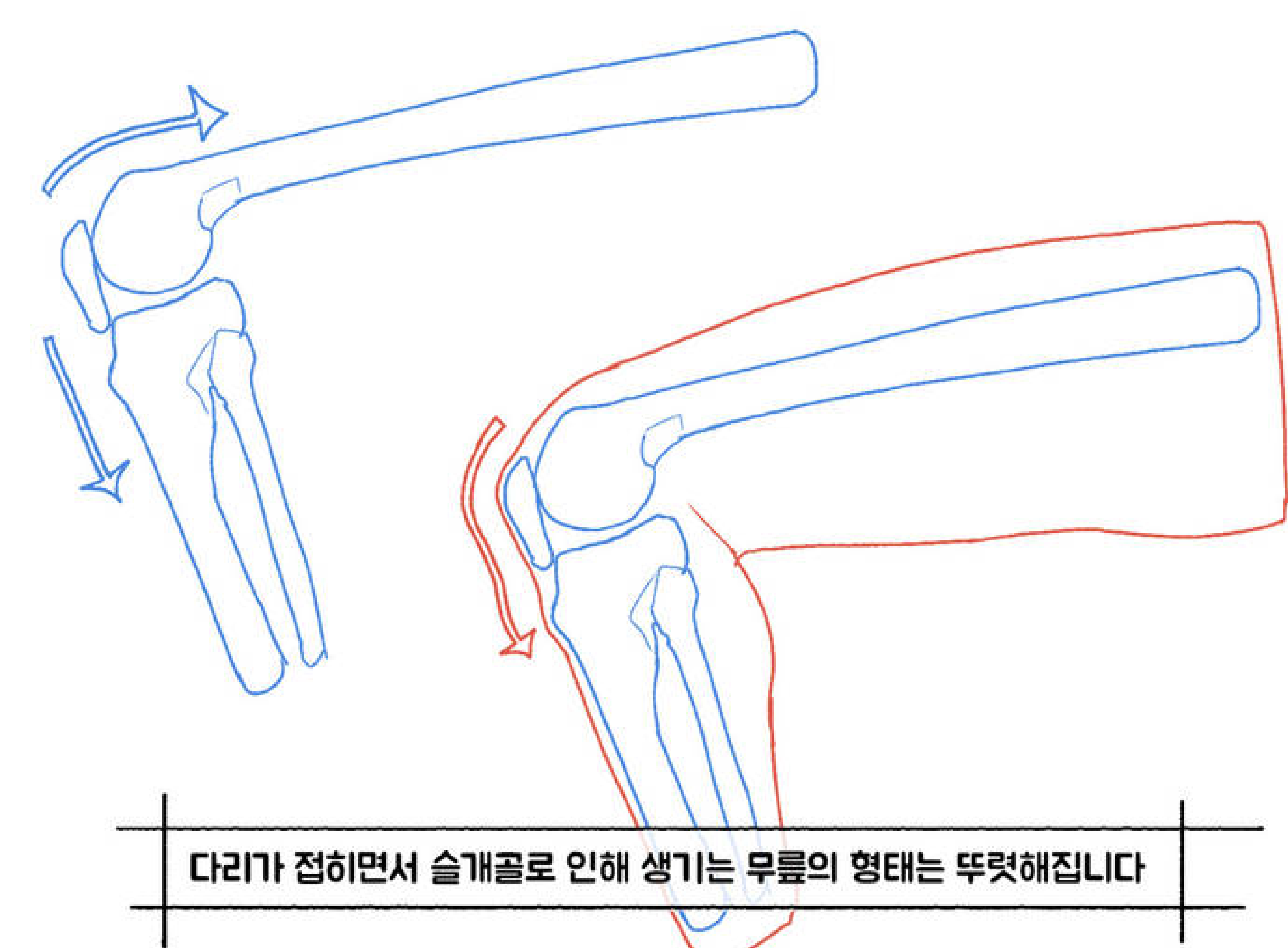
무릎의 형태는 동그라미가 아닌 살짝 울퉁불퉁하게 그려줍니다



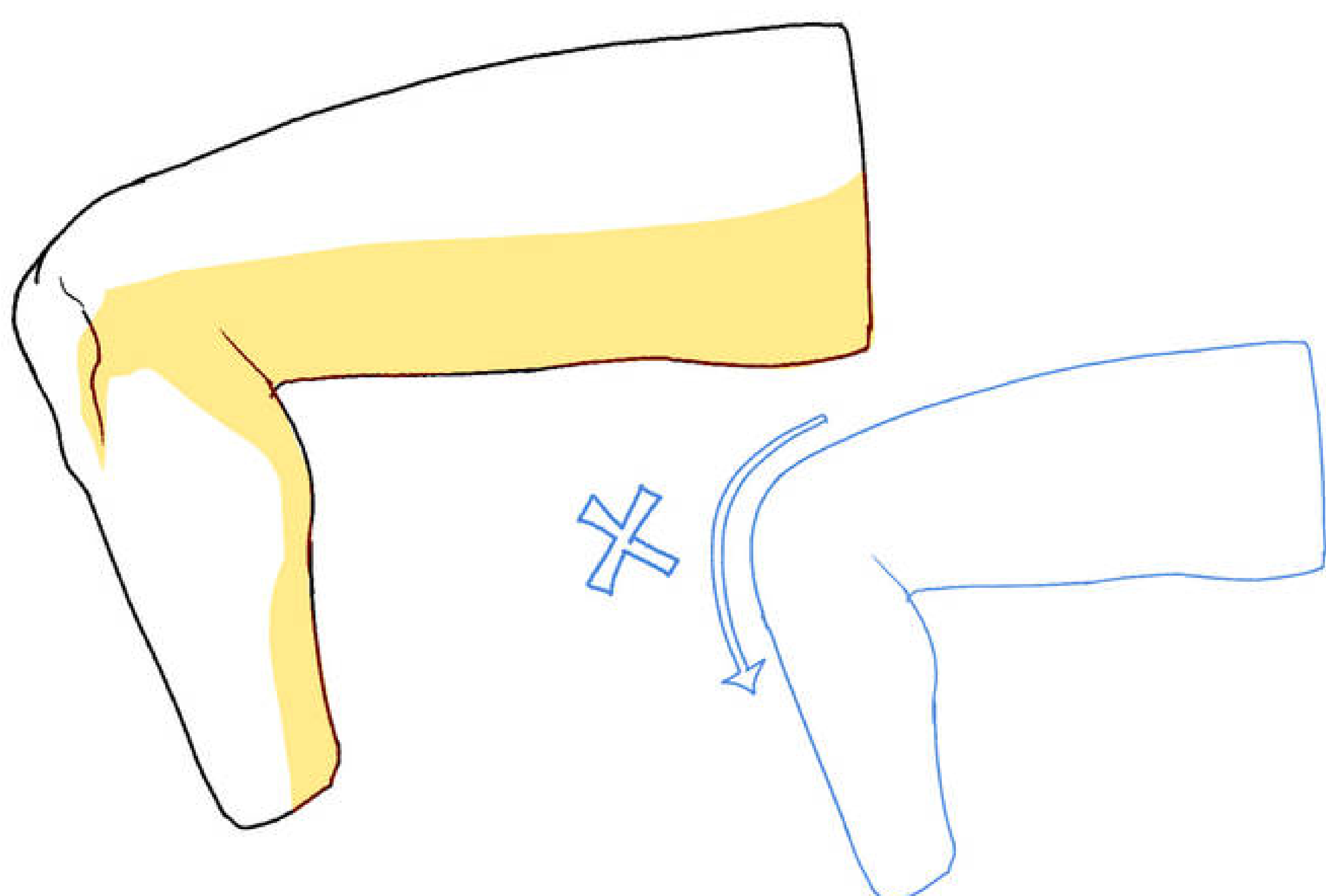
허벅지와 종아리를 순차적으로 그려주고 다리
실루엣에 닿지 않게 중앙에 무릎을 표현합니다



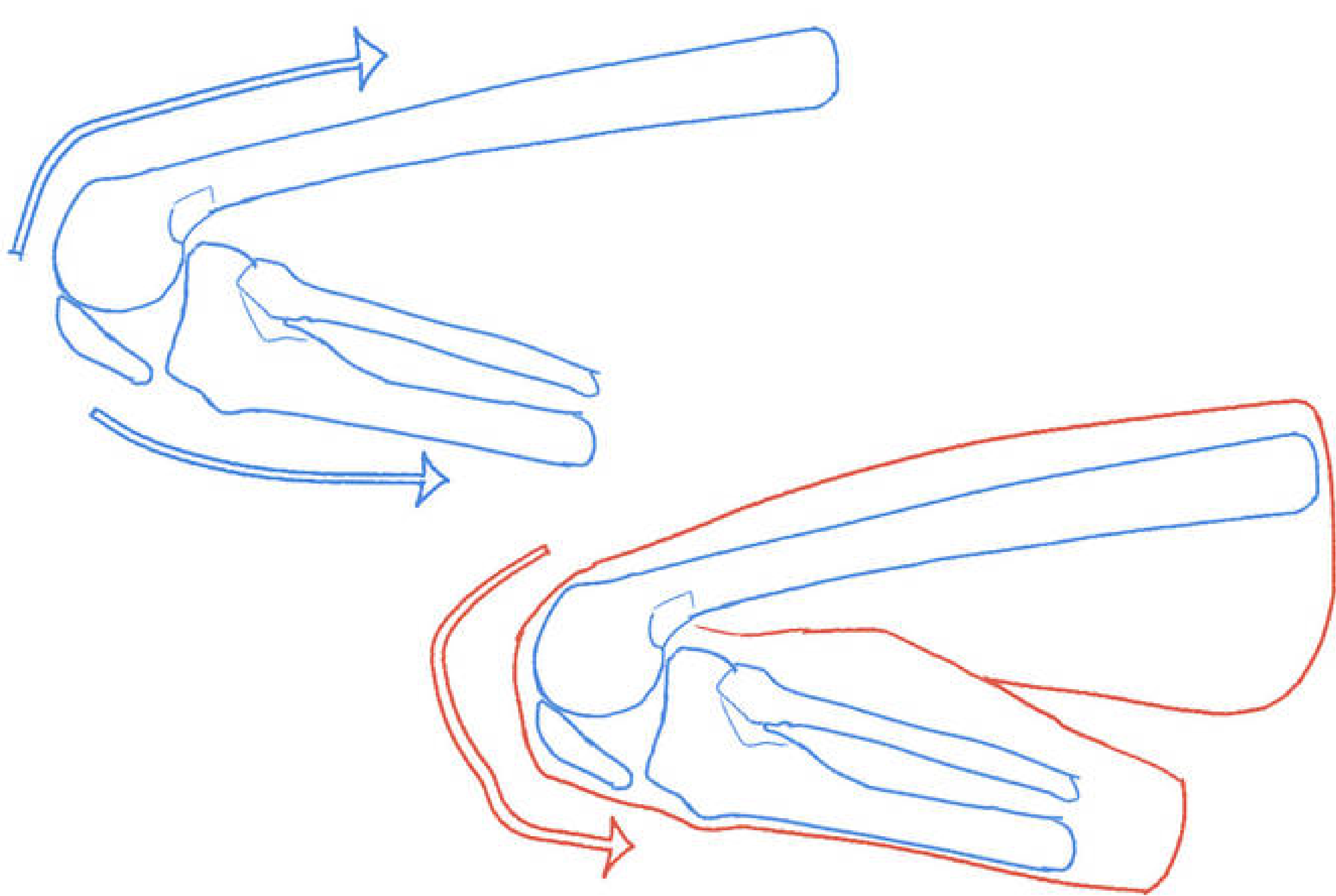
무릎의 경우 뼈와 둘러싼 근육으로 실루엣이 드러납니다



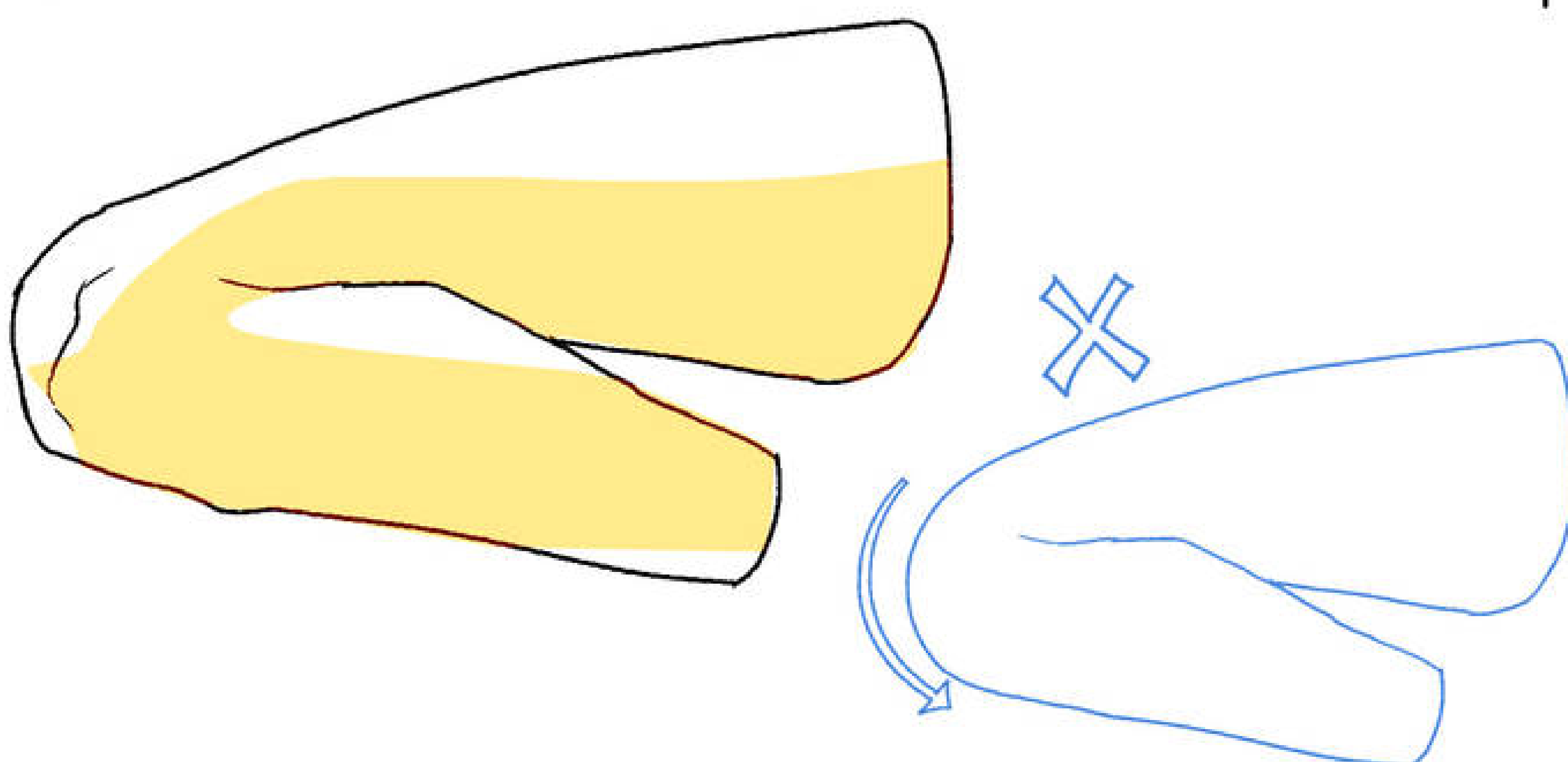
다리가 접히면서 슬개골로 인해 생기는 무릎의 형태는 뚜렷해집니다



무릎 라인을 추가해 정리하며 동그랗게 그려지지 않도록 주의합니다

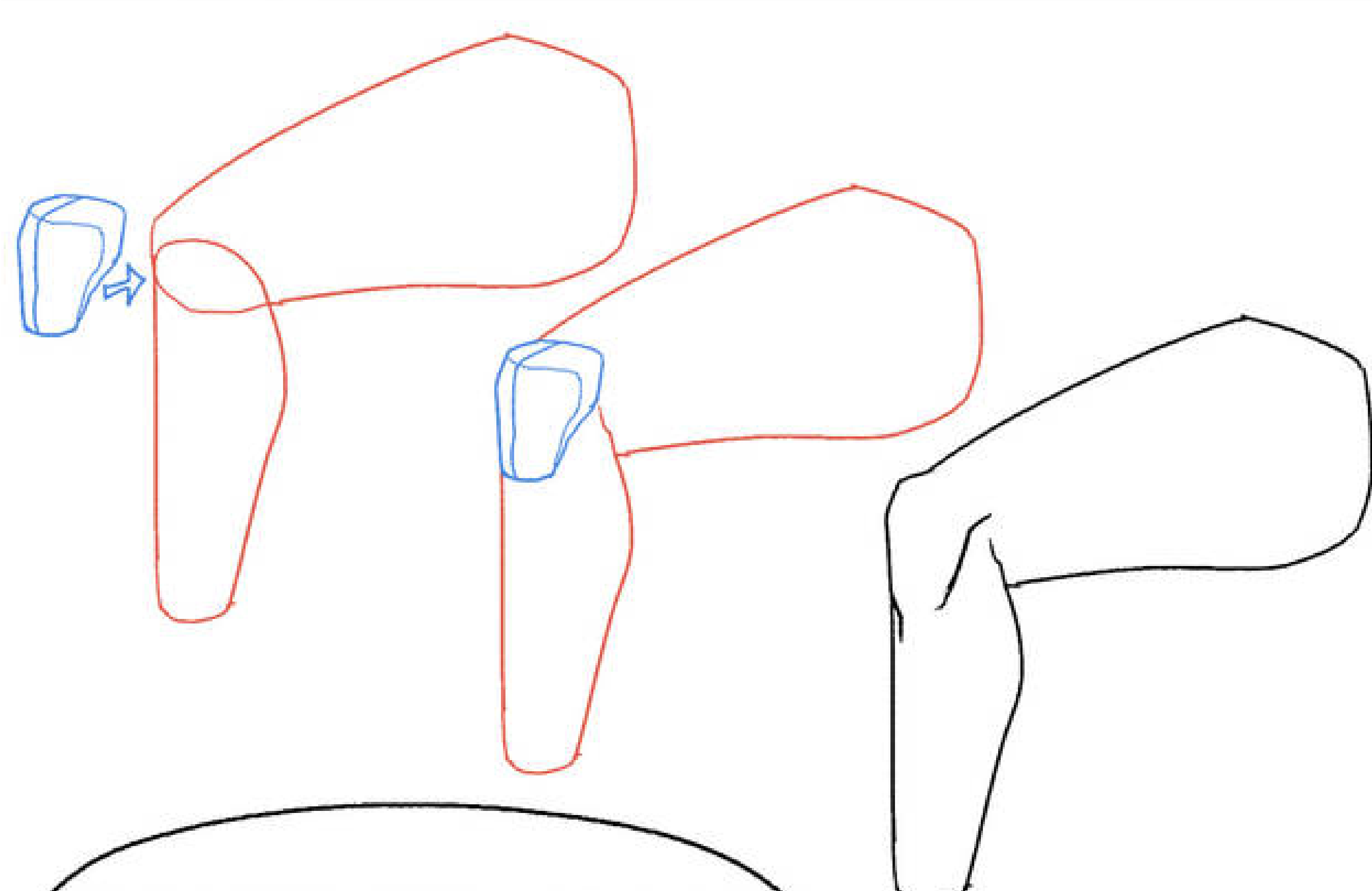


다리가 많이 접힐 경우 대퇴골과 슬개골로 인해서 무릎이 각진 형태처럼 변합니다



무릎을 그릴 때 꼭 뼈를 그리면서 그릴 필요는 없으며
설명을 위한 이미지이니 참고해서 그리면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

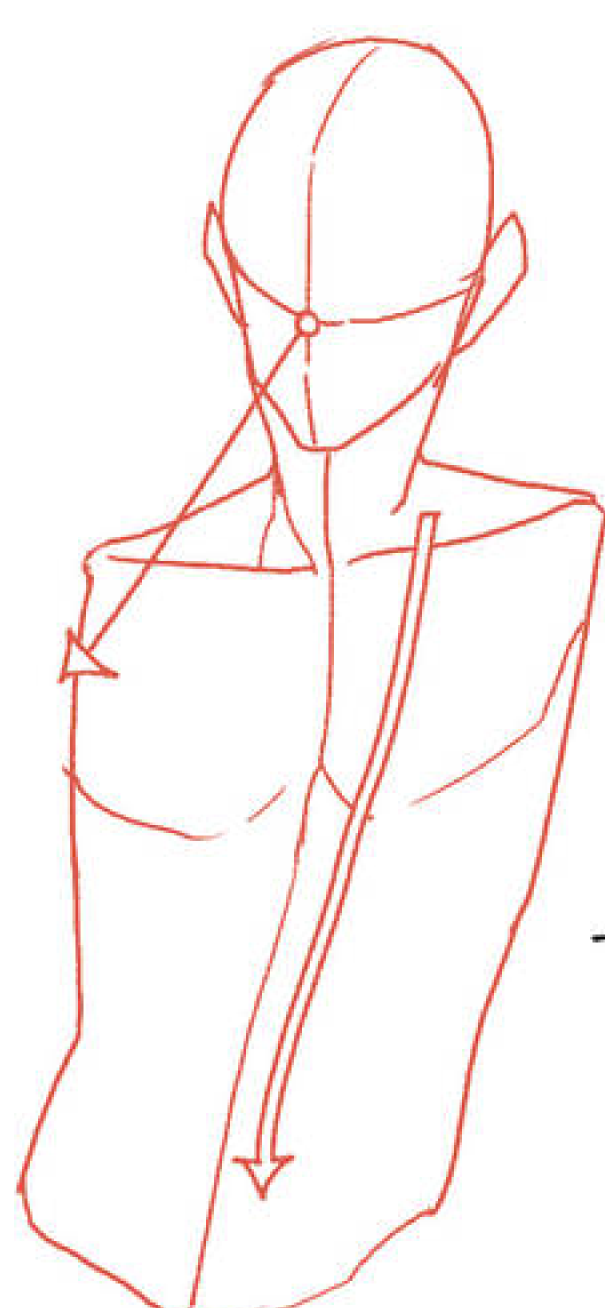


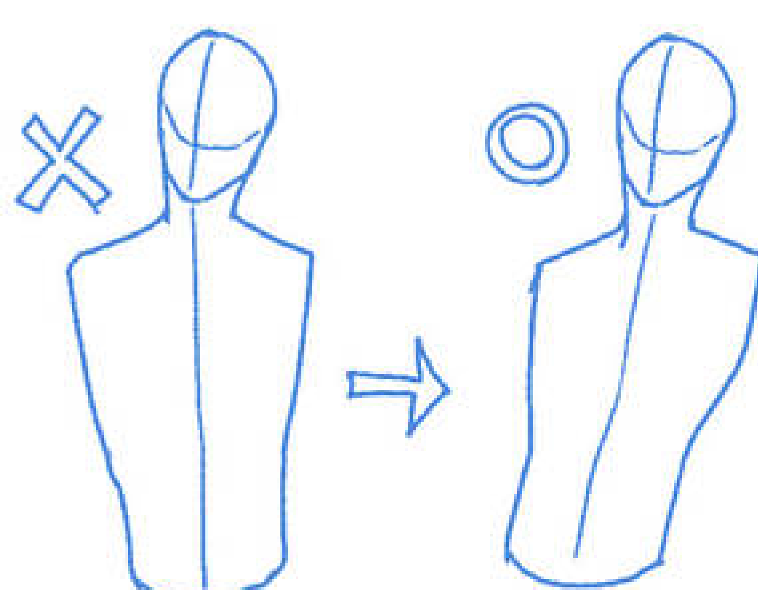
뼈와 근육으로 인해 무릎은 살짝 각이 진
형태라는 것을 고려해서 애초에 단순한
형태를 떠올리면서 표현하면 좋습니다



key point

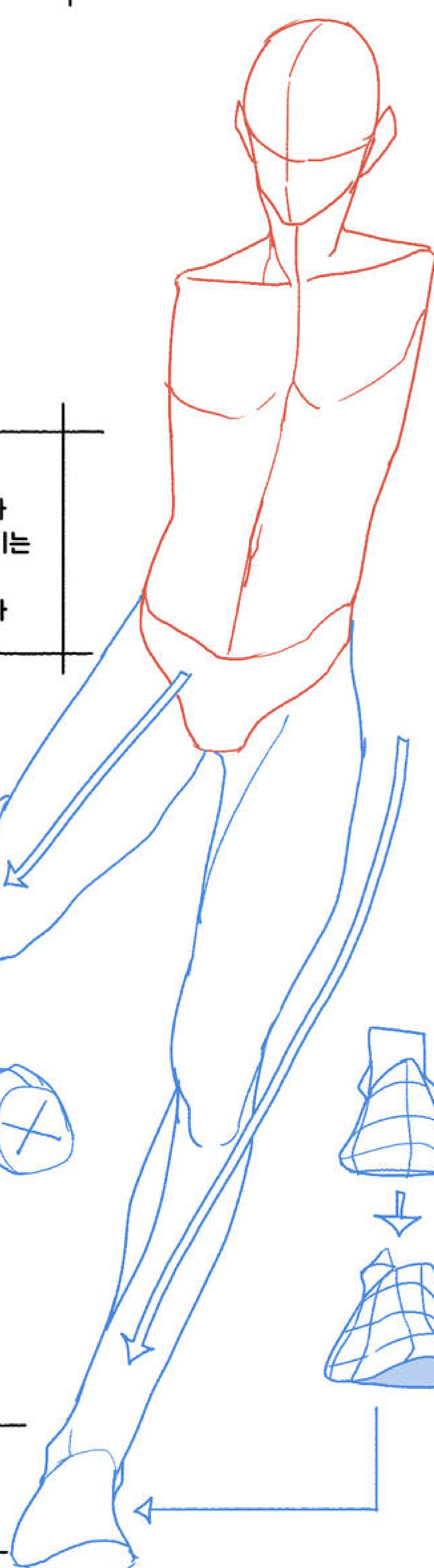
Q : 공 차기 전 자세를 그려주세요

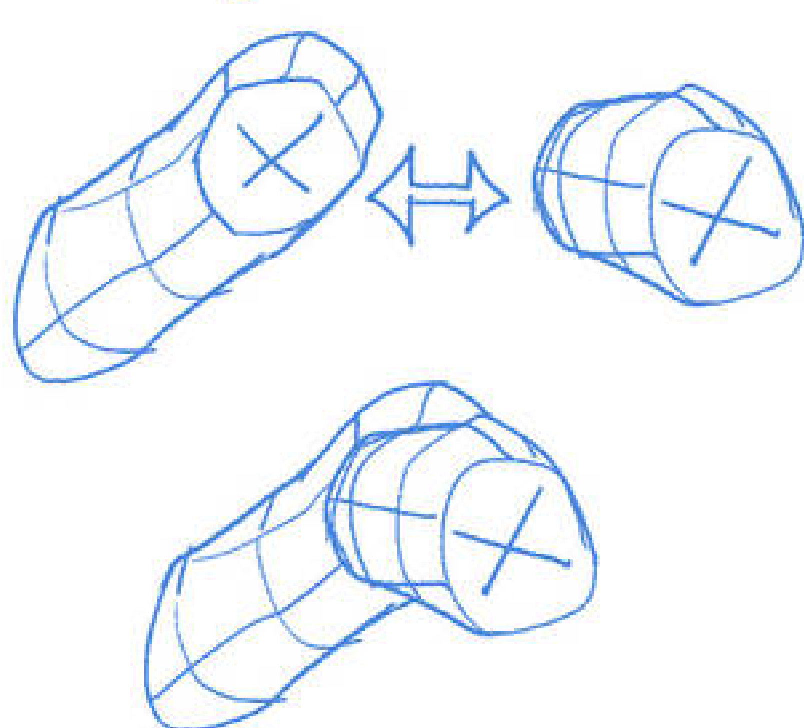


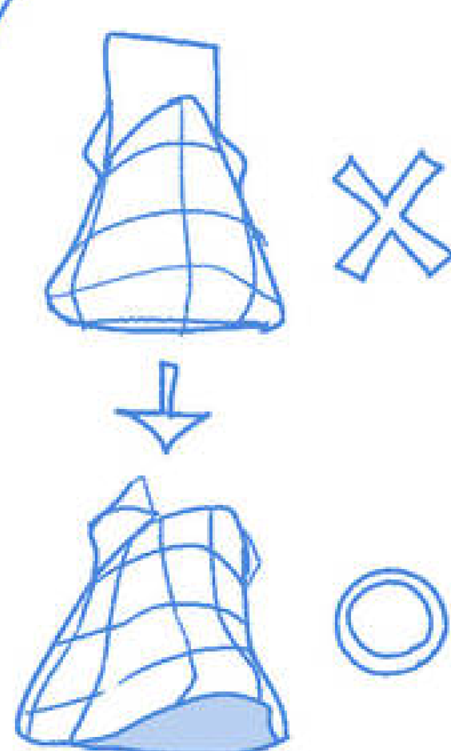


얼굴은 공을 바라보는 상태로 숙여주고
상체는 수직이 아닌 중심축을 비틀어 줍니다

몸과 마찬가지로 다리 역시
사선 흐름으로 만들어 줍니다
멈춰있는 자세가 아닌 움직이는
도중의 자세이기 때문에
넘어질 듯 보여도 괜찮습니다

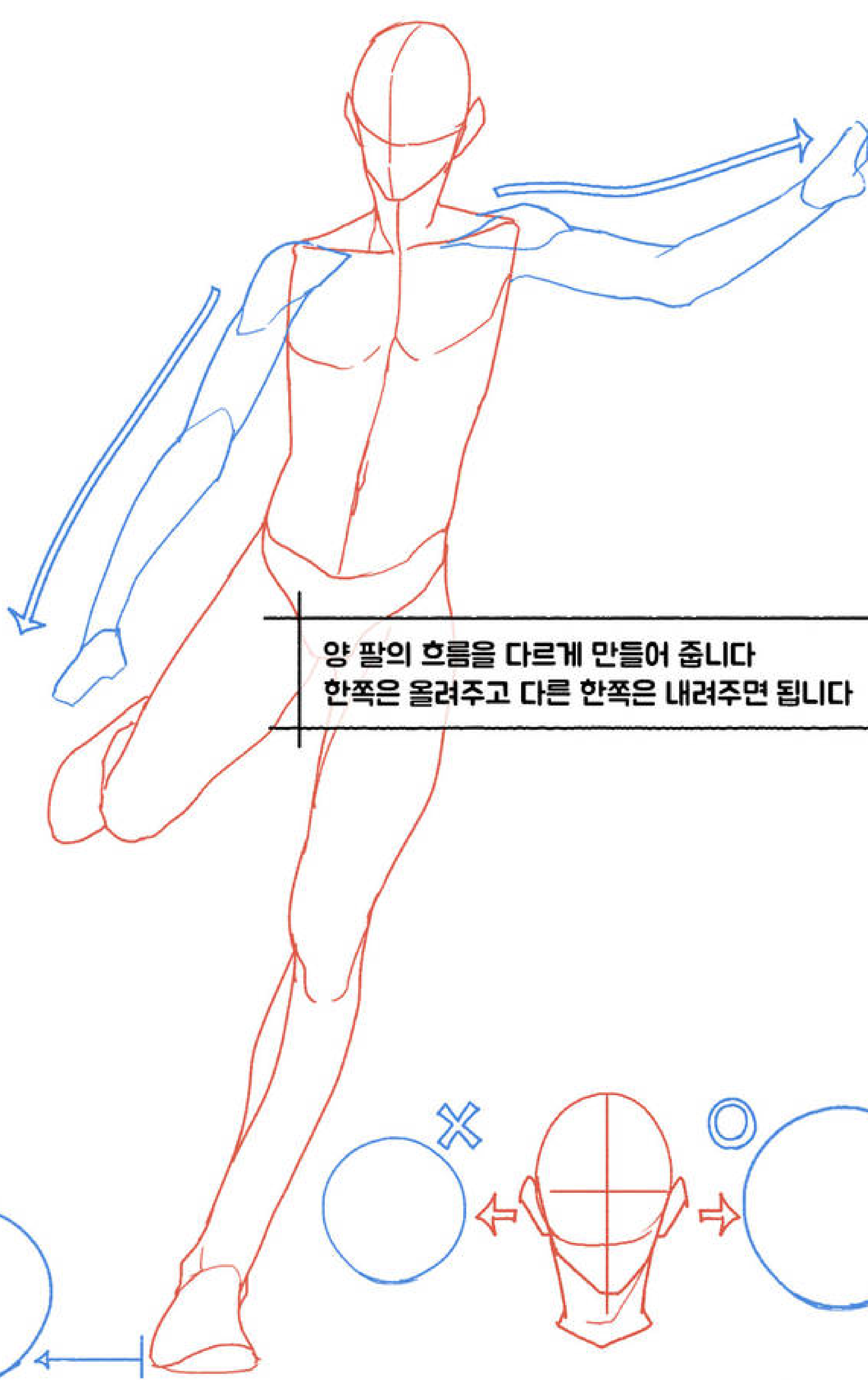




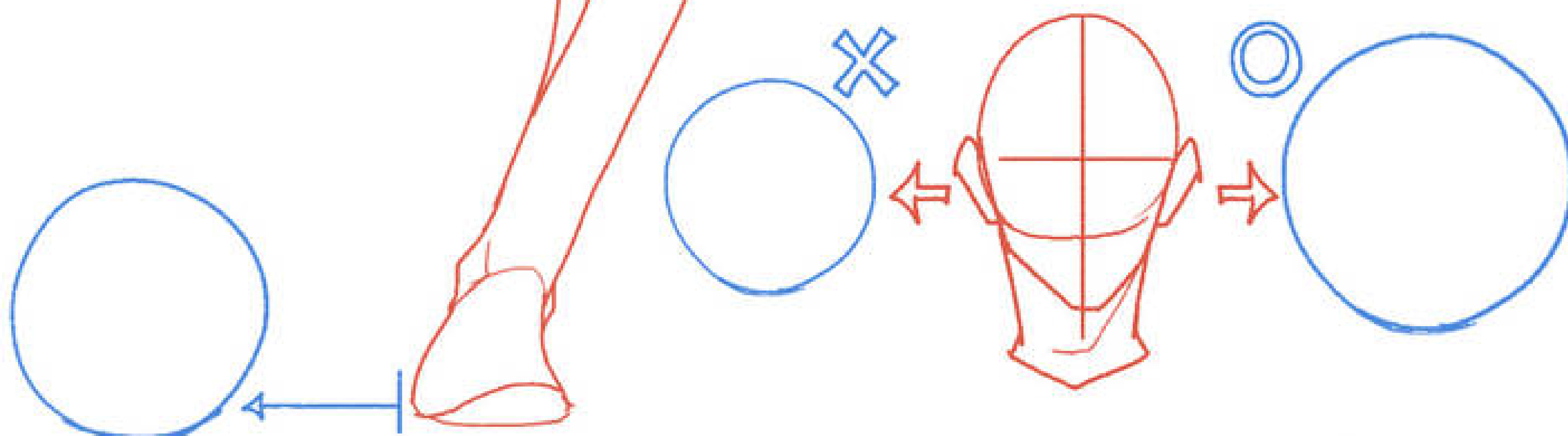


공을 차기 위한 발은
허벅지와 종아리에 가려져
발의 형태가 일부 가려집니다

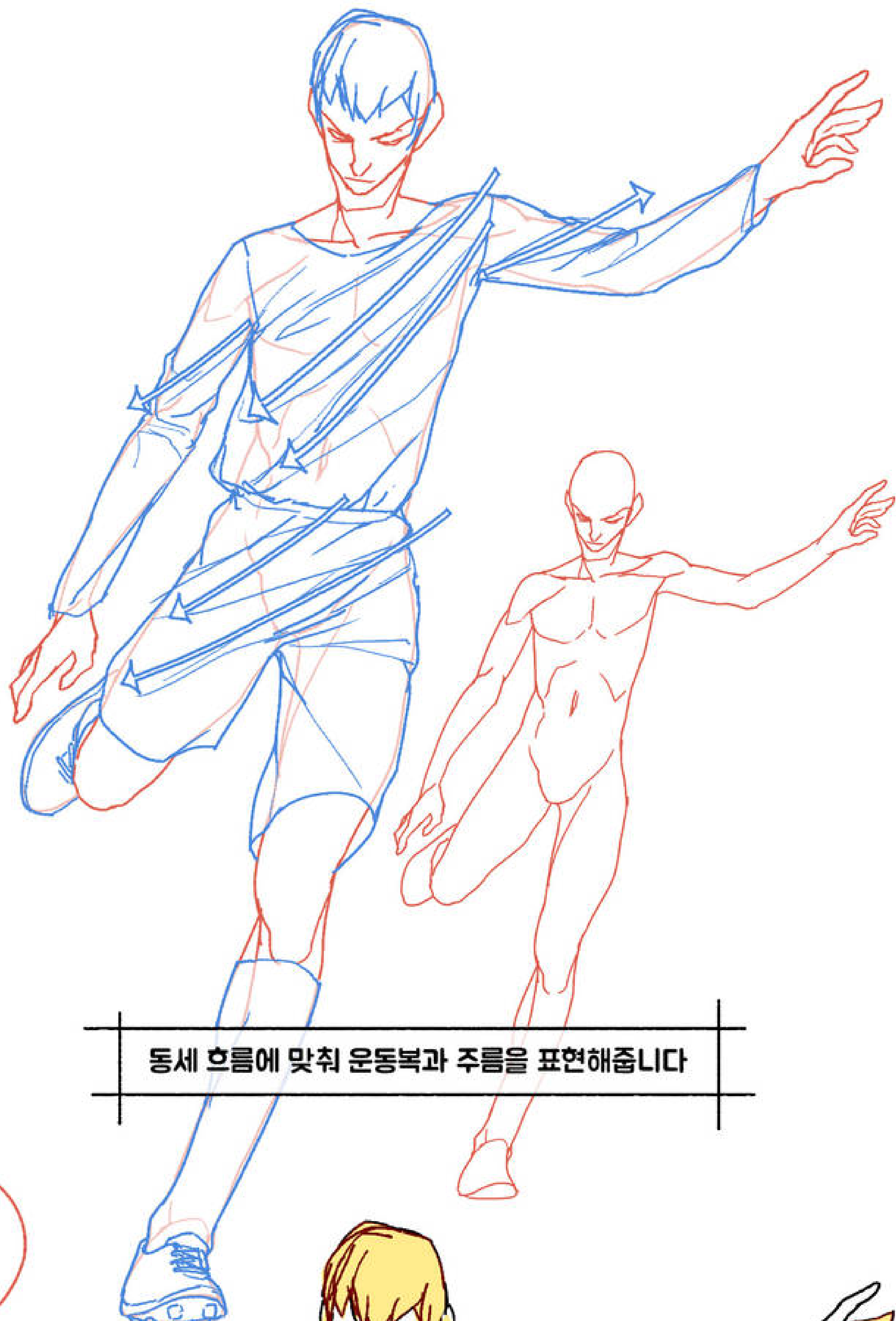
몸을 지탱하는 다리는 곧게 뻗어주고 발은 앞쪽
밑면을 살짝 들어줘서 입체감을 살려줍니다



양 팔의 흐름을 다르게 만들어 줍니다
한쪽은 올려주고 다른 한쪽은 내려주면 됩니다

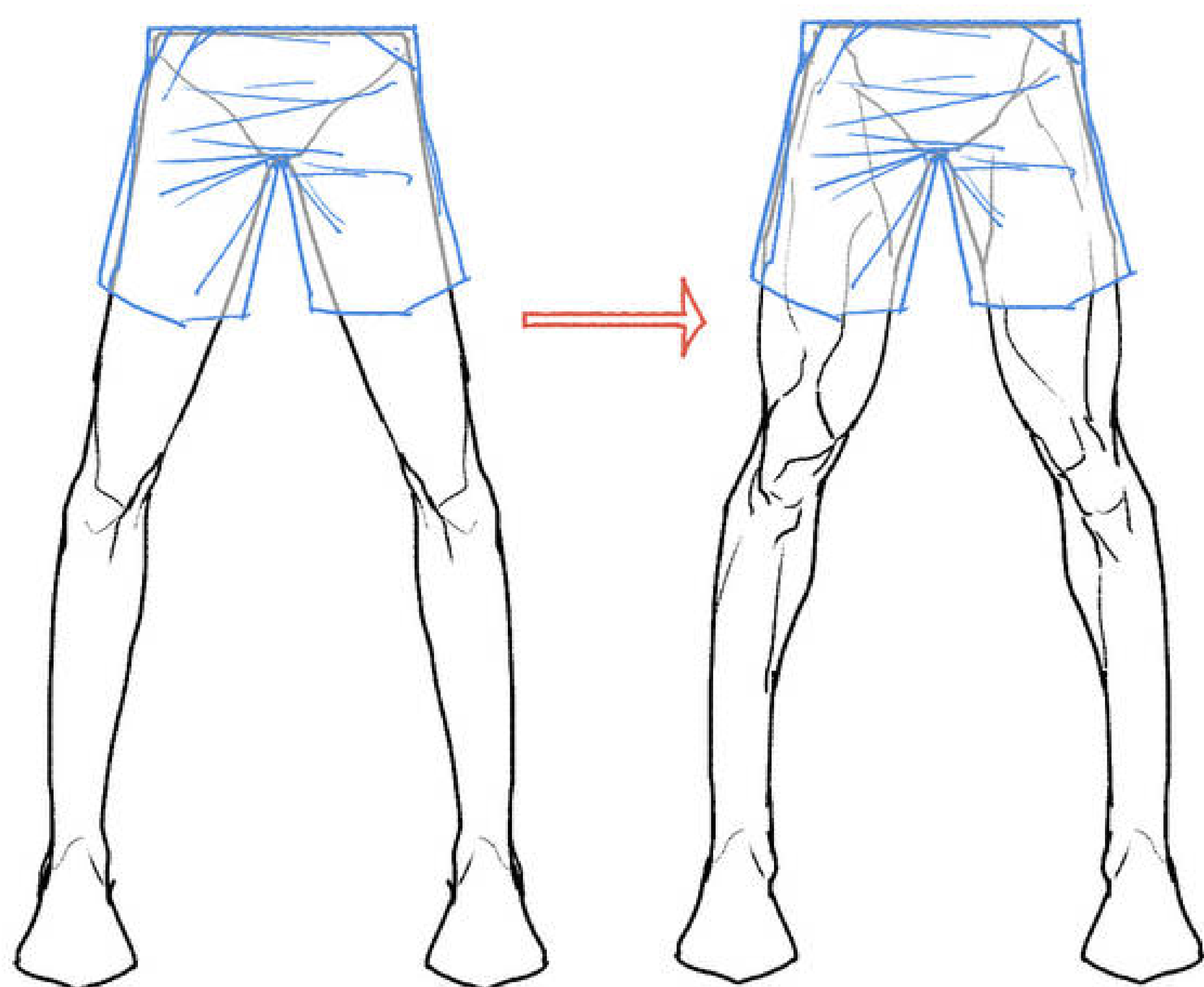


축구공은 딛고 있는 발 옆에 조금 떨어뜨려 위치해주고
크기는 사람 얼굴보다 조금 더 크게 만들어주면 됩니다





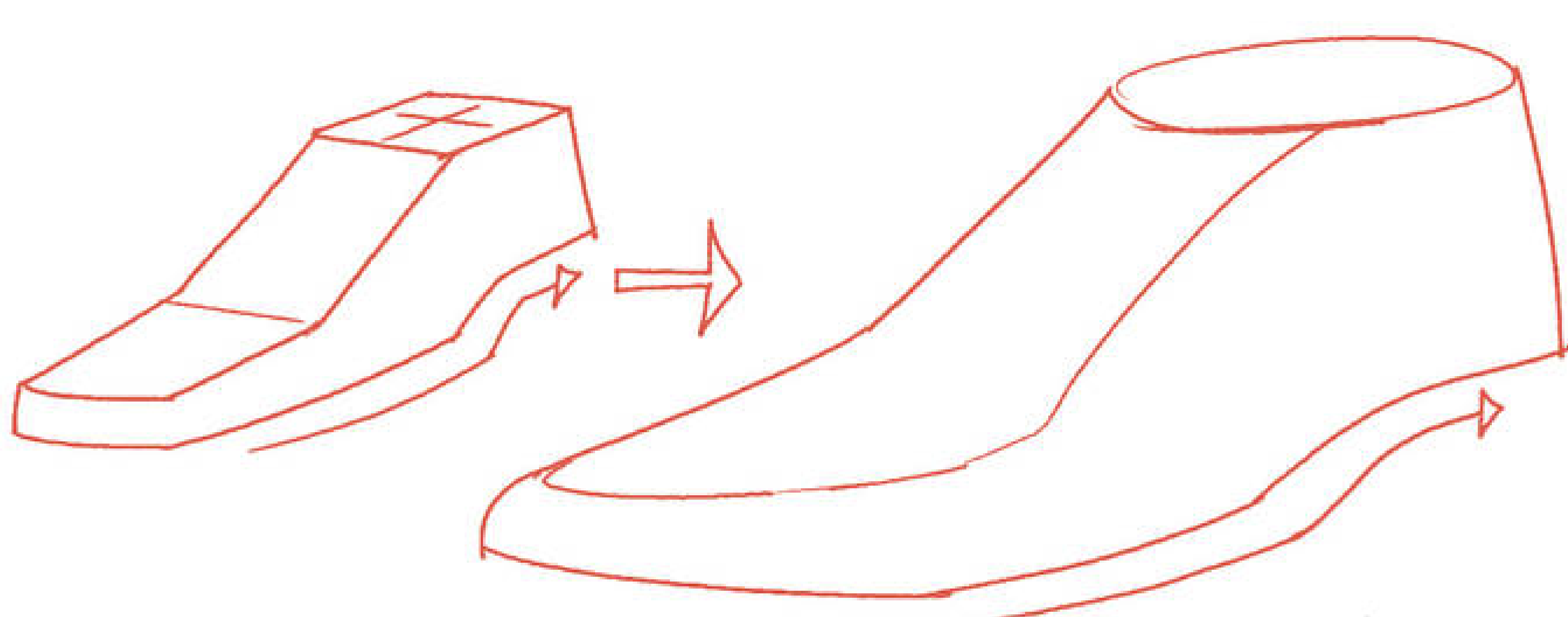
타코작가의 알아두면 좋다!!



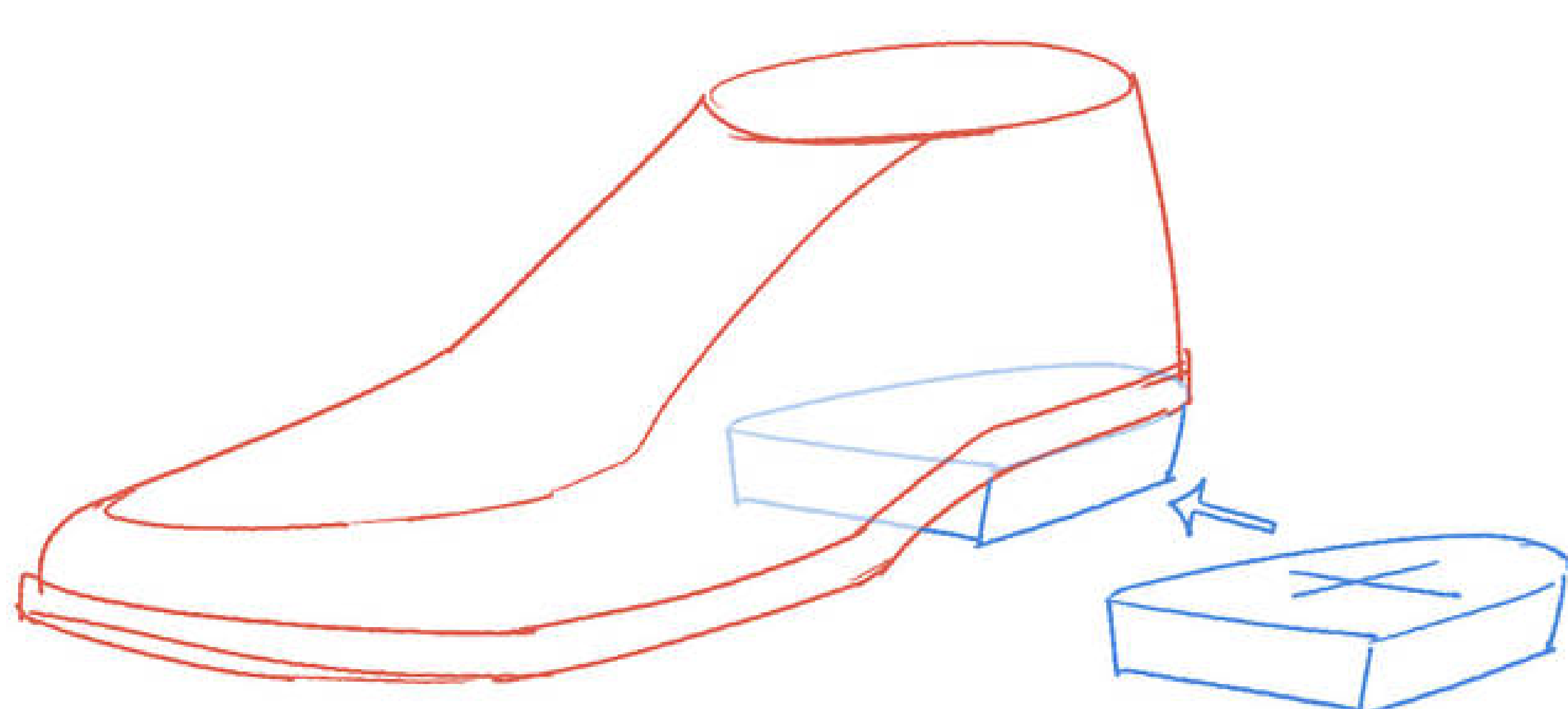


key point

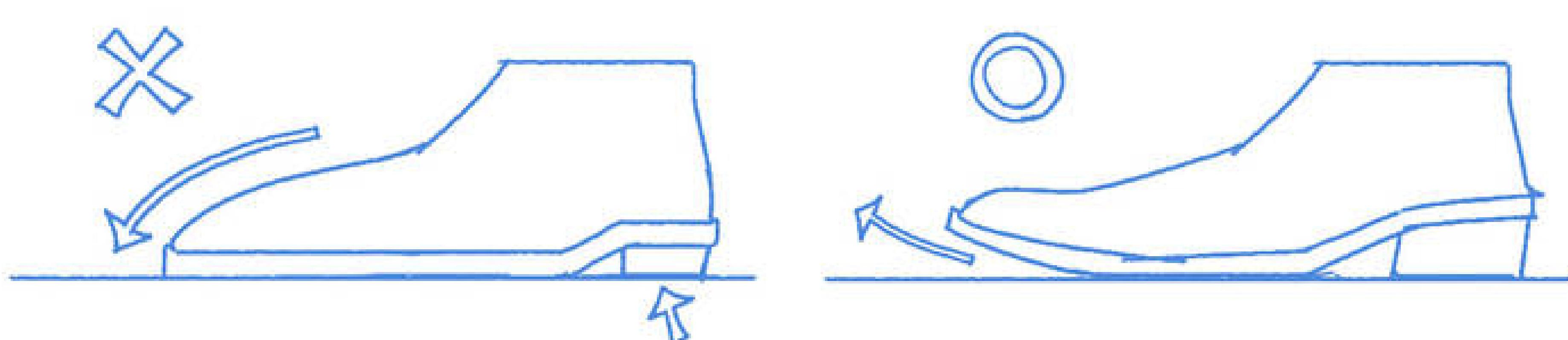
Q : 남자 구두 그리는 방법을 알려주세요



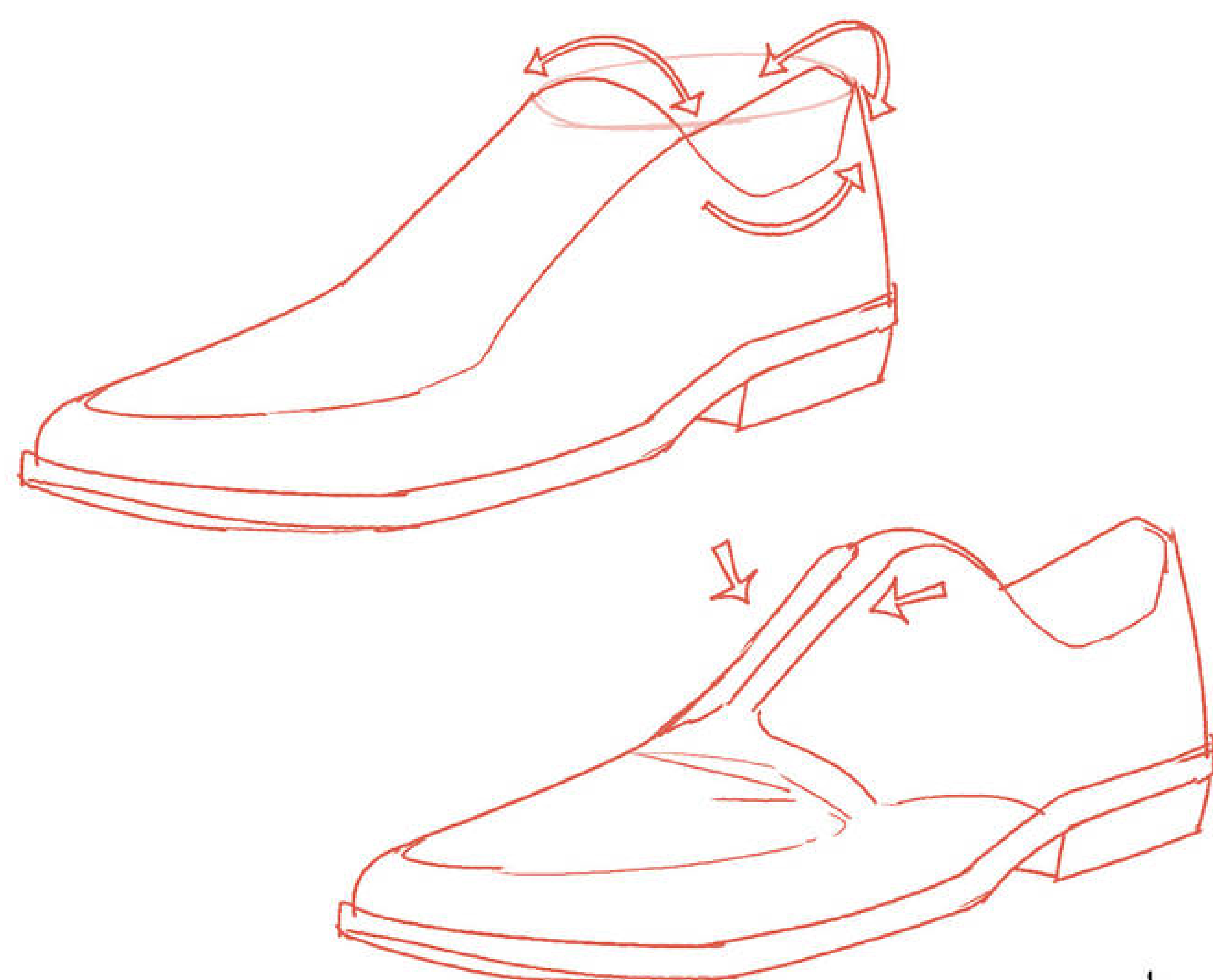
발을 부드럽게 도형화하고 뒤꿈치를 올려주도록 그립니다



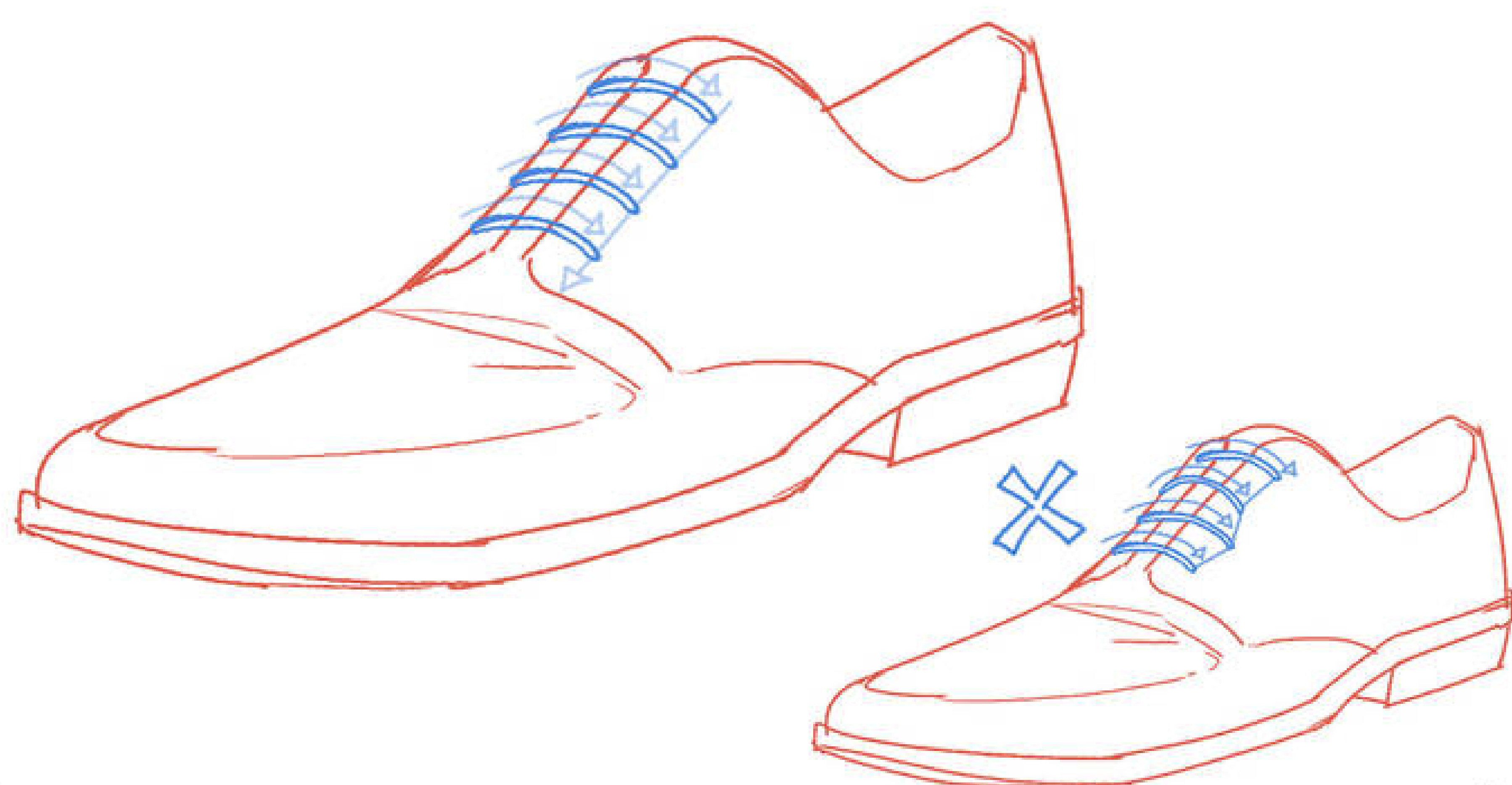
뒤꿈치가 올라가면서 생긴 공간에 구두 굽을 만들어 그립니다



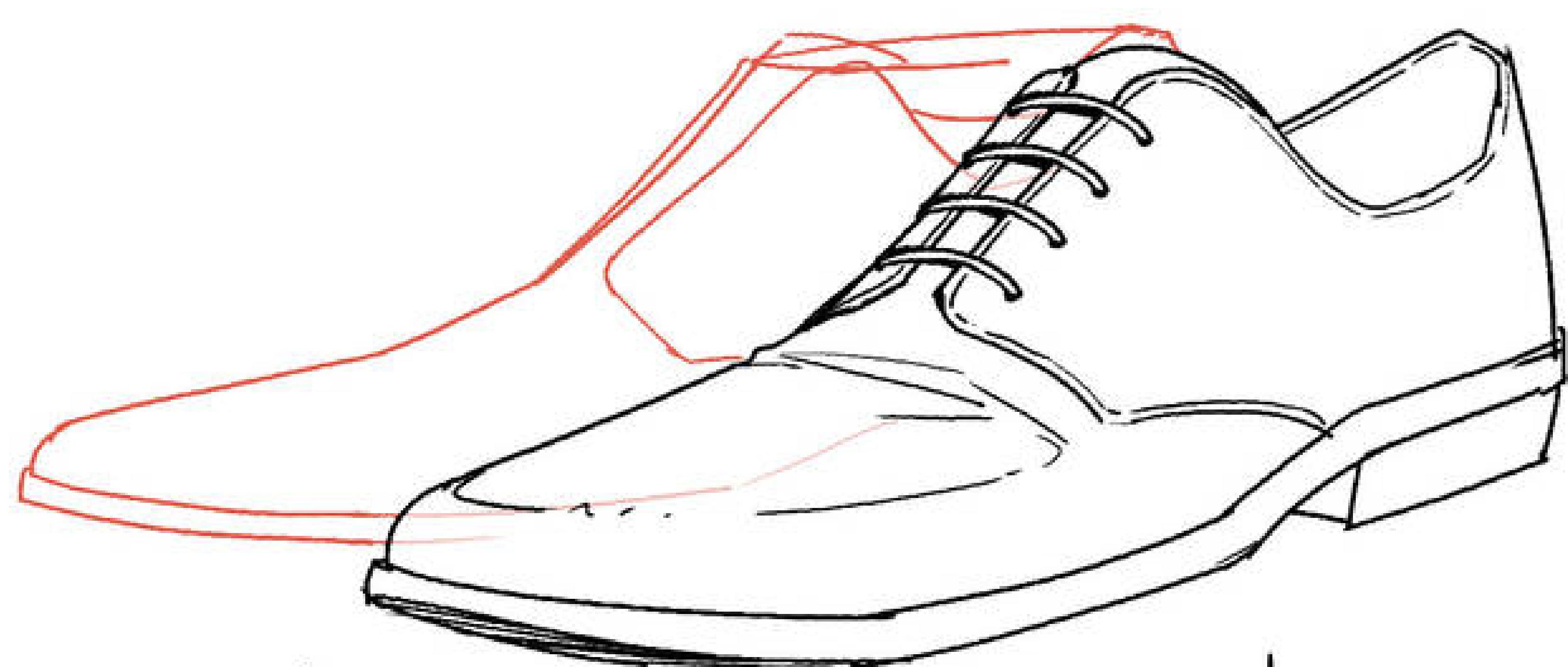
구두의 앞부분을 살짝 올려주고 굽의 폭이 너무 좁아지지 않도록 유의하며 그려줍니다



발목 부분에 곡선의 흐름을 만든 후 구두 묘사를 진행합니다 구두의 형태는
다양하기 때문에 디자인을 참고하면서 진행하는 방법이 가장 좋습니다



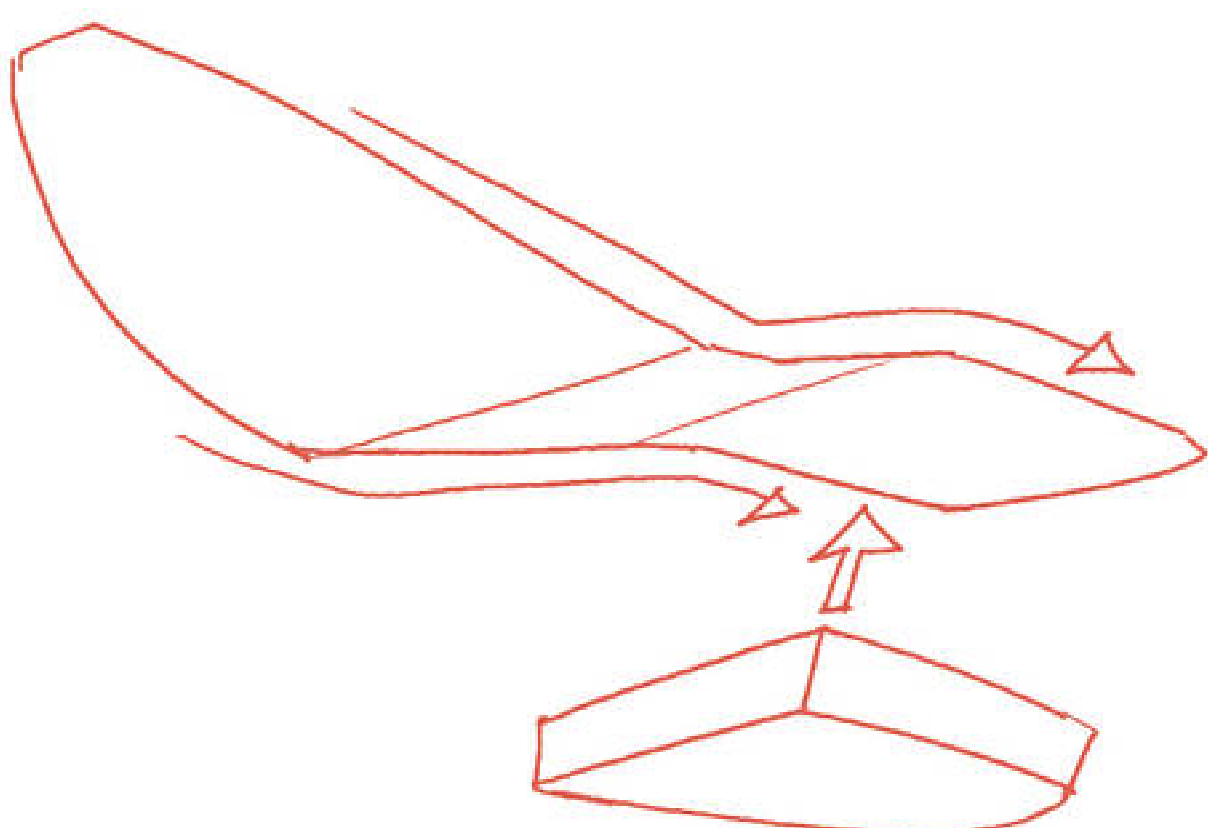
구두 끈은 얇게 표현하고 곡선과 끝부분의 위치를 맞춰줘야 안정적으로 보이게 됩니다



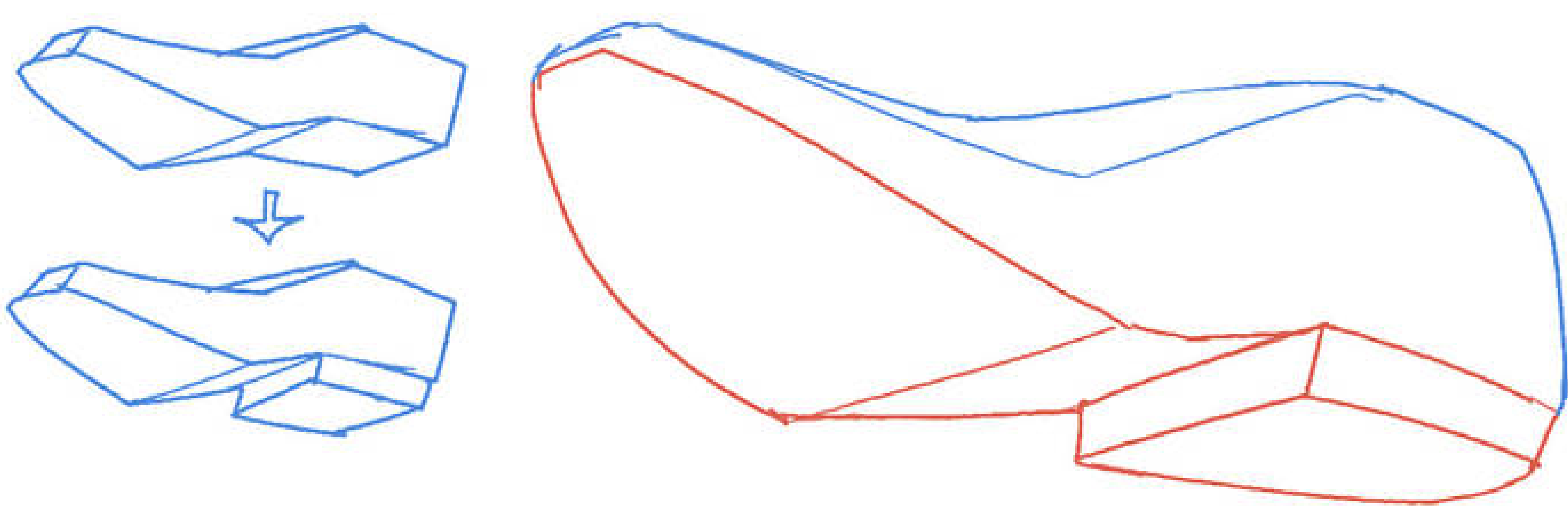
반대쪽의 구두도 같은 방식으로 그려나갑니다



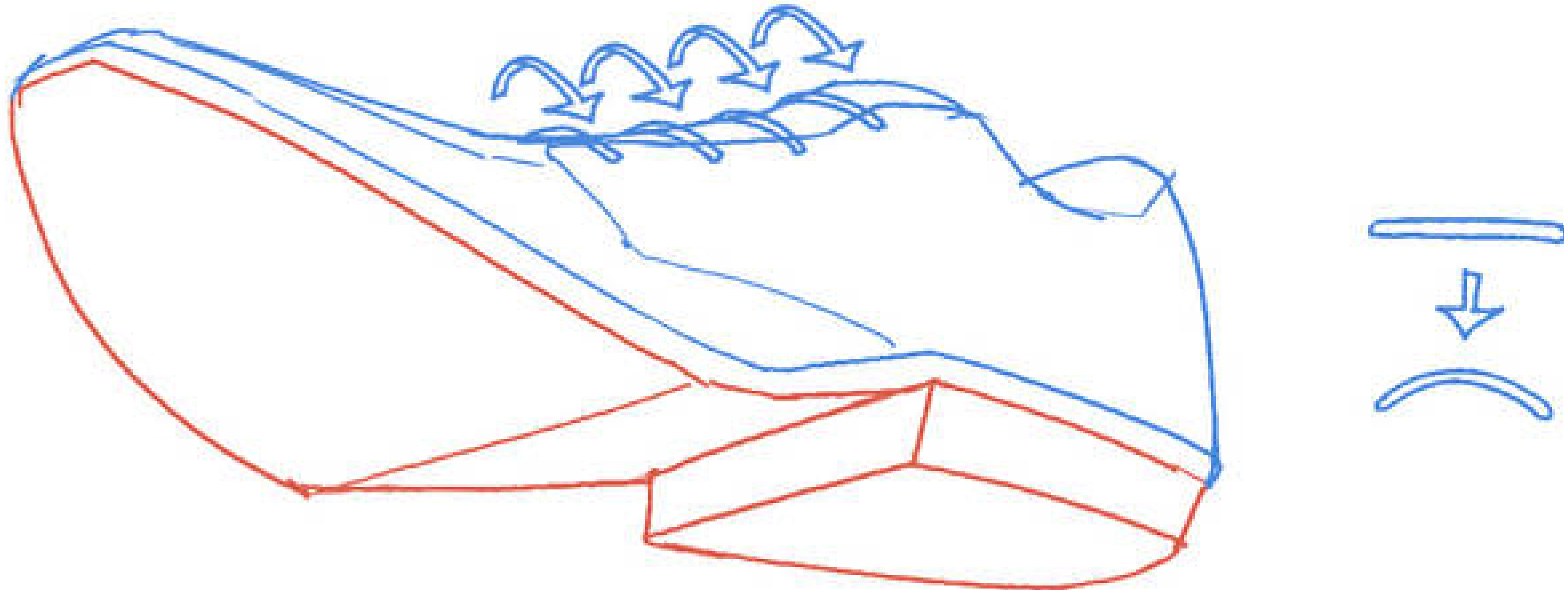
선을 정리하며 마무리합니다



구두를 밑에서 보는 경우 역시 굽의 공간을 고려해 그려줍니다



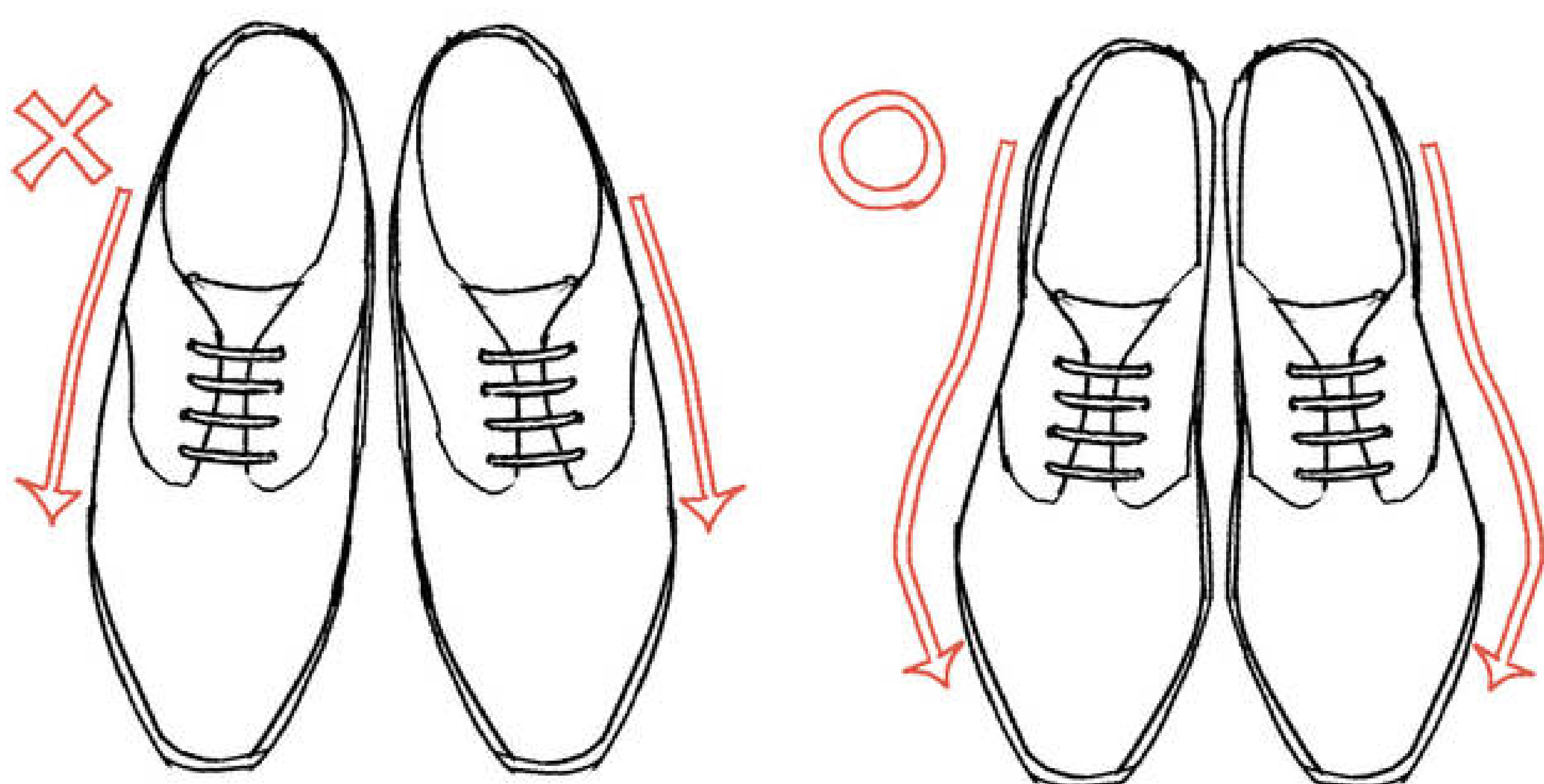
면을 입체적으로 그리기 어렵다면 먼저 딱딱한 직선으로 이해하고 그리는 게 좋습니다



구두 끈의 경우 각도로 인해 조금만 보이게 되며
짧게 그려진다 해서 직선으로 표현하면 안 됩니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



구두를 위에서 볼 경우
뒤쪽과 앞쪽의 넓이를
다르게 만들어 줍니다

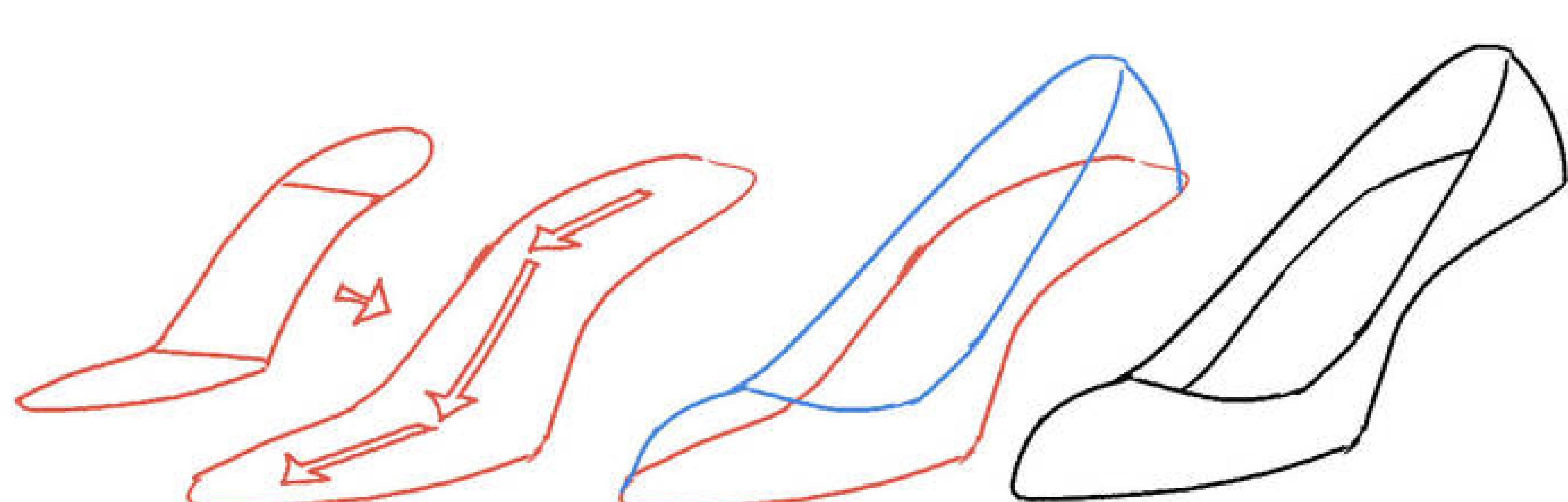


key point

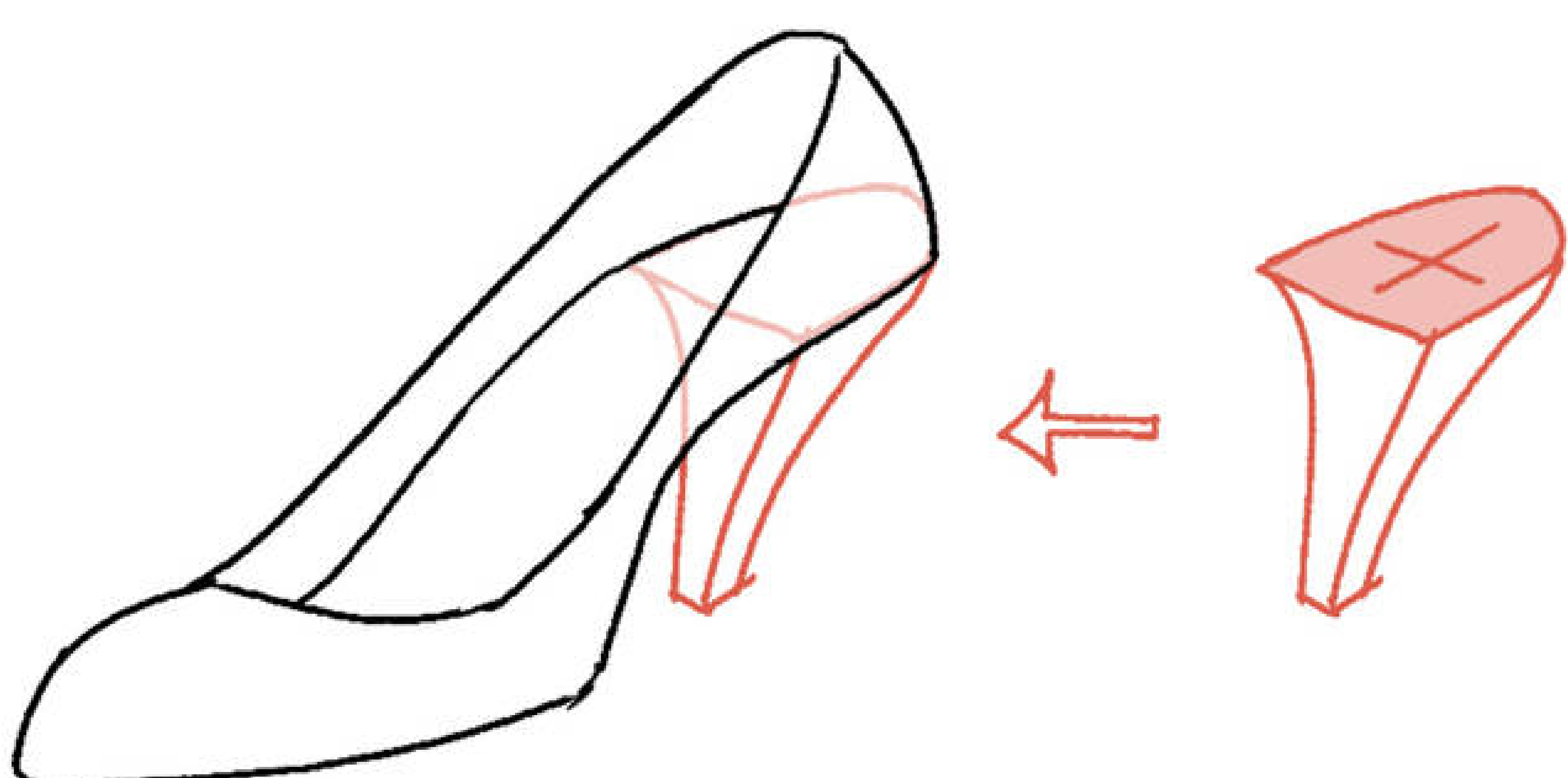
Q : 여자 구두 그리는 방법을 알려주세요

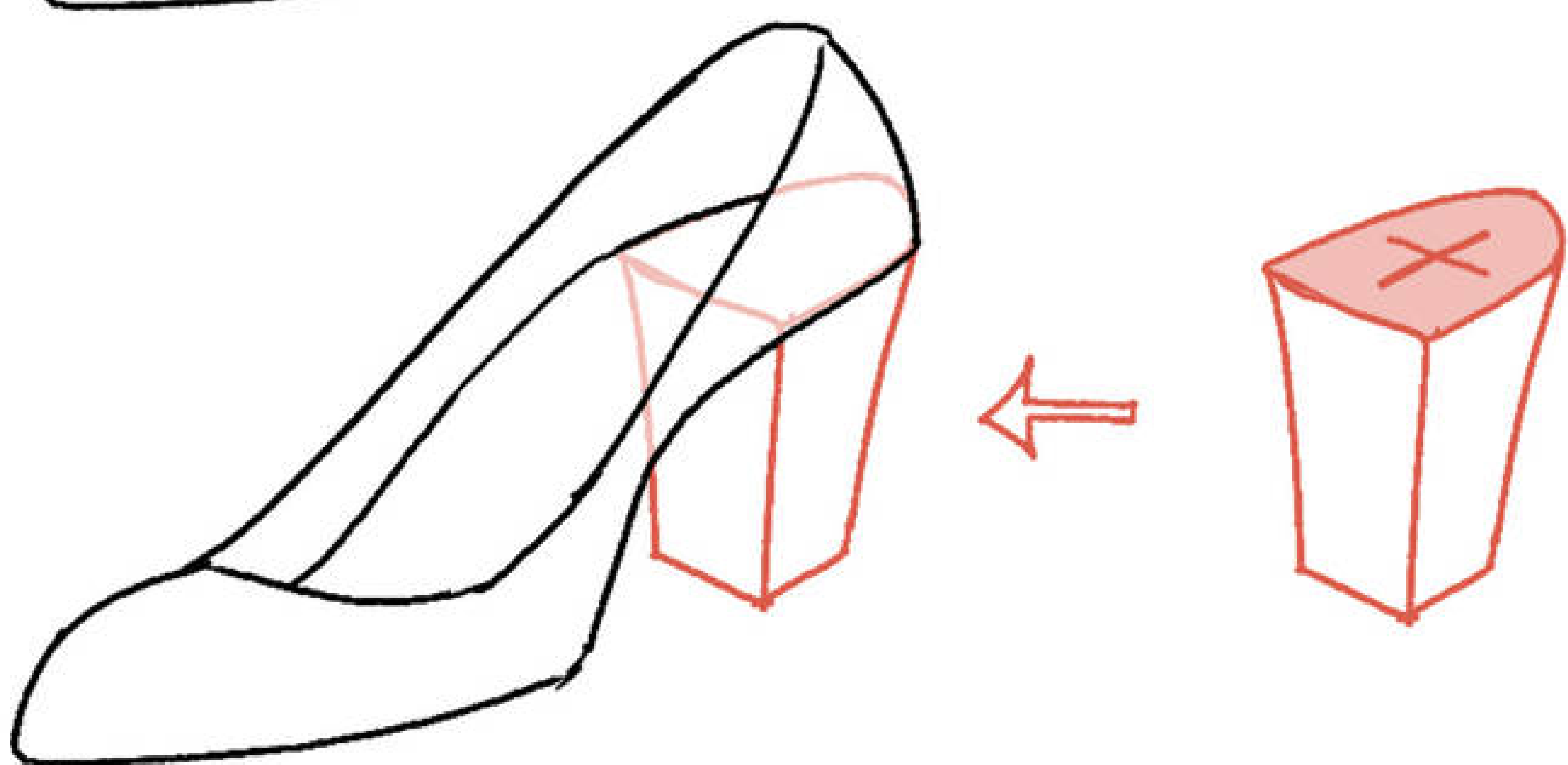


굽의 높이에 따라 뒤꿈치가 올라갑니다

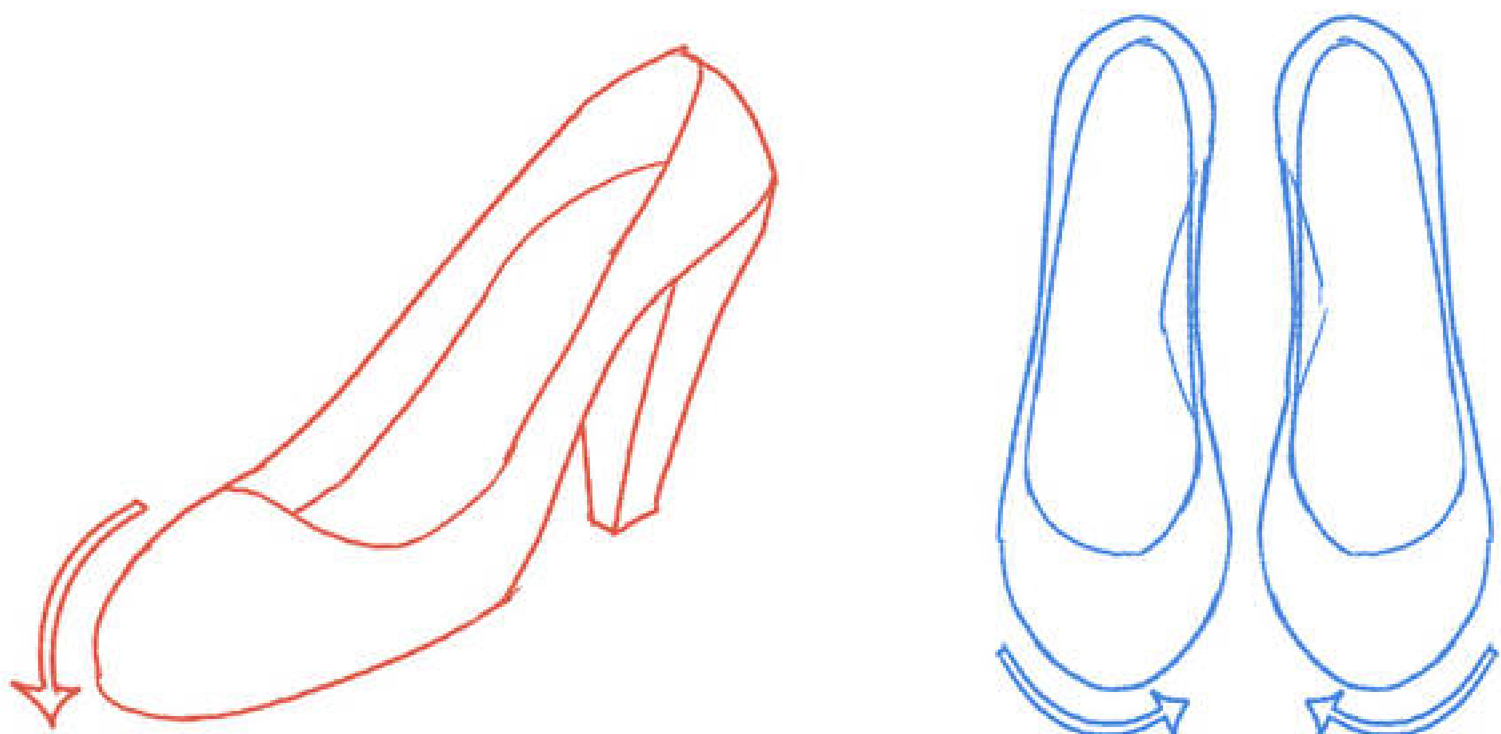


여자 구두의 경우 평균적으로 굽의 높이가 있기 때문에 바닥면을 세 번 꺾어 그립니다

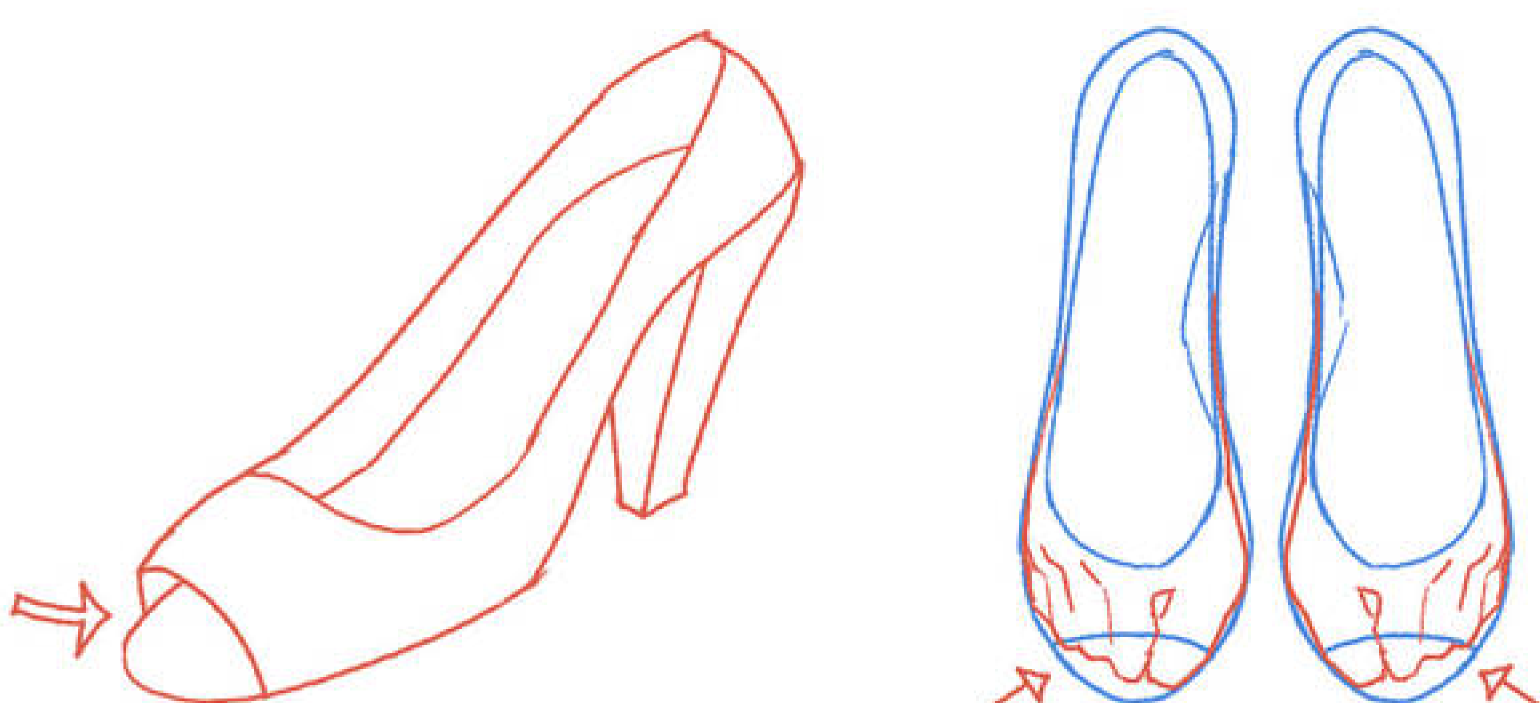




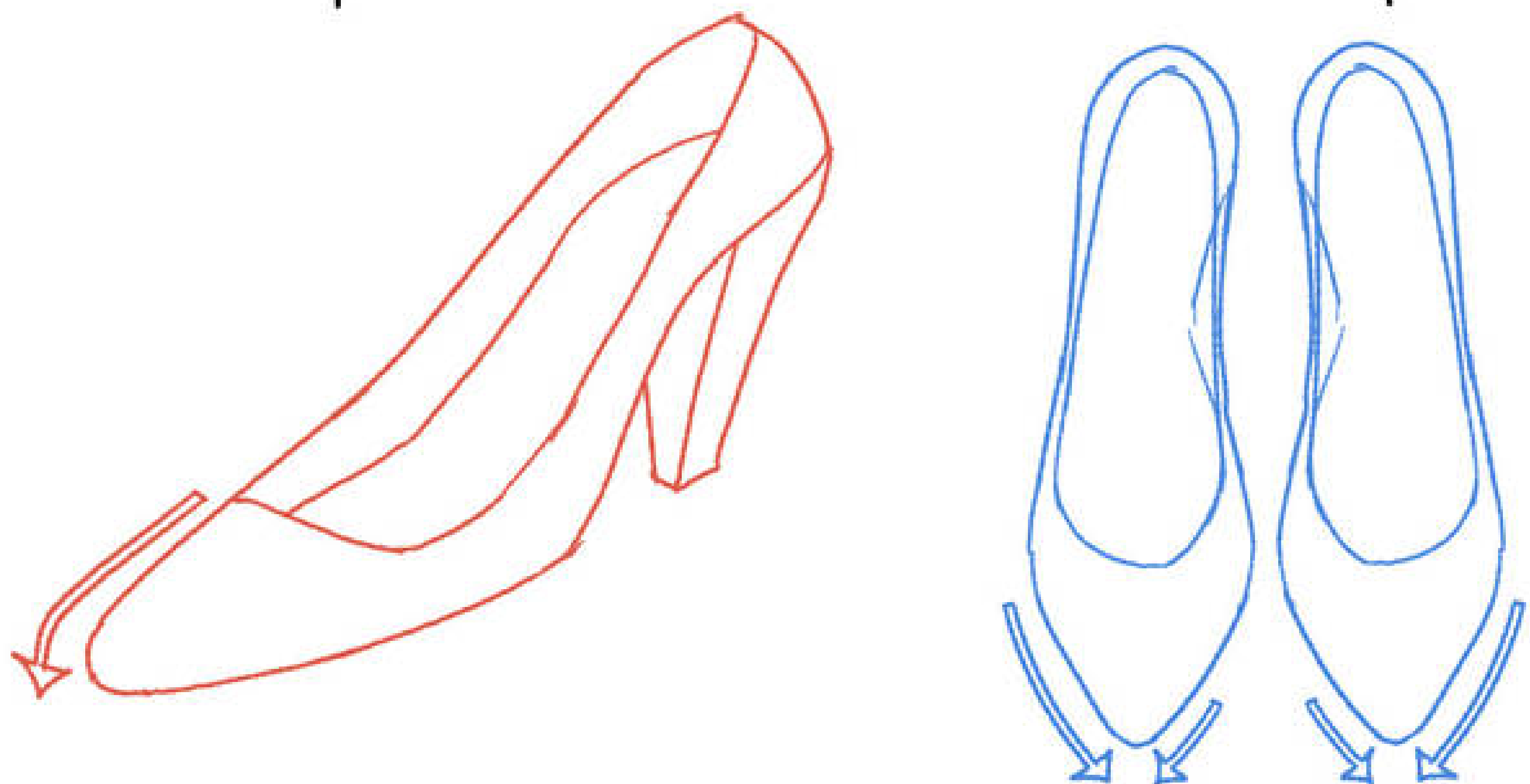
굽의 높이 외에도 형태가 다양하기 때문에 남자보다
여자 구두의 디자인이 더 다양하게 나뉠 수 있습니다



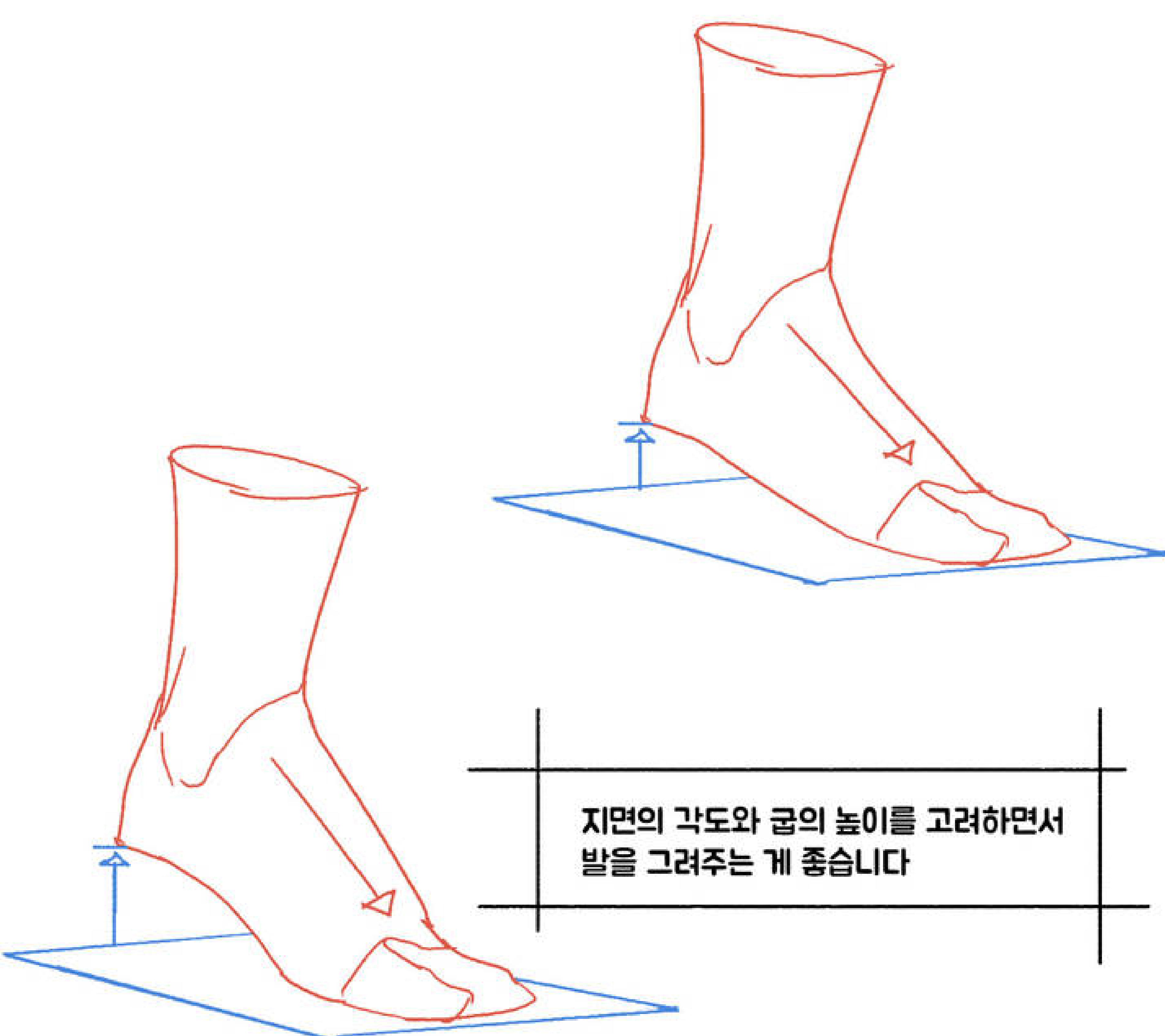
구두코가 둥글 경우 부드럽고 귀여운 느낌을 주게 됩니다

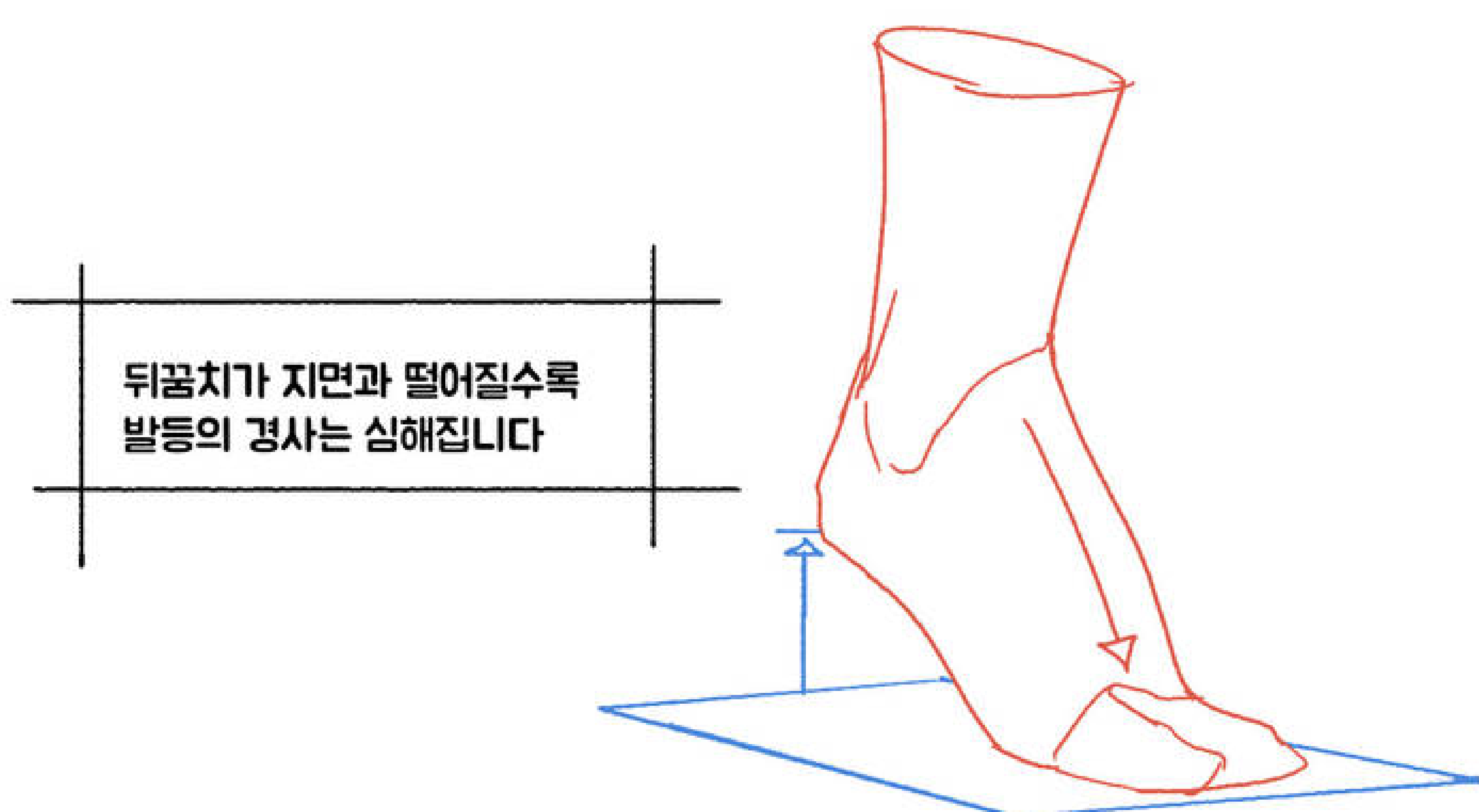


뚫린 형태라면 발가락의 일부가 보이게 됩니다



구두코가 뾰족하다면 날카롭거나 세련된 느낌을 줄 수 있습니다

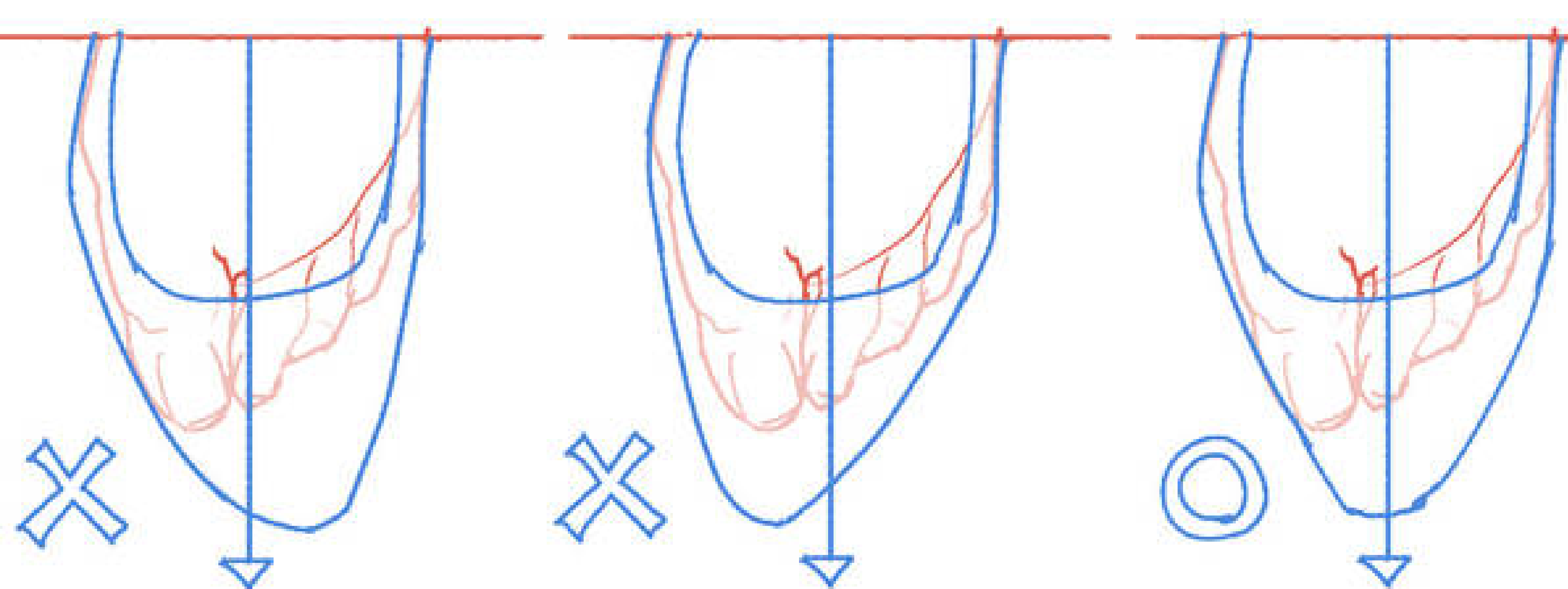






발 형태에 맞춰 구두를 그려주고 선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

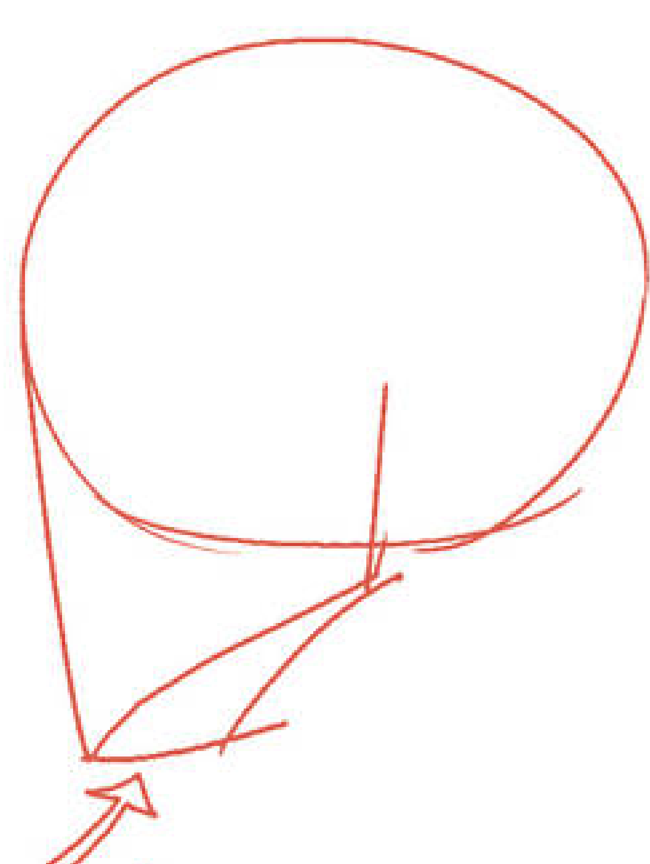


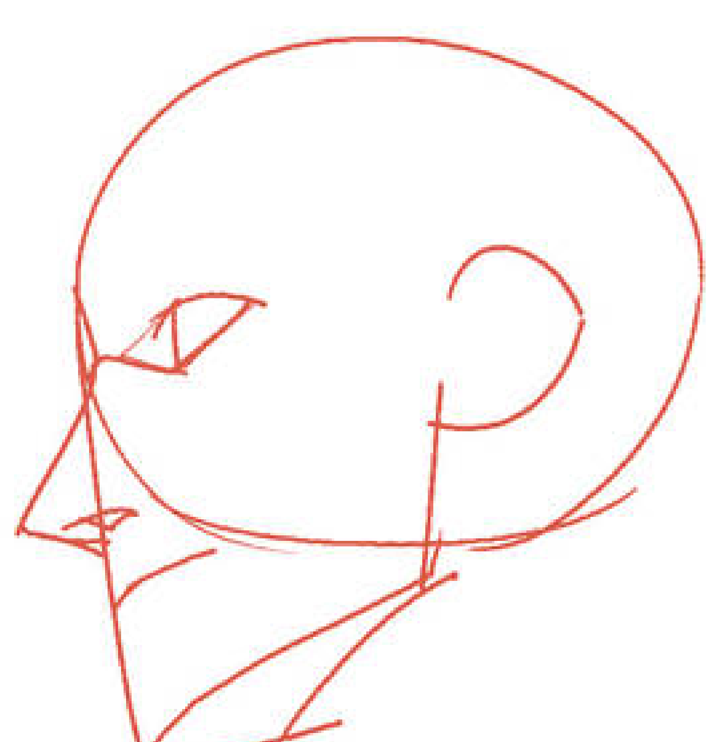
구두코의 경우
발의 중심선에 맞춰
그려주는 게 맞습니다



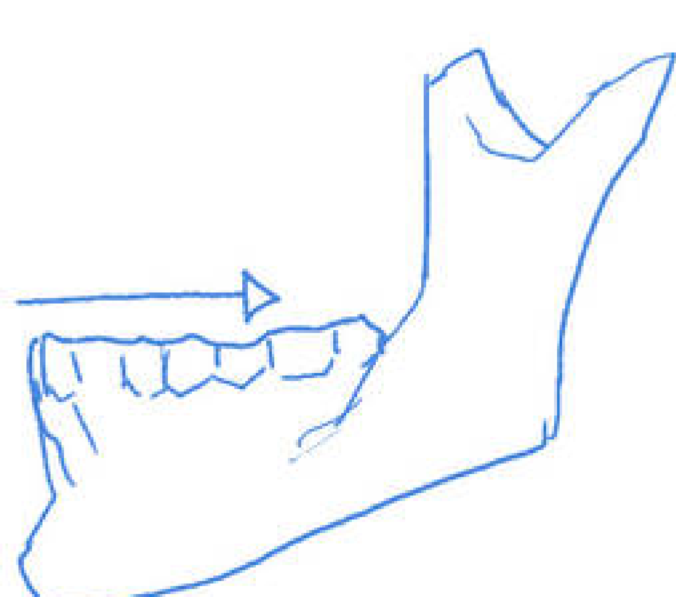
key point

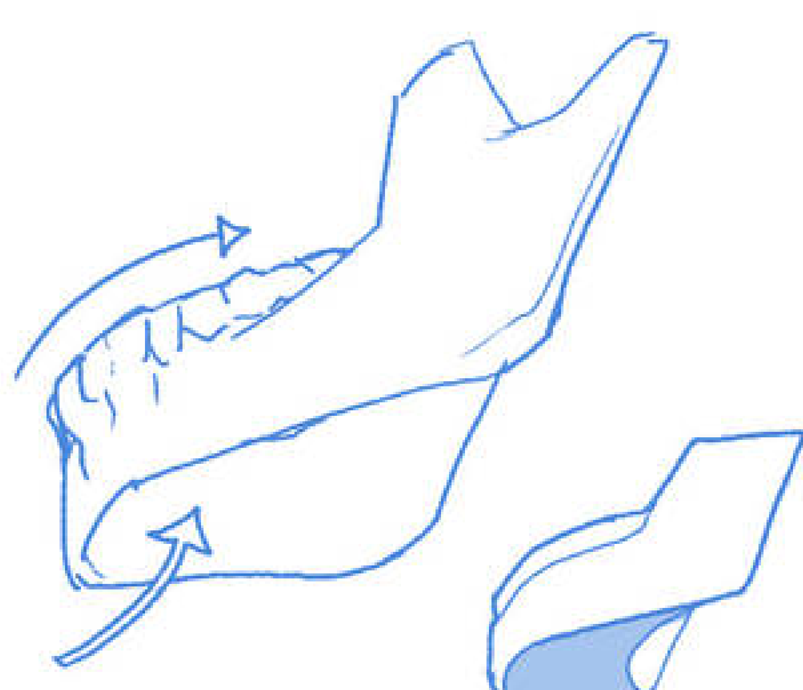
Q : 아래에서 본 얼굴 옆모습이 궁금해요



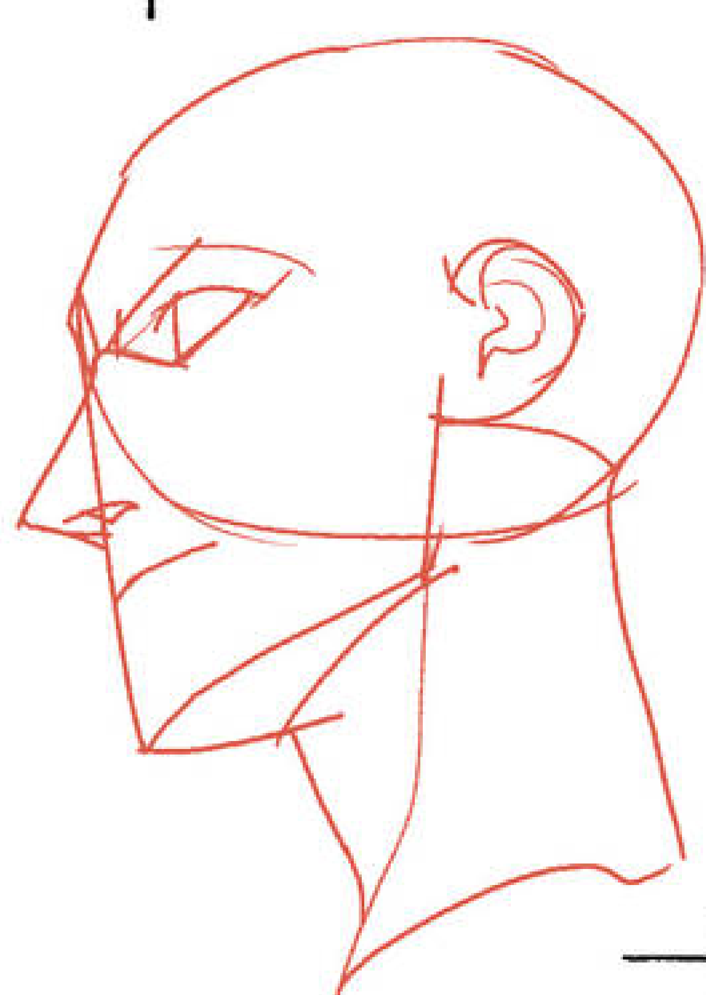


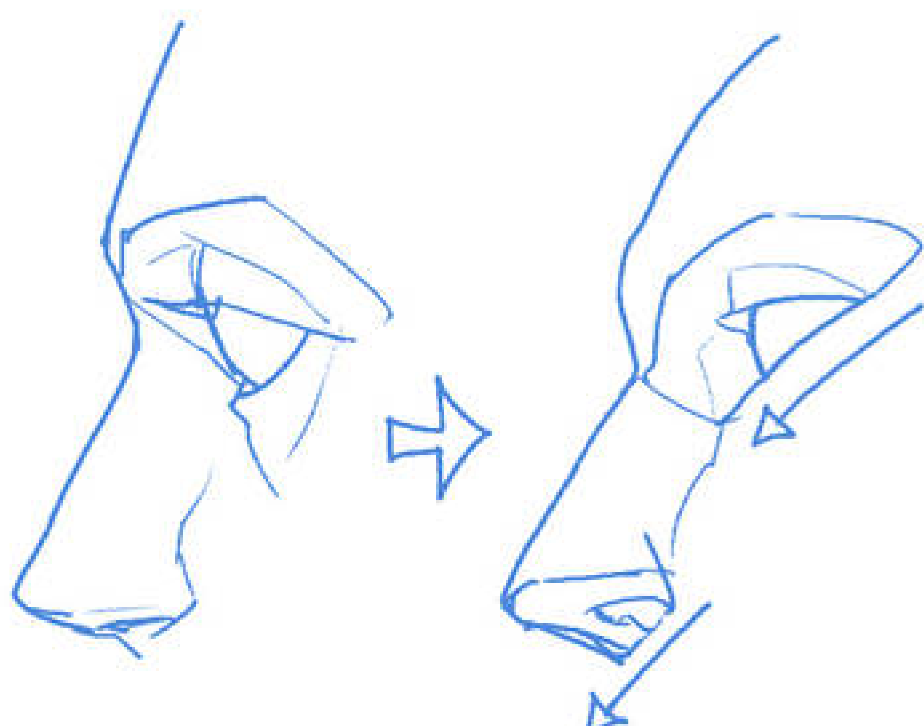
32화에 연재된 고개든 얼굴 내용을 참고하면 좋습니다



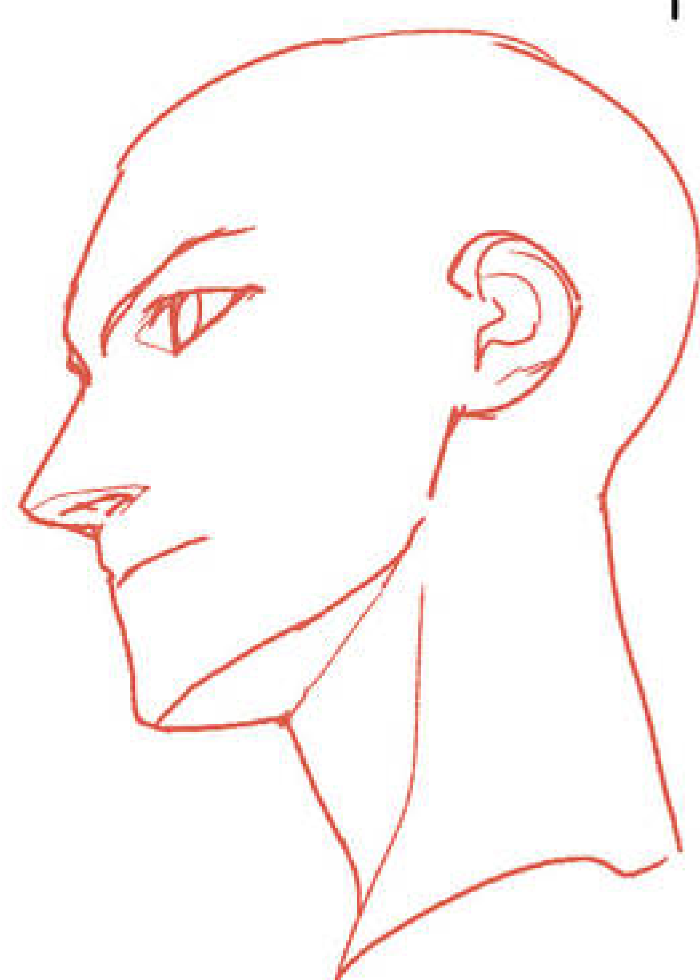


옆모습의 얼굴 각도를 유지한 채 턱 밑면이 보이도록 만들어 줍니다
이때 각도가 틀어지면서 입모양도 수평에서 곡선 형태로 변합니다



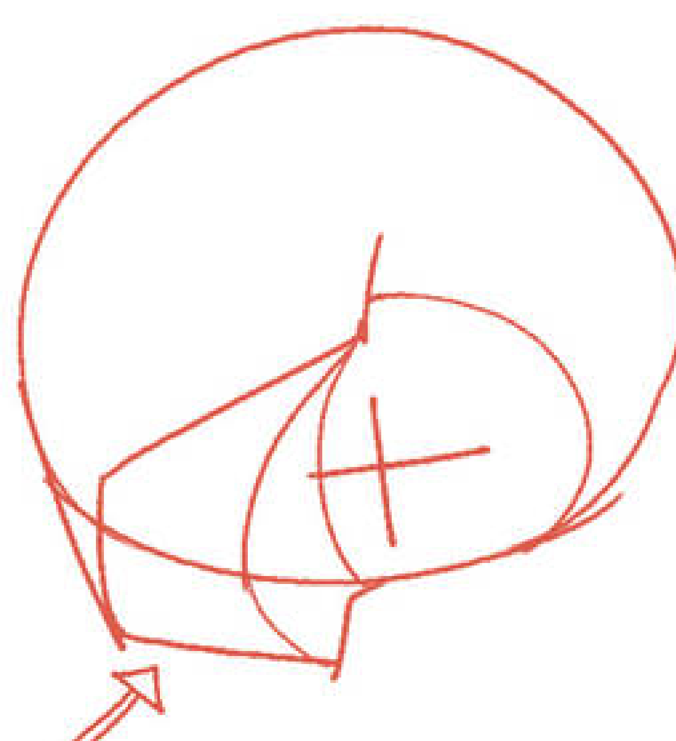


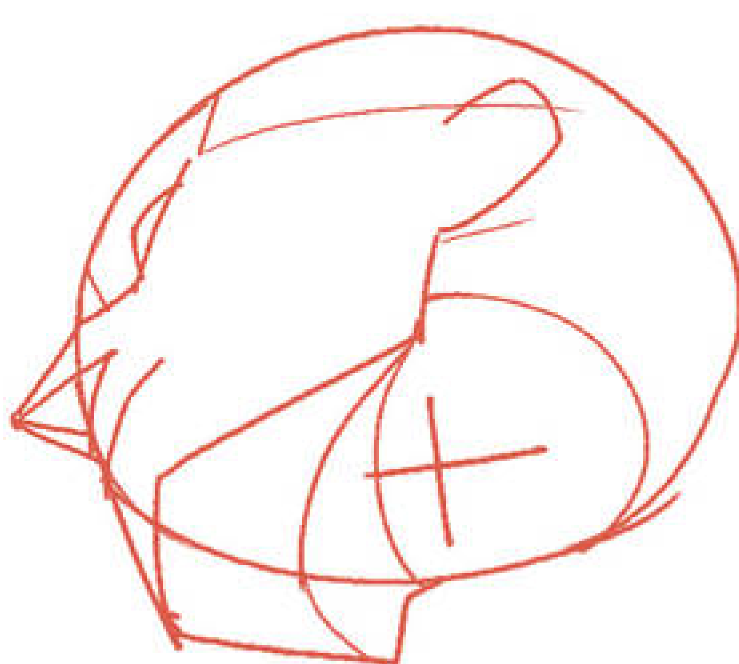
코 밑면이 보이면서 콧구멍 역시 보이게 되며
코와 눈의 각도를 기울여 맞춰 그립니다



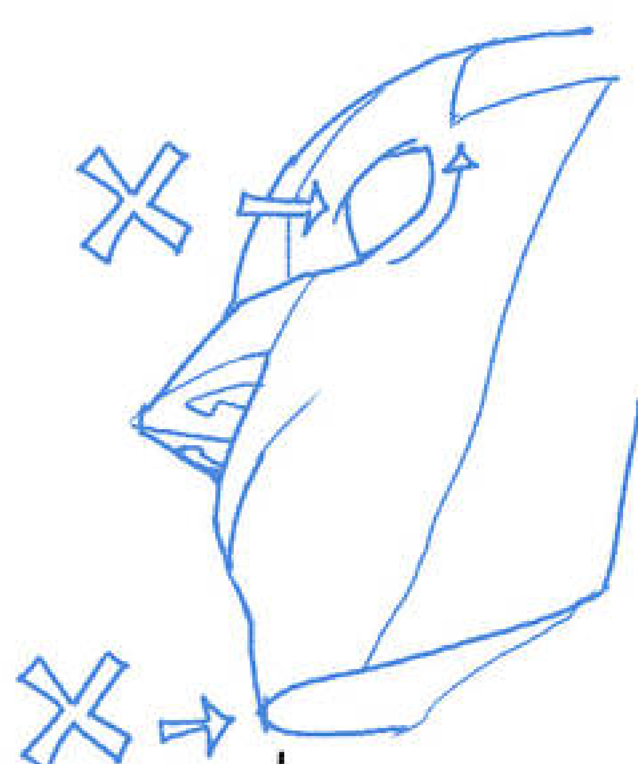


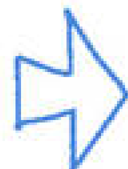
선을 정리하면서 묘사를 진행합니다

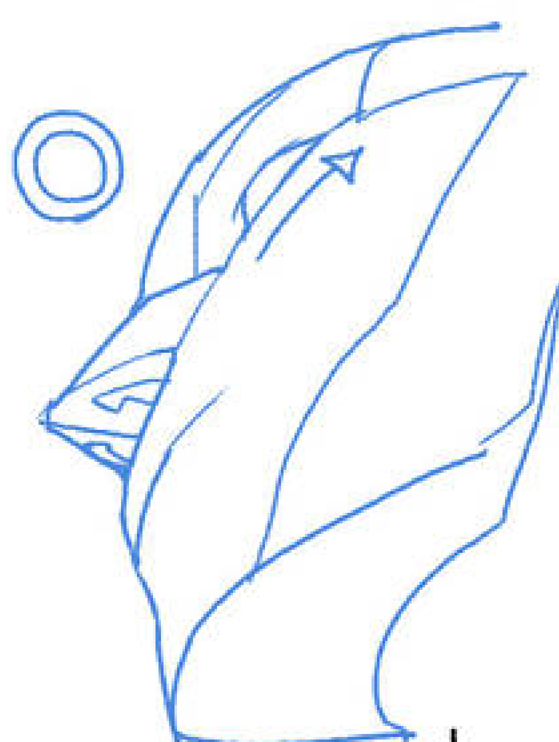




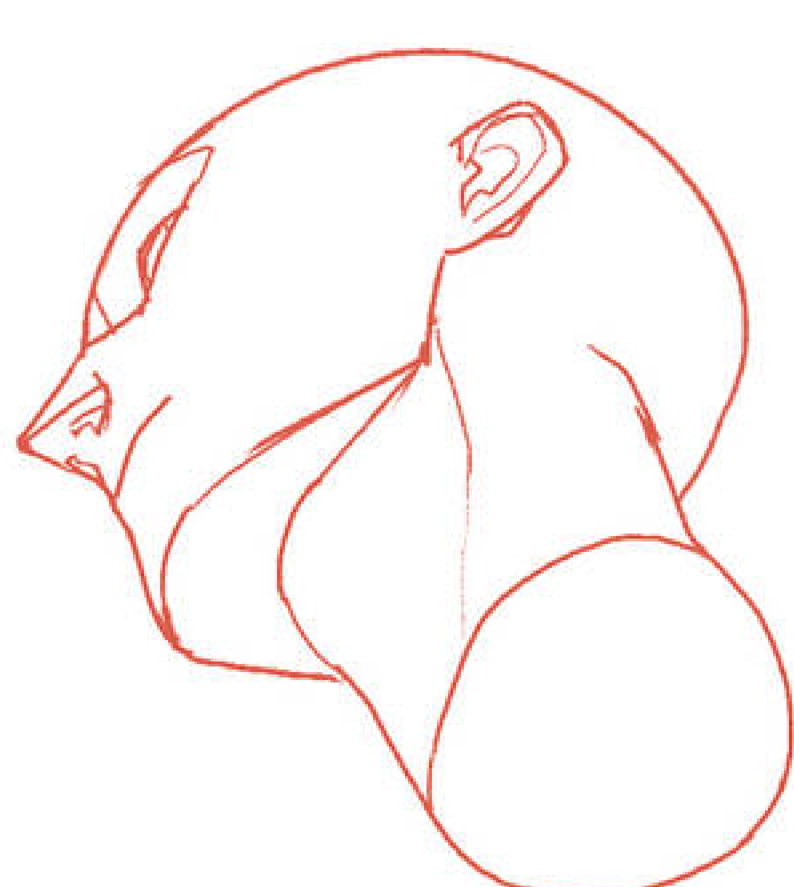
더 아래의 각도에서 바라볼 경우 턱 밑면의 면적이 더 많이 보이게 됩니다





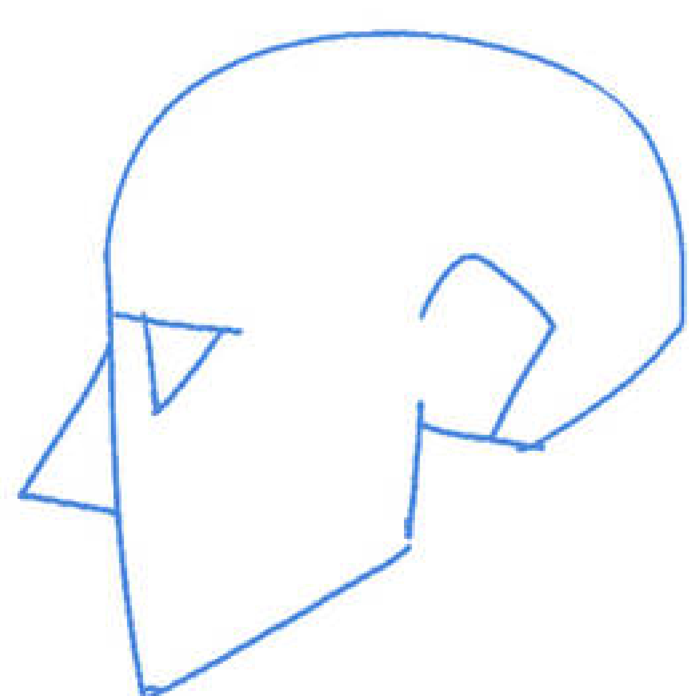


턱 밑이 많이 보인다면 눈의 크기와 이마의 면적이
점점 줄어드는 형태로 밸런스를 맞춰주며 그립니다

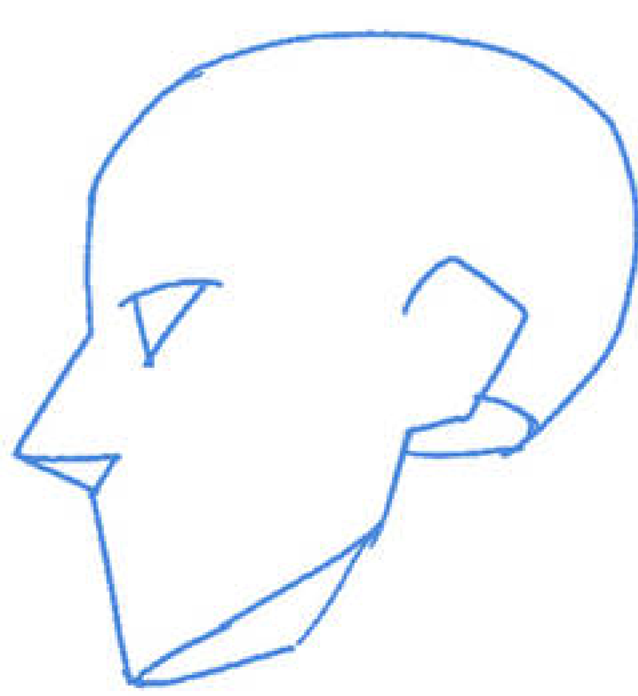




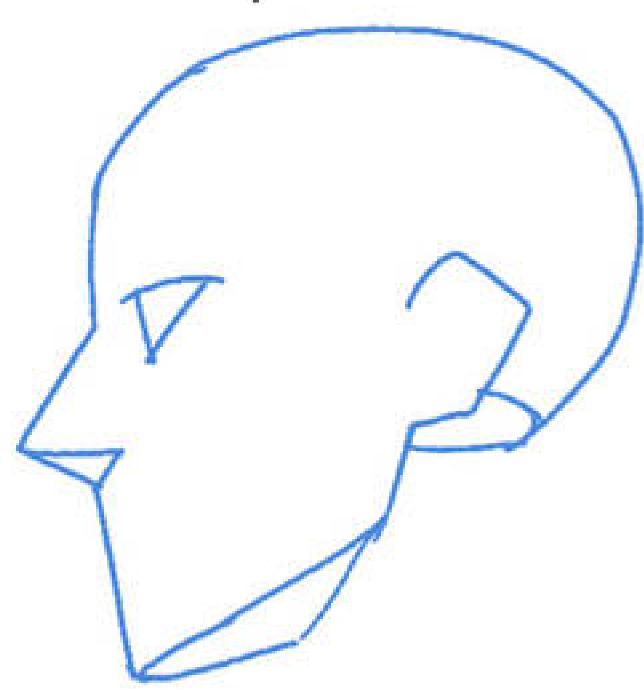
묘사를 추가하고 선을 정리하며 마무리합니다



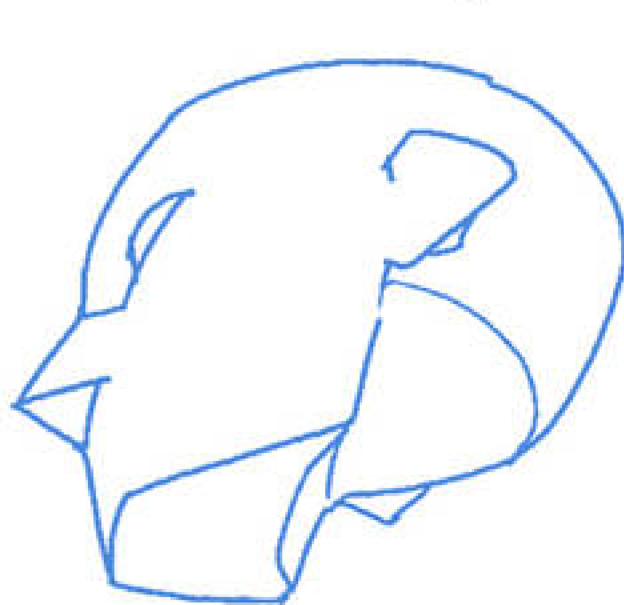




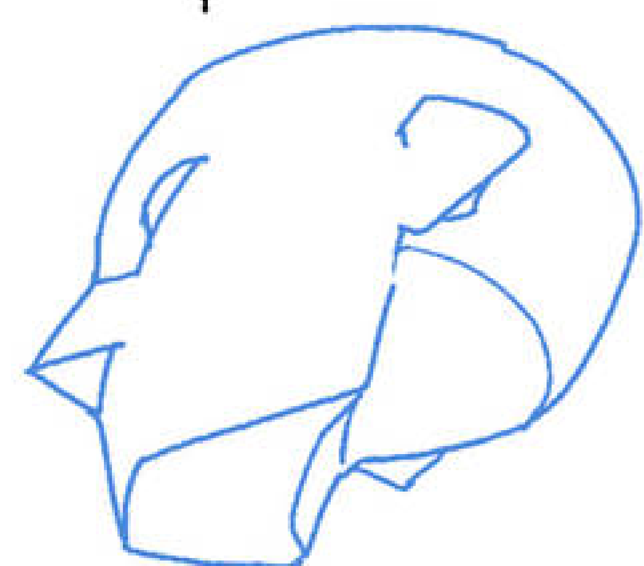
옆모습 얼굴과 아래에서 보는 얼굴의 형태입니다



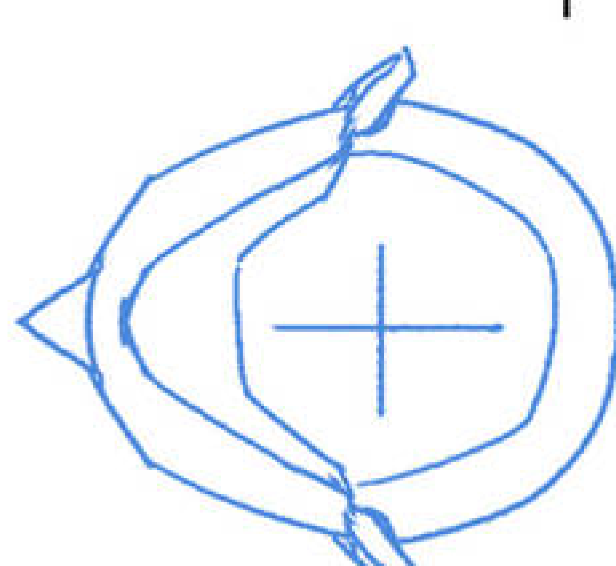




각도가 바뀔수록 눈과 코와 턱의 형태가 동시에 변하게 됩니다

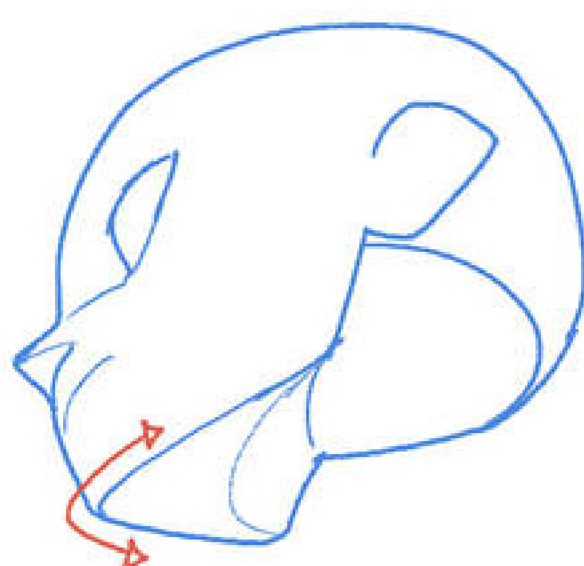






타코작가의 알아두면 좋다!!





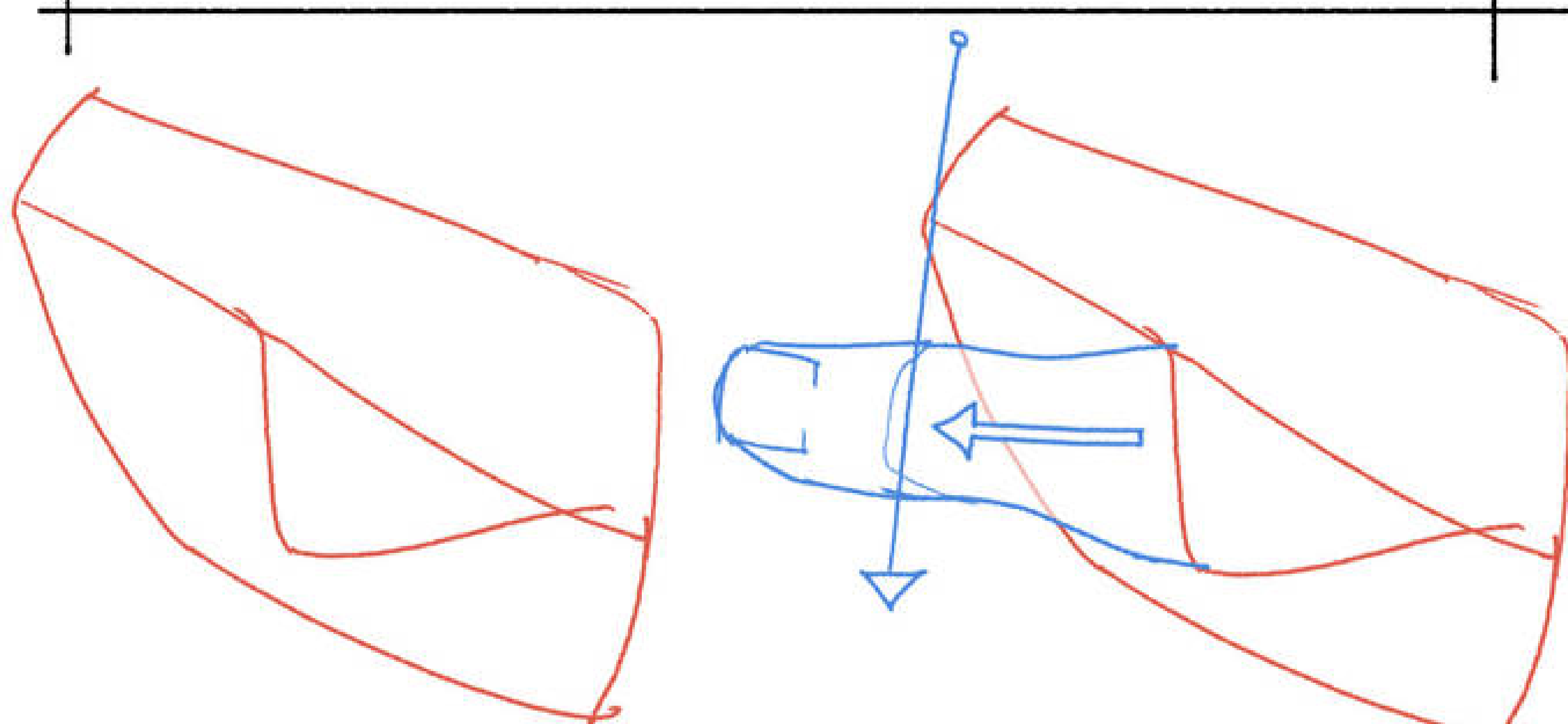
미소녀와 같은 턱이 뾰족한 형태의 경우
턱의 밑면 역시 턱을 뾰족하게 만들어
이질감이 없도록 만들어 주는 게 좋습니다



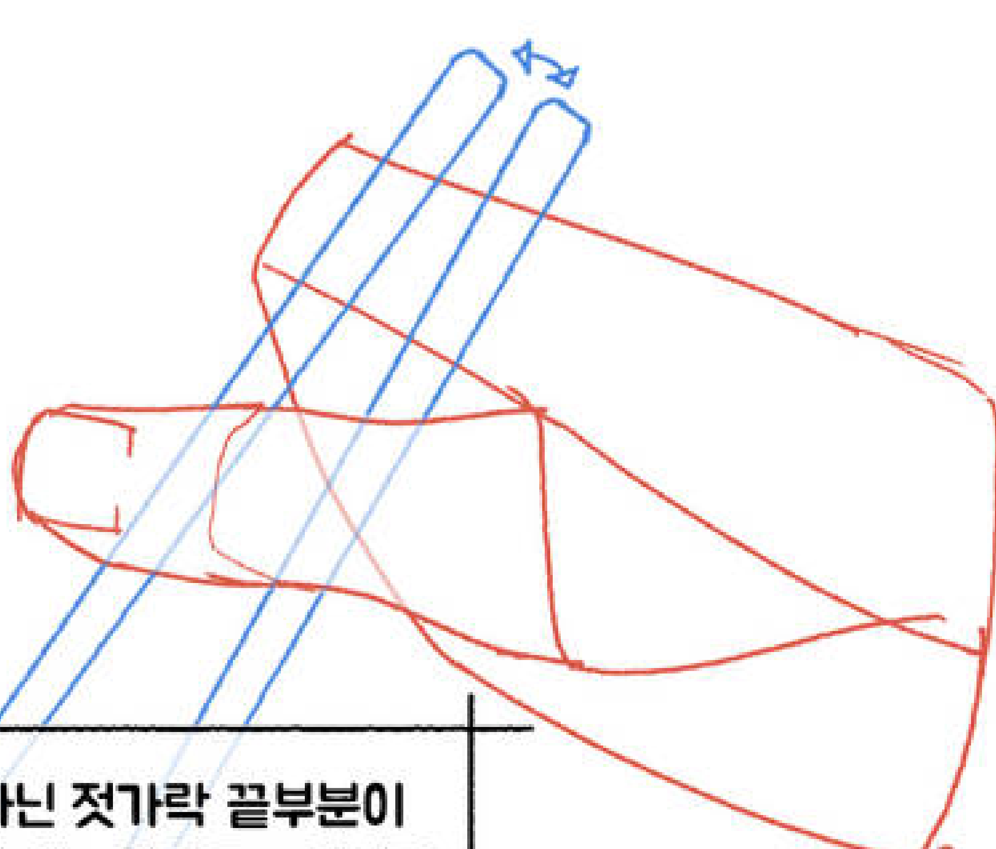
key point

Q : 젓가락질하는 손을 알려주세요

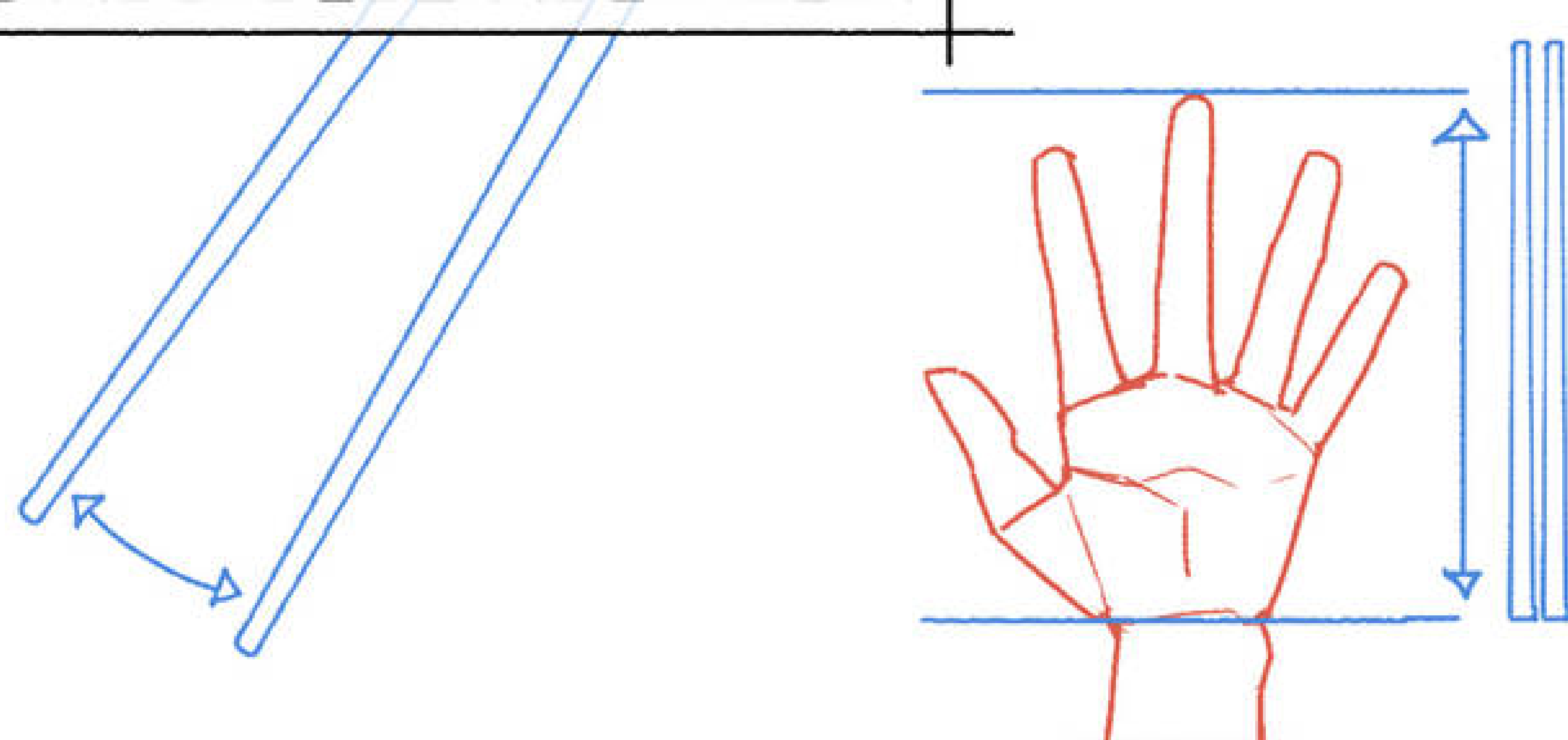
사각형의 면적을 이용해 손의 옆면과 밑면이 보이도록 각도를 만들어 줍니다



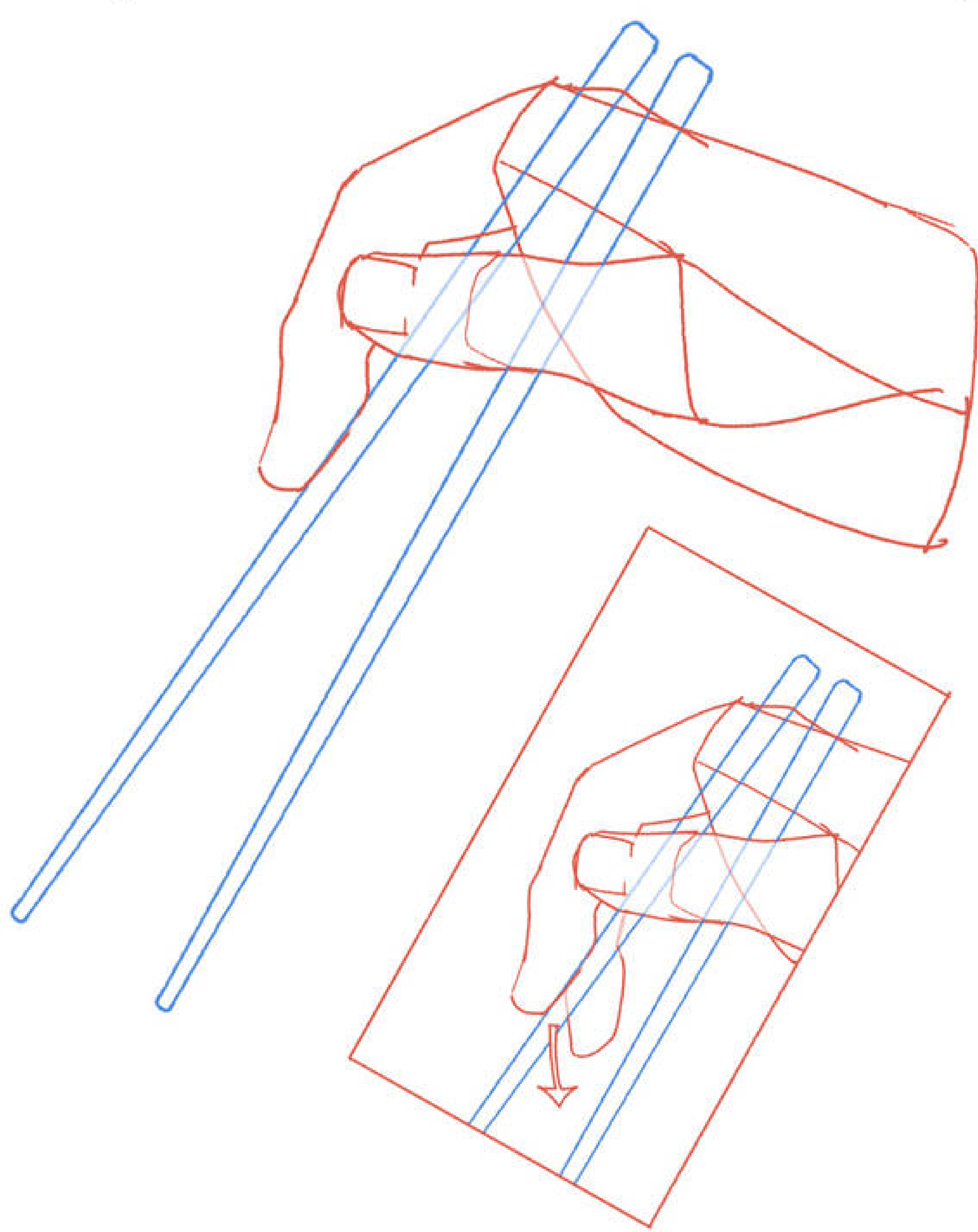
엄지손가락의 길이가 손바닥보다 더 나와야 합니다



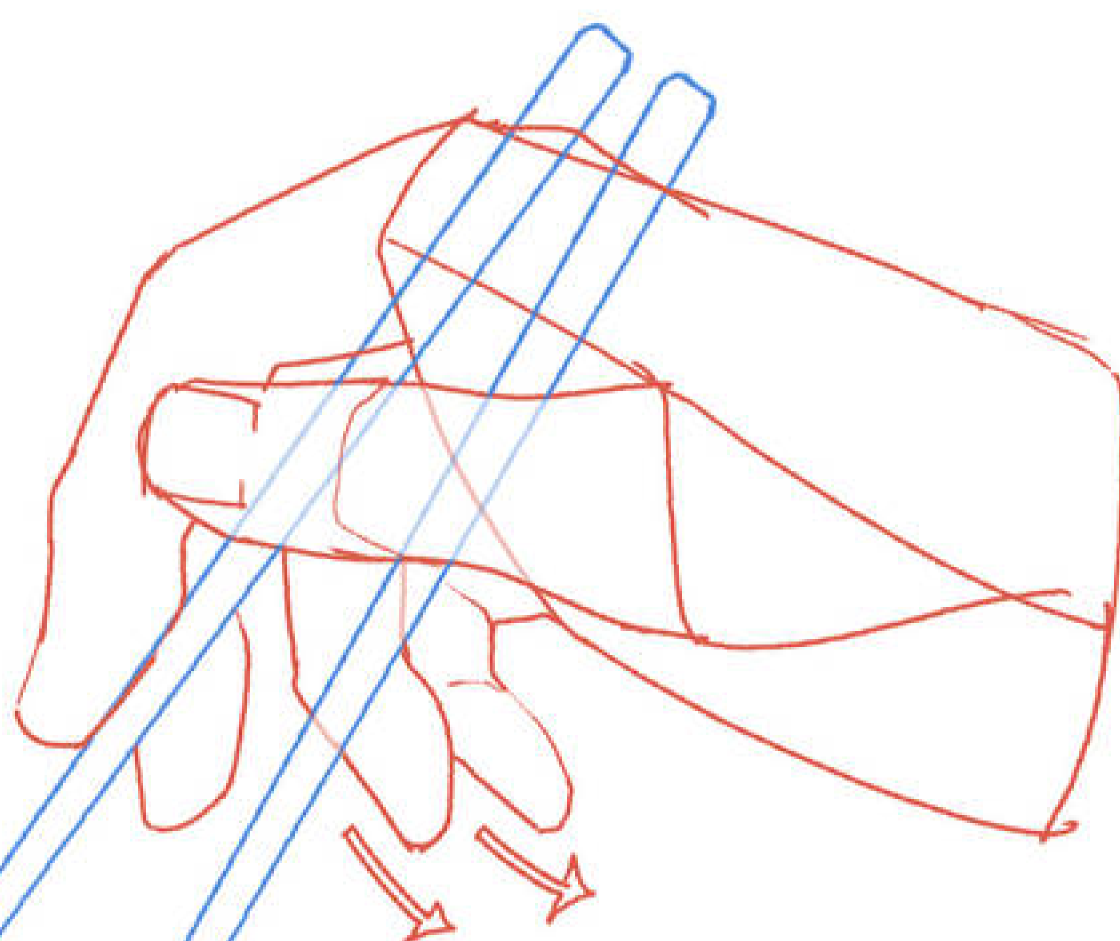
젓가락의 흐름은 평행이 아닌 젓가락 끝부분이
좁아지면 반대편 끝은 벌어지는 원리로 그립니다

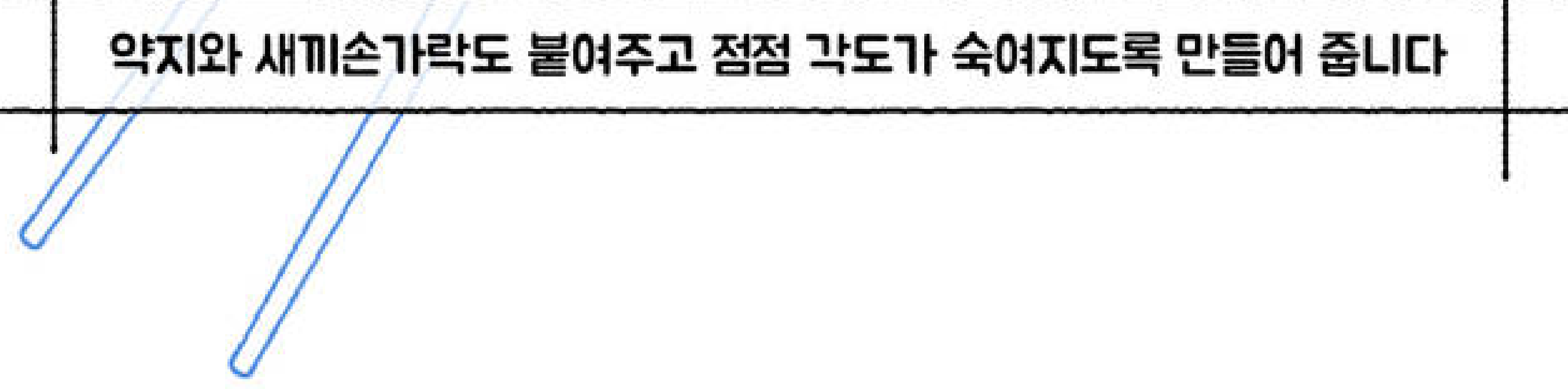


엄지손가락 밑에 젓가락을 그려주고 젓가락의 평균적인
길이는 성인 손보다 조금 더 길게 생각하고 그리면 맞습니다

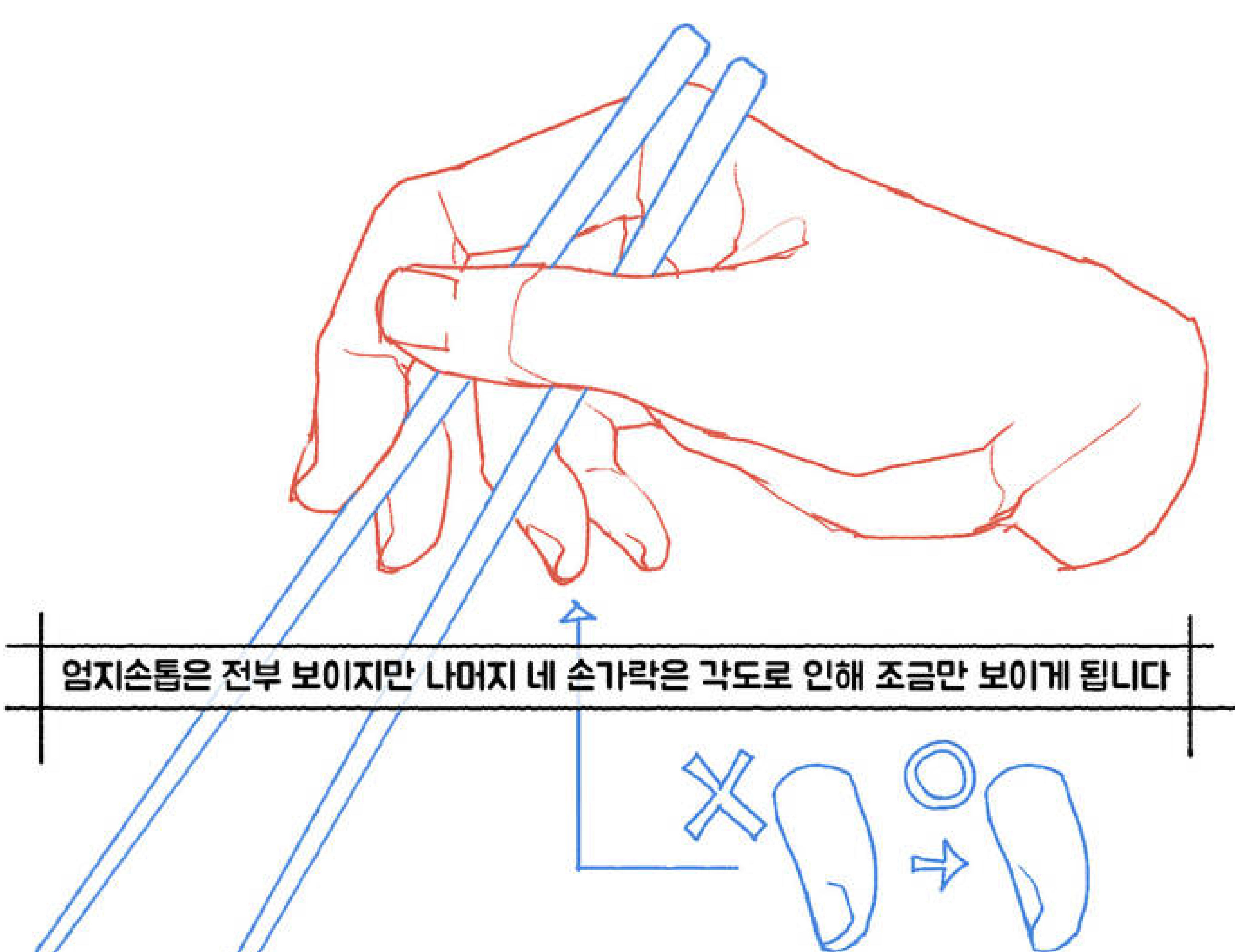


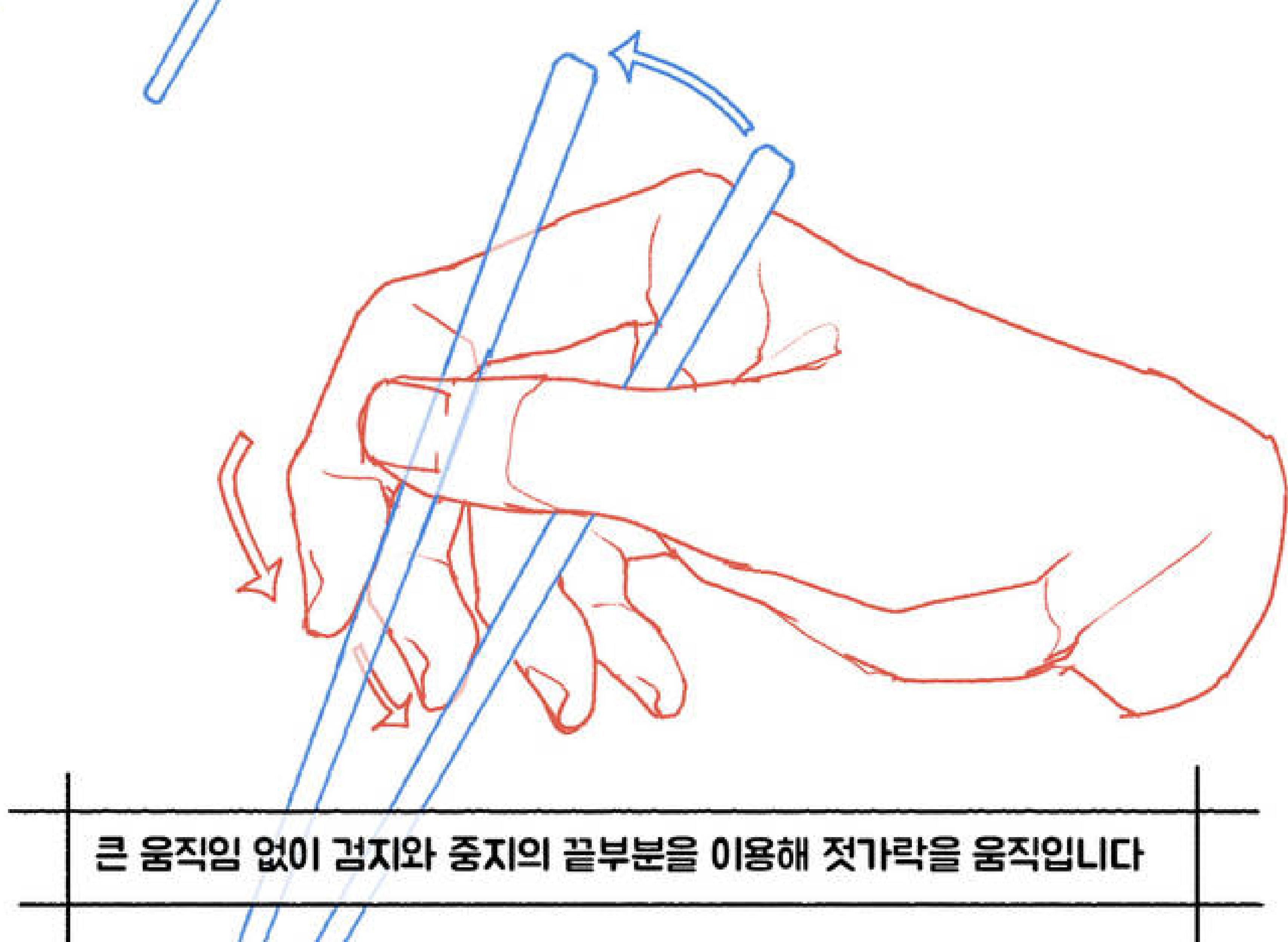
검지의 끝부분을 젓가락에 맞춰주고 다음으로 중지를 검지 밑에 붙여 줍니다

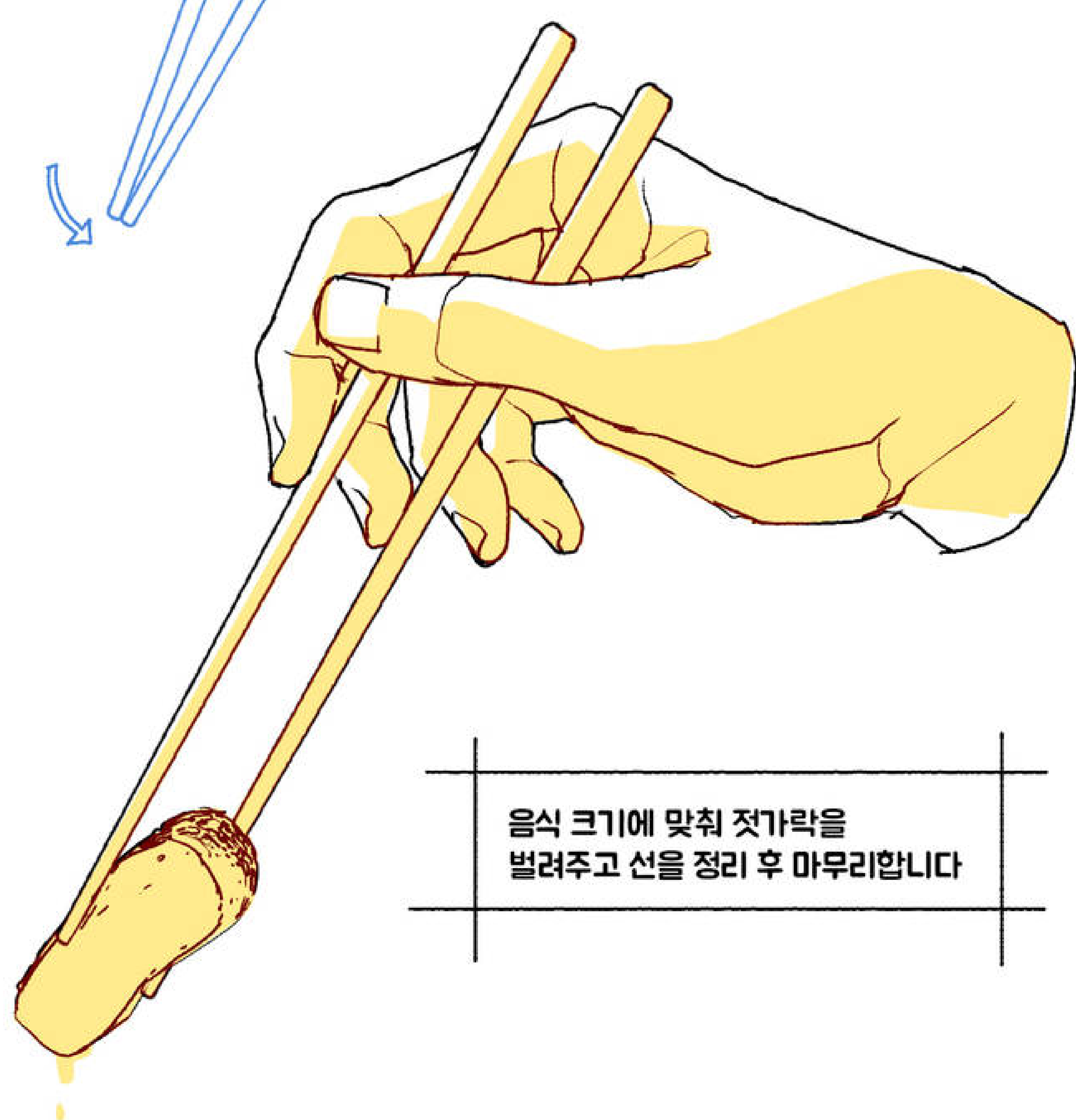




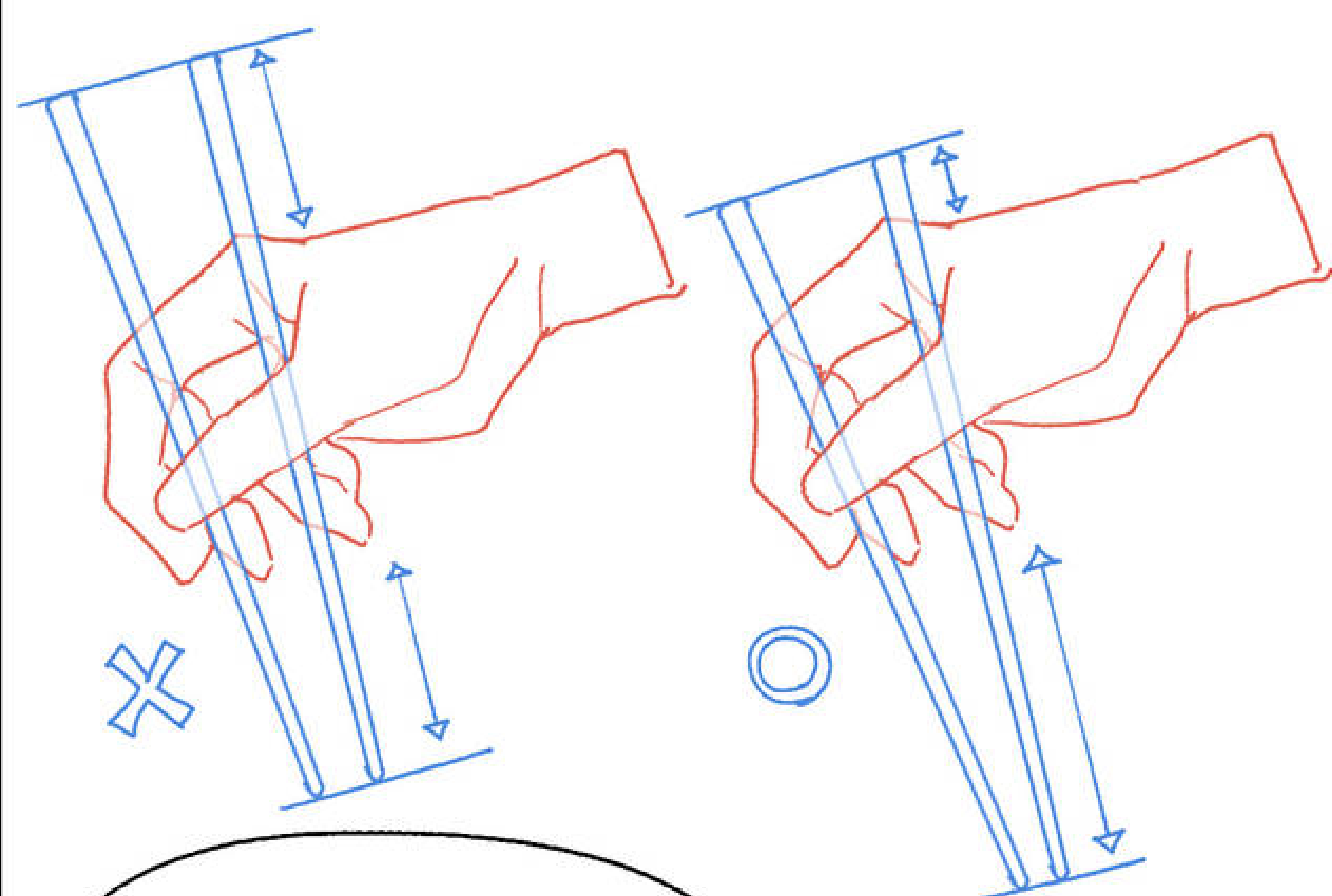
약지와 새끼손가락도 붙여주고 점점 각도가 숙여지도록 만들어 줍니다







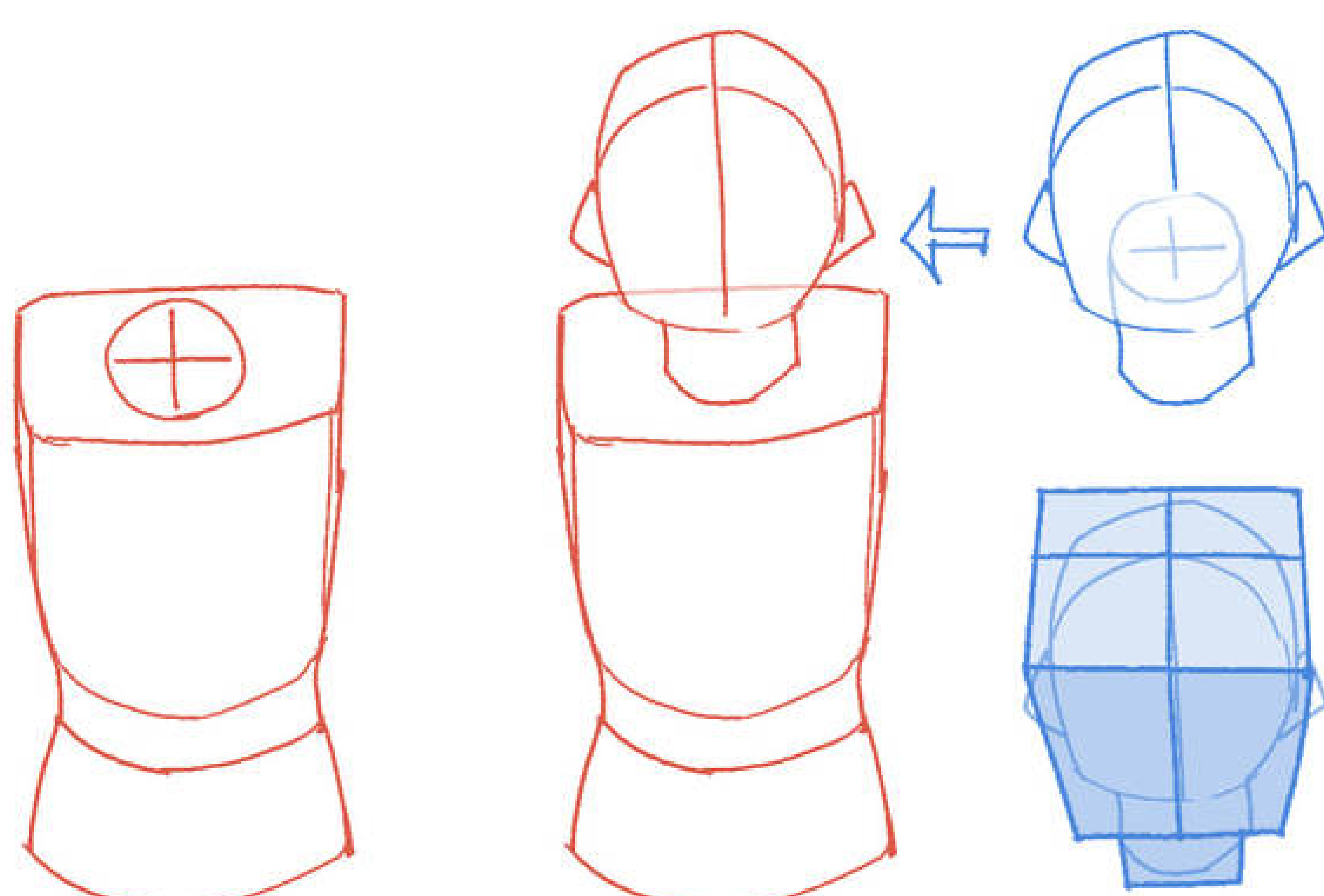
타코작가의 알아두면 좋다!!



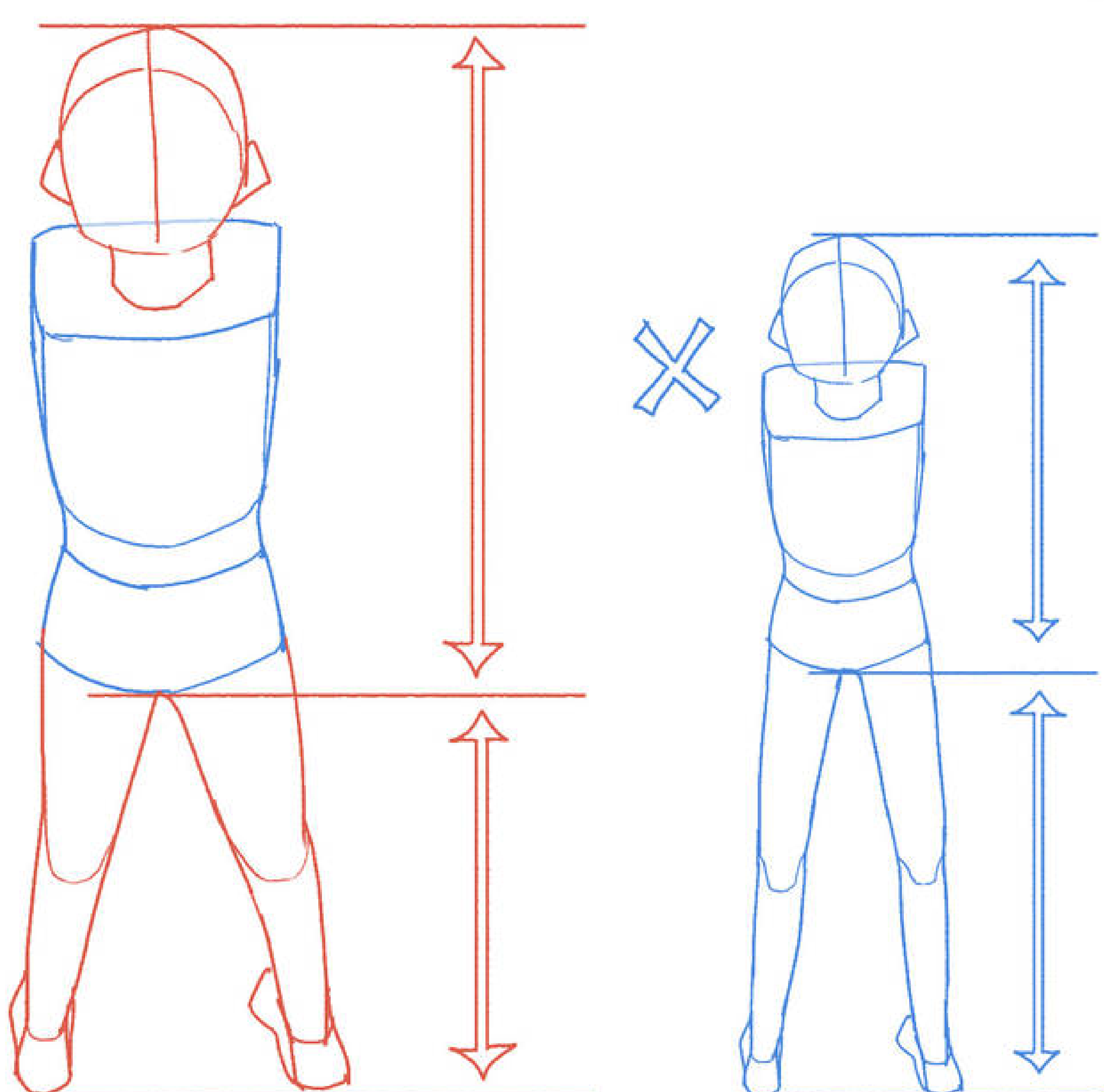


key point

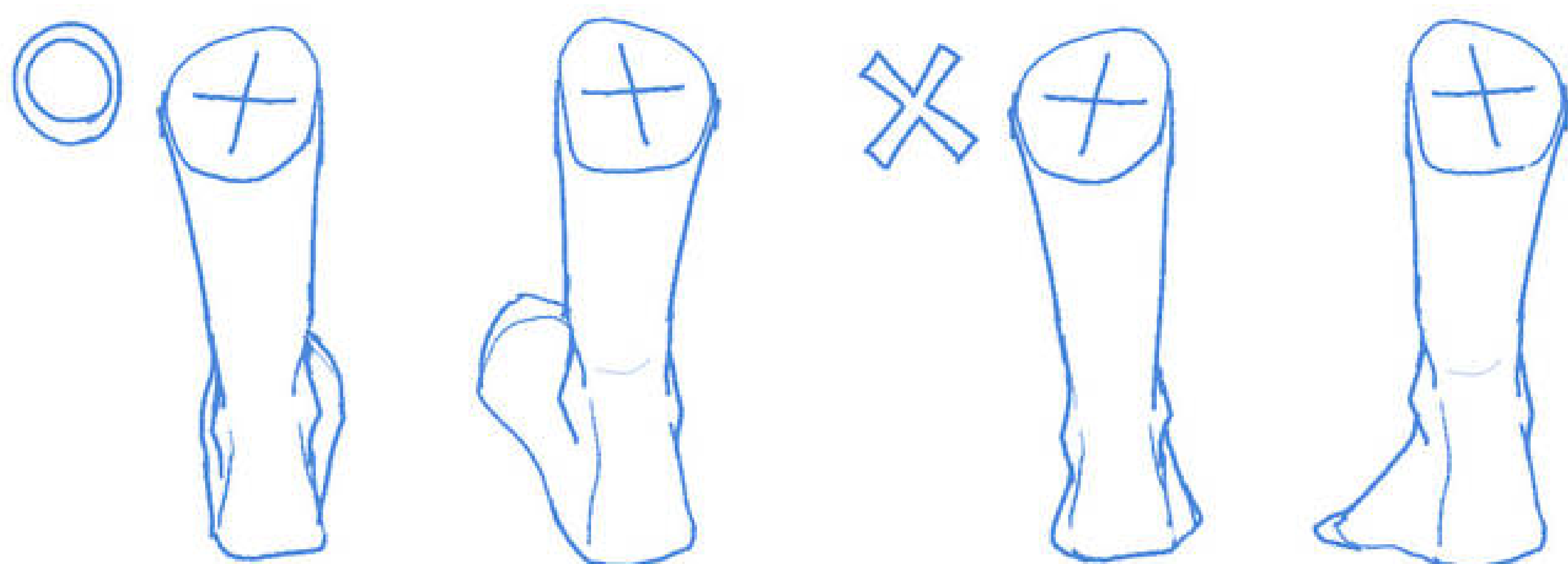
Q : 하이앵글로 본 뒷모습을 그려보고 싶어요



상체를 그릴 때 윗면이 보여야 하며 허리와 골반 부분의 영역은 짧아집니다
머리 역시 윗부분과 뒷부분의 면을 생각해서 동그라미를 만들어 줍니다

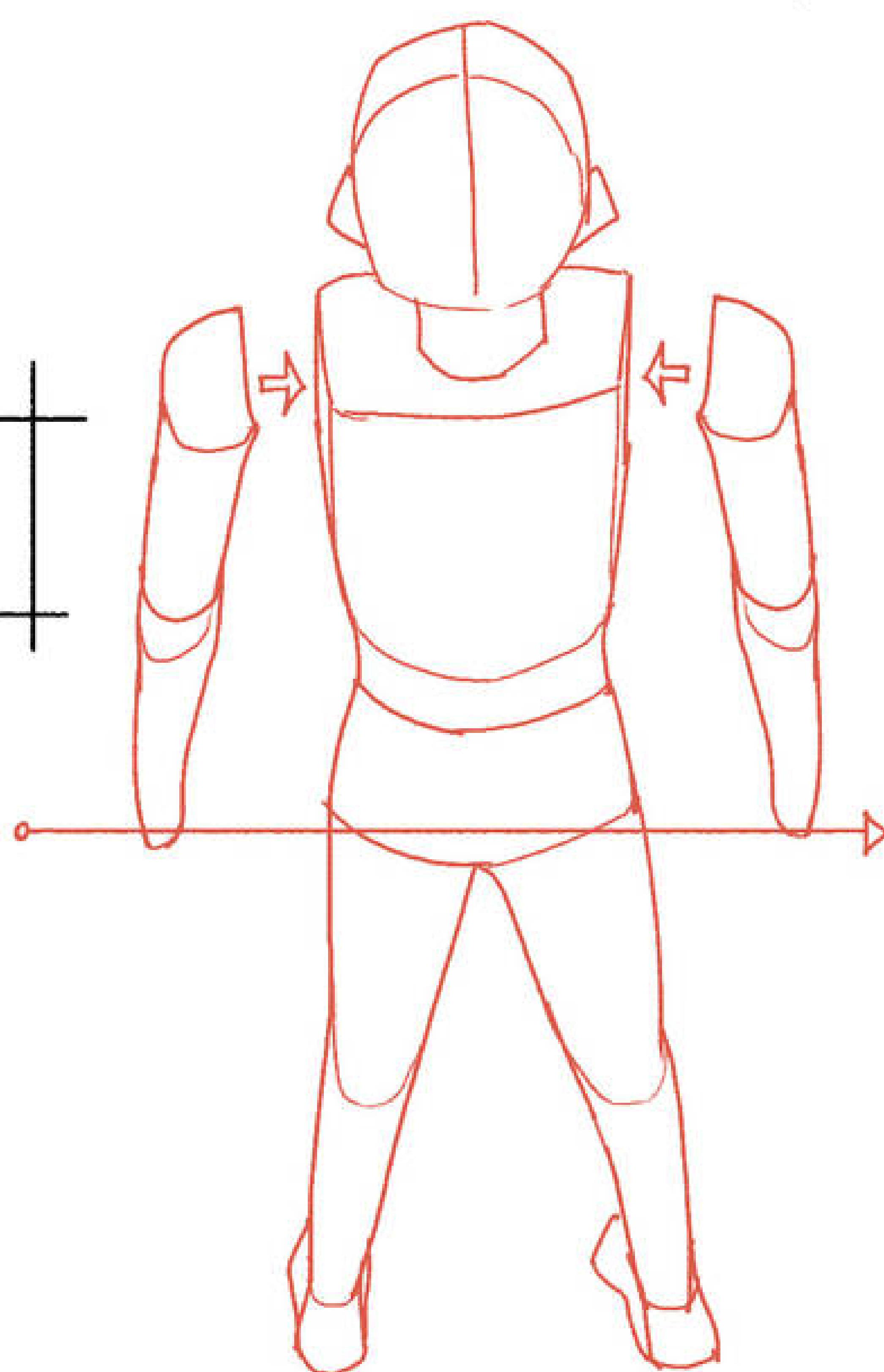


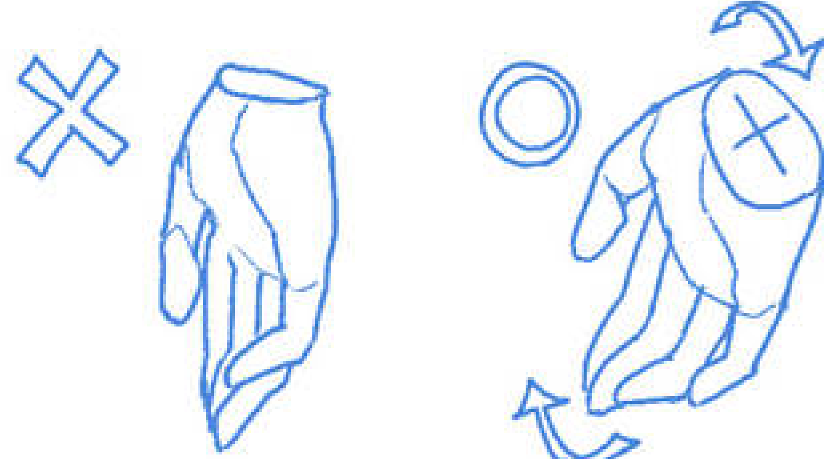
카메라 각도가 하이앵글이기 때문에 상체의 길이보다
하체가 짧아져야 자연스럽게 투시가 적용됩니다



발목에 가려져 살짝 보이지만 발등의 면이 보이게 만들어 줍니다

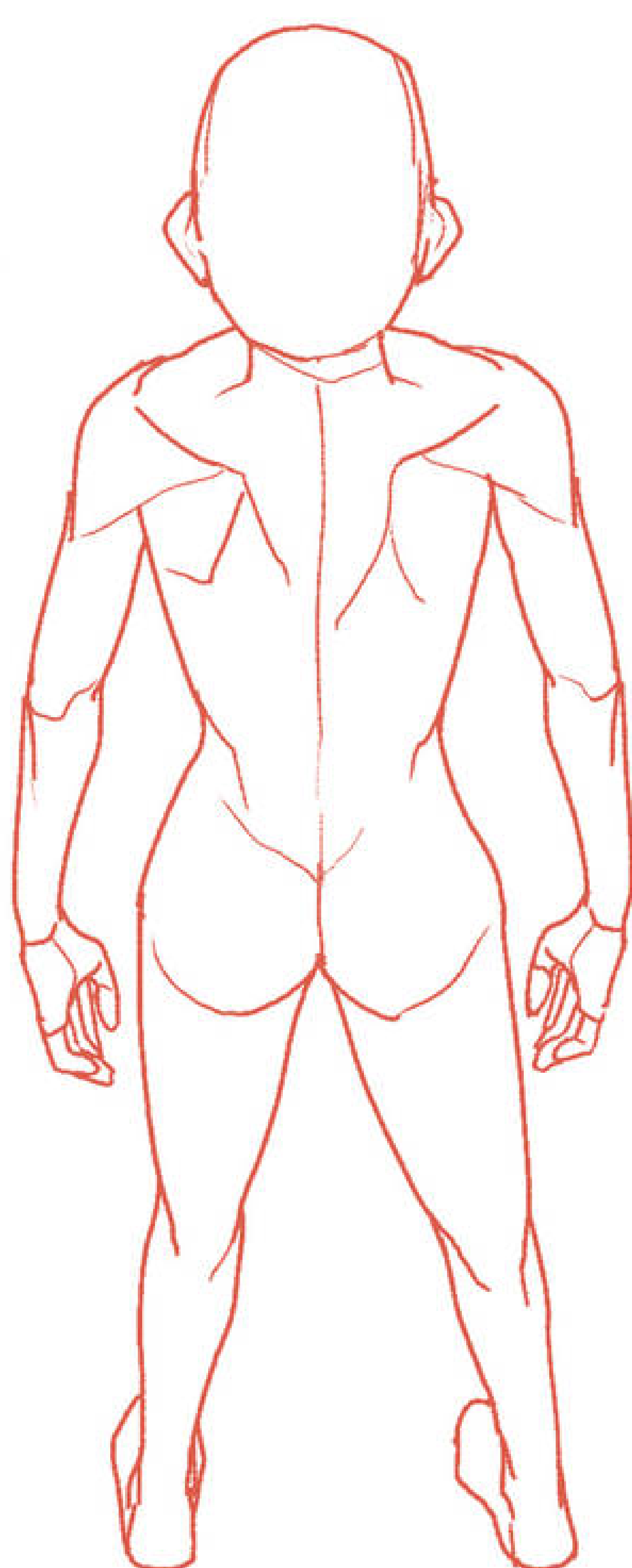
양 팔을 추가로 그리고 손목의
위치를 골반에 맞춰 줍니다

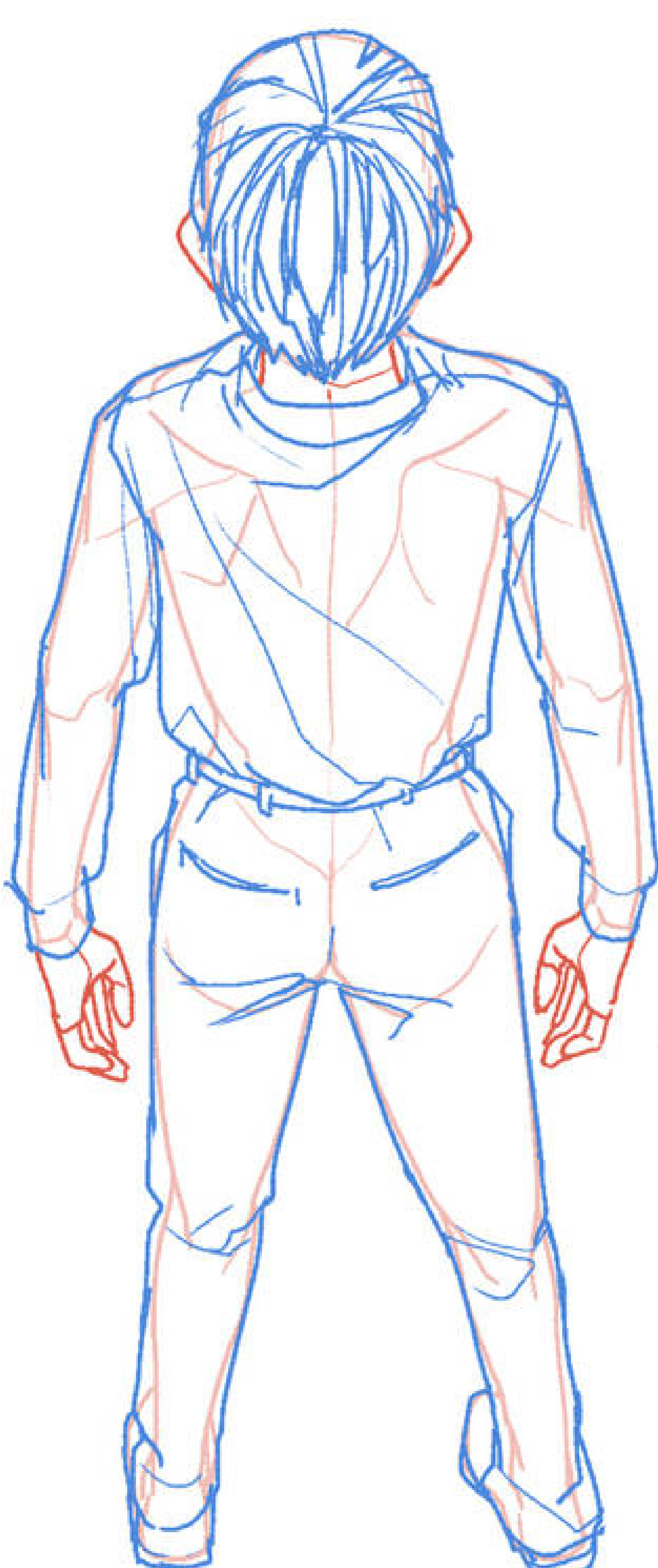




손 역시 전체 투시에 맞춰 비스듬히 눕혀 그려줍니다

딱딱한 도형을 부드럽게
인체 형태로 바꿔줍니다
도형은 어디까지나 보이는
면과 투시 길이를 확인하기
위함이기 때문에 틀에 딱 맞춰
그리면 오히려 딱딱하게
정리 되기도 하니 주의합니다



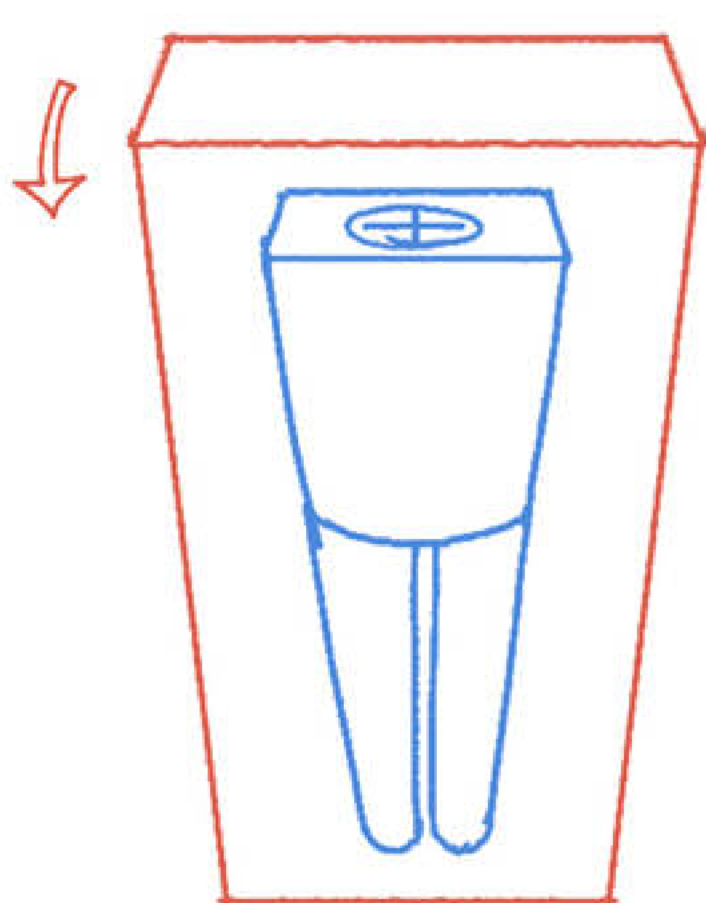


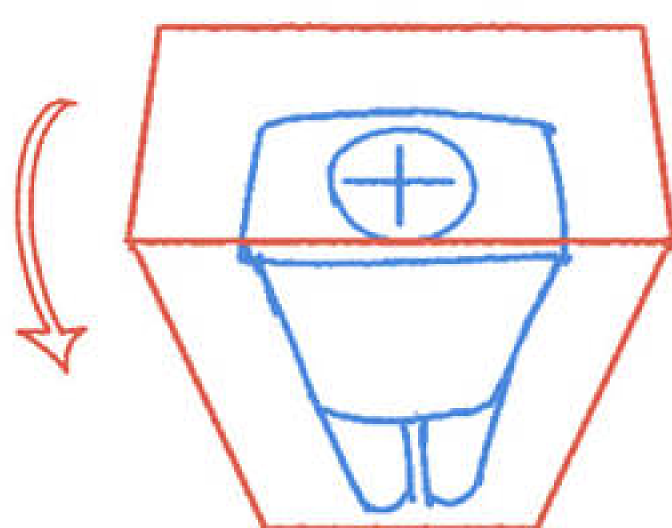
정리된 인체 틀에 맞춰 옷을
입혀줍니다 옷을 입히게 될 경우
옷에 가려지는 인체 부위 묘사는
정성 들여 그릴 필요가 없습니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



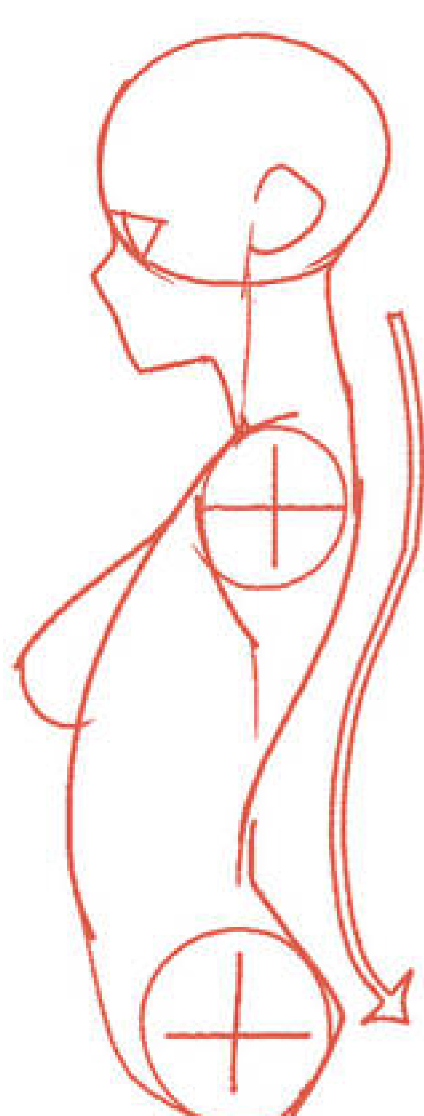


투시 각도에 따라 보이는
뒷모습의 상체와 하체는
상대적으로 짧아지게 됩니다

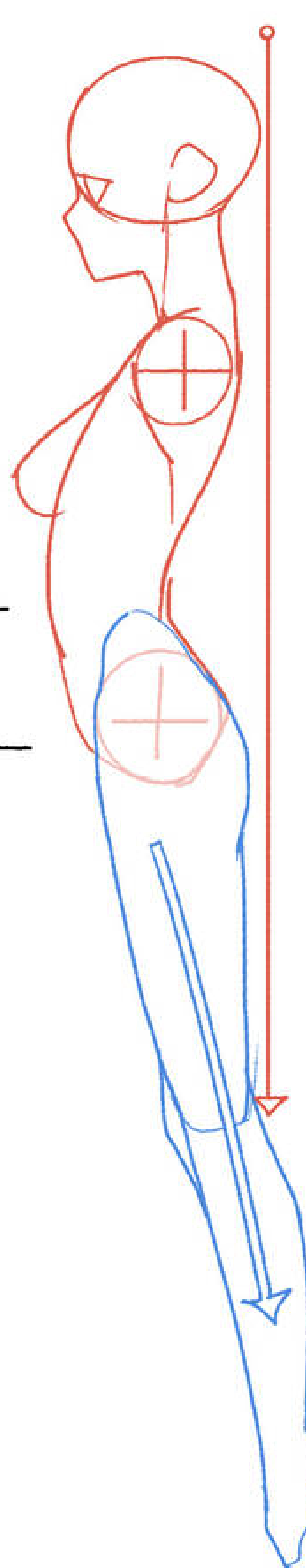


key point

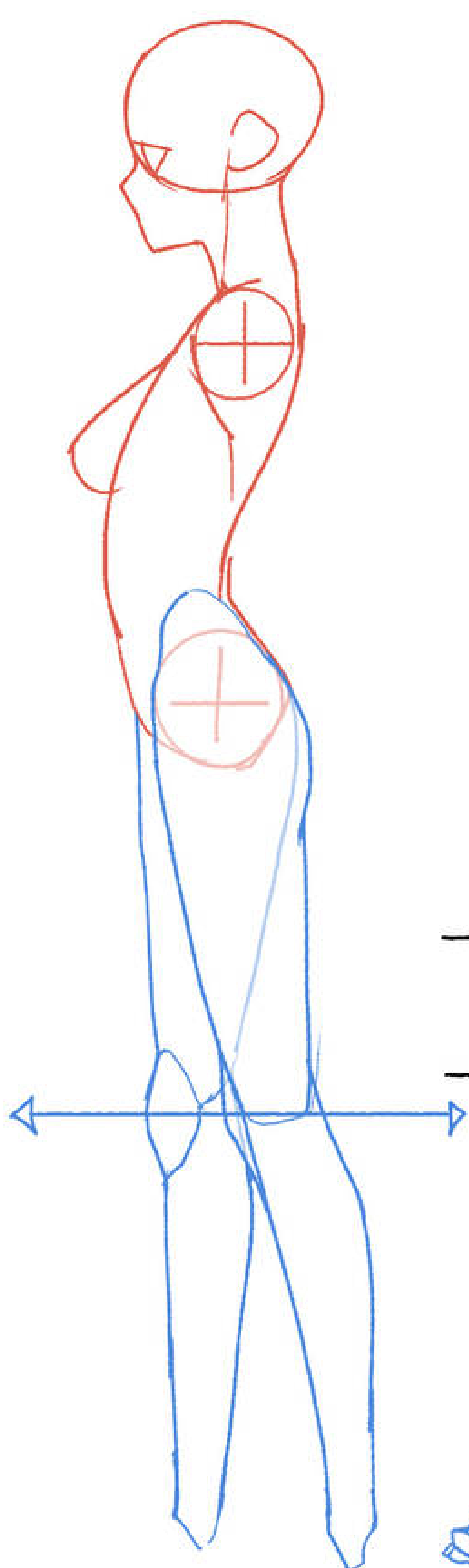
▌Q : 다리를 X자로 교차한 옆모습을 그려주세요



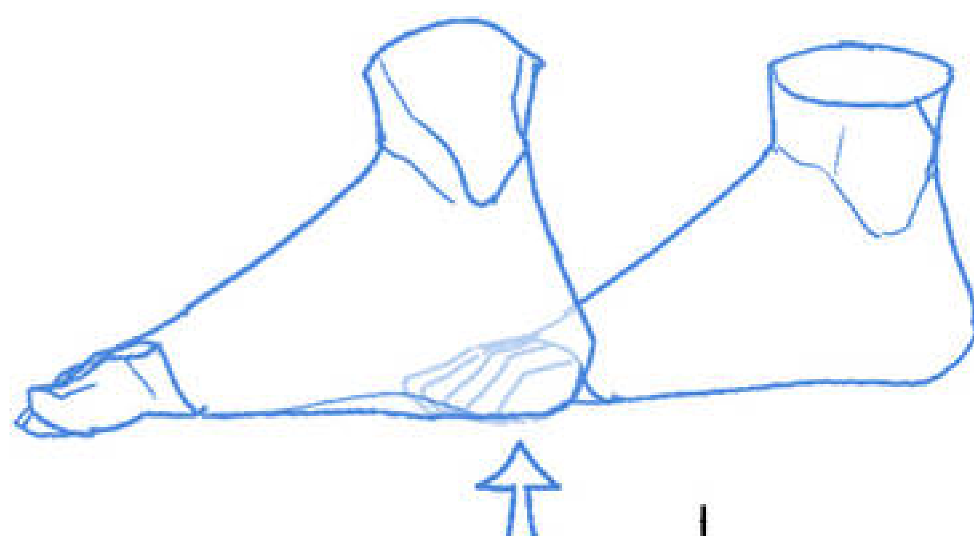
얼굴과 상체의 옆모습을 먼저 그려줍니다



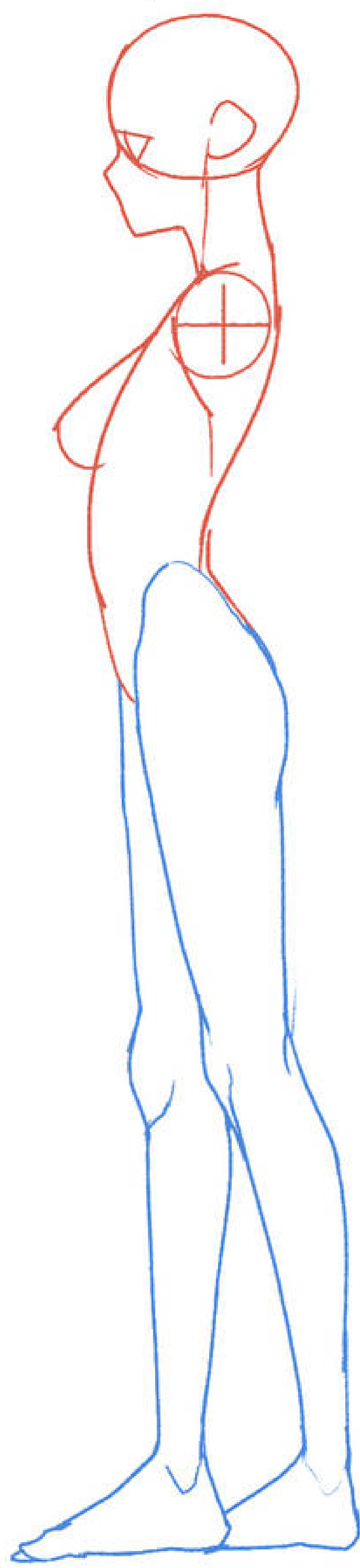
뒤통수를 기준으로 수직선을 그었을 때
교차할 한쪽 다리를 뒤로 살짝 빼줍니다



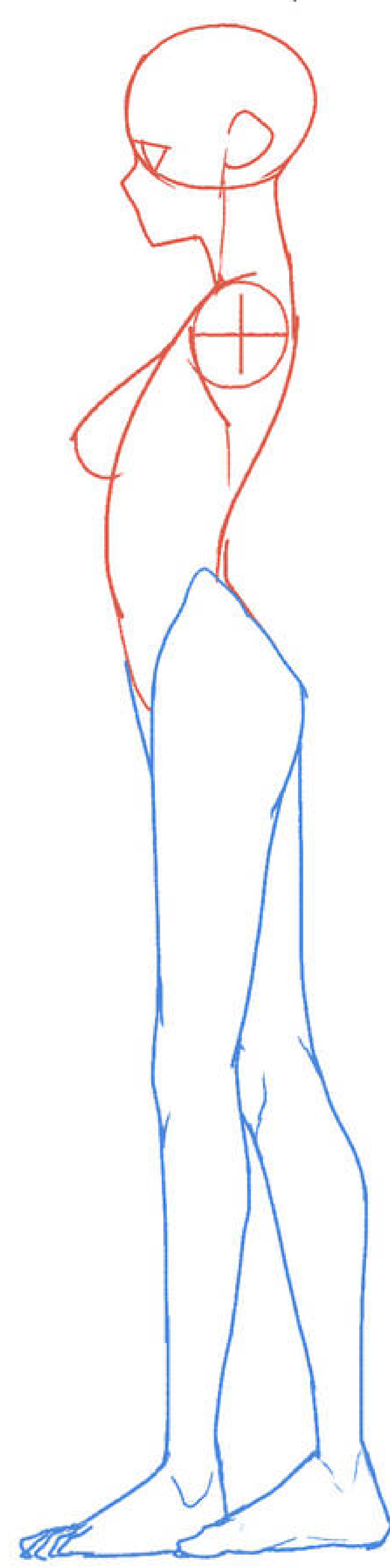
다른 한쪽의 다리는 앞으로 살짝 내밀어
무릎이 서로 닿을 정도로 교차시켜 줍니다



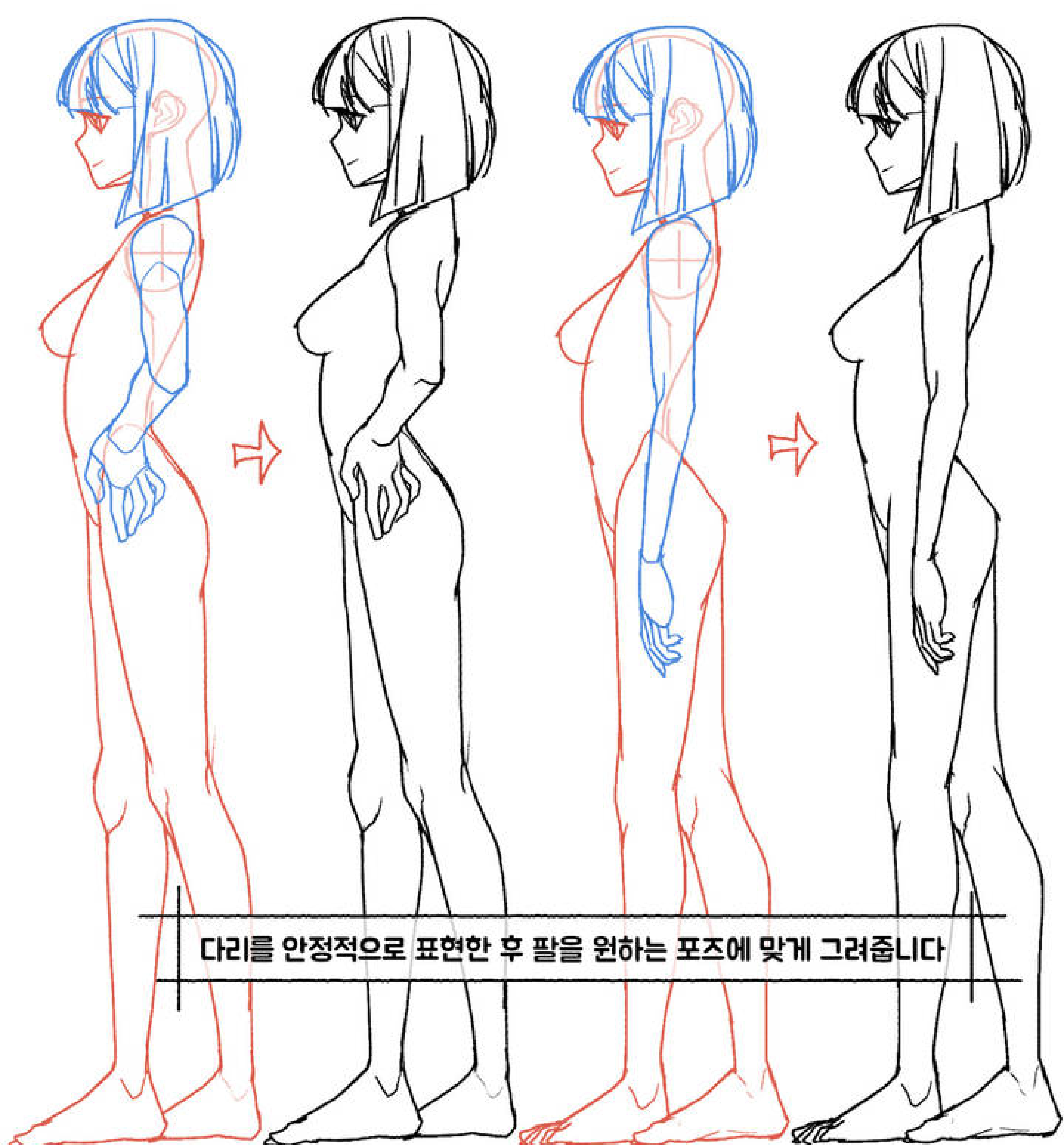
교차하면서 생긴 발의 경우 앞으로 나온 뒤꿈치에
뒤로 간 발의 발가락 부분이 가려지게 됩니다

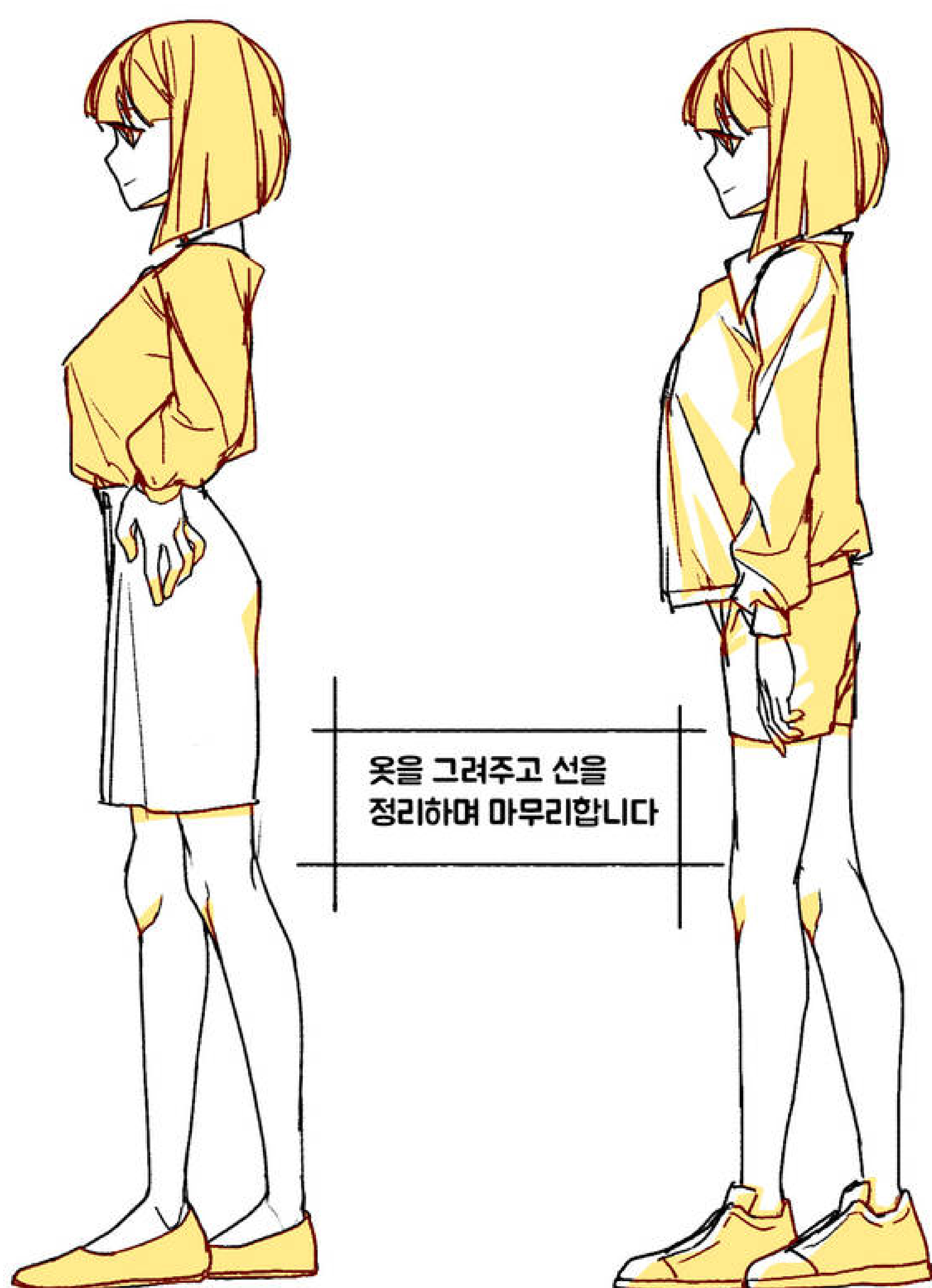


캐릭터의 교차하는 왼쪽
다리가 뒤로 간 경우

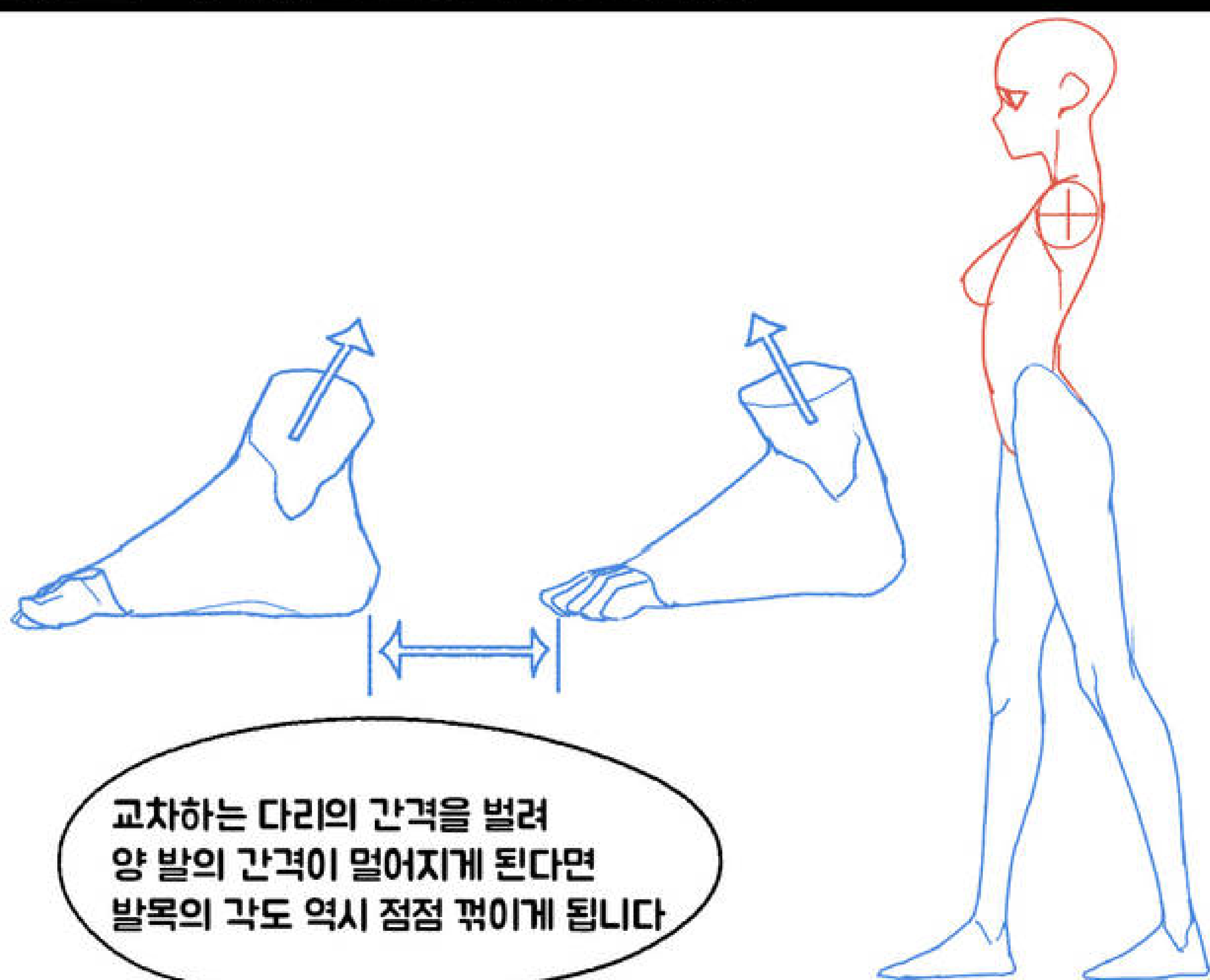


캐릭터의 교차하는 오른쪽
다리가 뒤로 간 경우





타코작가의 알아두면 좋다!!

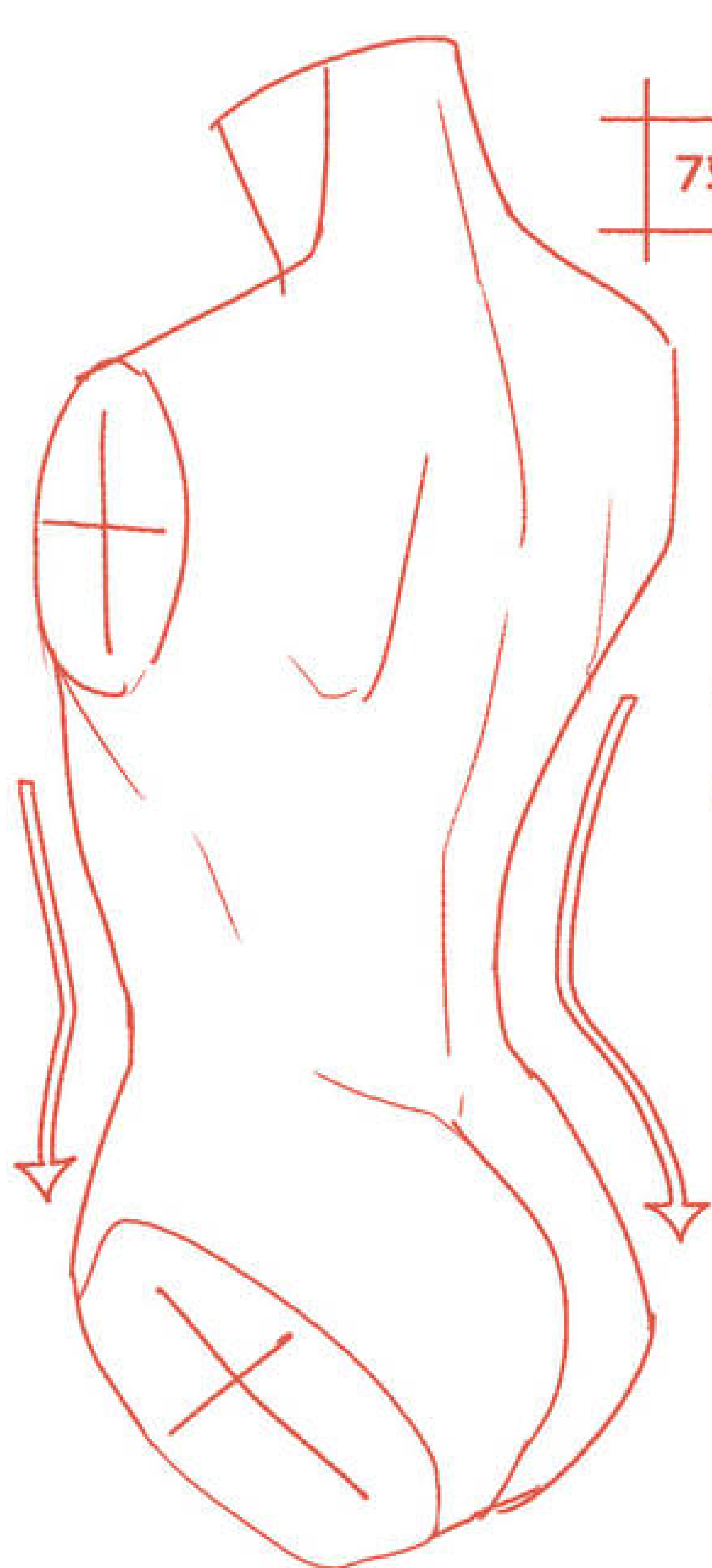


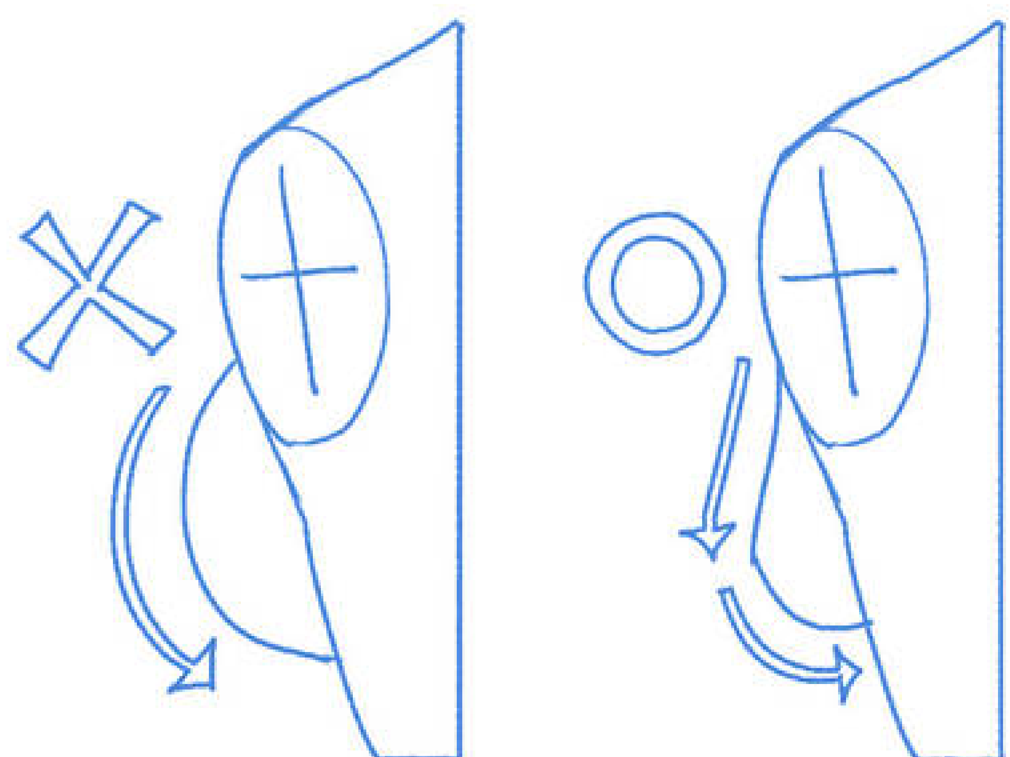


key point

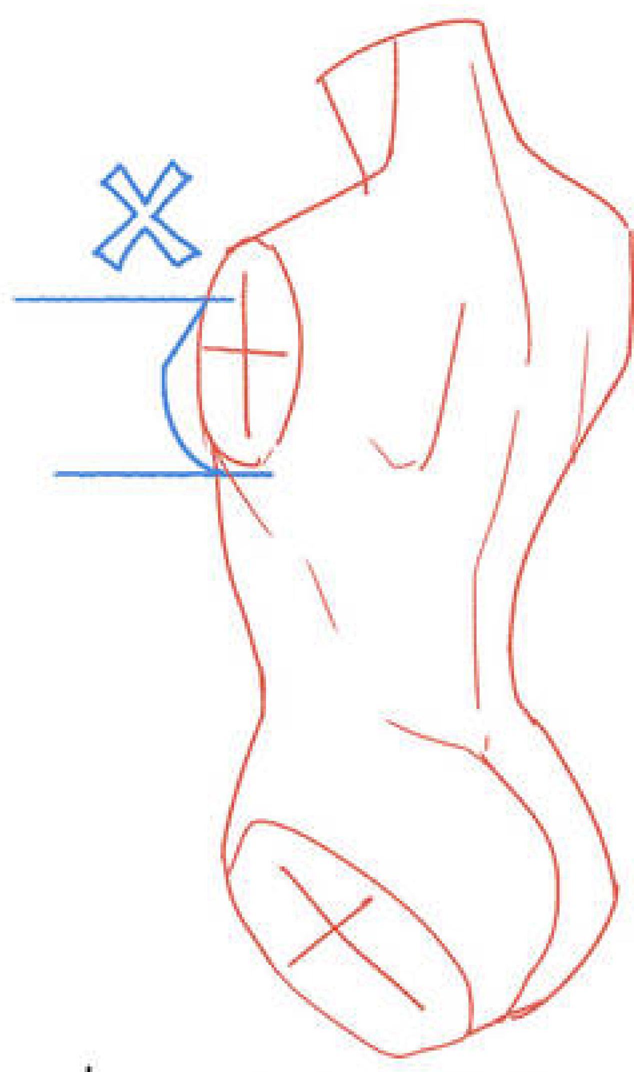
Q : 뒤에서 본 여자 가슴 그리는 게 어려워요

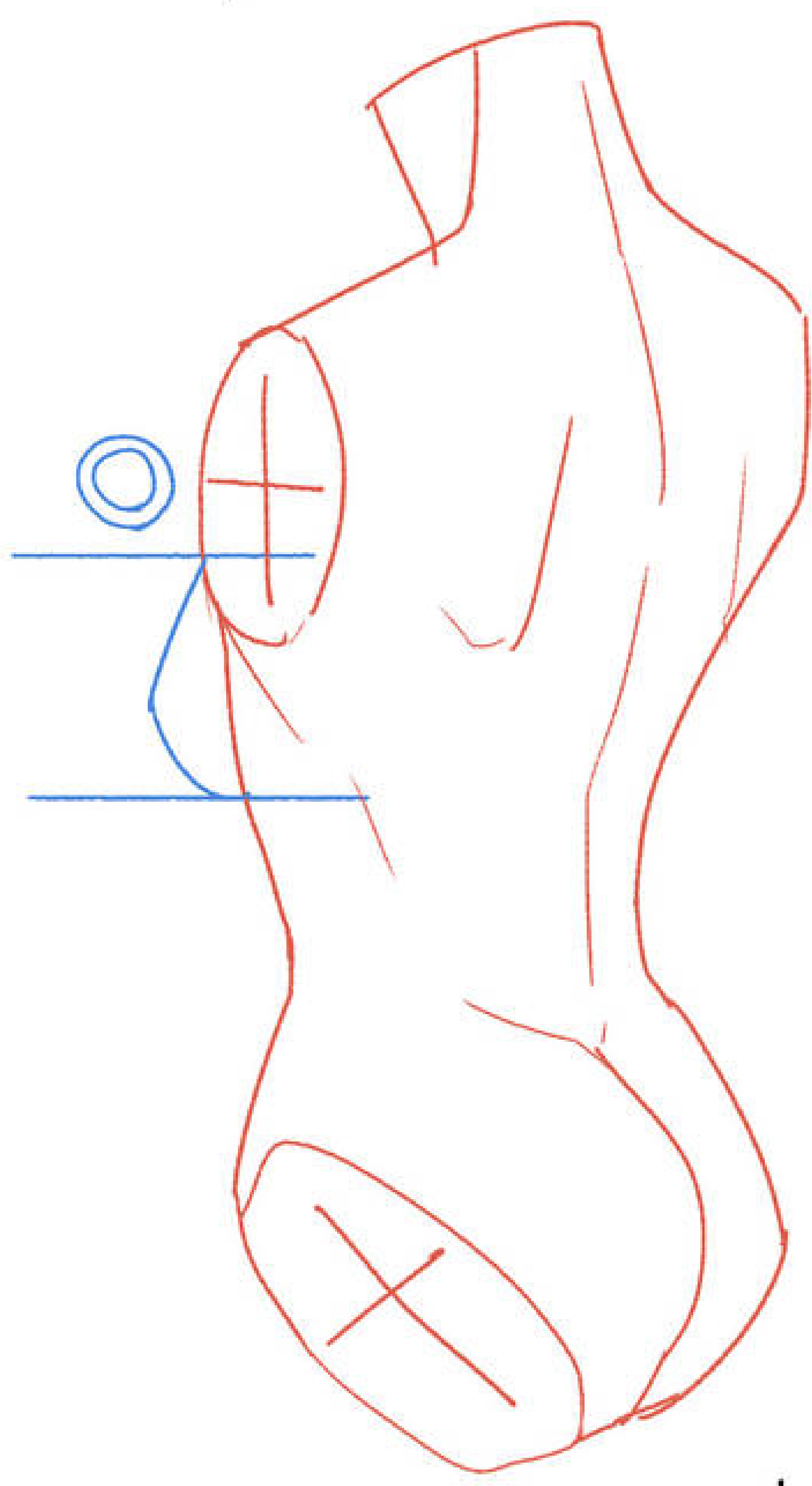
7화에 연재된 여자 가슴 표현을 참고하면 좋습니다



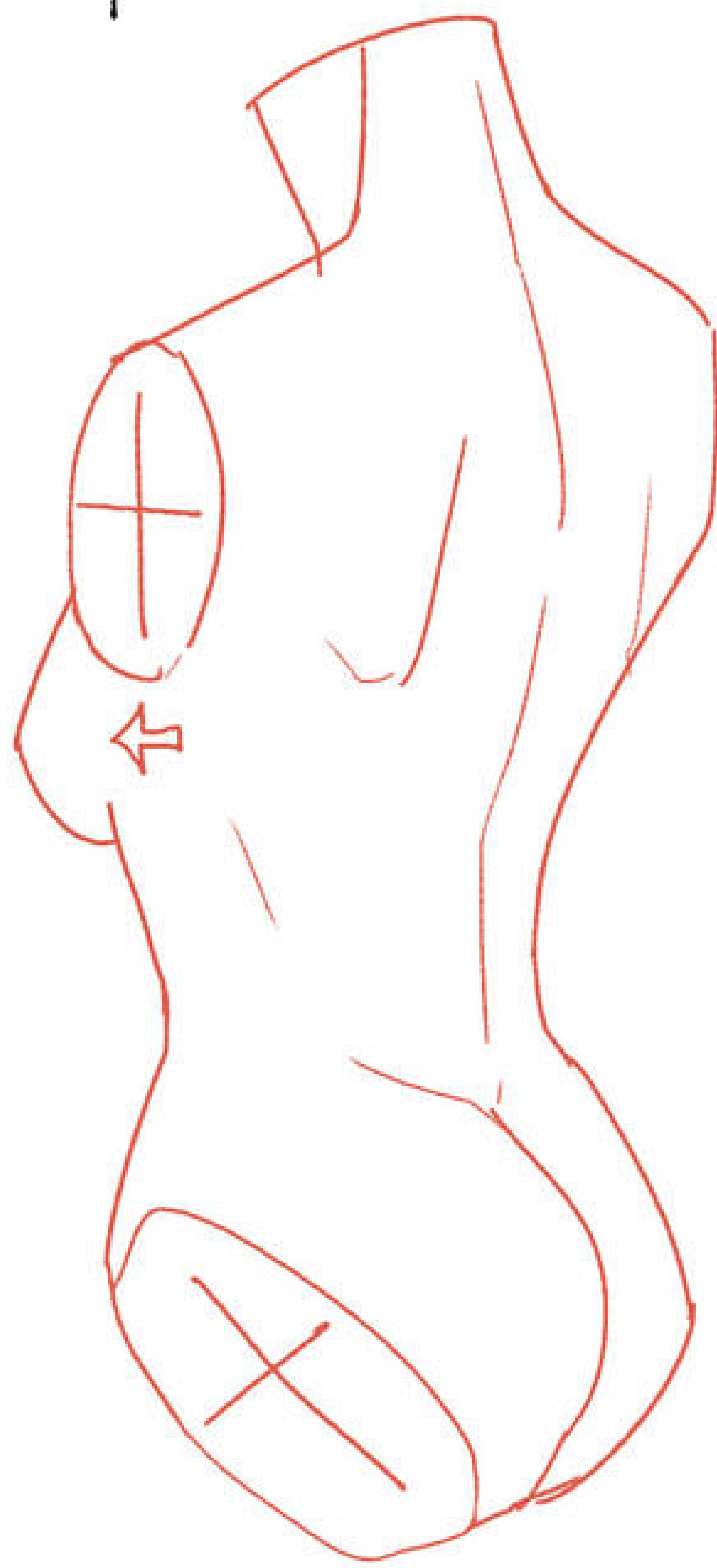


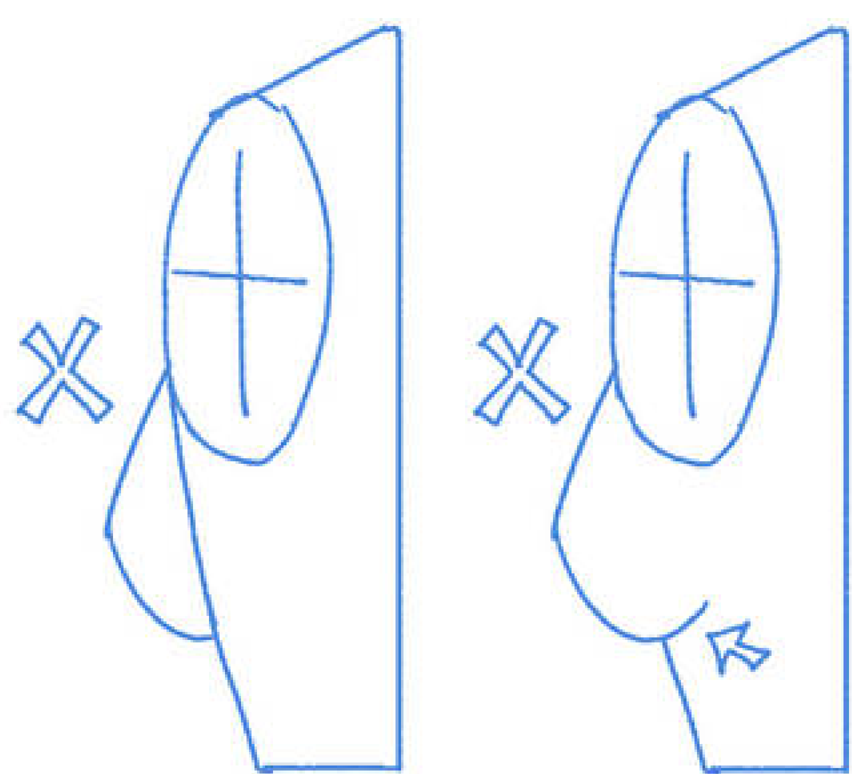
등에 가려 살짝 돌출된 형태로
가슴을 그려줘야 하고 동그라미로
그리면 형태는 어색하게 그려집니다



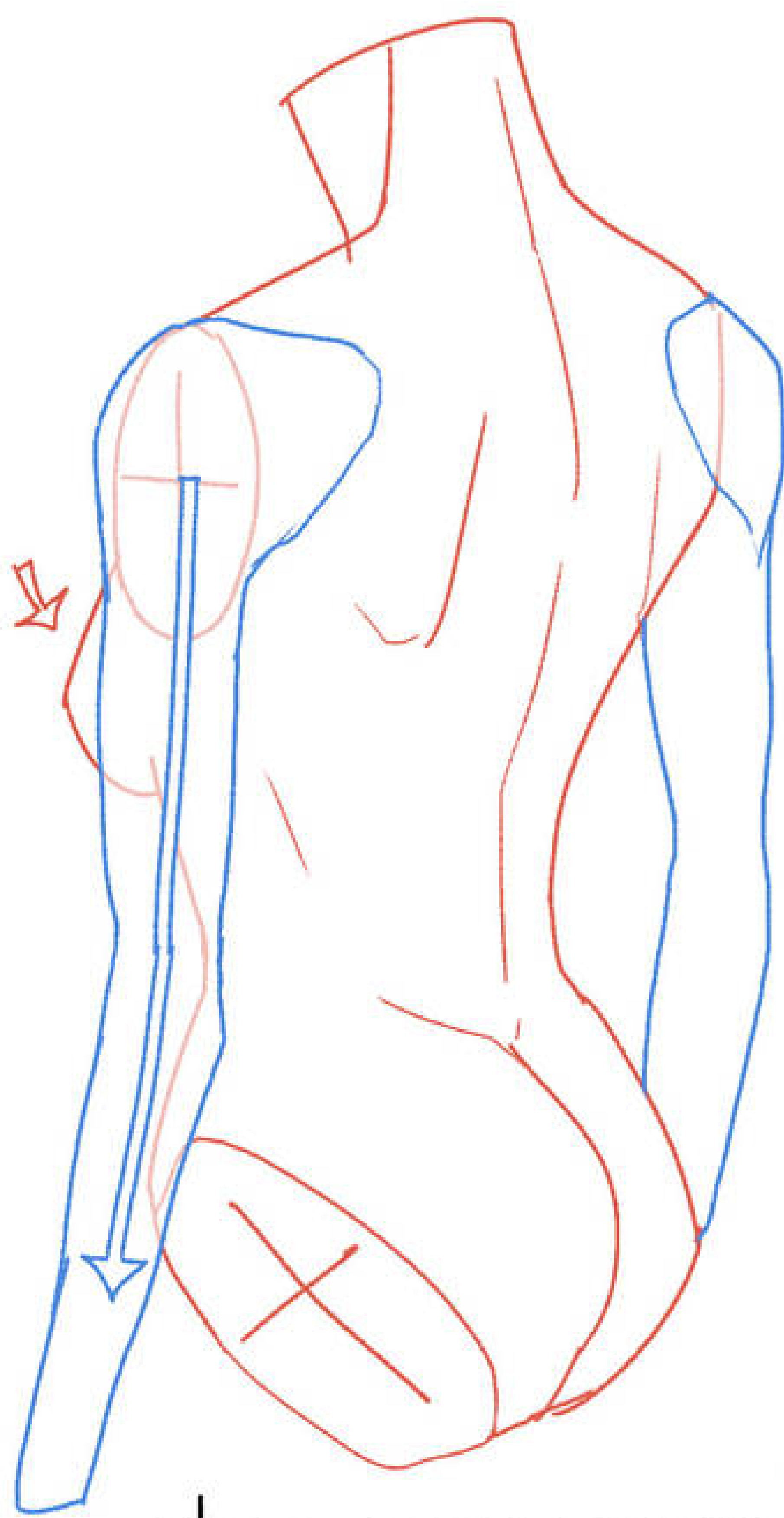


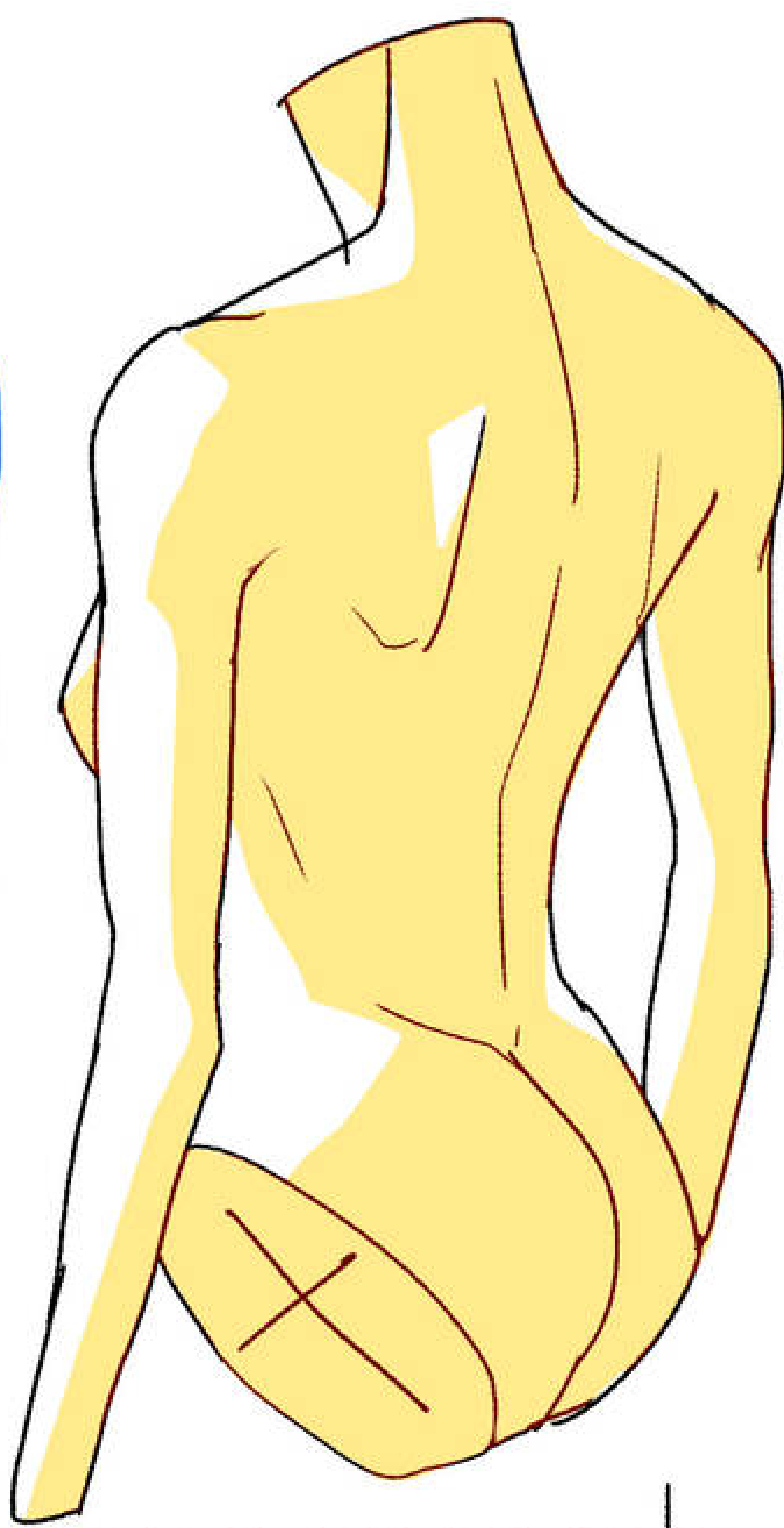
살짝 보이는 가슴의 위치는 팔이 나오는 지점보다 아래에 위치합니다



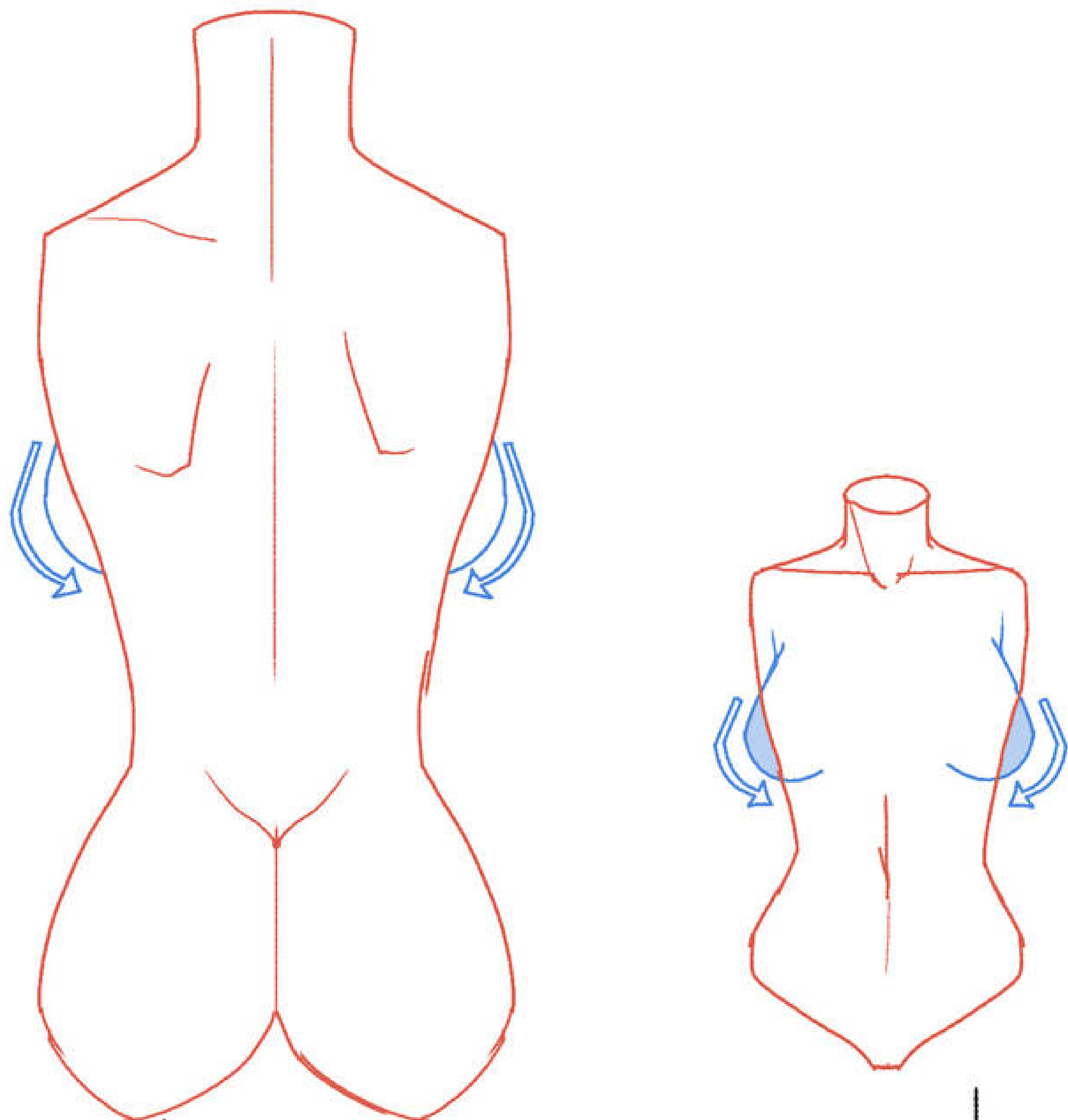


등과 분리되어 보이지 않도록
라인을 지워 자연스럽게 이어줍니다

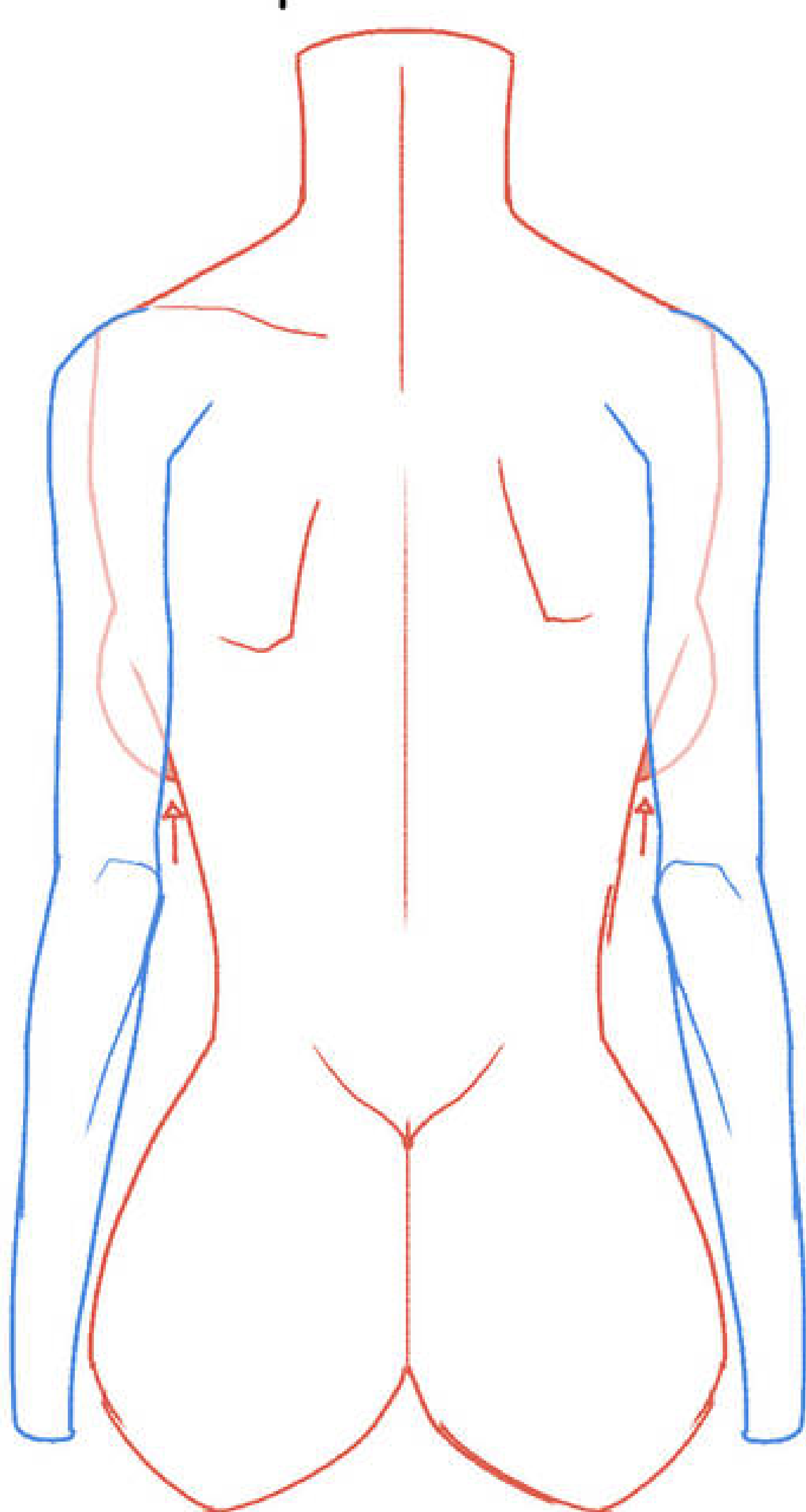




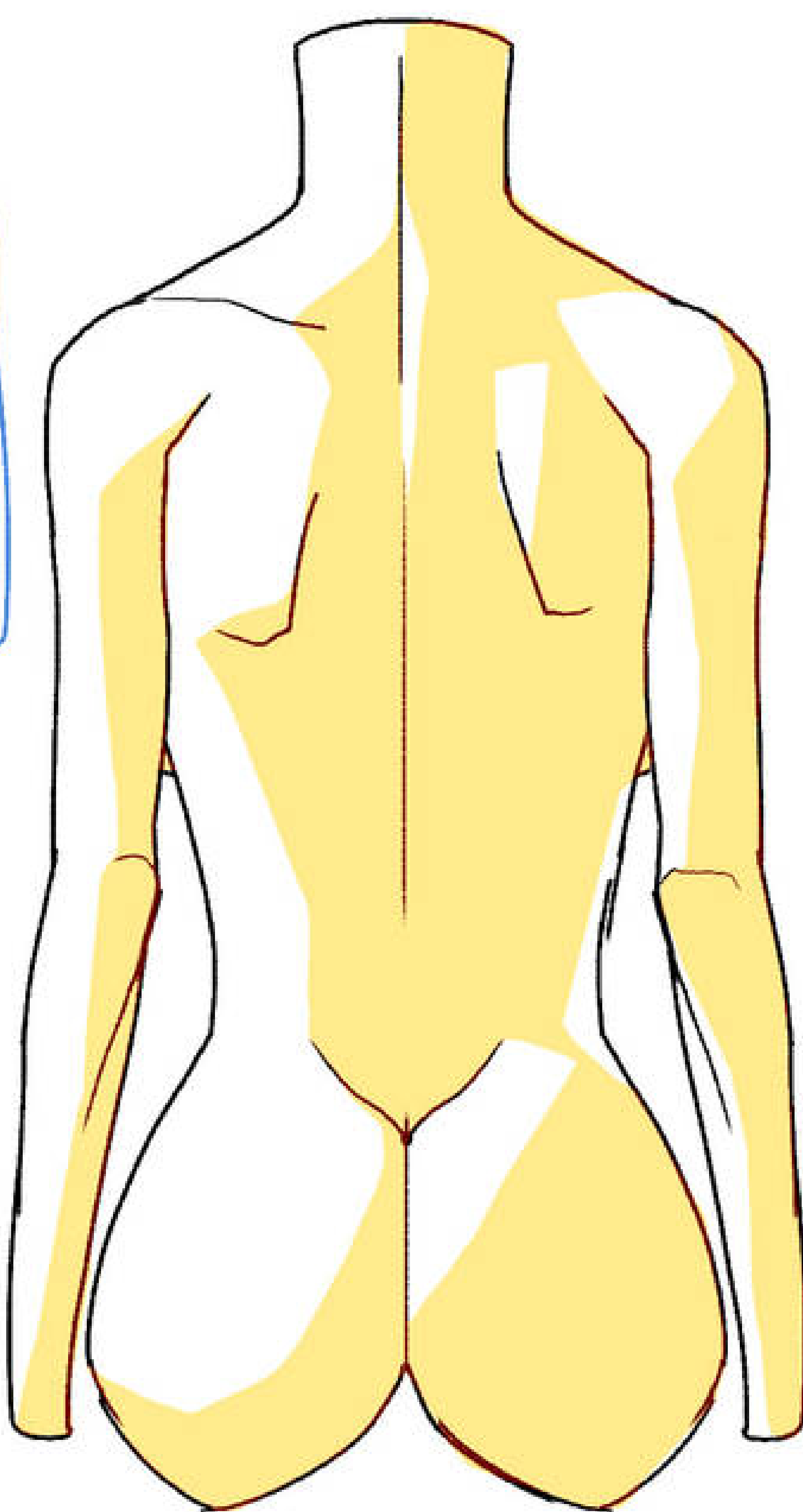
팔을 그리면 돌출된 가슴의 형태는 더욱더 가려져 안 보이게 됩니다



뒤에서 볼 경우 정면에서 그리는 가슴 형태를
떠올리면서 그려주고 등에 가려 살짝만 보이게 됩니다

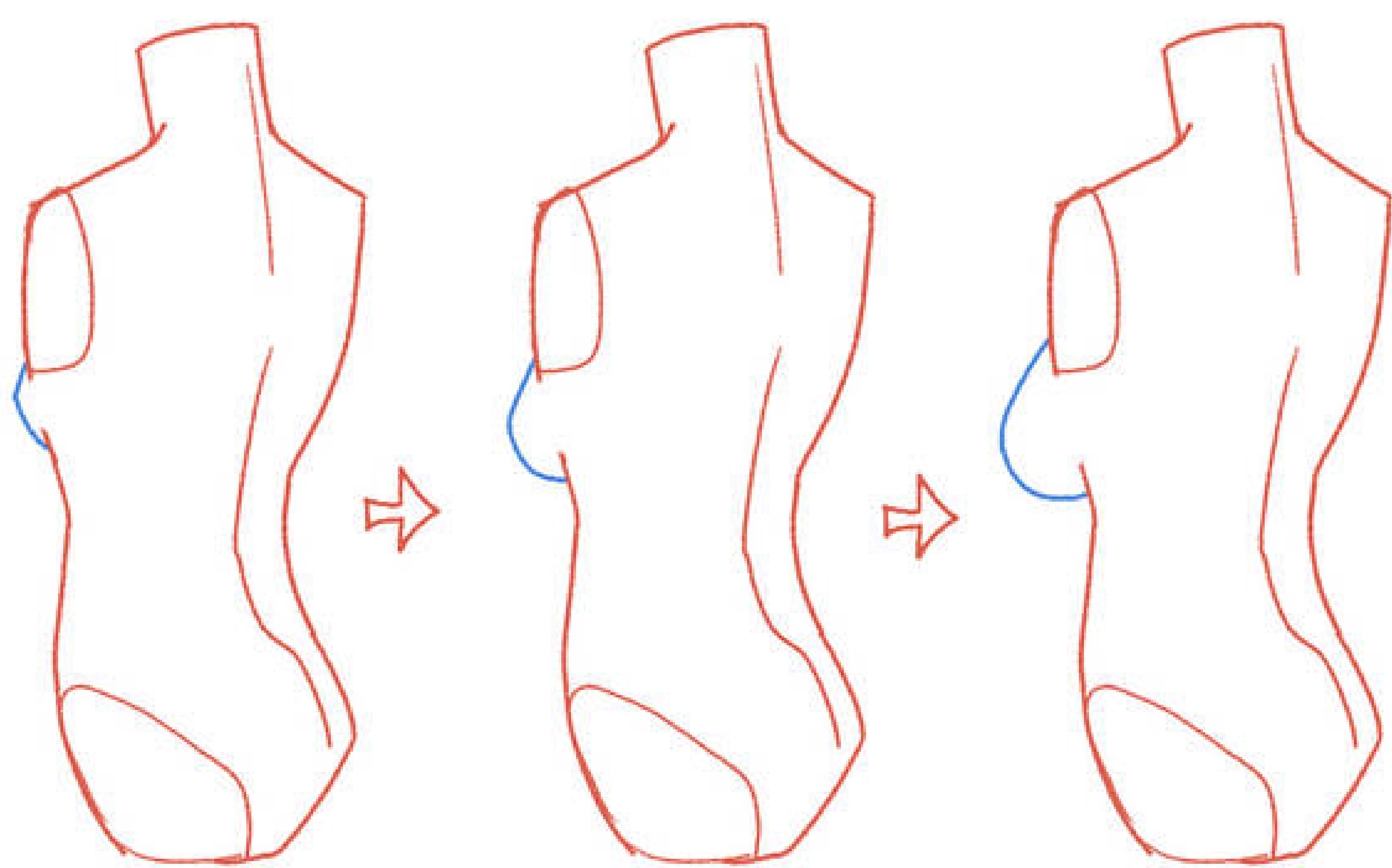


팔이 그려지면서 가슴은 전부
가려지거나 혹은 틈 사이로
살짝만 실루엣이 보이는 정도입니다



선을 정리하면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



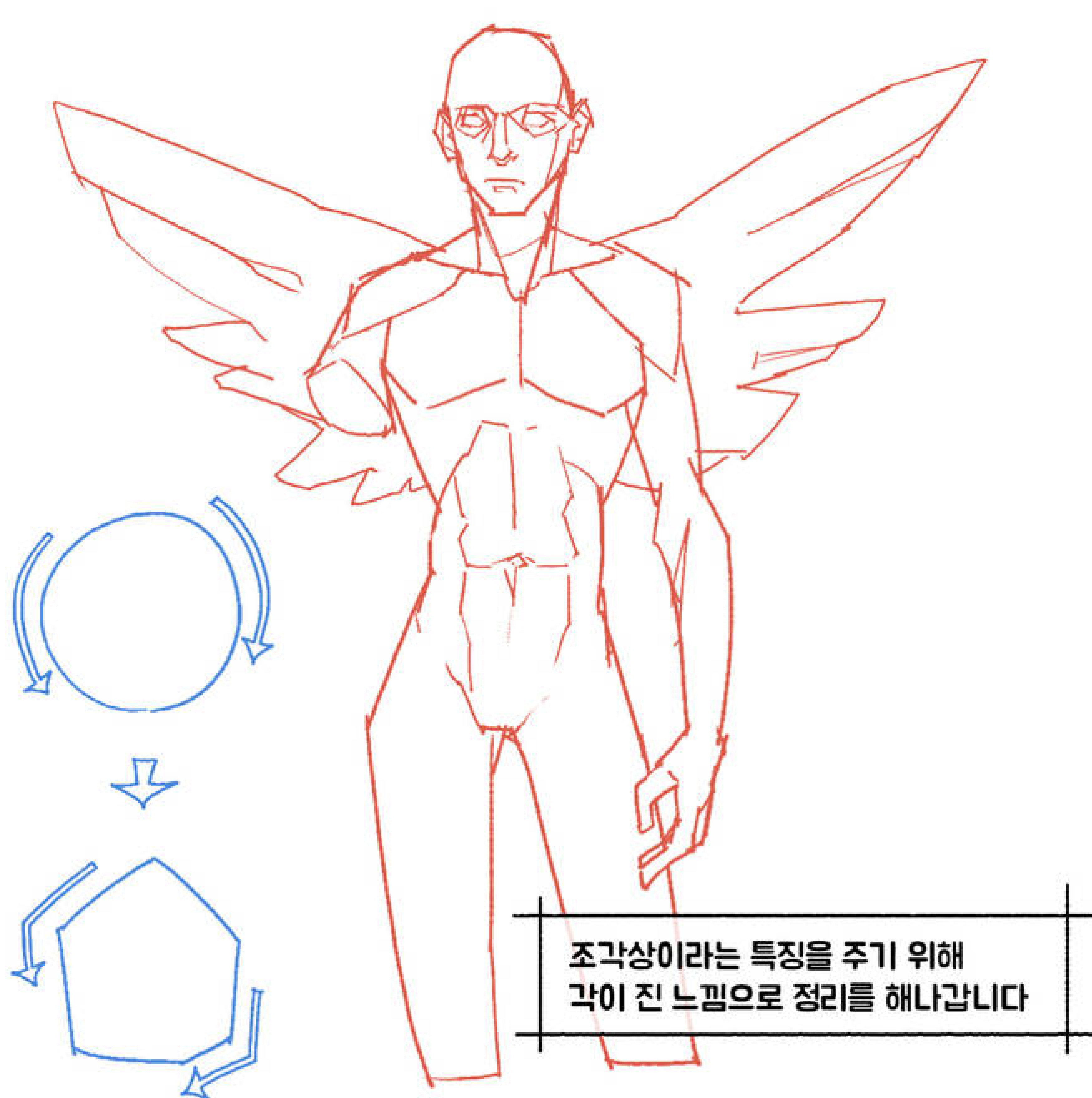
정면과 마찬가지로 가슴
크기와 형태에 따라서
뒤에서 보는 가슴
형태 또한 달라집니다

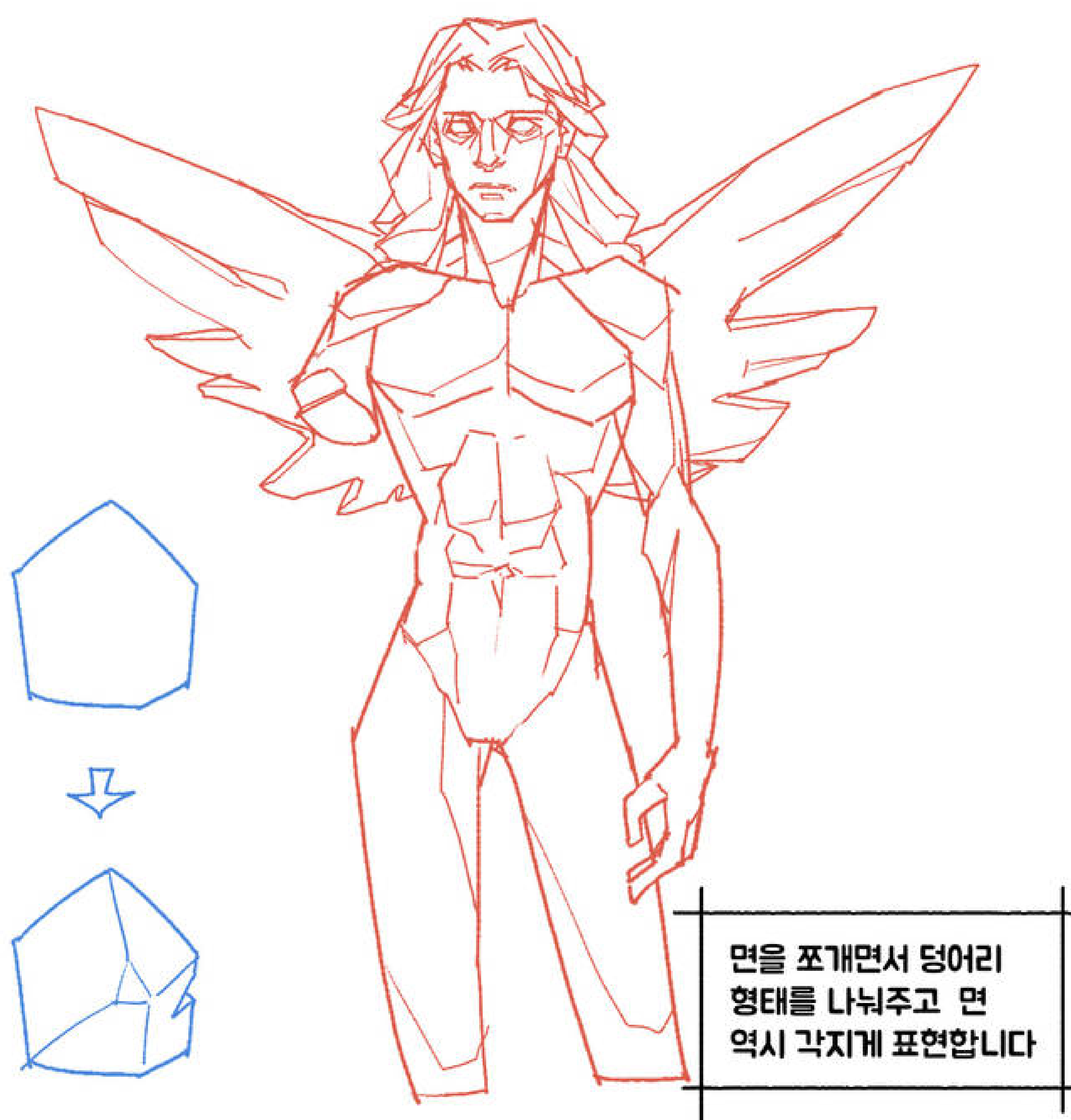


key point

Q : 조각상 느낌은 어떻게 만들어야 하나요



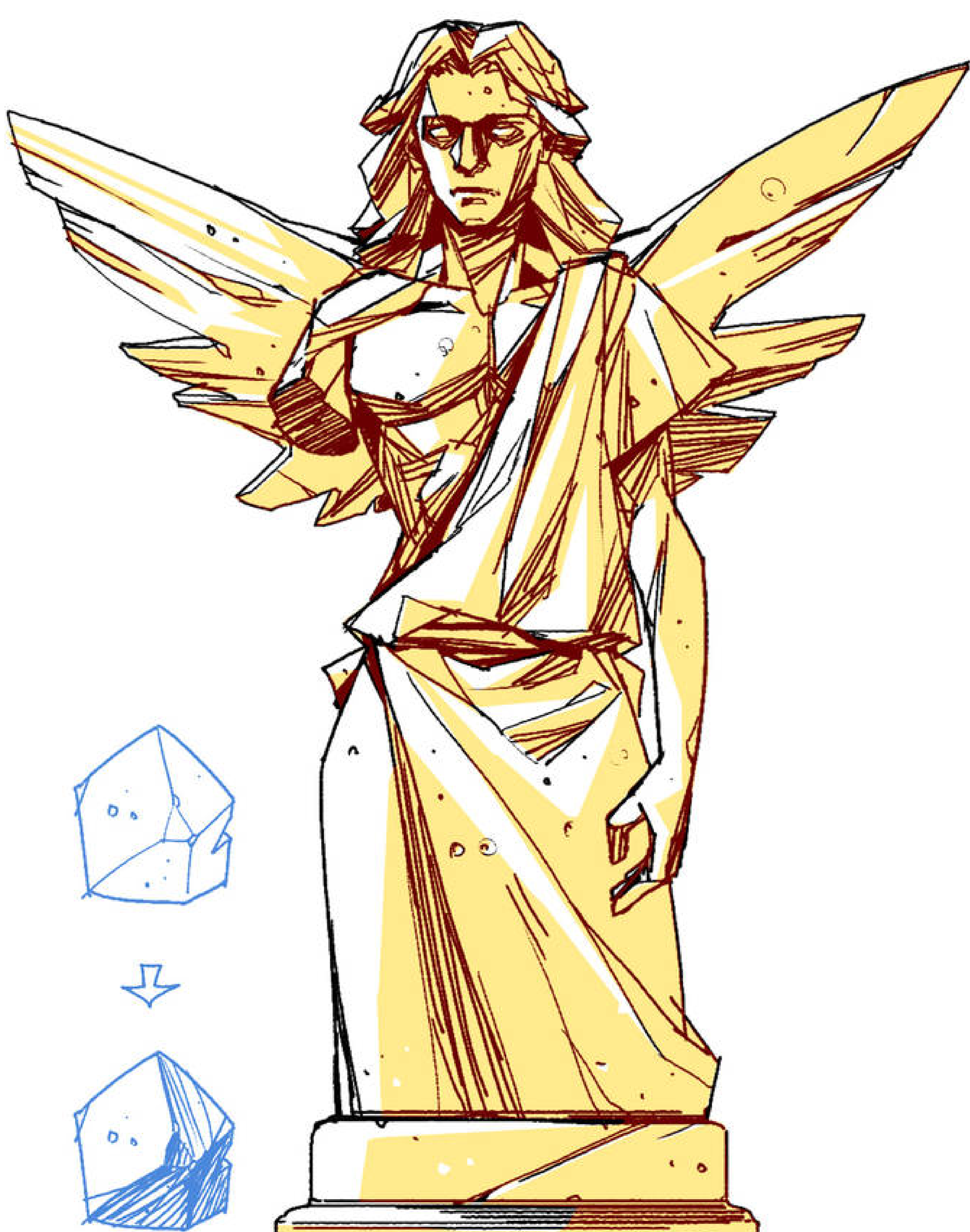








점들과 파인 느낌을 부분적으로 표현해서 조각상의 느낌을 더해줍니다



겹선을 이용해 음영을 만들면서 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

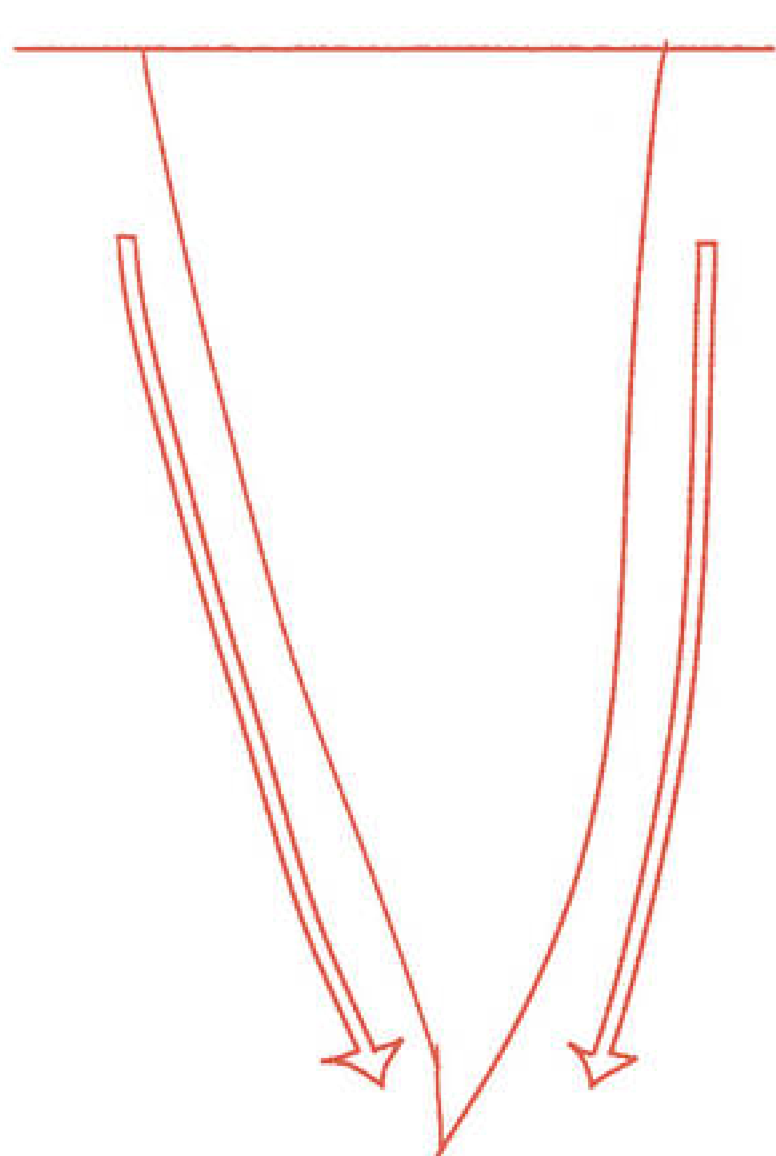


같은 형태의 조각상이라도 표현 방식의 범위나 재질 표현 방식에 따라 조각상의 표면이 다르게 느껴질 수 있습니다

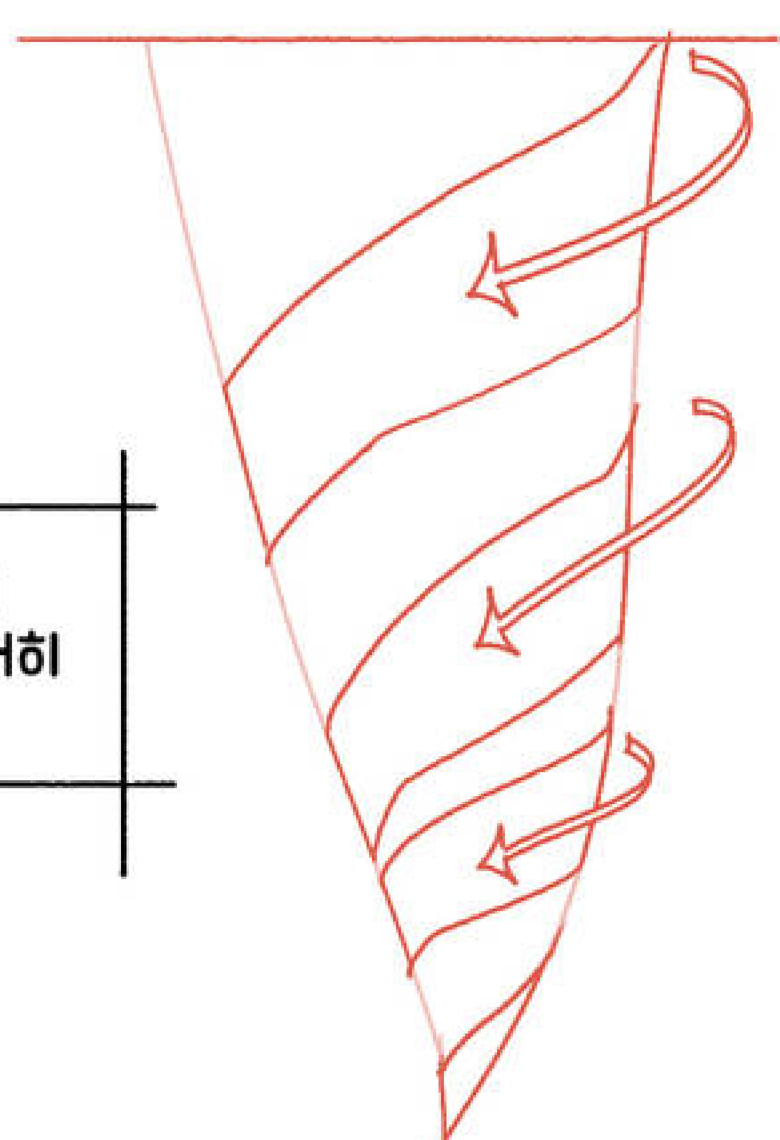


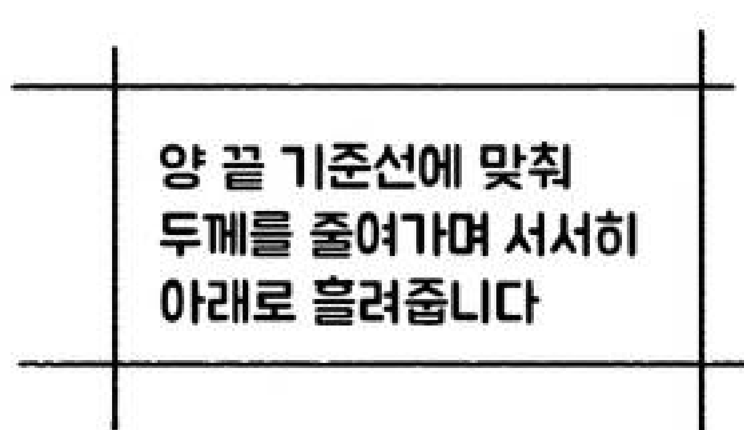
key point

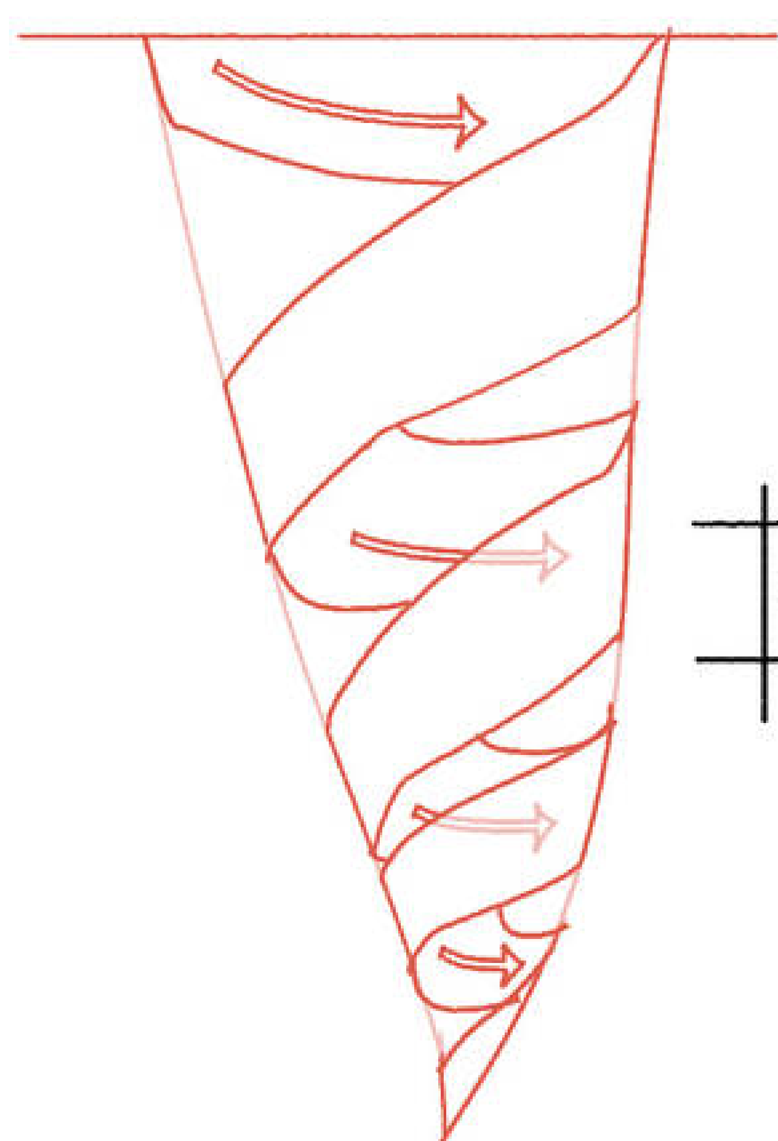
Q : SD에 어울리는 회오리 파마머리 알려주세요



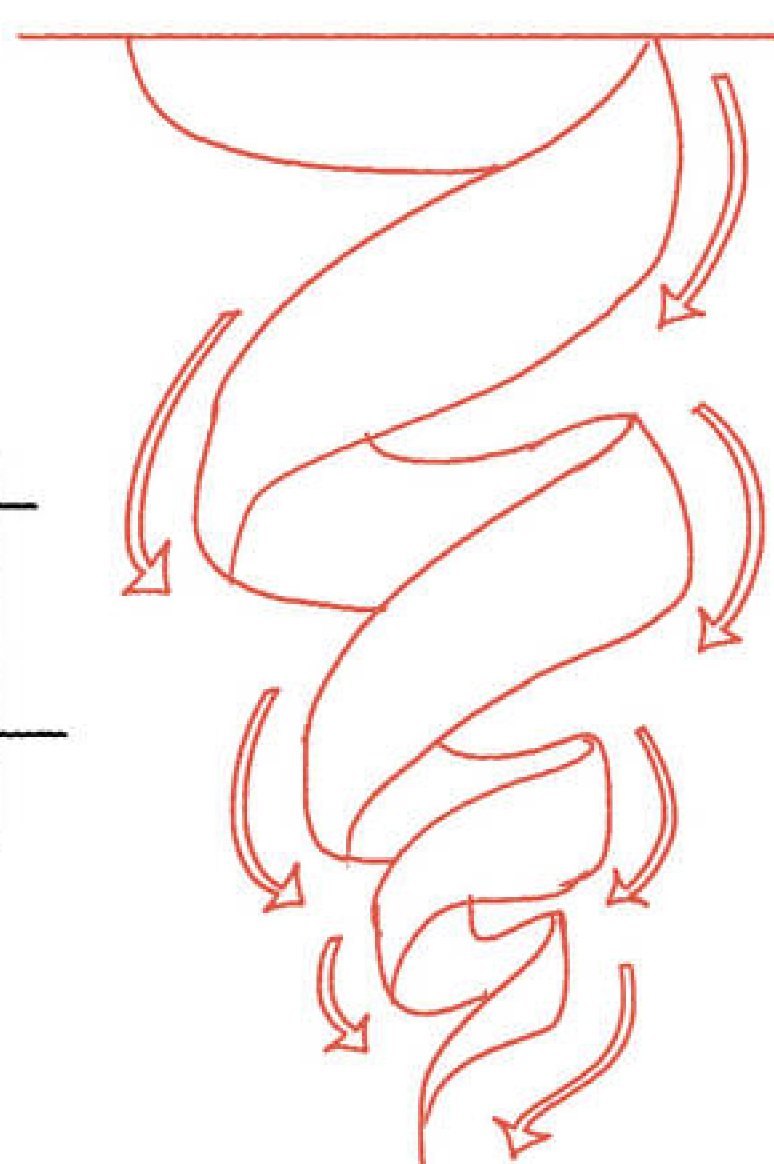
회오리 웨이브를 만들어 주기
위해 기준선을 먼저 그려줍니다



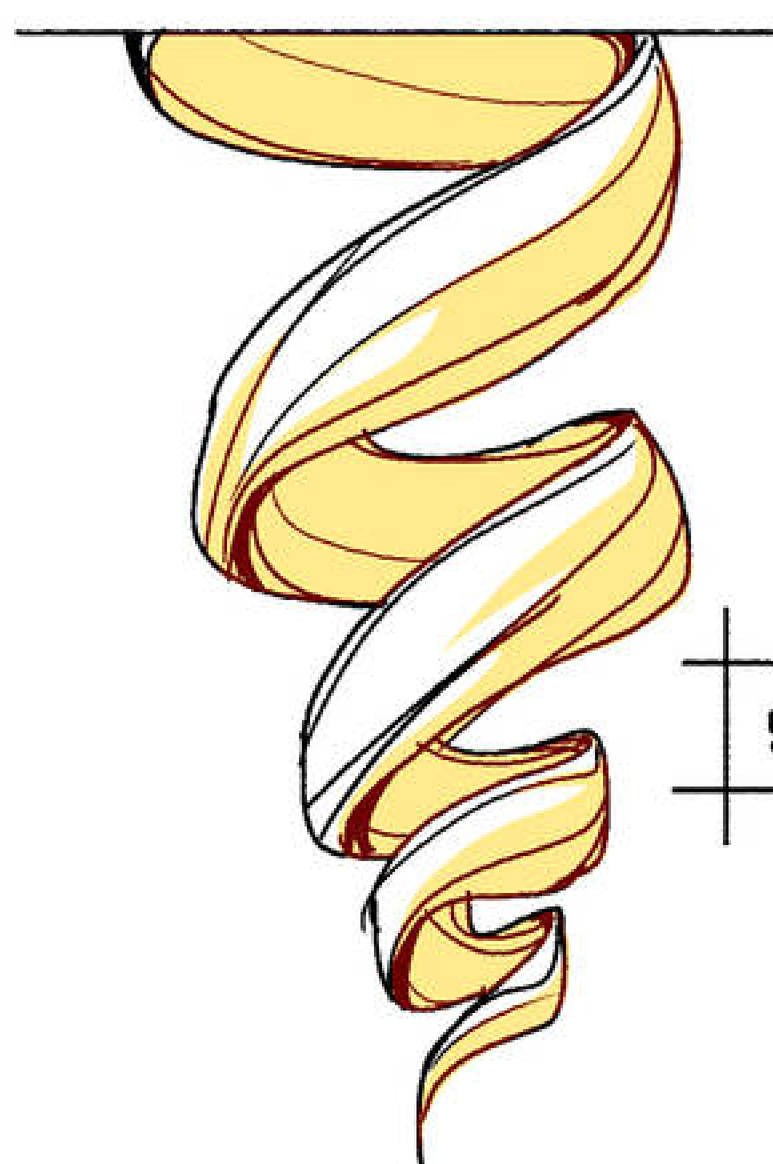




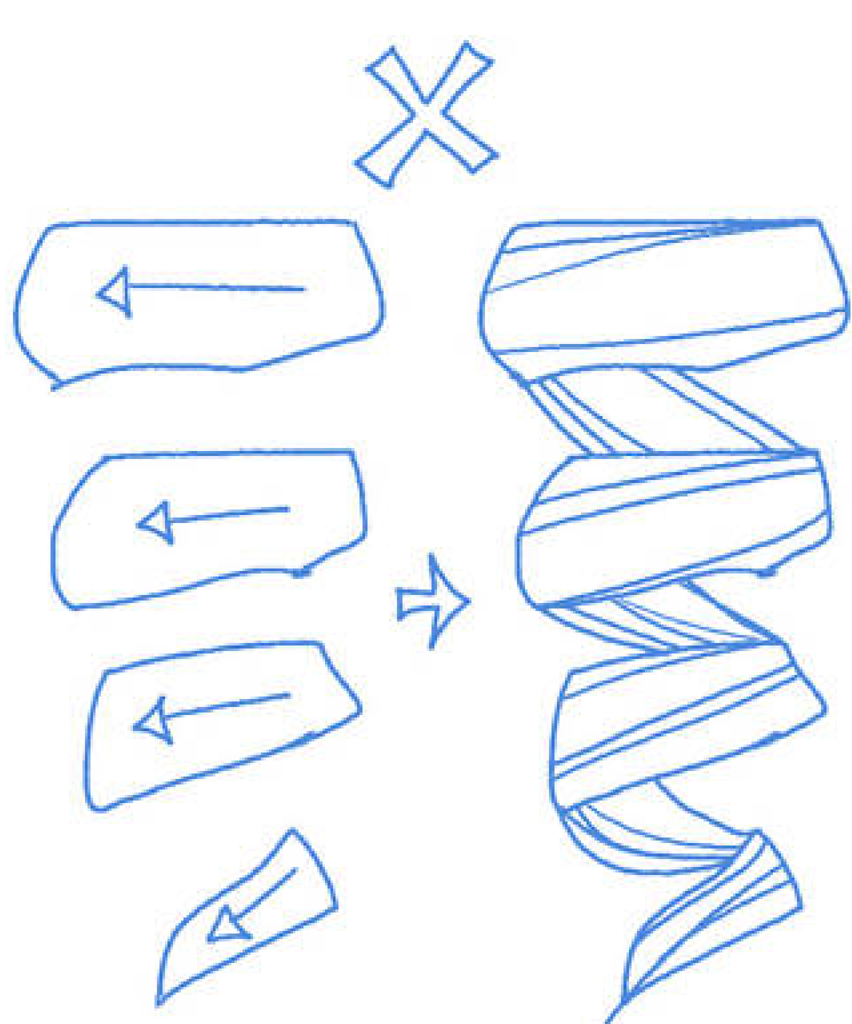
빈 공간에 선을 이어 뒤쪽에 면을 만들어 줍니다



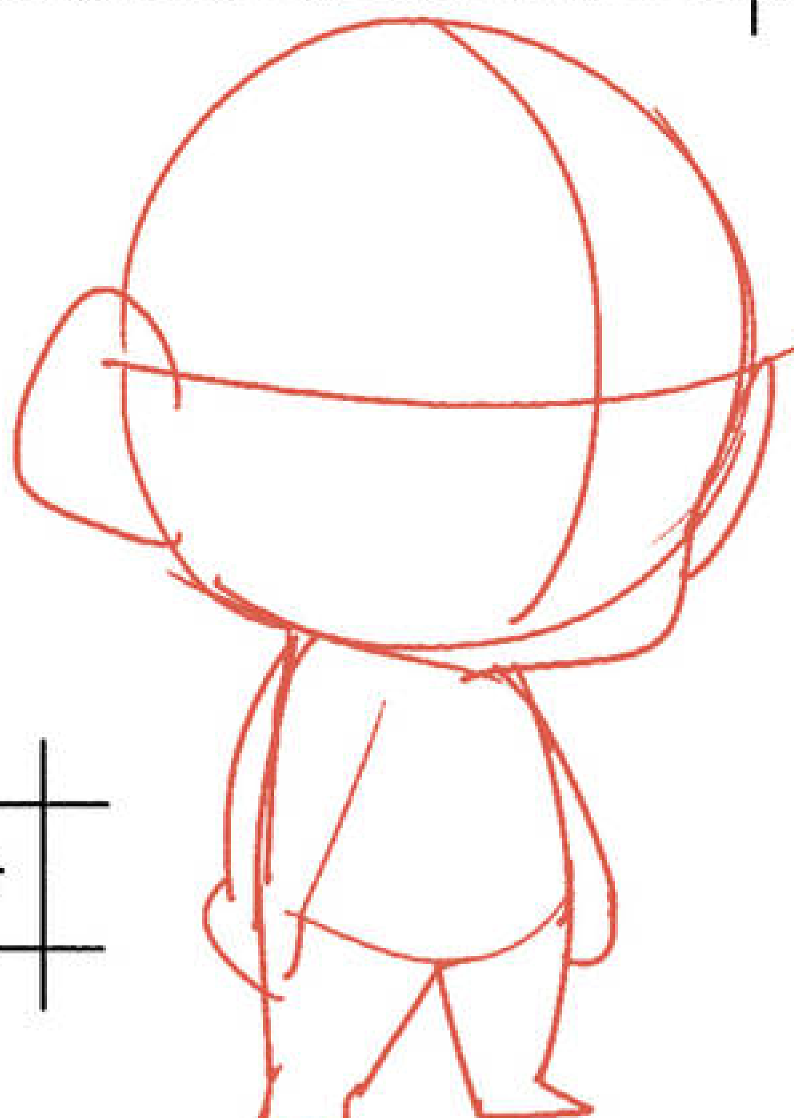
딱딱한 흐름을 피하기 위해
곡선으로 다듬어 줍니다



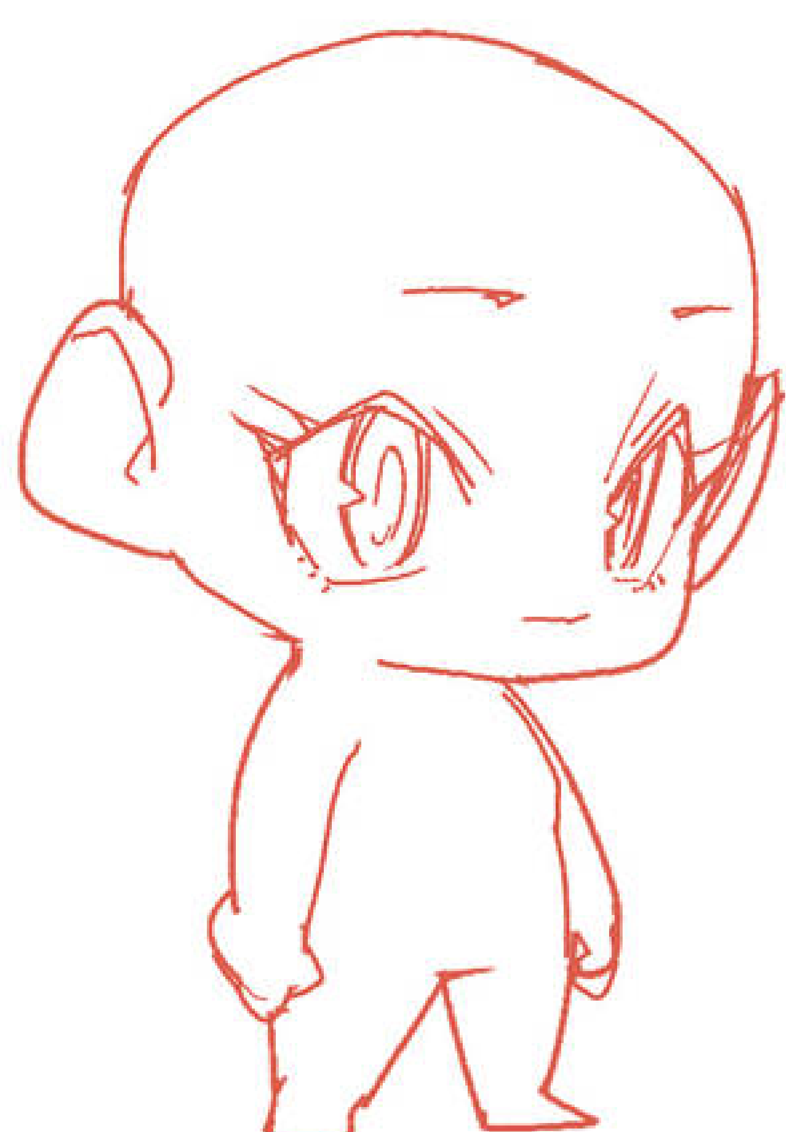
덩어리 안쪽에 머릿결을 추가해 마무리합니다



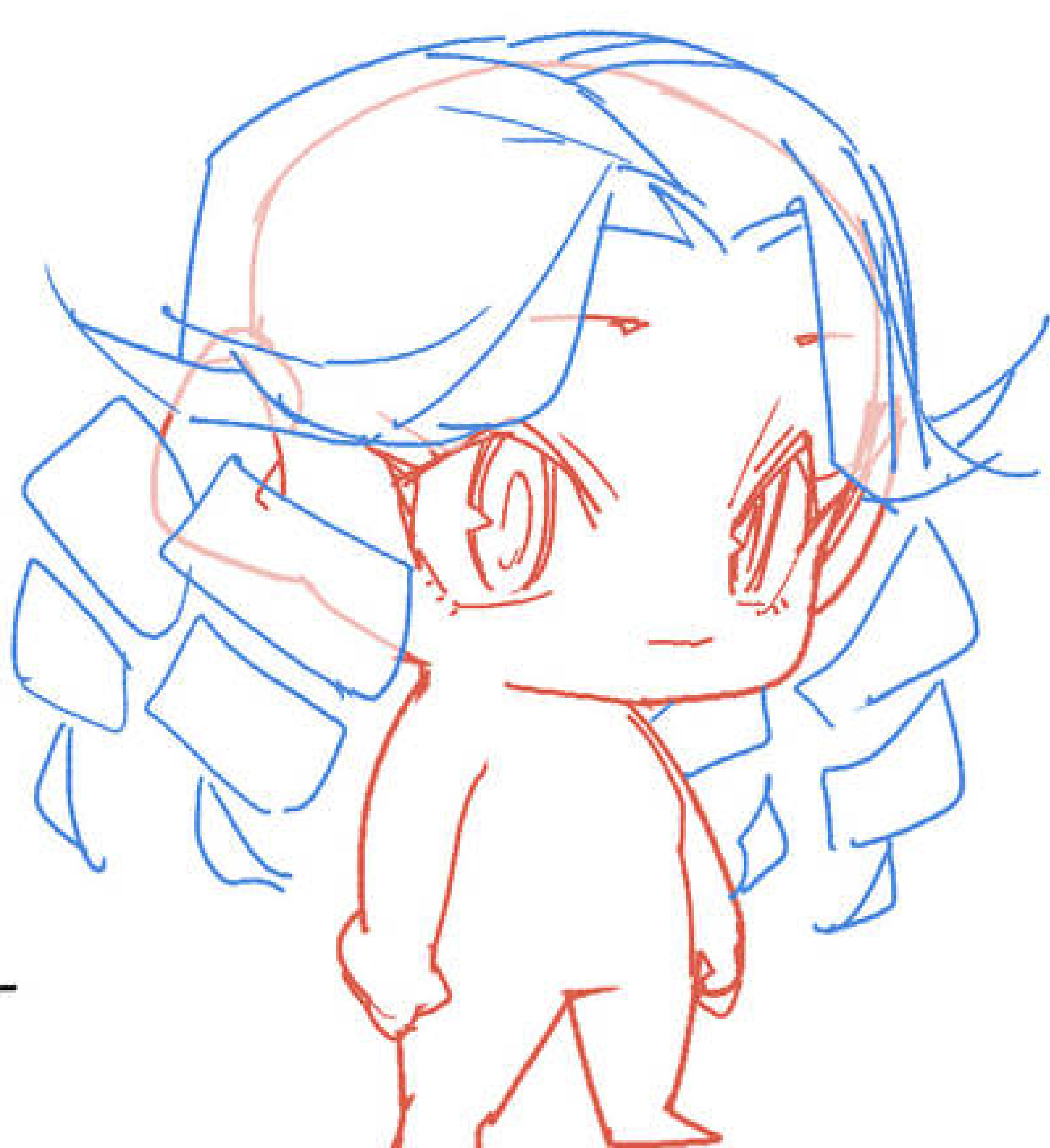
회오리 파마 머리카락의 경우 사선으로 면을 내려주는 게 좋습니다



SD 캐릭터에 적용을 해보도록 합니다



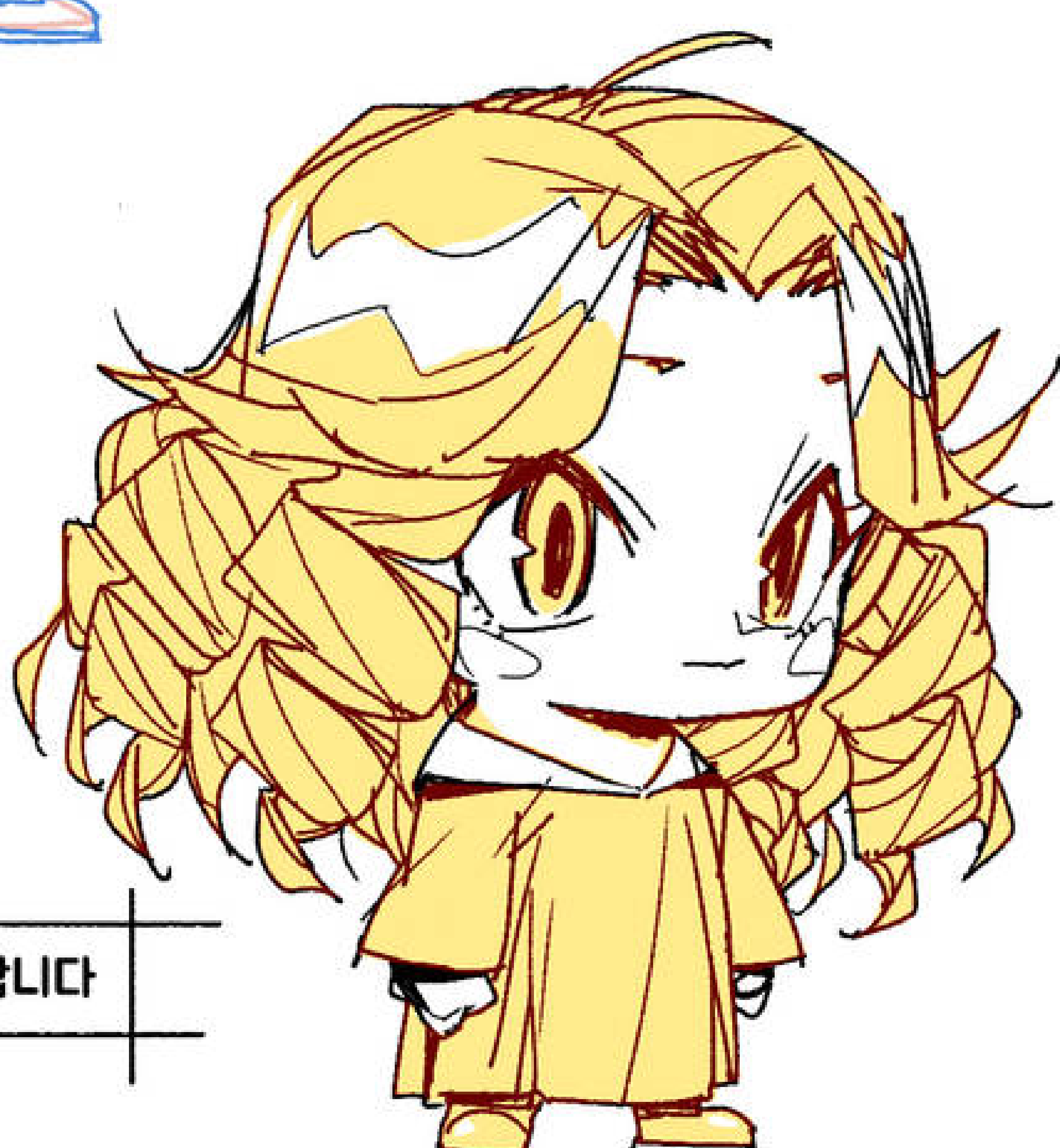
선을 정리하고 묘사를 해나갑니다



두상 라인에 맞춰
위와 같은 방식으로
형태를 만들어 줍니다

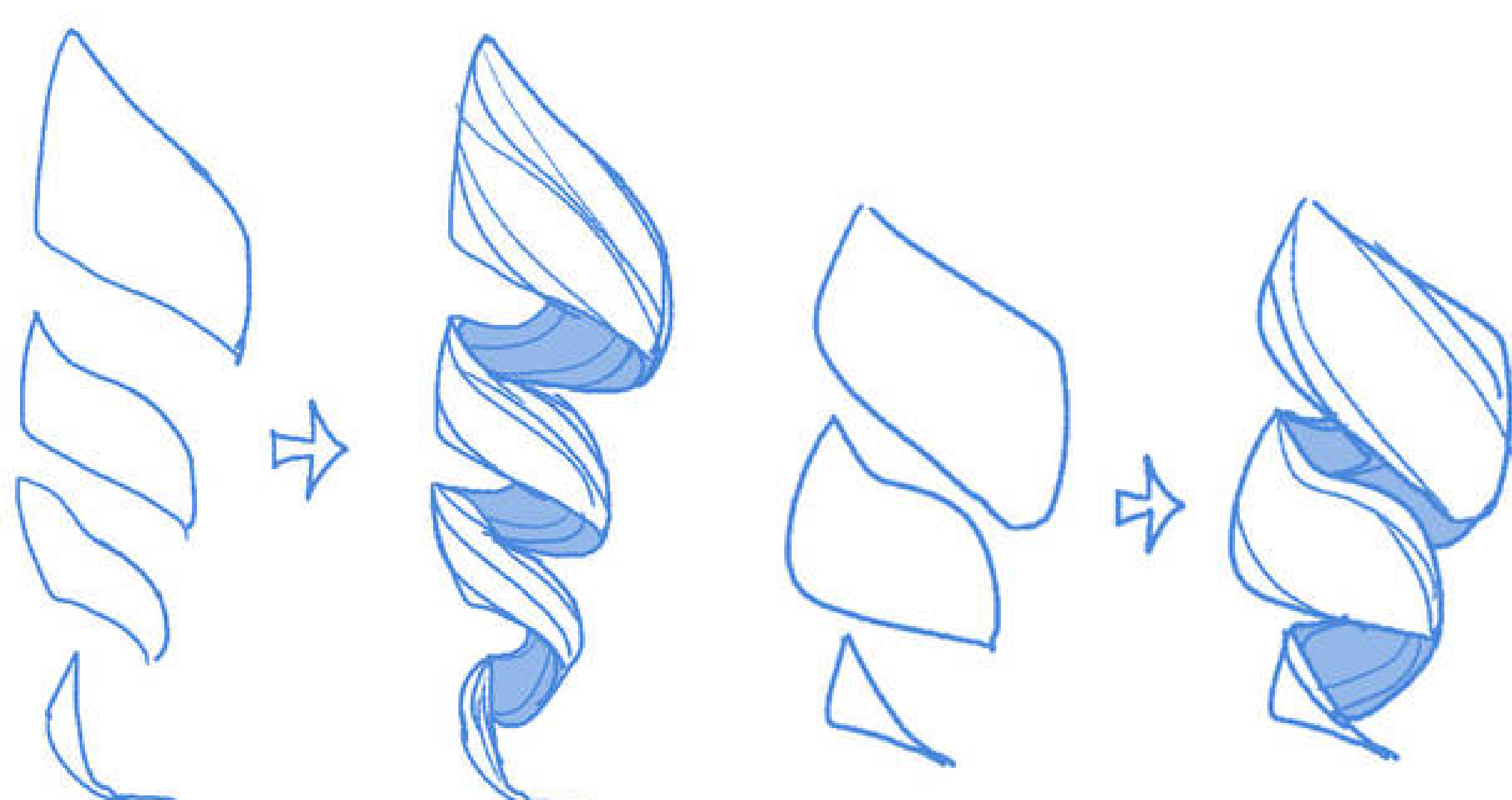


머리카락을 마무리하고
옷을 디자인합니다



선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

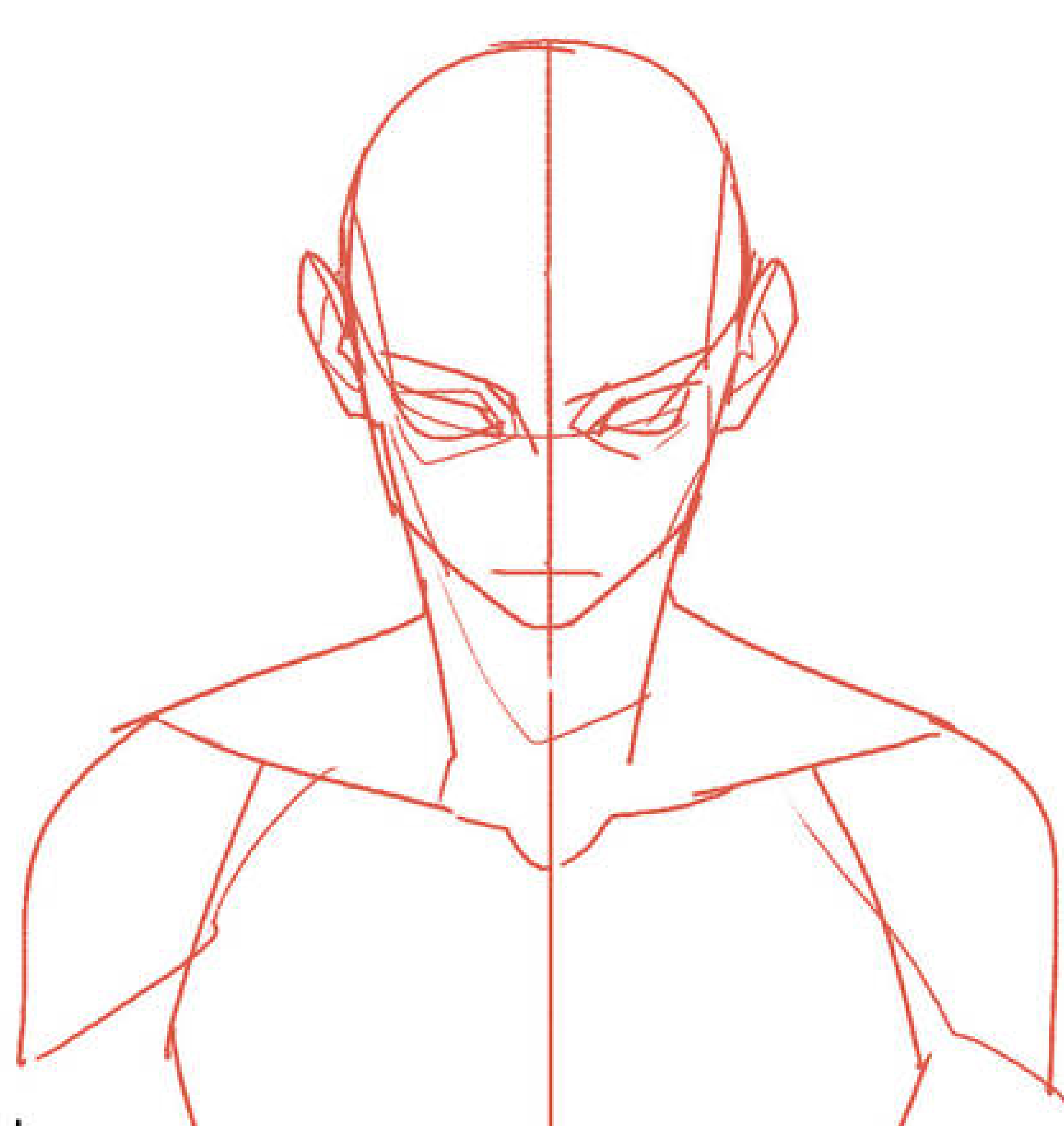


SD 캐릭터에 맞춰주기 위해
회오리의 면을 더 큼직하게 하고
개수를 줄여 단순화해 맞춰줍니다

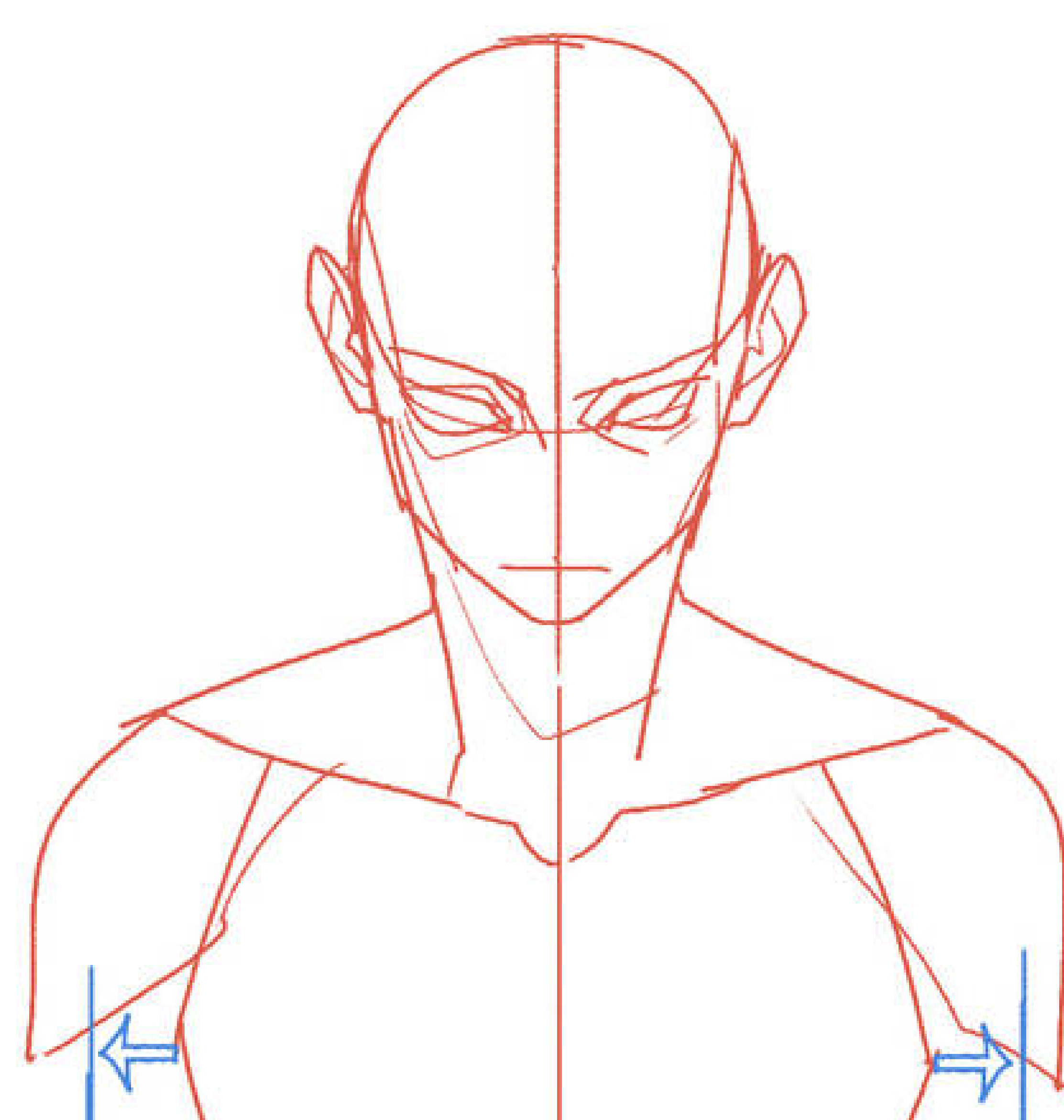


key point

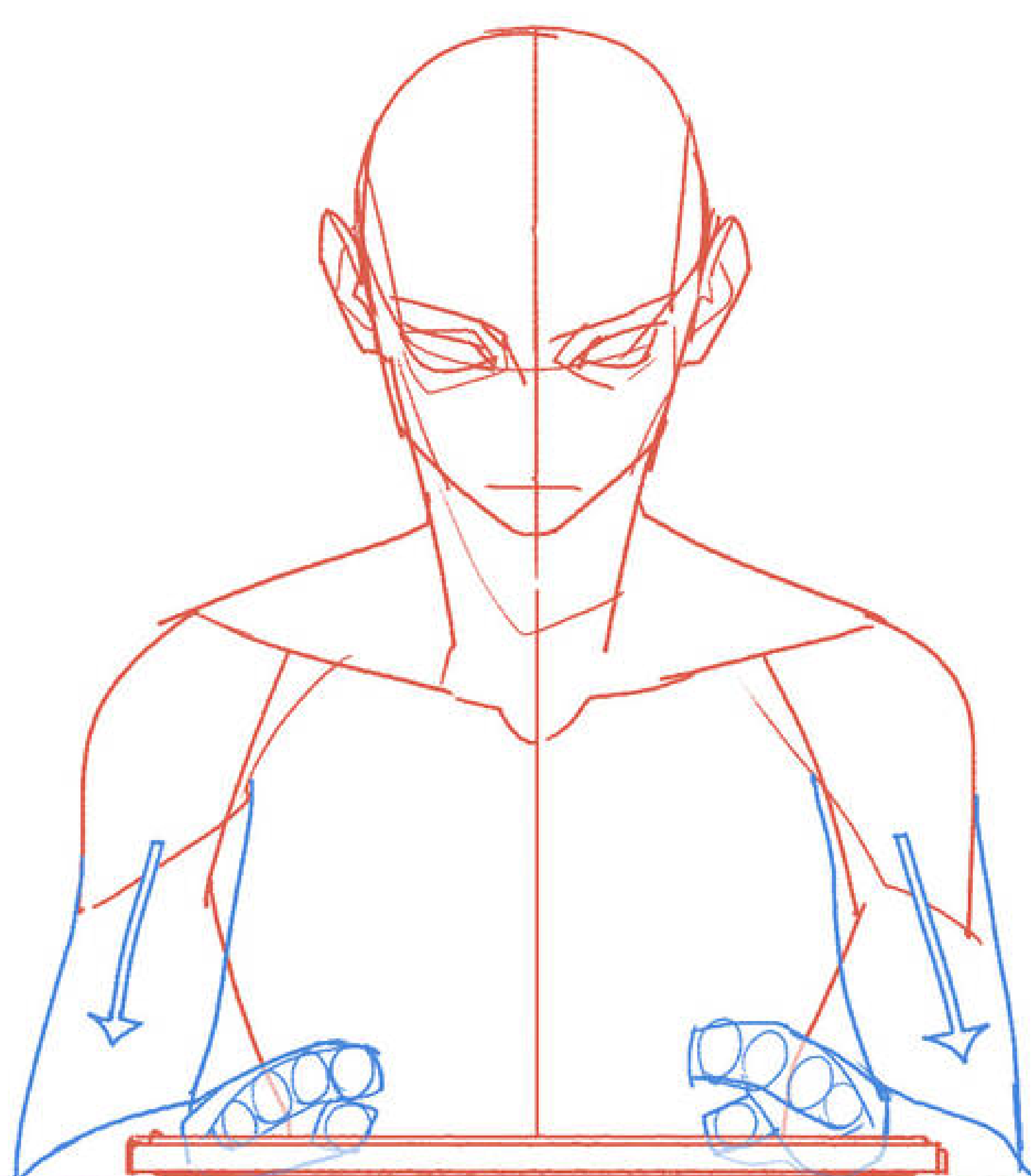
Q : 자판을 두드리는 정면 손을 알려주세요



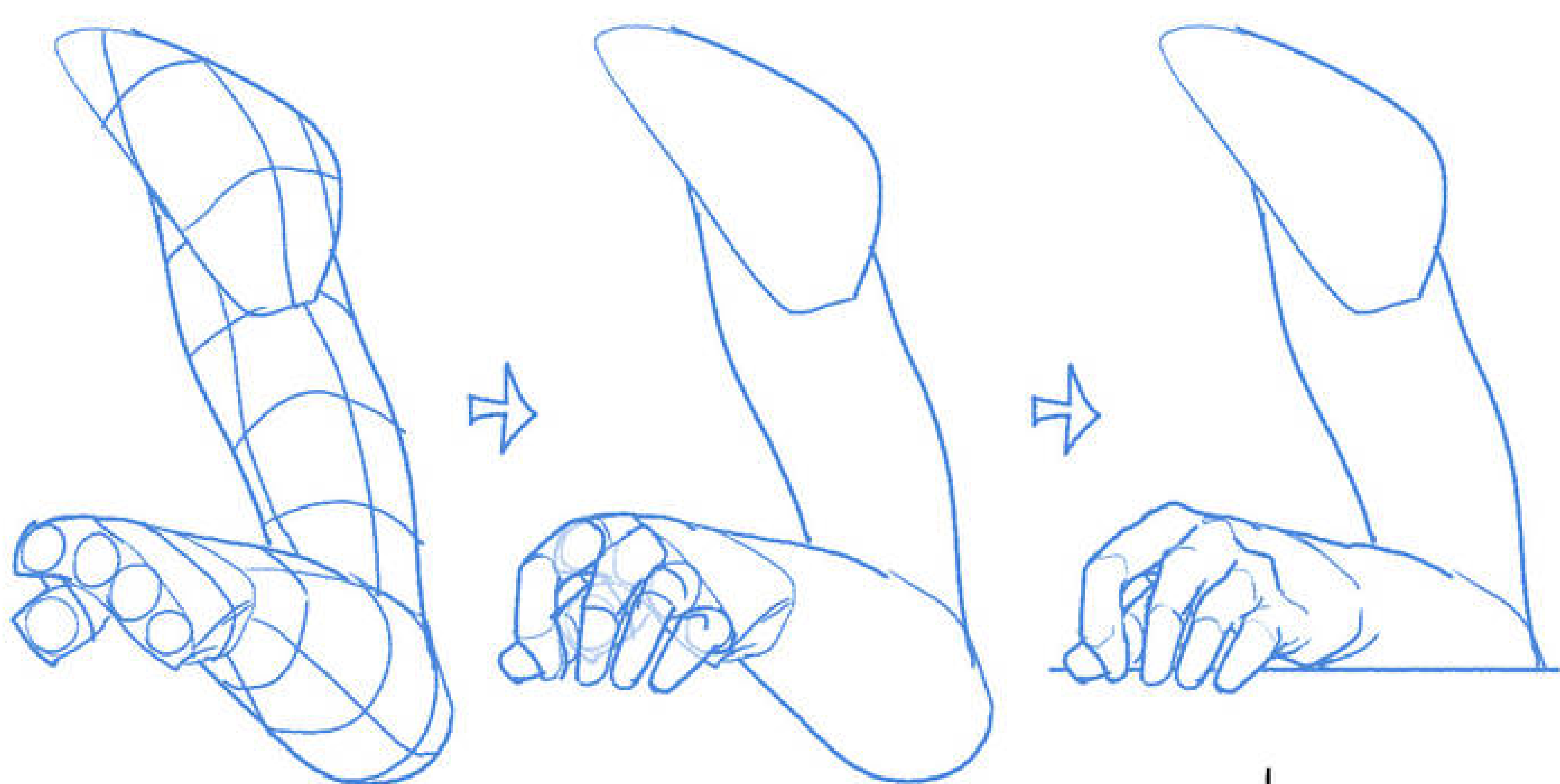
살짝 숙인 얼굴의 각도와 정면의 상체를 그려주고
좌, 우 대칭이 삐뚤어지지 않도록 유의하며 그립니다



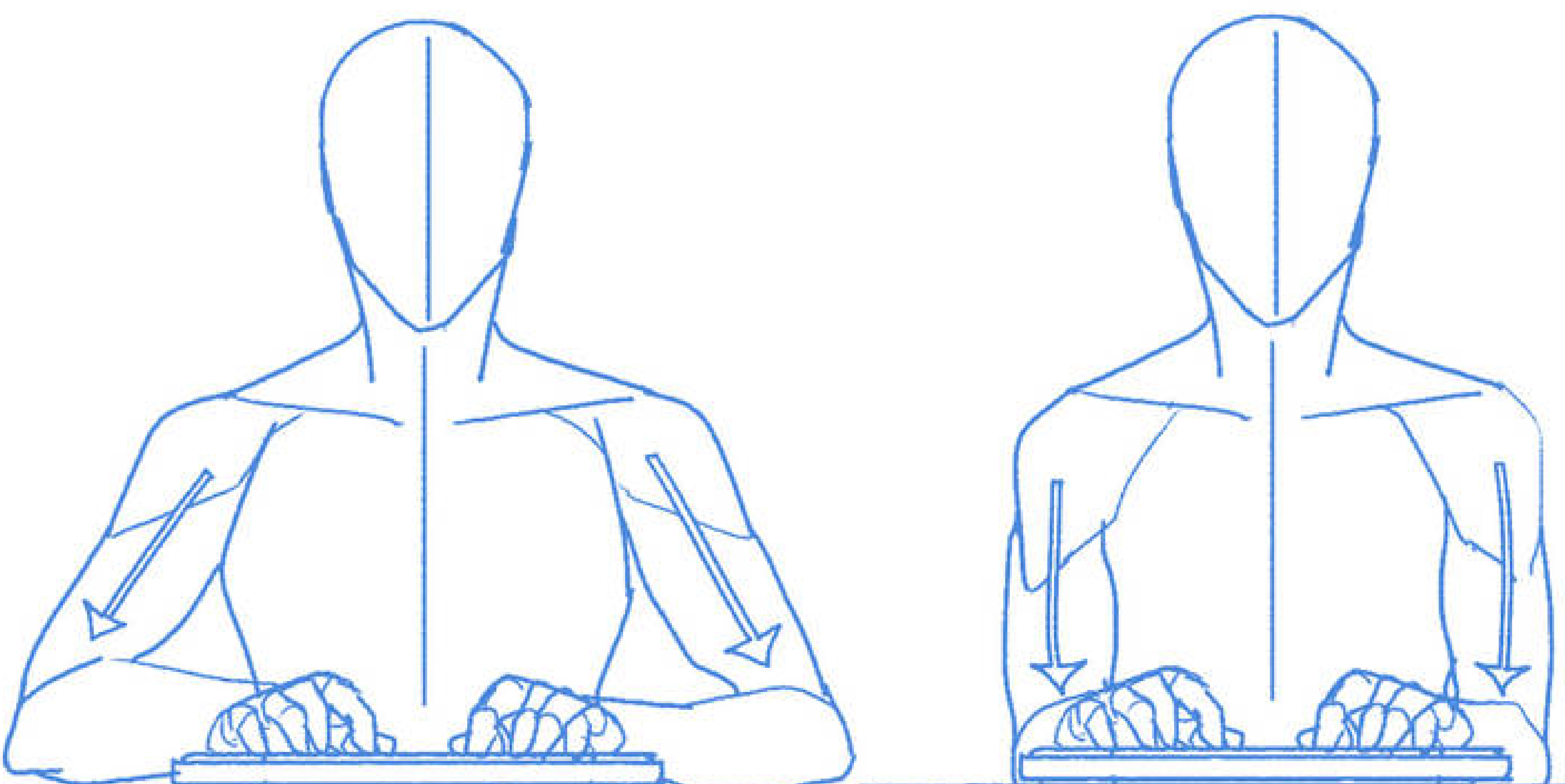
키보드를 그려주고 평균적인 키보드의 넓이는 가슴보다 넓습니다



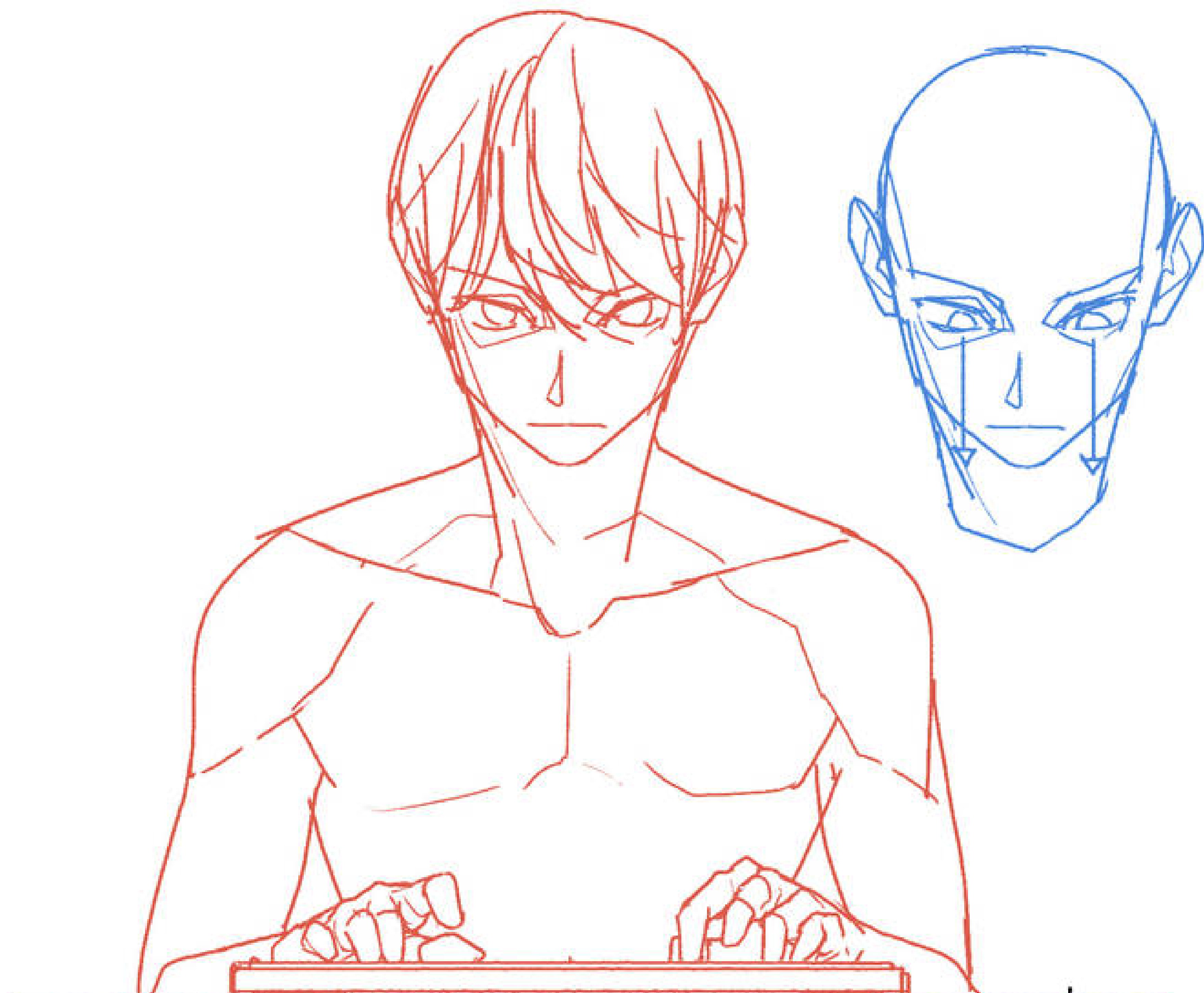
팔을 살짝 벌려주며 손의 위치를 키보드 위에 공간을 조금 띄우고 잡아줍니다



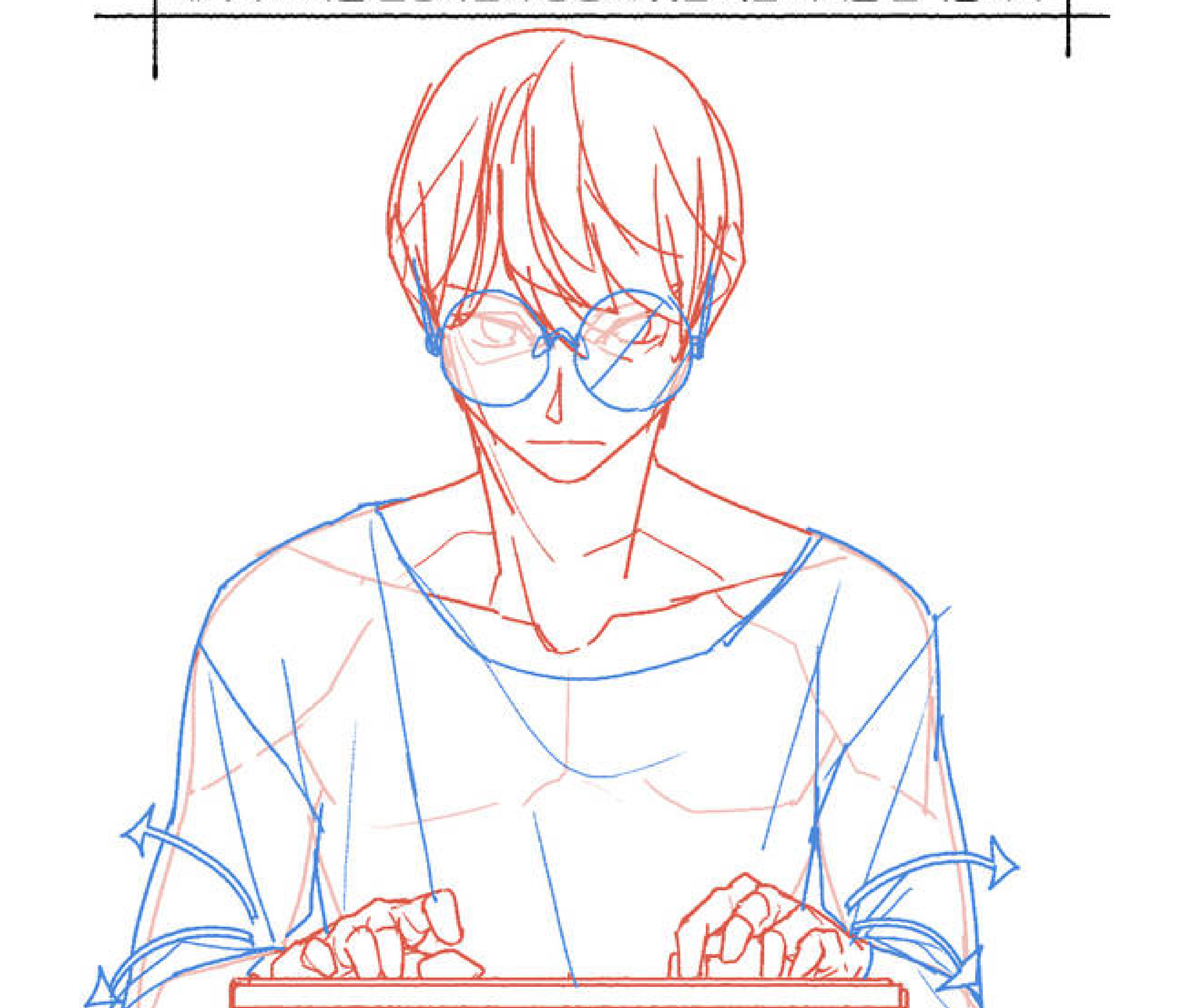
팔의 각도와 손의 위치, 손가락 순으로 그려주고
책상으로 인해 팔의 하박이 일부 가려집니다



의도적인 팔의 각도로 인해 대범하거나 소심한 성격을 보여주기도 합니다



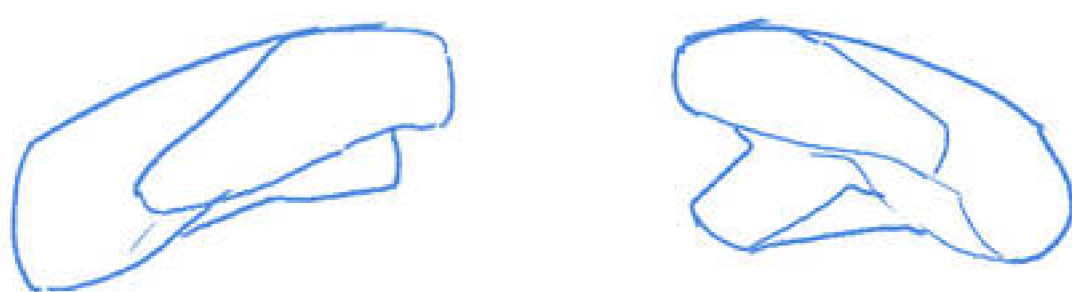
캐릭터 묘사를 진행하면서 상황에 맞는 시선 처리를 선택합니다

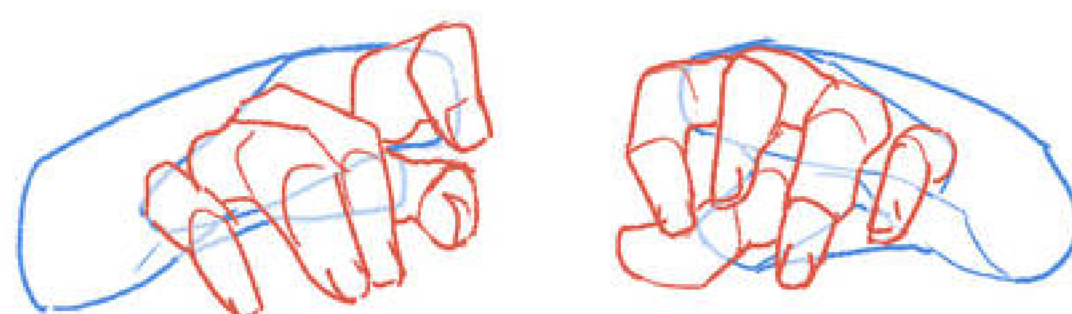


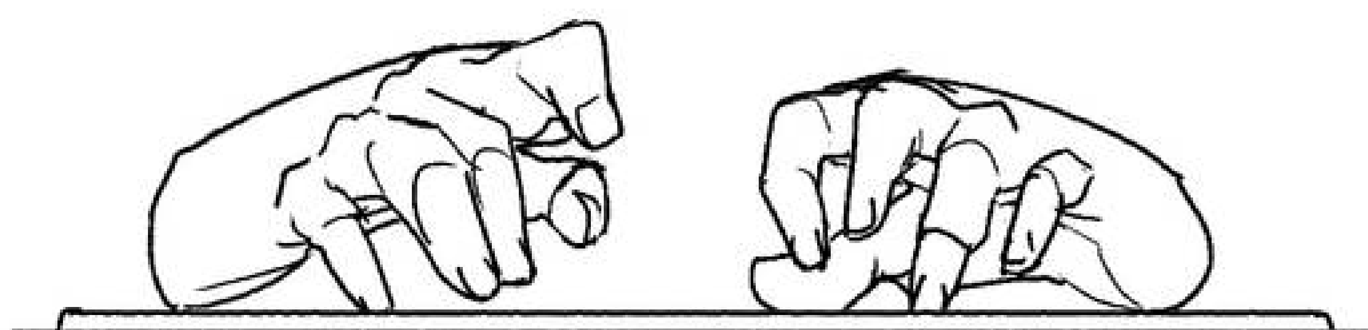
접힌 팔에 생기는 옷 주름을 고려하면서 옷을 그려줍니다



타코작가의 알아두면 좋다!!



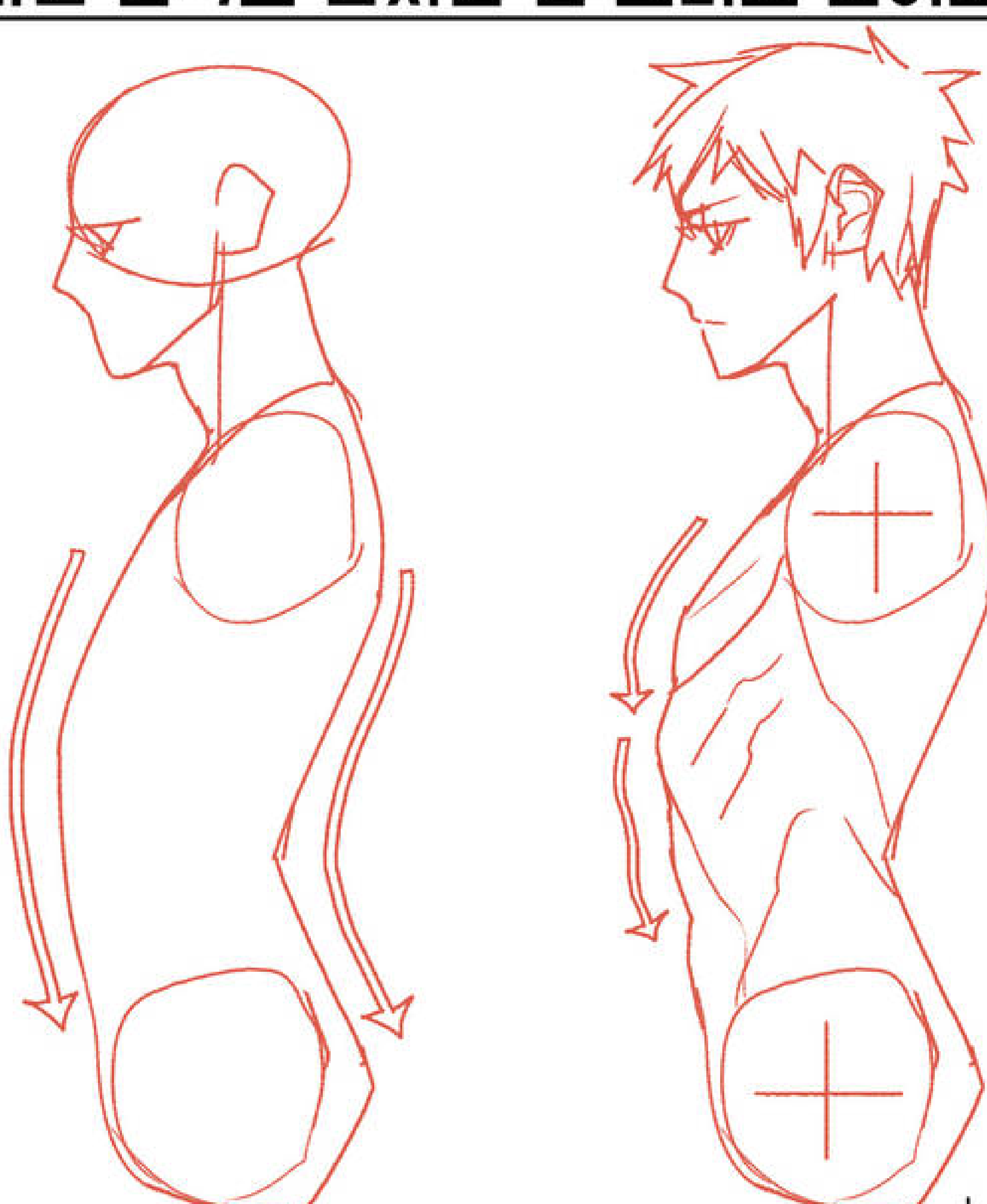




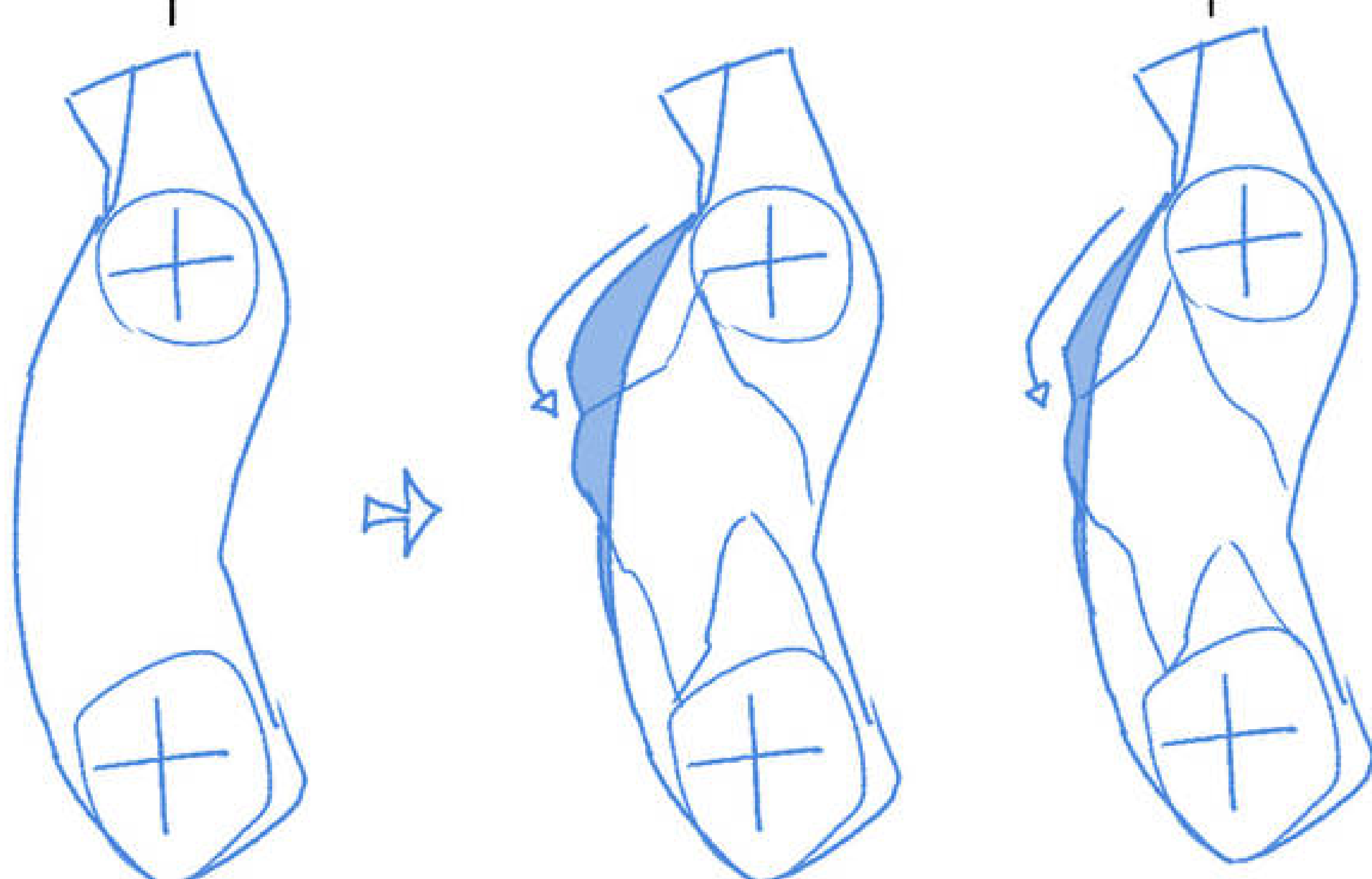


key point

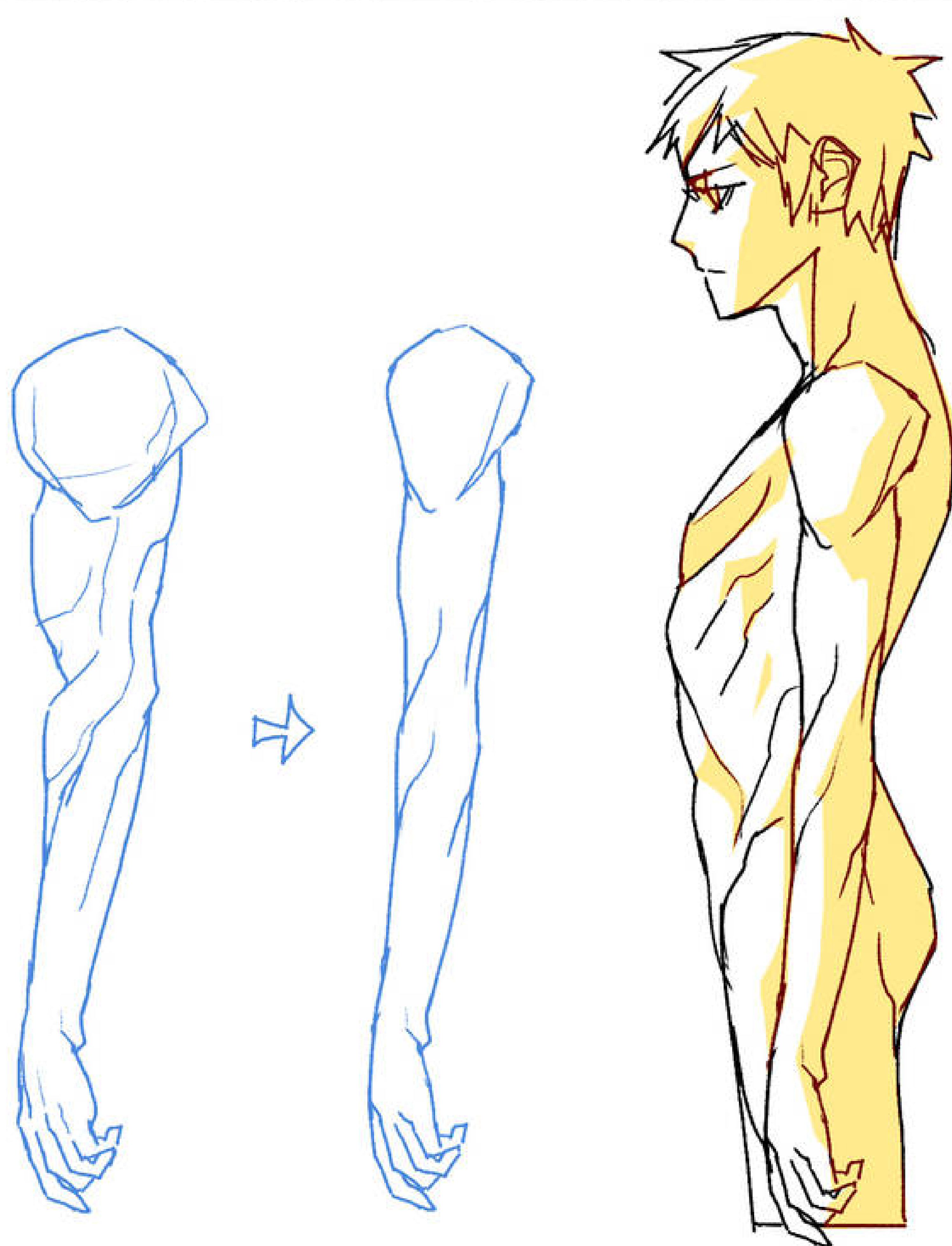
Q : 마른 근육의 남자를 잘 그리고 싶어요



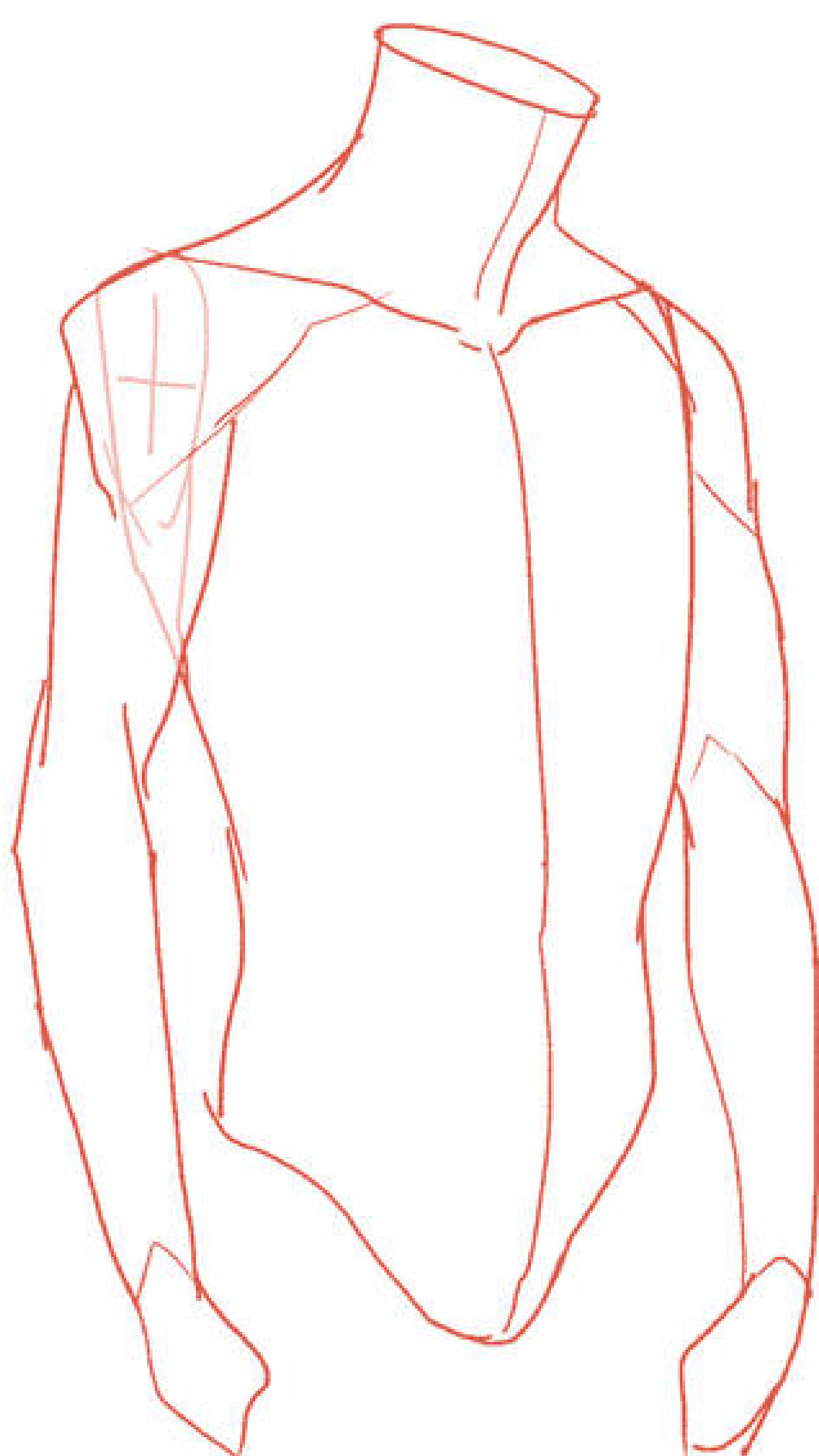
밋밋한 형태의 상체 뼈대를 먼저 잡은 후에 근육의
실루엣을 가슴과 복근 순으로 만들어 주도록 합니다

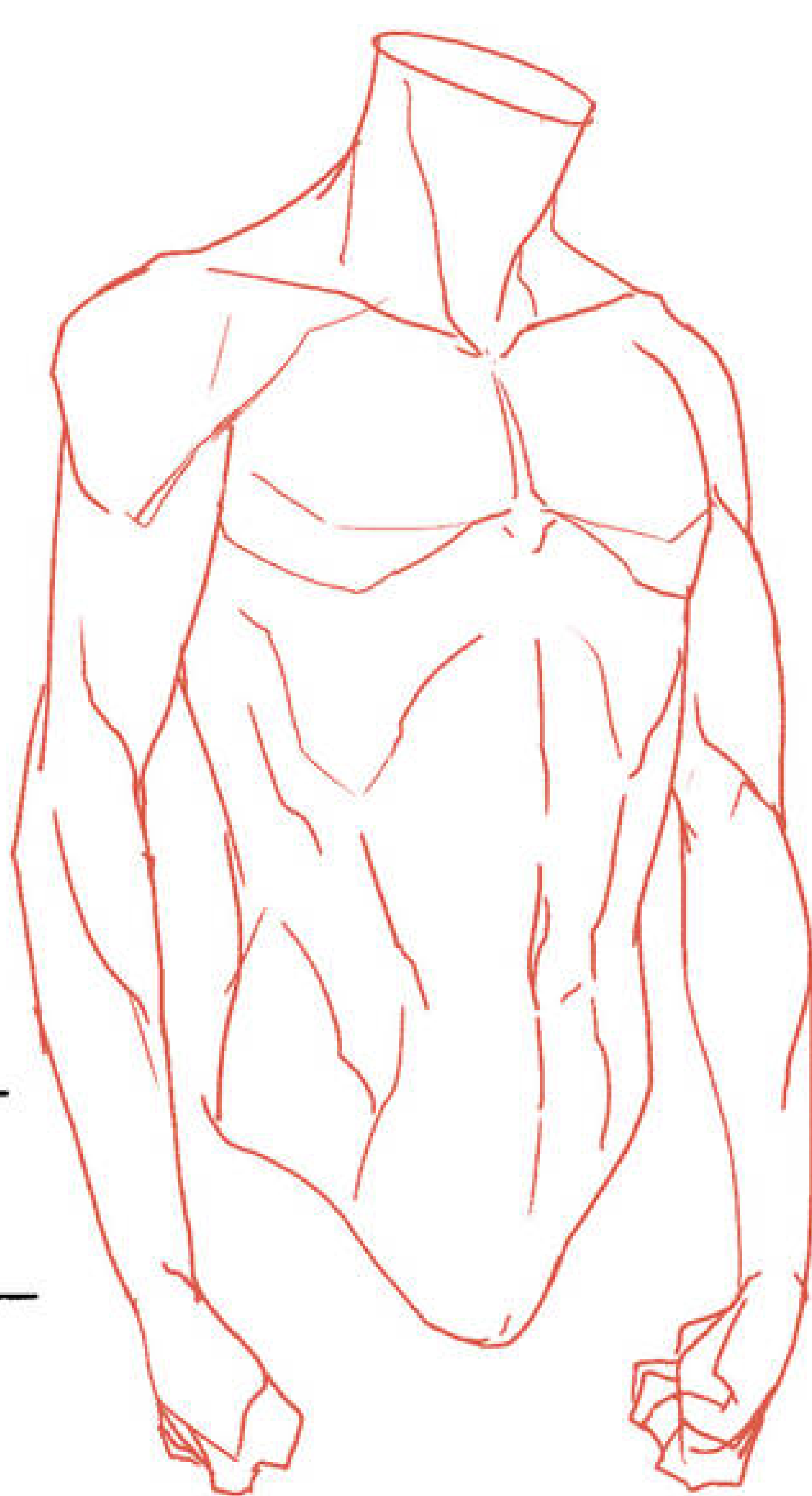


기본 형태에서 가슴과 복근 등 돌출되는 실루엣 차이로 근육의 부피감이 달라집니다
마른 근육일 경우 부피감이 작기 때문에 돌출되는 형태를 작게 만들어 줍니다

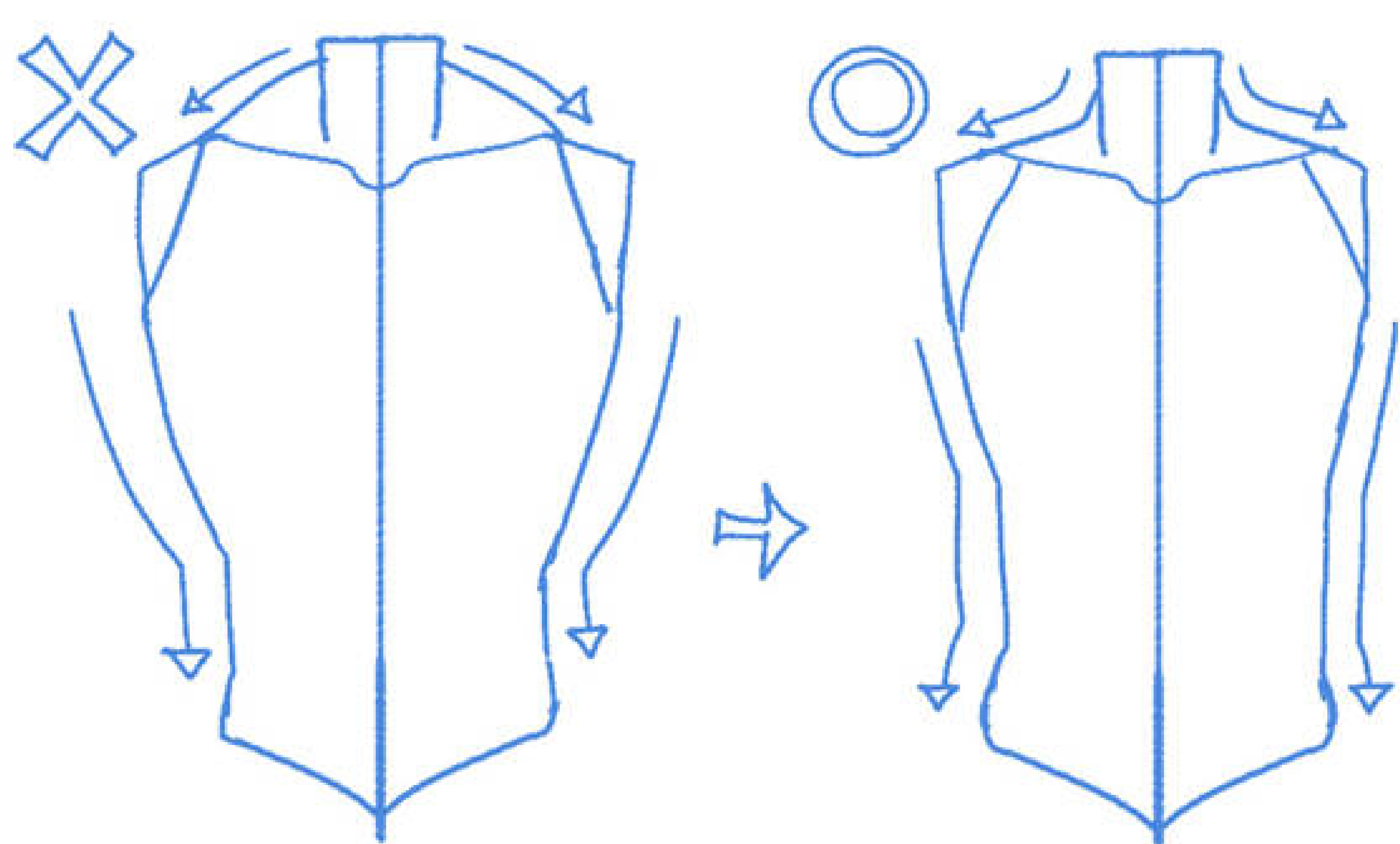


팔 역시 실루엣을 최소화해서 전체적으로 마른 체형의 근육을 맞춰주도록 합니다

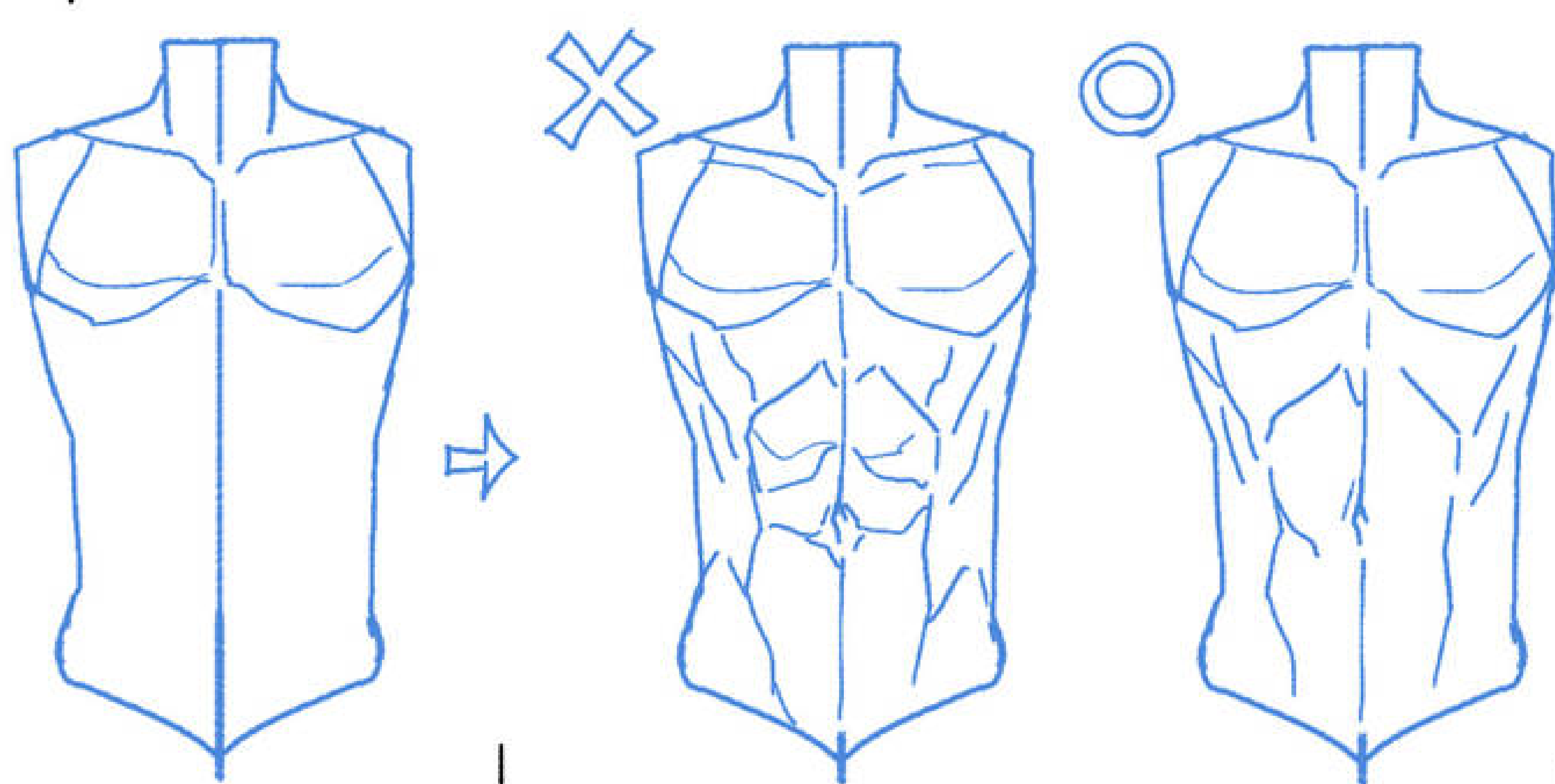




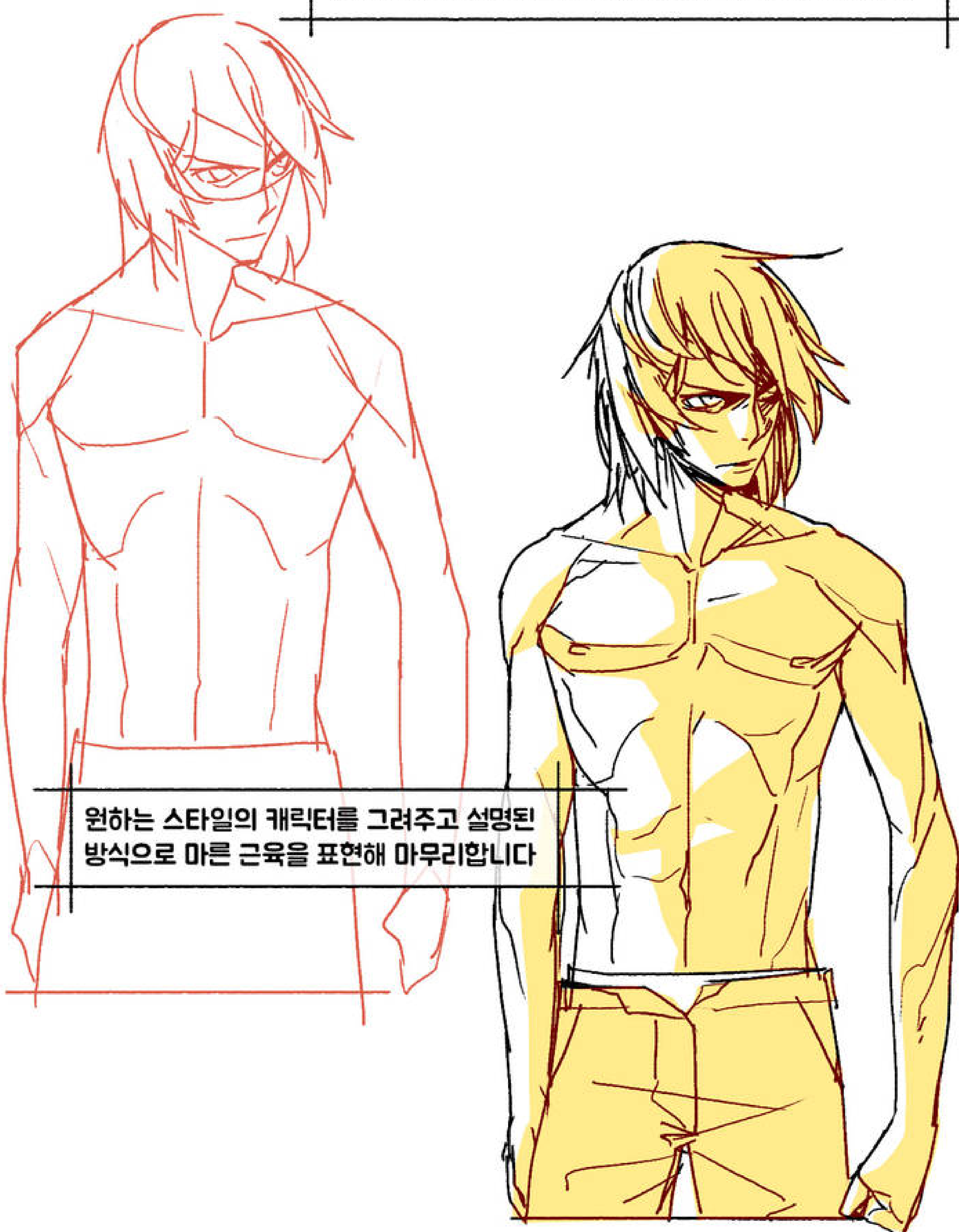
위와 같은 방식을 응용해서
반 측면의 상체 근육을 그려봅니다



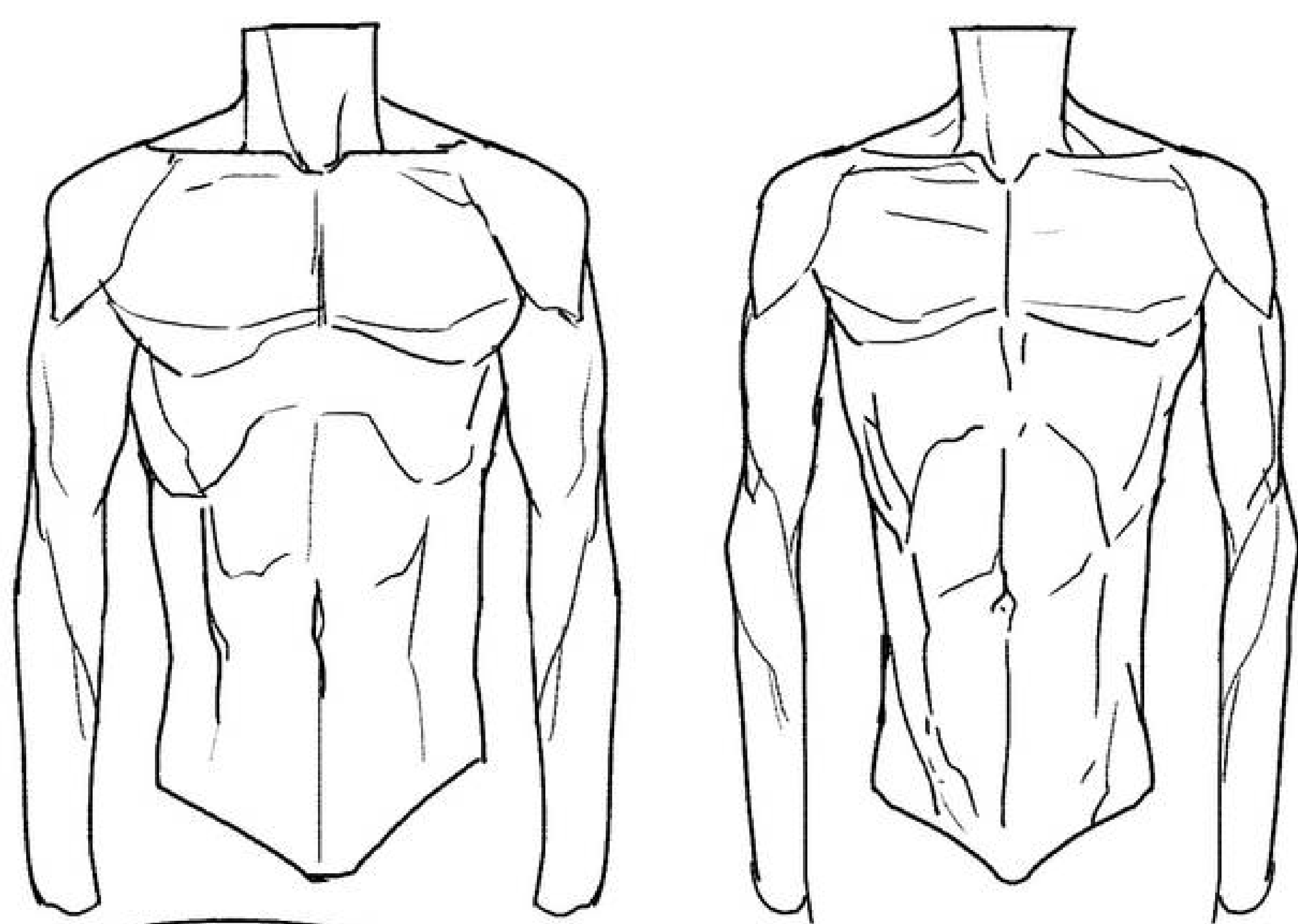
정면에서 상체의 느낌은 어깨와 허리의 넓이가 너무 차이 나지 않도록 유의합니다



가슴 라인은 명확하게 표현하고 복근의 라인을 어느 정도
생략해주는 것이 마른 근육에 어울리는 표현 방식입니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

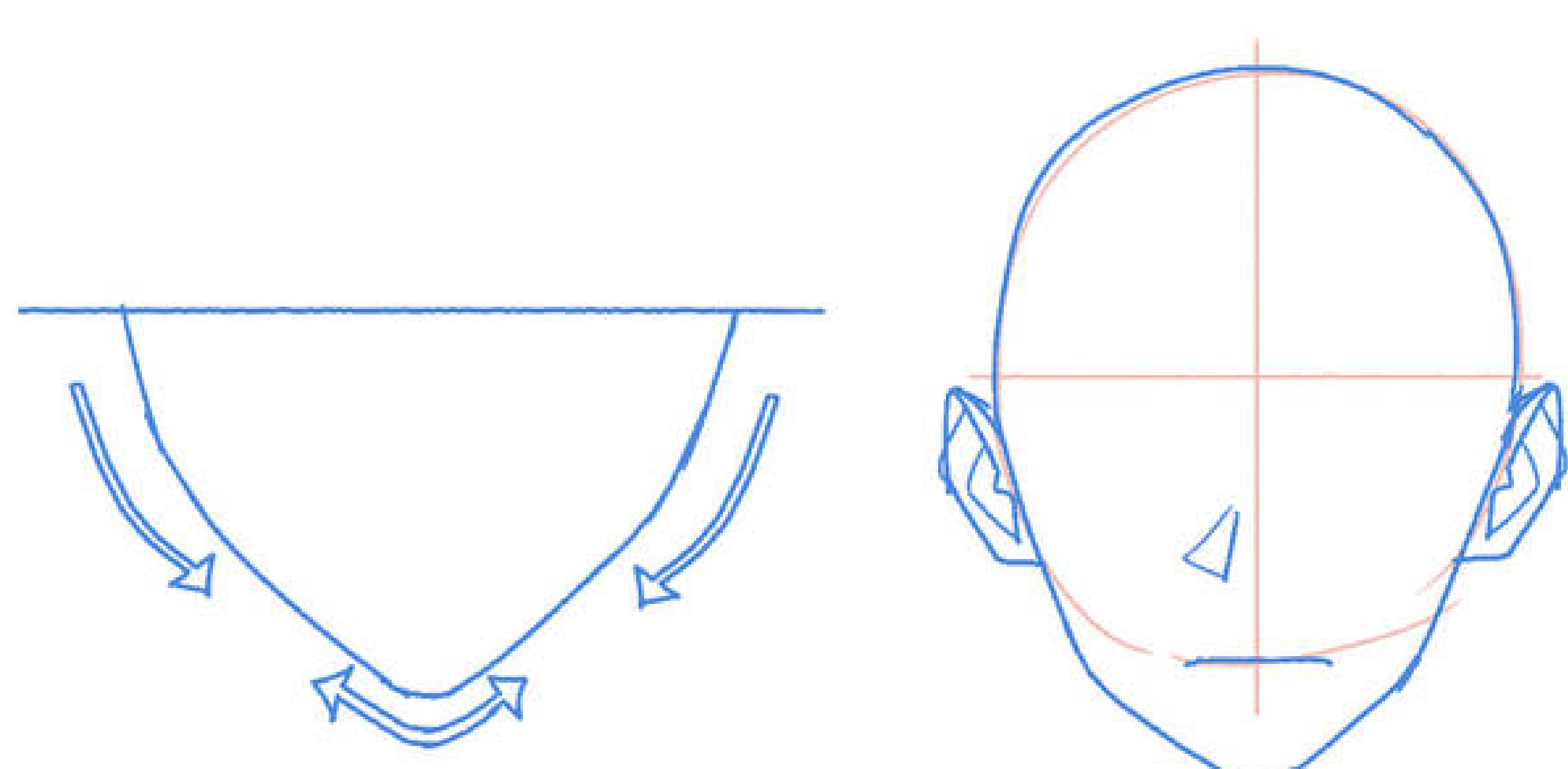


같은 마른 근육일지라도
체형 넓이 자체가 줄어들면
불쌍해 보이는 근육처럼
보일 수 있으니 주의해야 합니다



key point

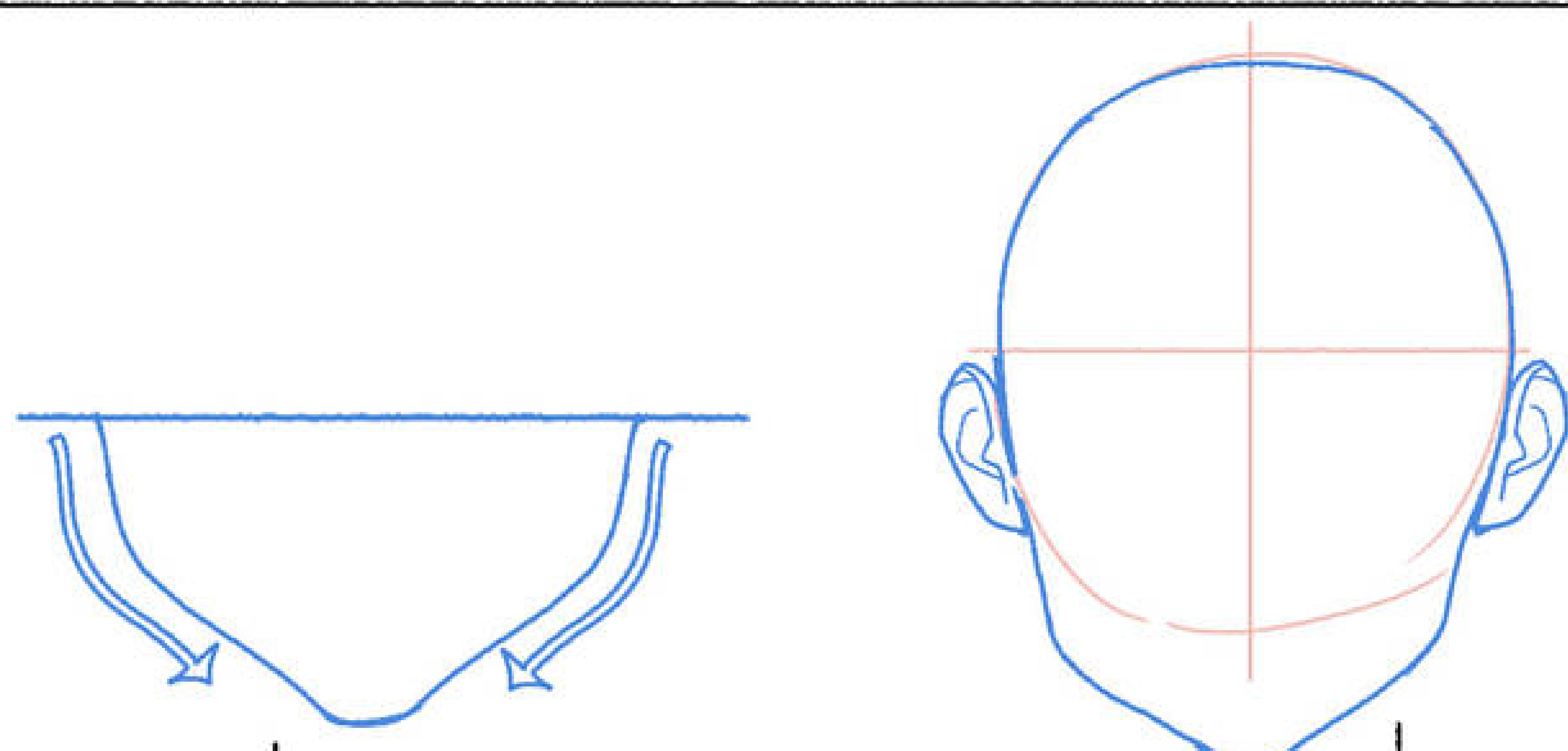
Q : 다양한 얼굴형에 대해 알고 싶어요



얼굴형에 차이를 만들려면 꺾이는 부분과 아래턱의 라인을 바꿔줘야 합니다



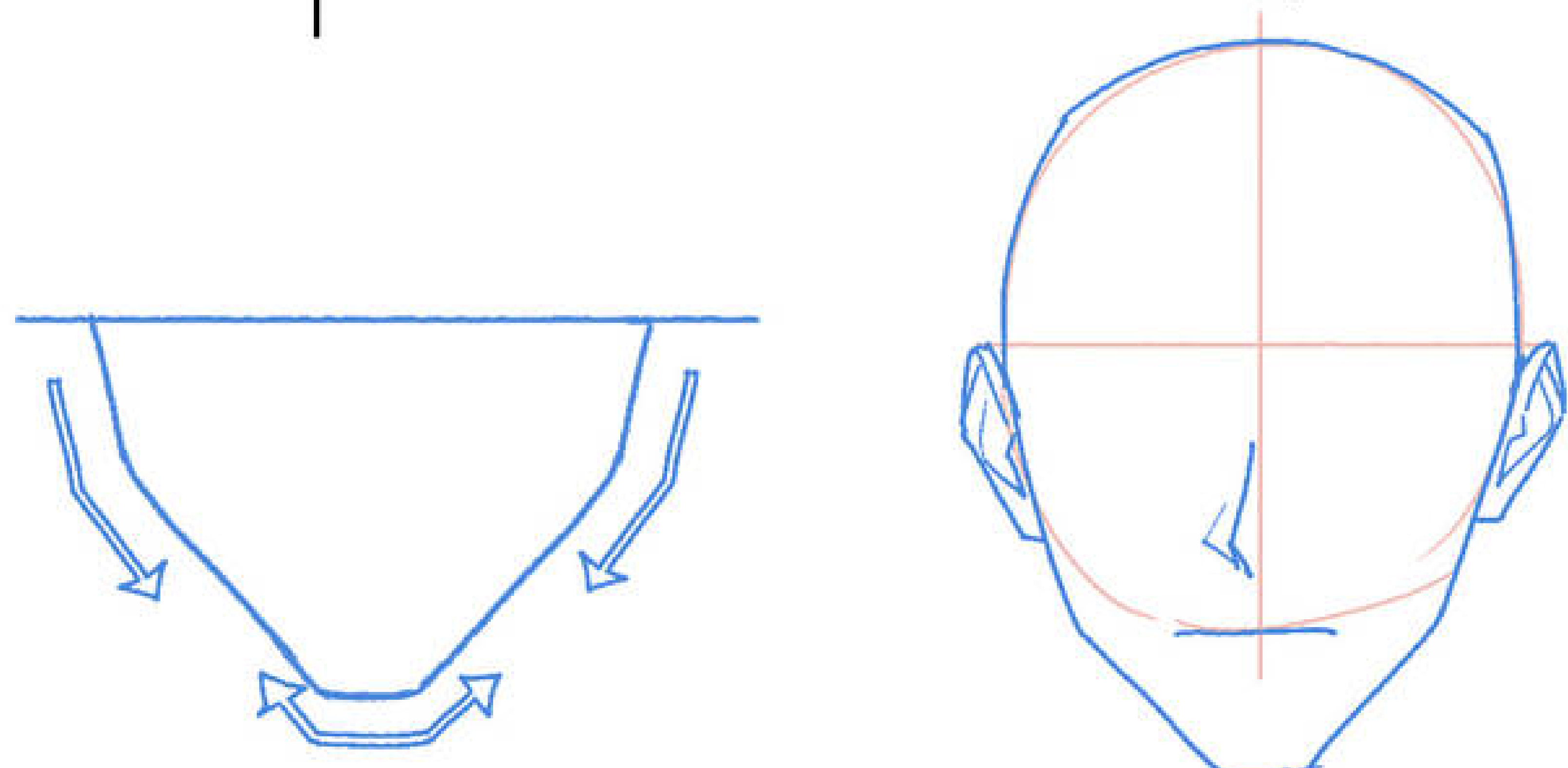
얼굴에 꺾이는 각도나 위치에 따라서 무수히 많은 얼굴형이 나올 수 있게 됩니다



꺾이는 흐름을 살짝 안으로 들어갔다가 볼과
턱에서 나와주면 개성 있는 얼굴형이 그려집니다



개성 있는 얼굴형에 맞춰 이목구비 또한
개성 있게 그려주면 성향이 더욱 극대화됩니다



각이지거나 얼굴형이 조금 길어진다면 성숙하고 우직한 느낌의 얼굴형이 나옵니다



구를 그려 얼굴의 윗부분을 그려봅니다





반 측면도 정면과 같이
꺾이는 위치와 턱의 밑면을
고려해 그려나가면 됩니다

얼굴형에 따라 캐릭터의
인상이 바뀌게 됩니다

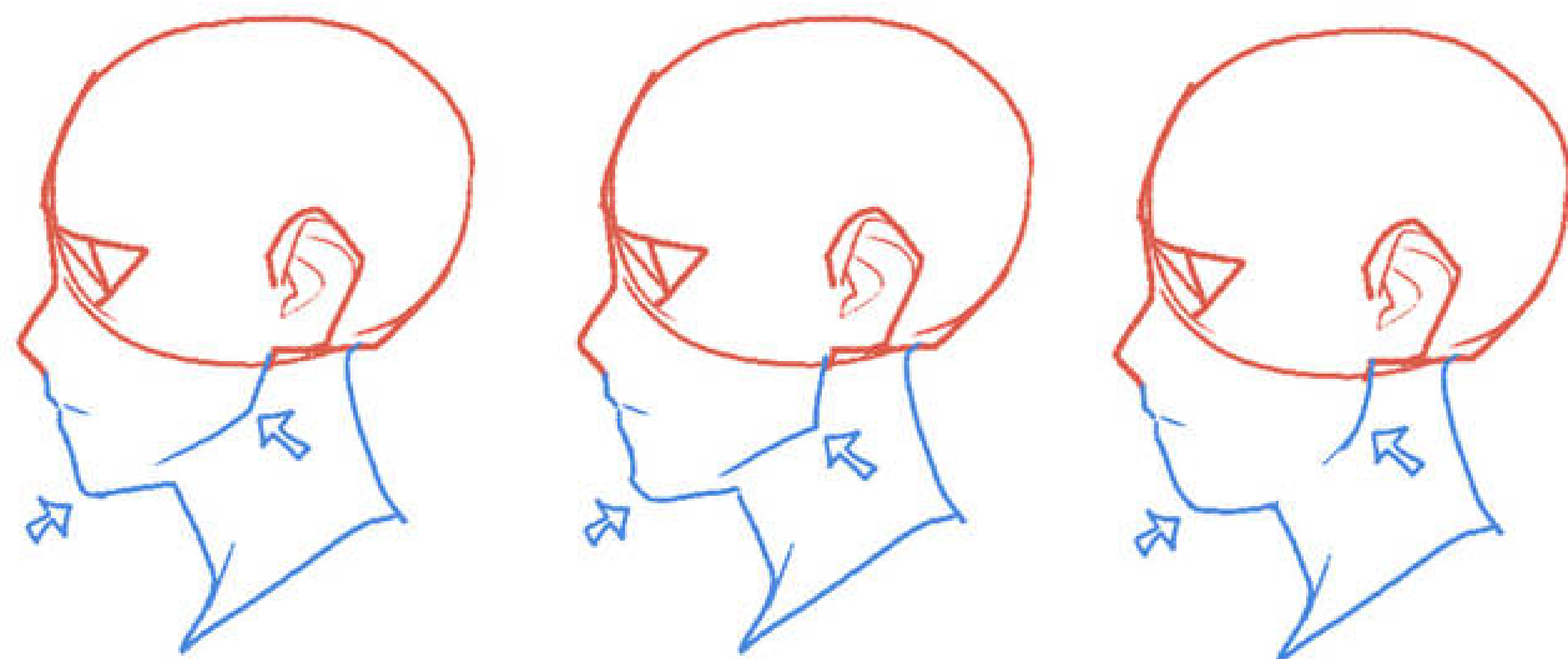






각지거나 뾰족하거나 동그랗게
꺾이는 얼굴형에 흐름을 준다면
원하는 스타일이나 성향의
캐릭터 얼굴형을 표현할 수 있습니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

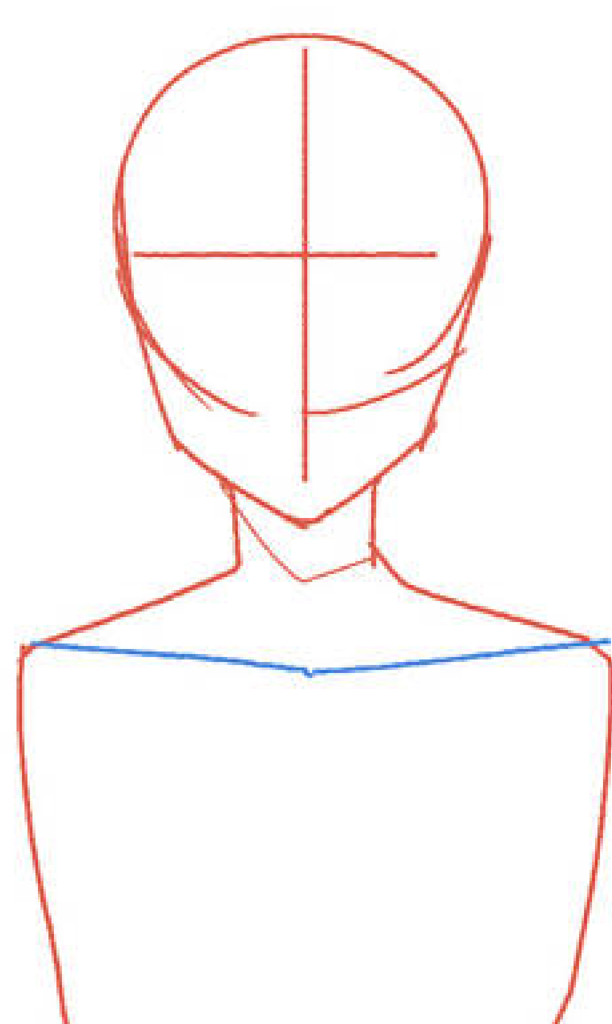


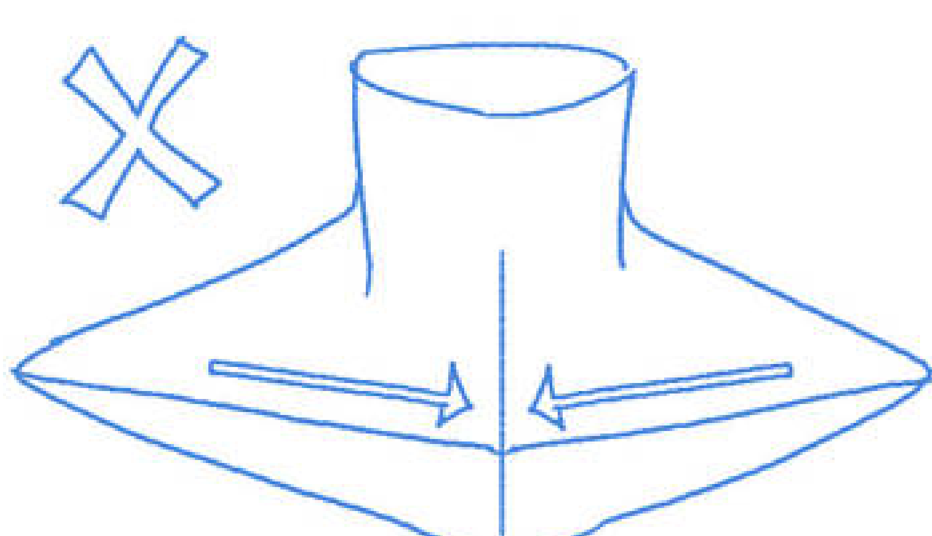
옆모습의 경우 귀쪽에서 내려와
꺾이는 턱의 표현과 입 아래쪽의
턱 표현에 따라 얼굴형이 달라집니다



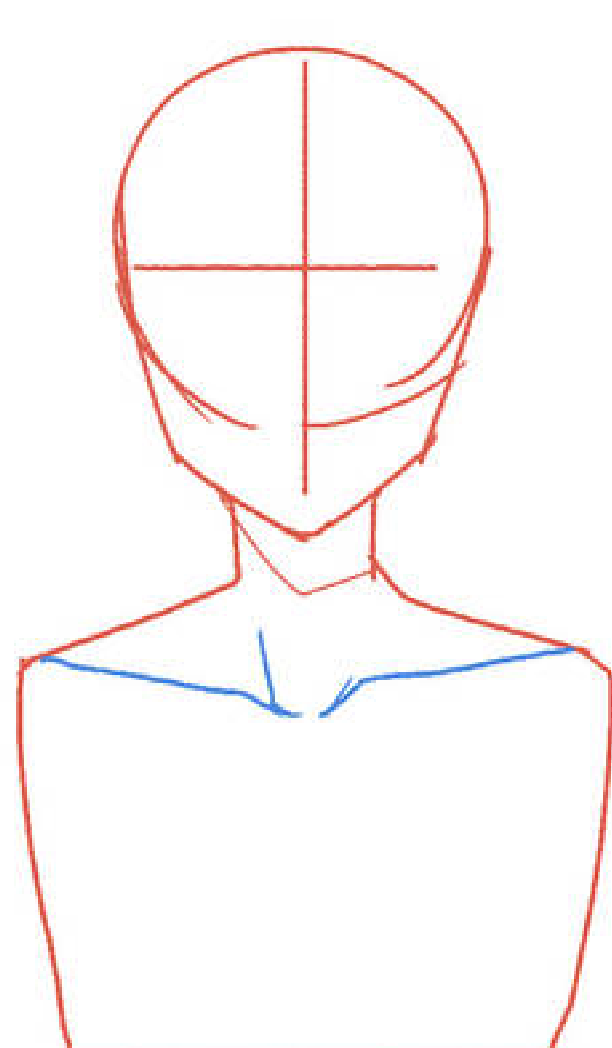
key point

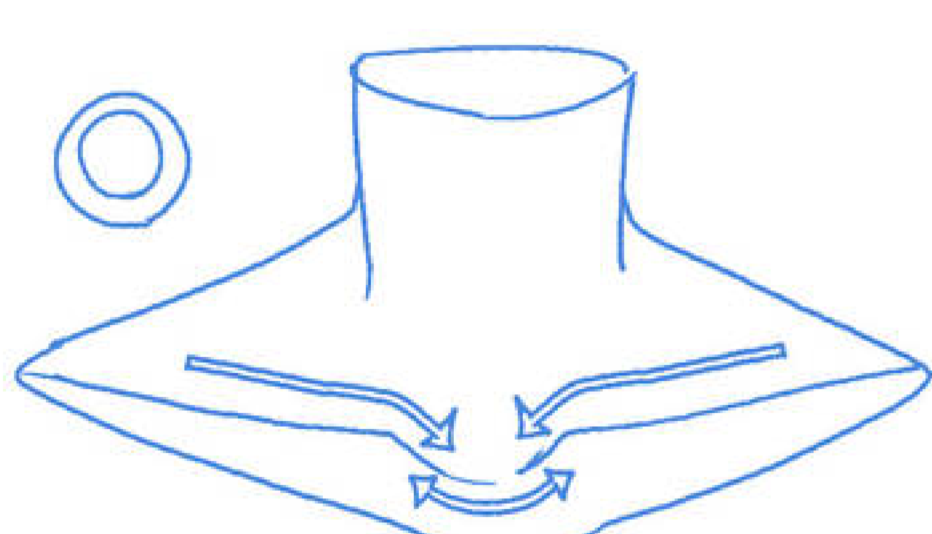
Q : 정면, 옆면, 반 측면 쇄골을 그려주세요



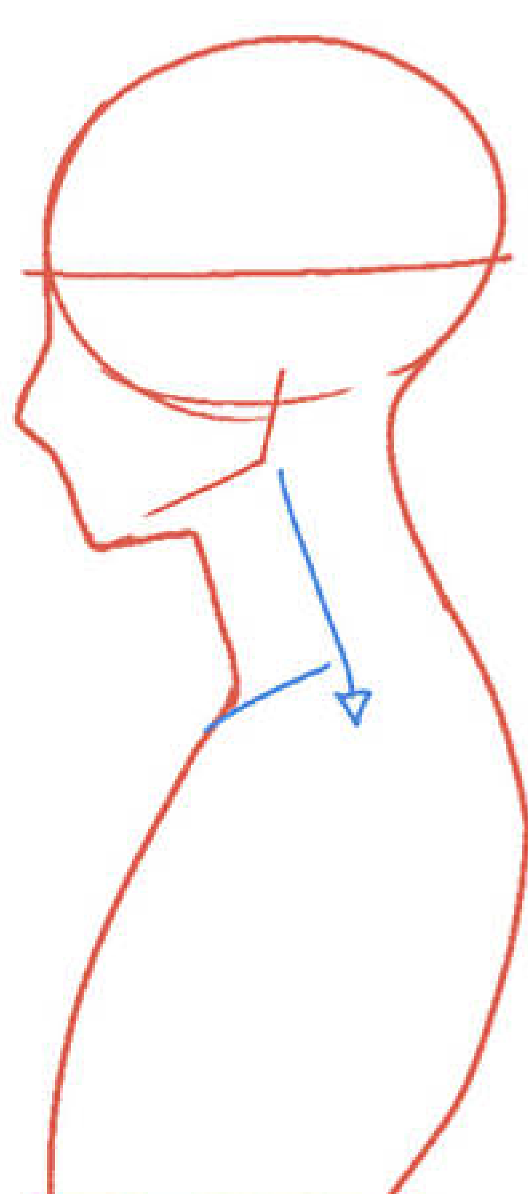


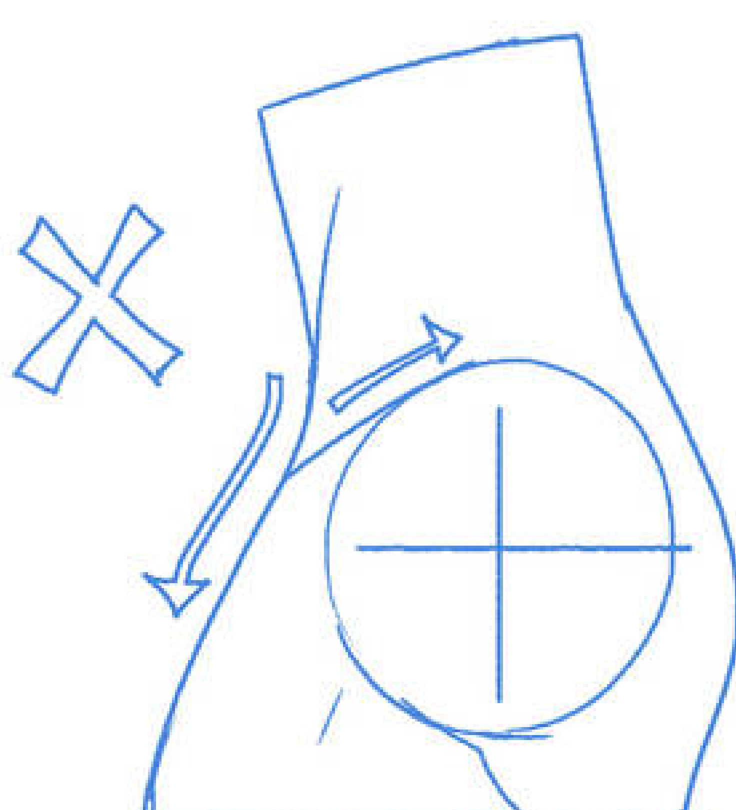
정면 쇄골의 경우 몸의 중심선에 쇄골이
너무 가깝거나 붙어버리면 안 됩니다



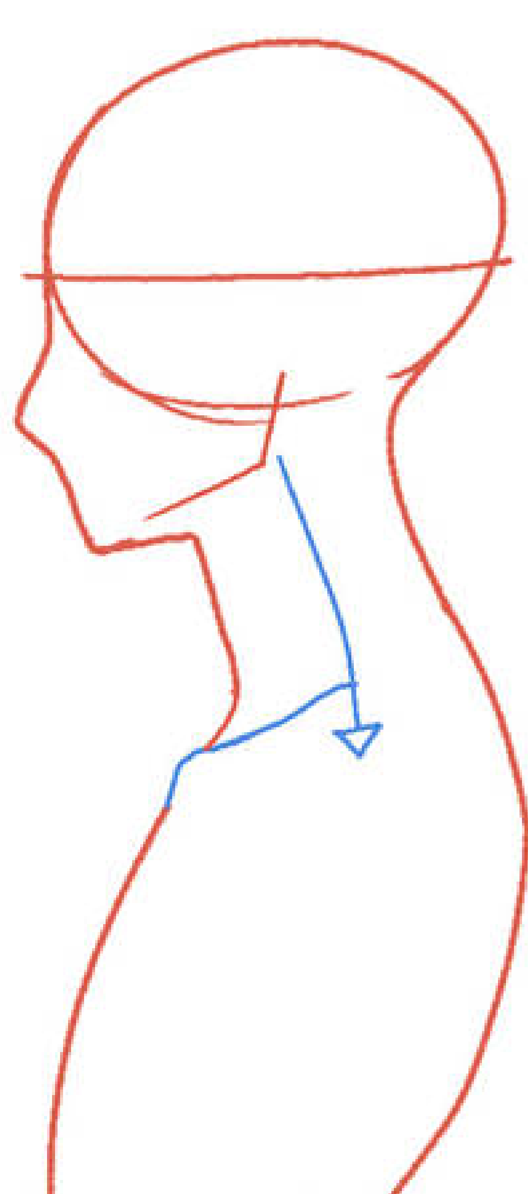


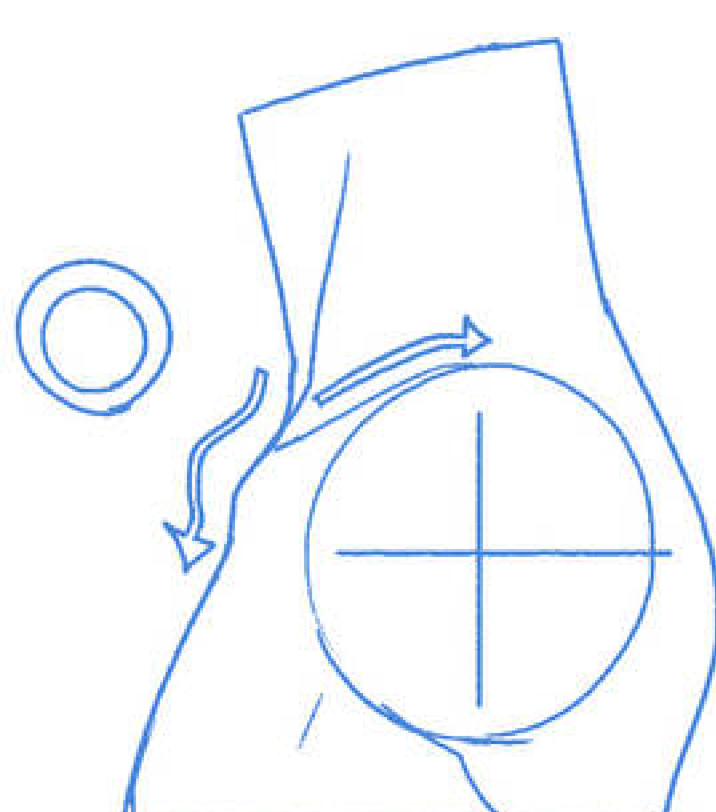
중심선 모이는 부분에서 간격을 띄우고 움푹
들어가는 형태로 쇄골을 표현해주도록 합니다



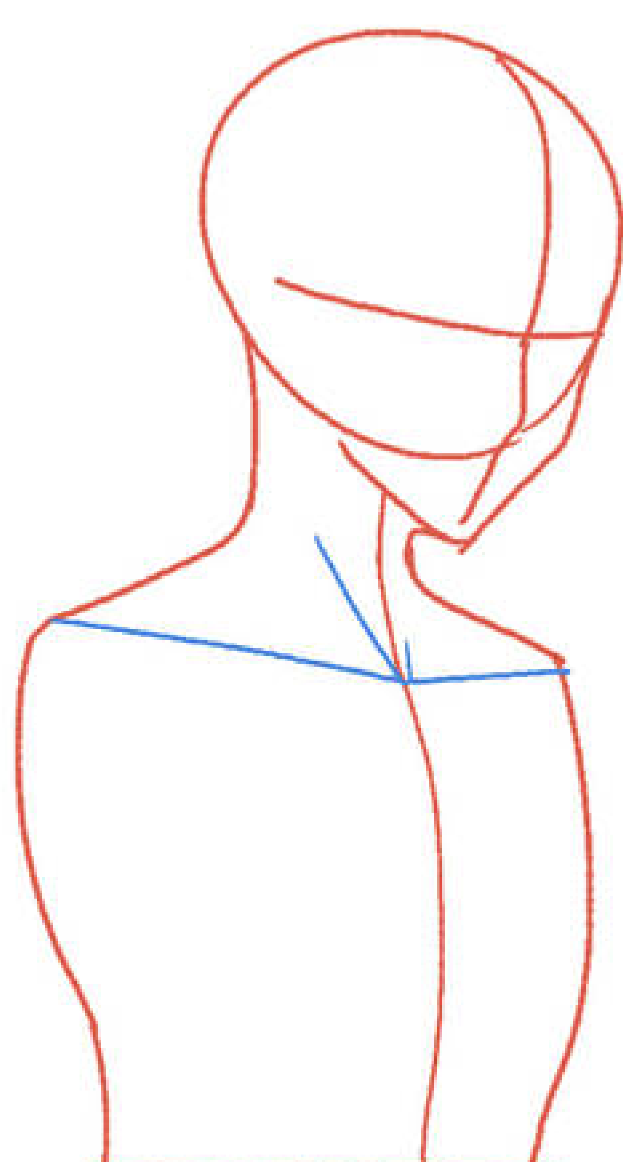


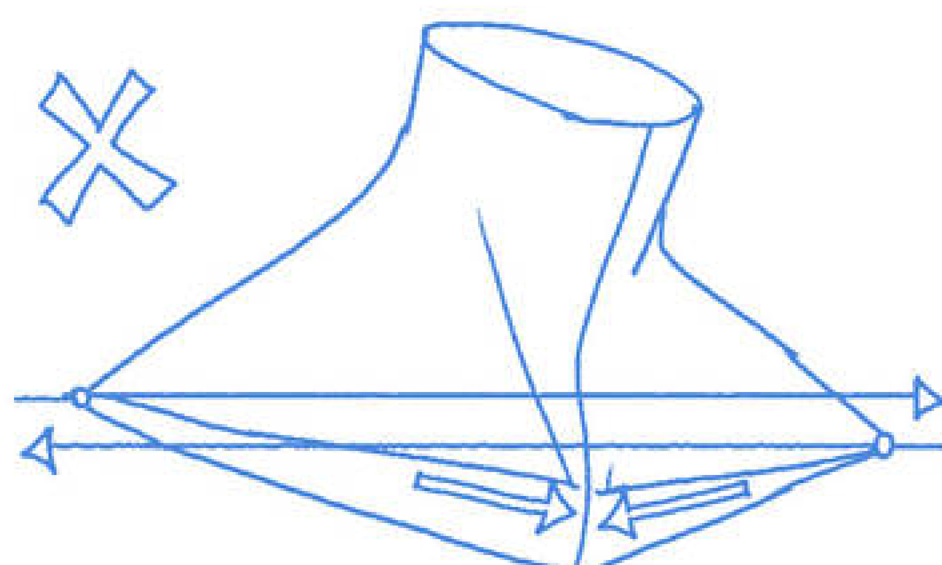
옆모습 쇄골의 경우 목에서 가슴으로 연결되는 지점에 그려줘야 하고
실루엣이 밋밋하게 표현된다면 어색하게 보이게 됩니다

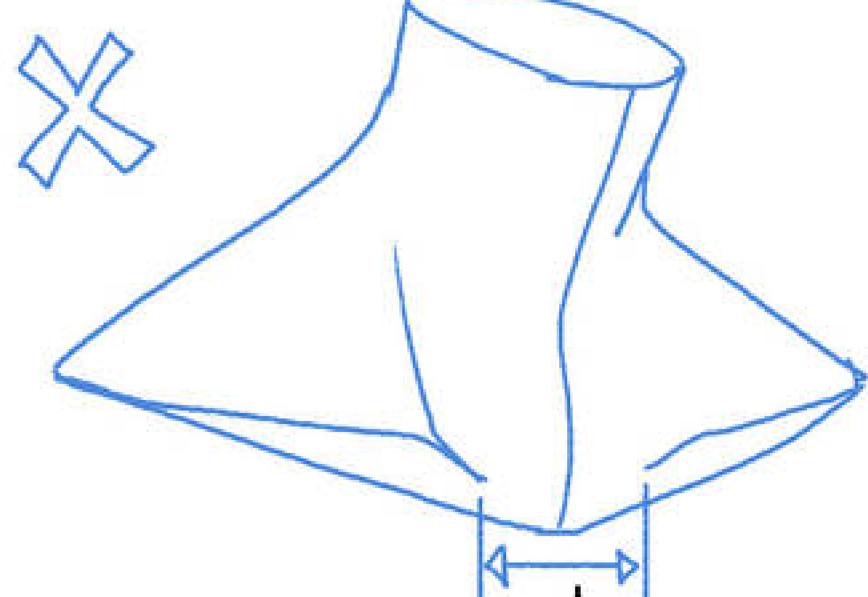




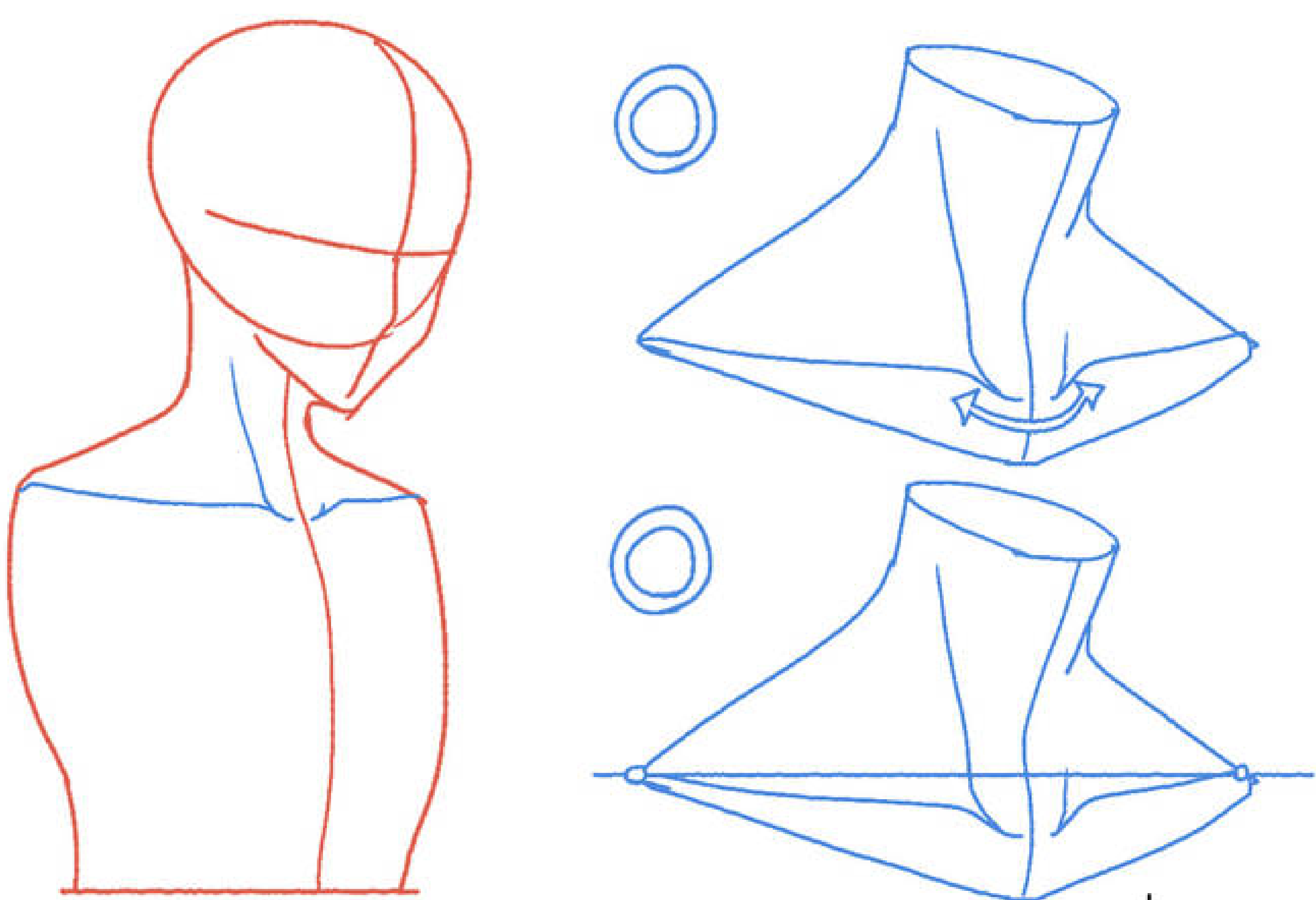
쇄골은 살짝 돌출되는 형태로 가슴 시작점에 그려 입체적으로 만들어 줍니다



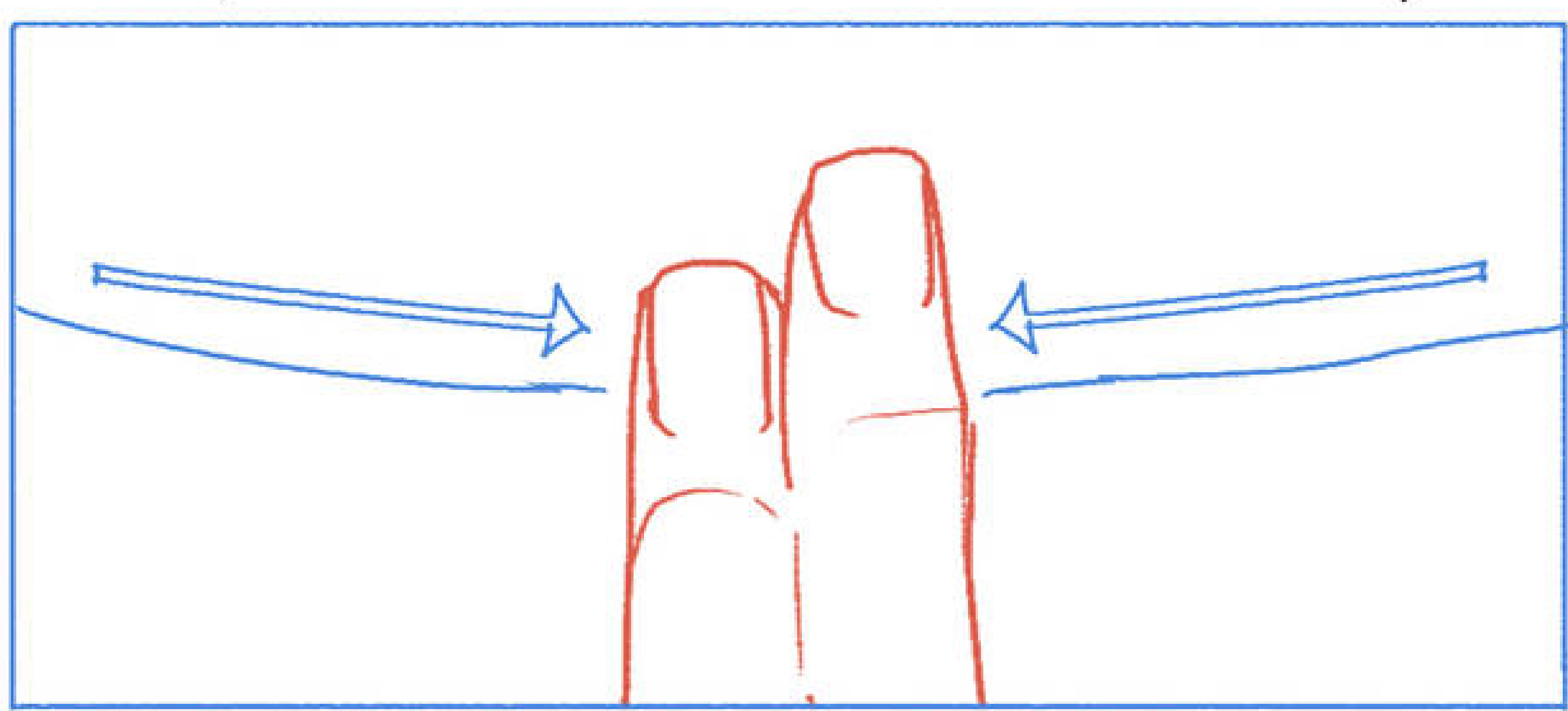




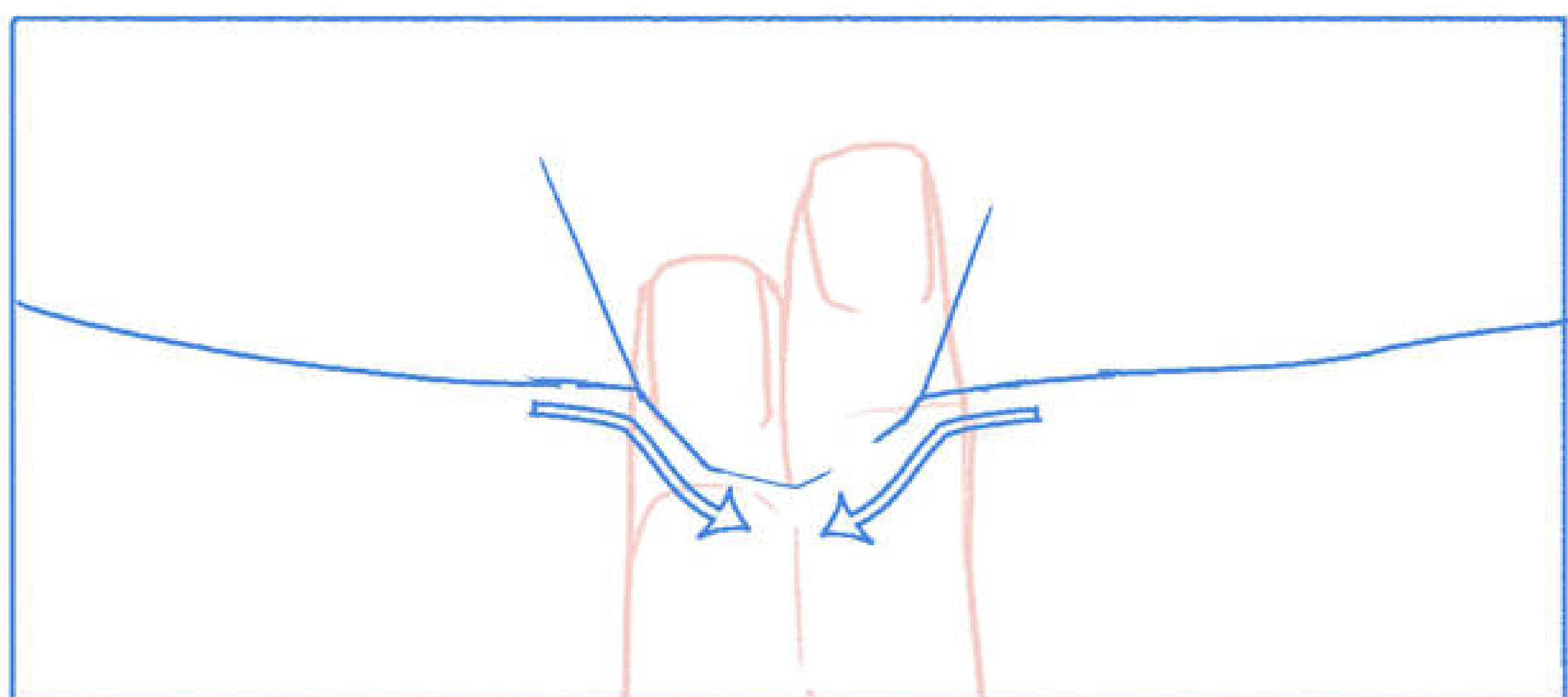
반 측면 쇄골의 양쪽 흐름이 높낮이가 다르거나
가운데 간격이 너무 멀어지지 않도록 유의합니다

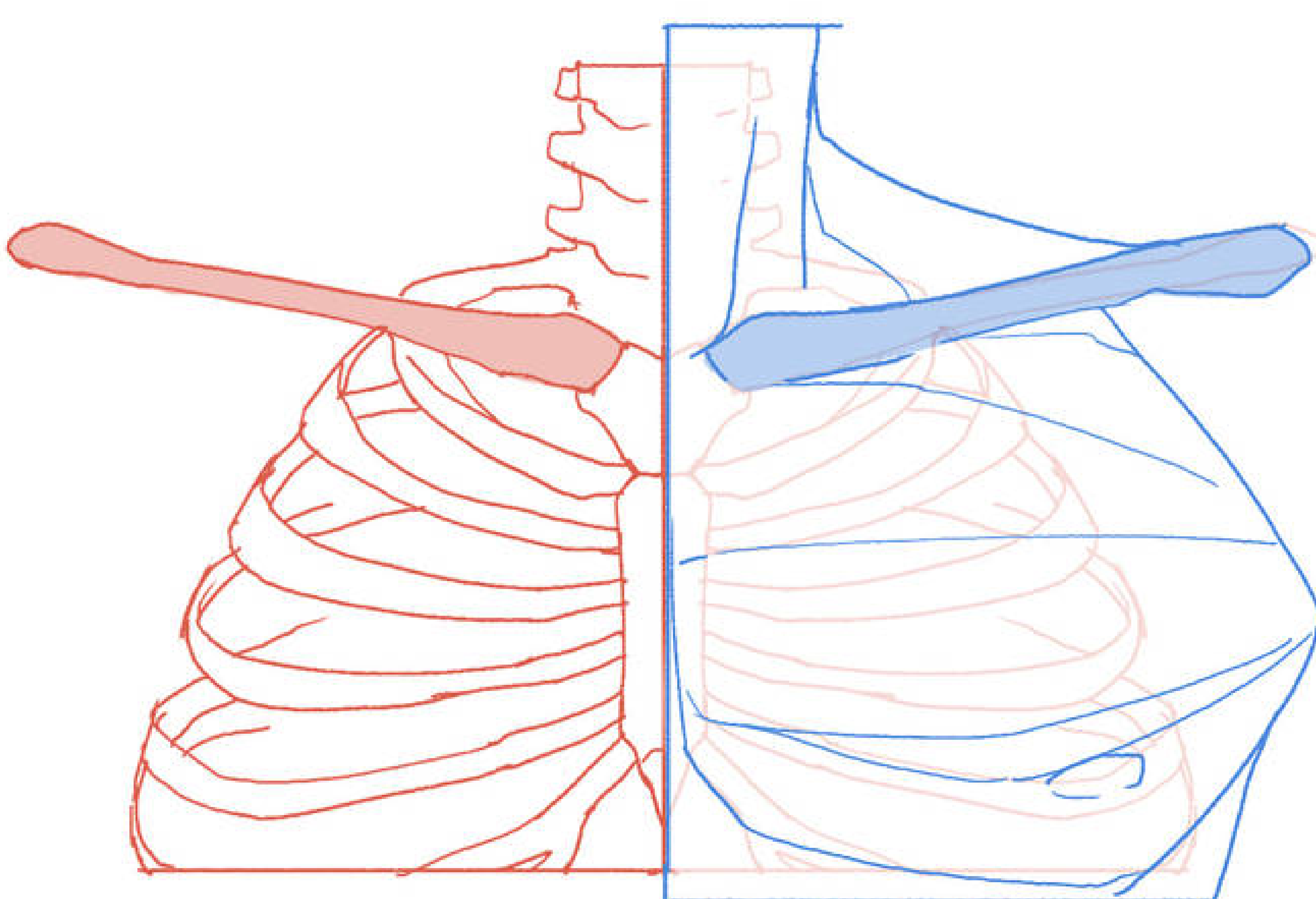


반 측면 중심선에 움푹 들어가는 쇄골의 모양을 만들고
캐릭터 자체에 투시가 없다면 높낮이를 맞춰줘야 합니다



곡선을 그리며 움푹 들어가는 간격은 두 손가락 정도의 간격으로 생각해주면 됩니다





선으로 표현되지만 결국 부피감을 가지기 때문에 이후 참고해서 그려주면 됩니다

타코작가의 알아두면 좋다!!

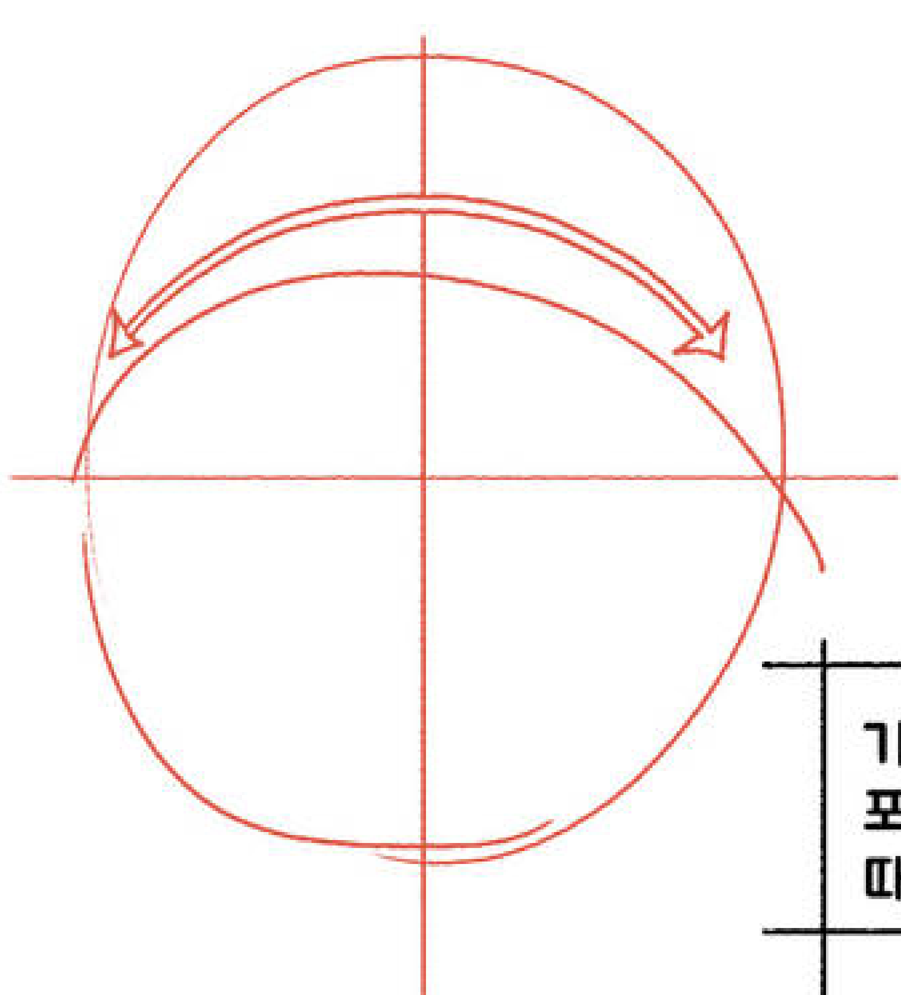


쇄골이 조금 더 강조돼야 하는
캐릭터 혹은 상황이라면 부피감을
고려해 쇄골 아랫부분 선을 만들어
부피감을 드러내면 좋습니다

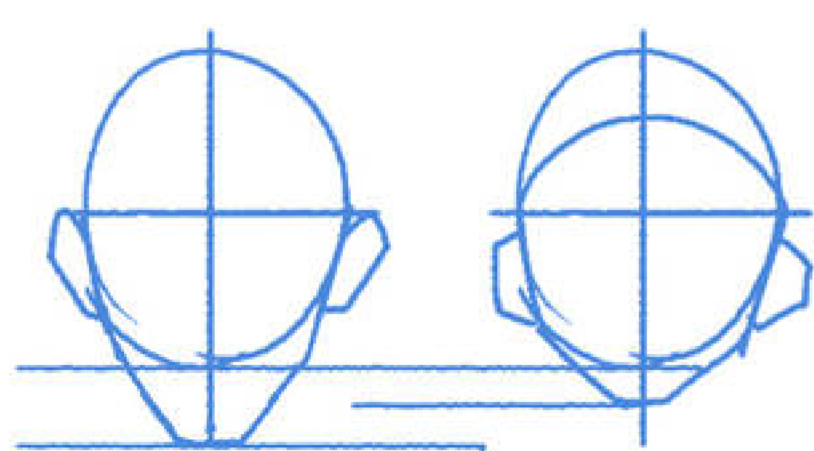


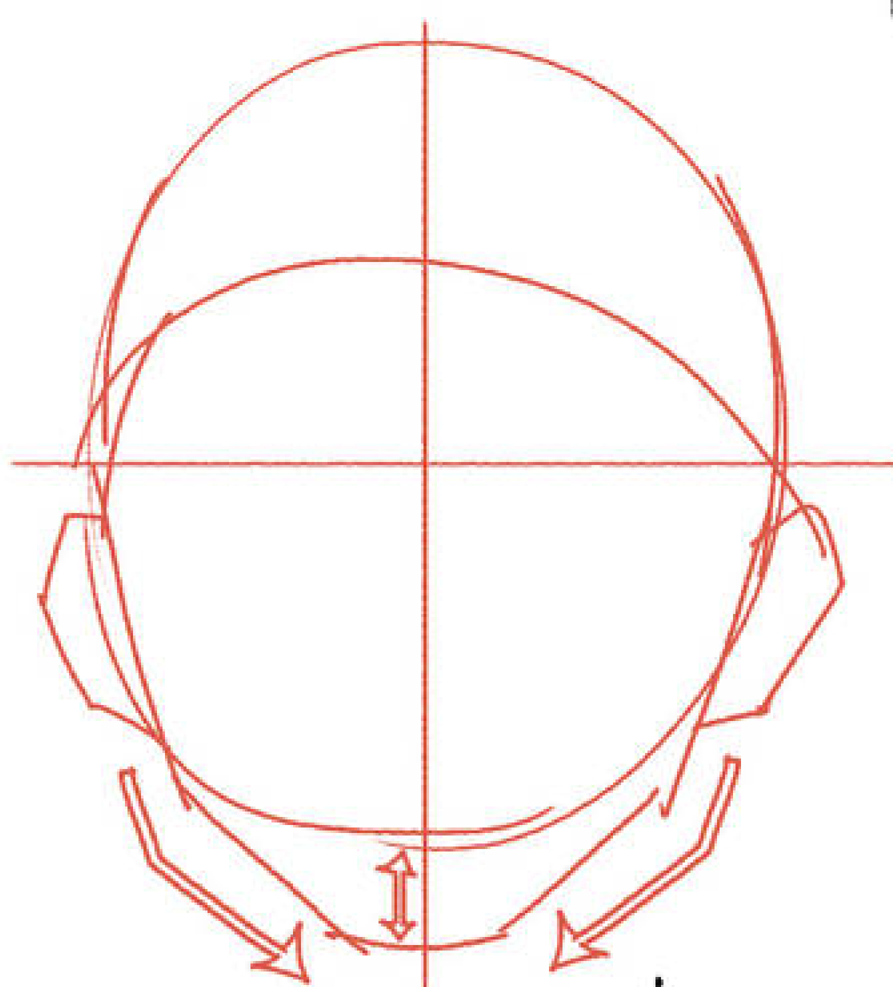
key point

▌Q : 고개를 든 정면 얼굴의 턱 라인을 모르겠어요

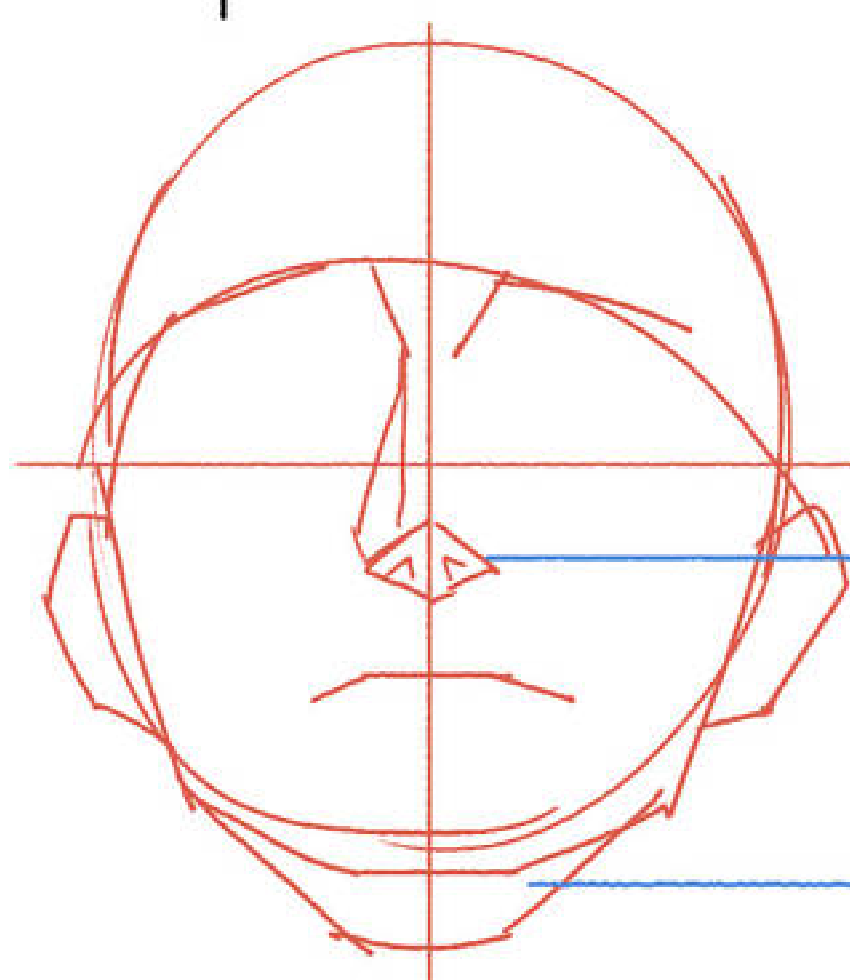


기본 틀이 되는 얼굴 십자선을 기준으로
포물선을 그려줍니다 포물선 각도에
따라 고개를 든 각도 차이를 만들 수 있습니다

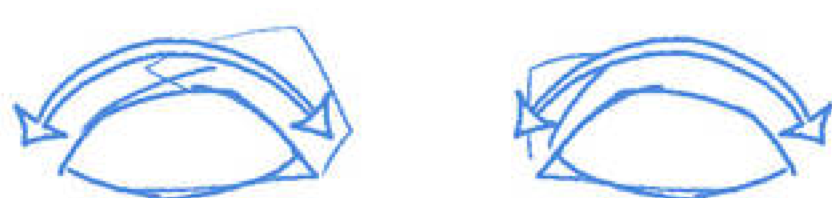


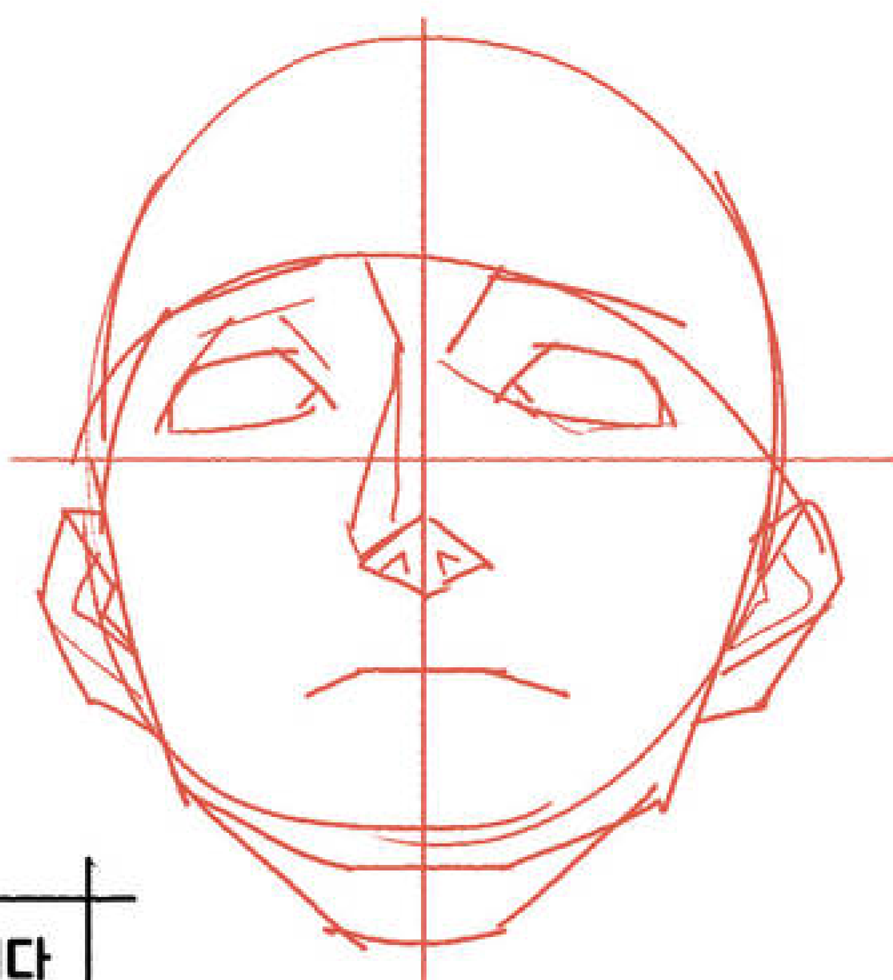


적당히 고개를 들 경우 턱 라인을 짧게 그려주는 게 좋습니다

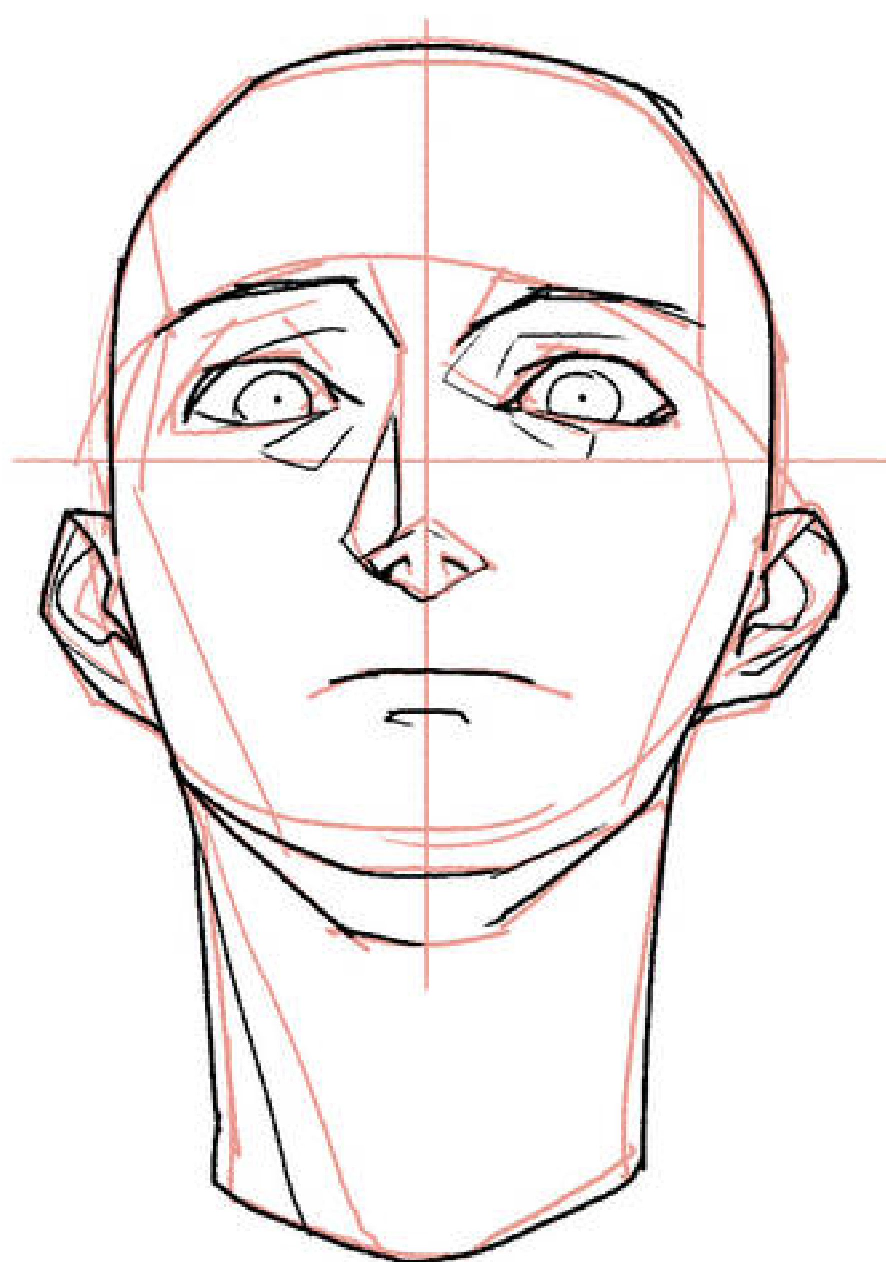


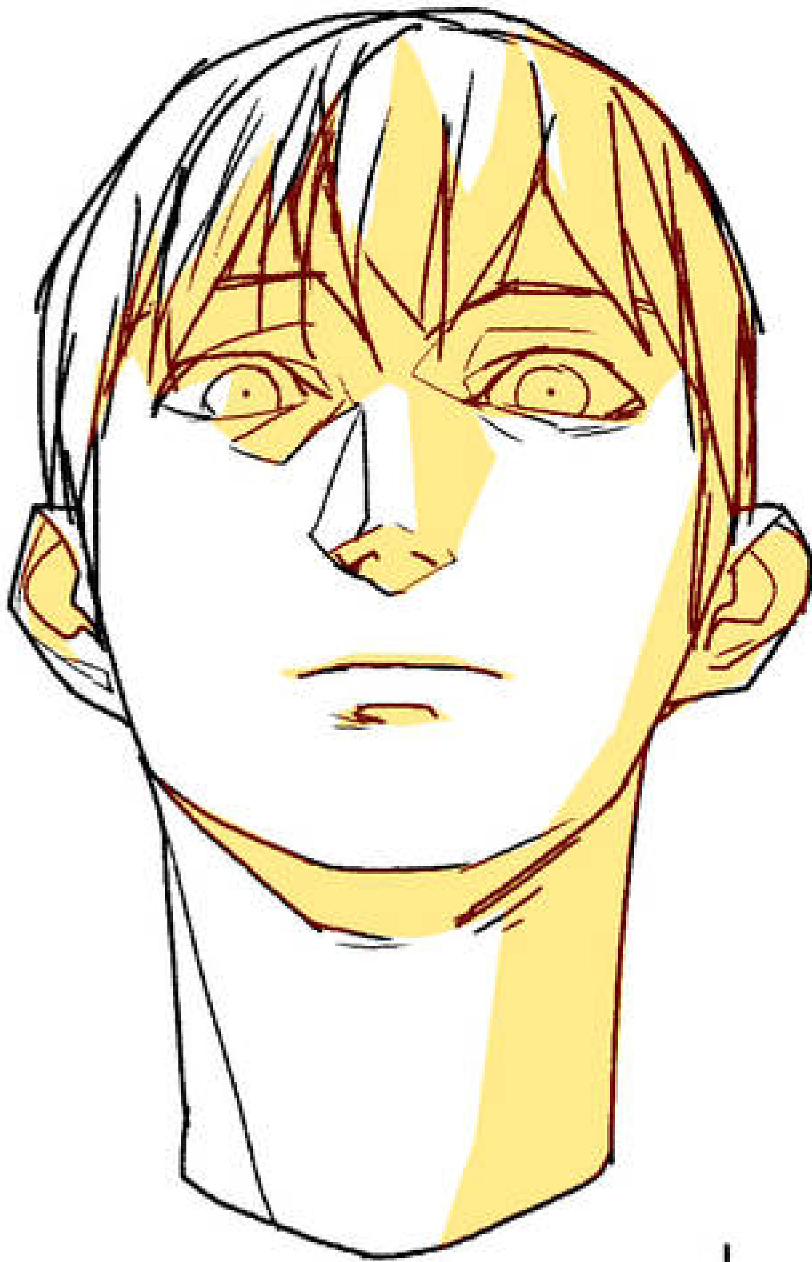
고개를 들면서 턱 밑면이 보이게 되며 코 밑면 역시 살짝 보이게 됩니다



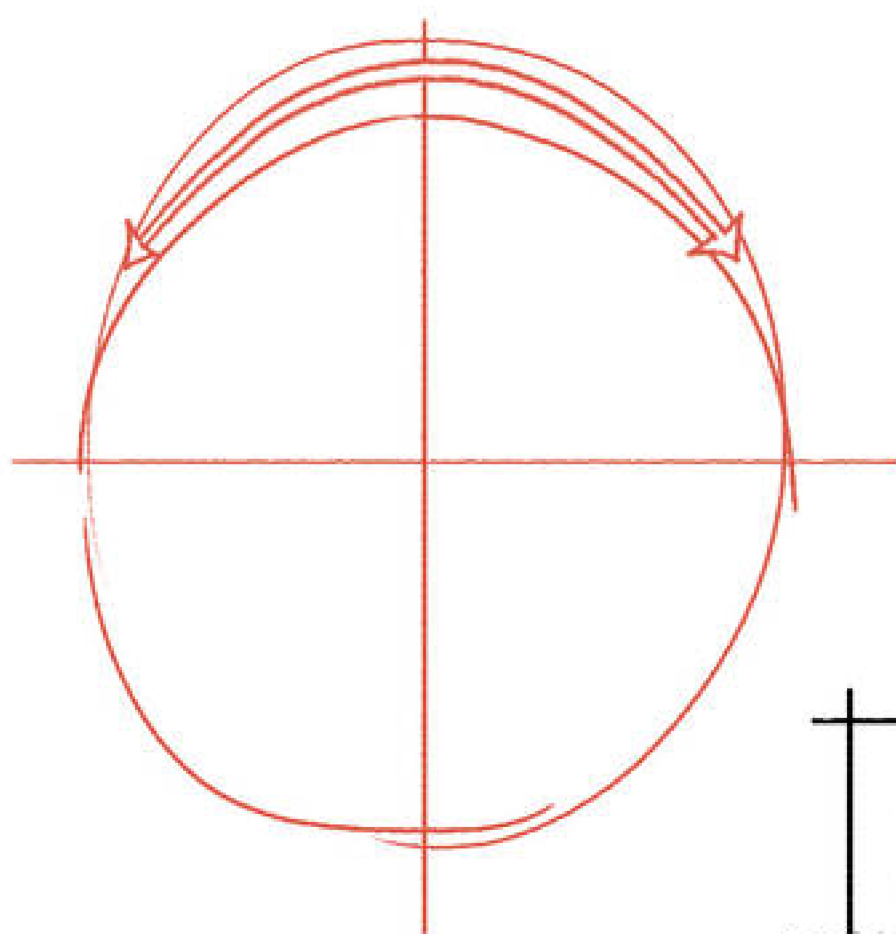


눈 라인은 위 눈매가 포물선을 그리게 됩니다



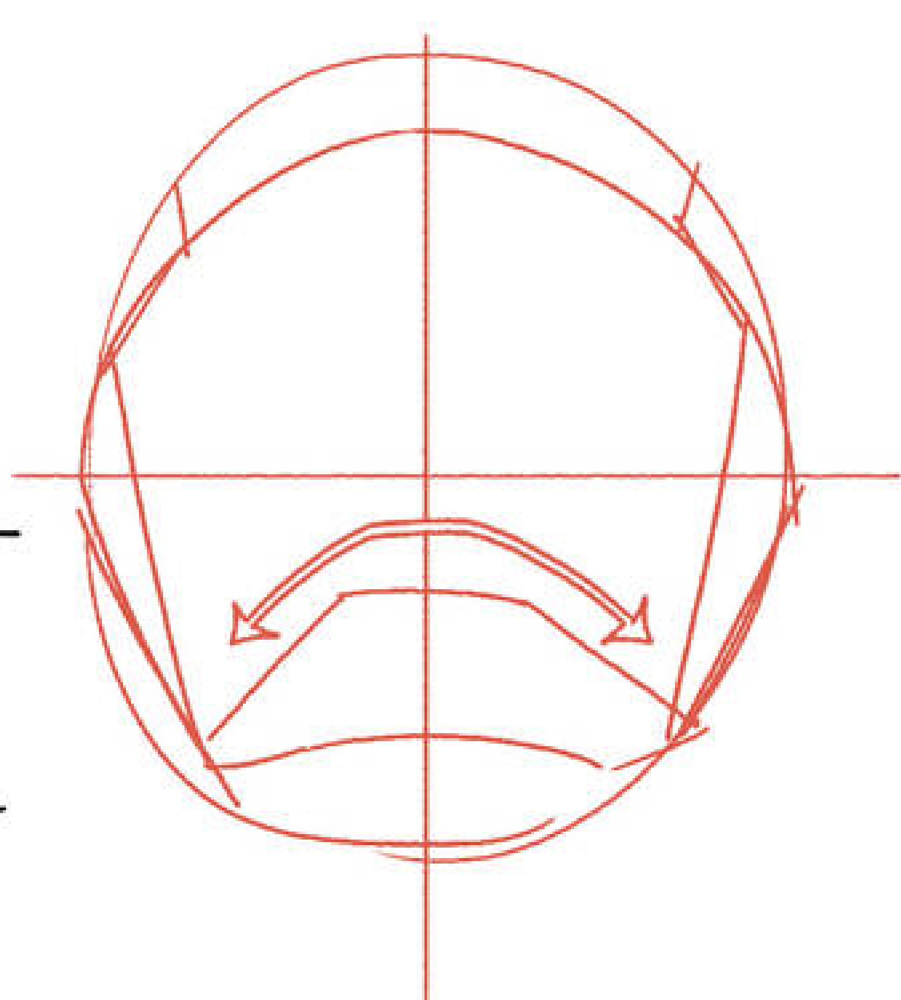


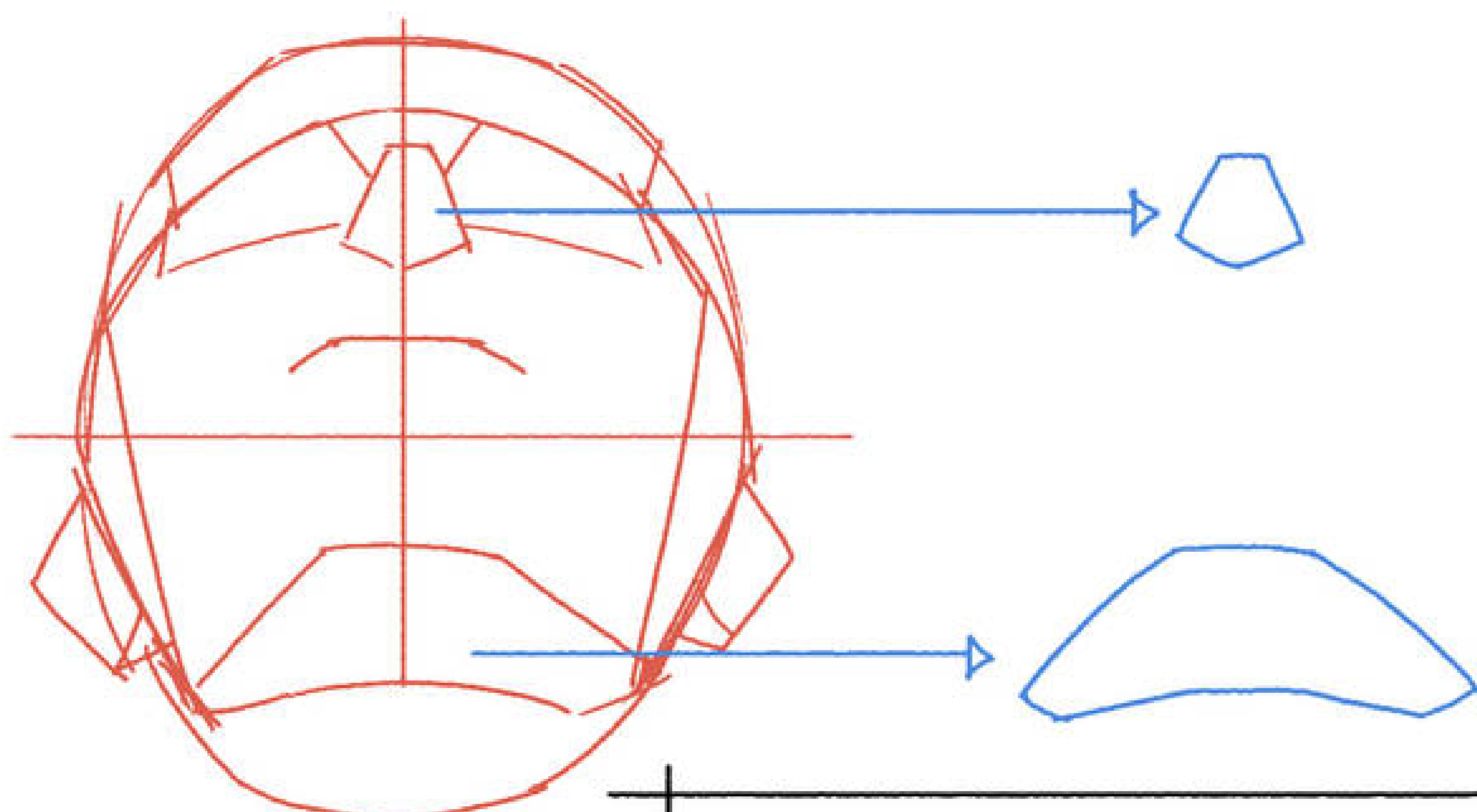
딱딱한 가이드라인을 바탕으로 부드럽게 선을 정리하며 마무리합니다



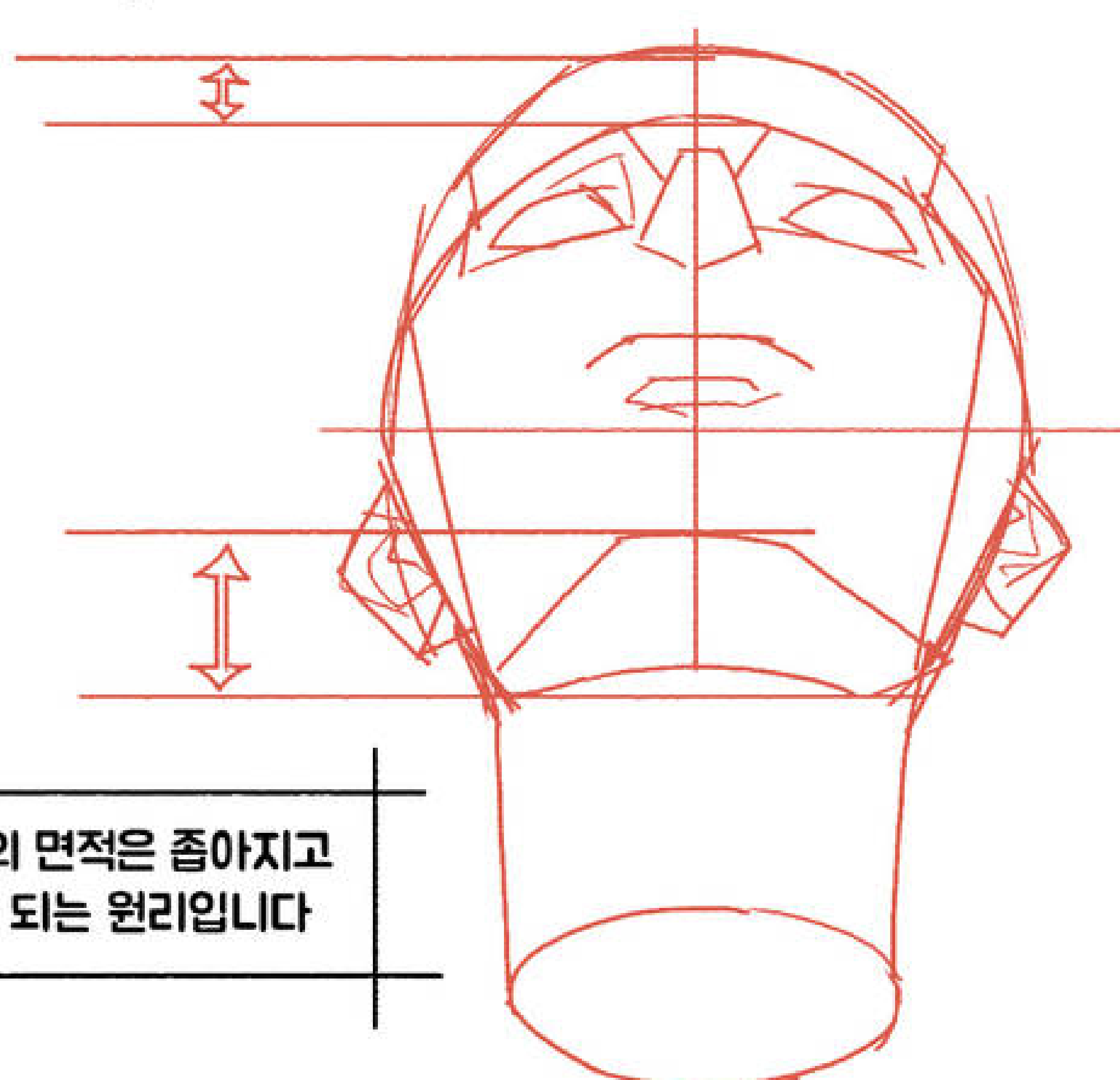
포물선 각도를 더 올려 이전보다
고개를 더 많이 든 각도로 응용해봅니다

고개를 많이 든 형태의 경우
턱 라인을 밖이 아닌 얼굴 틀
안에 만들어 주도록 합니다





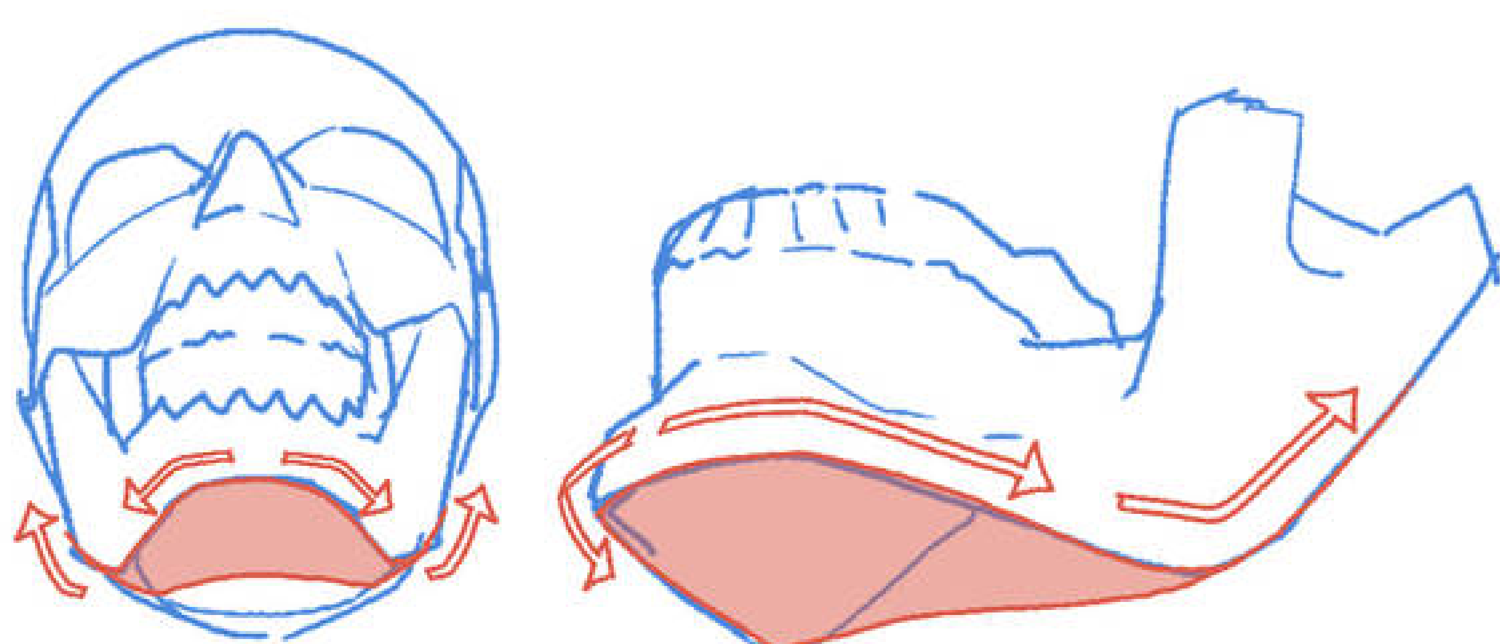
턱 밑면과 코 밑면이 이전보다 더 많이 보이게 됩니다



고개가 들릴수록 이마의 면적은 좁아지고
턱 밑면은 많이 보이게 되는 원리입니다



타코작가의 알아두면 좋다!!

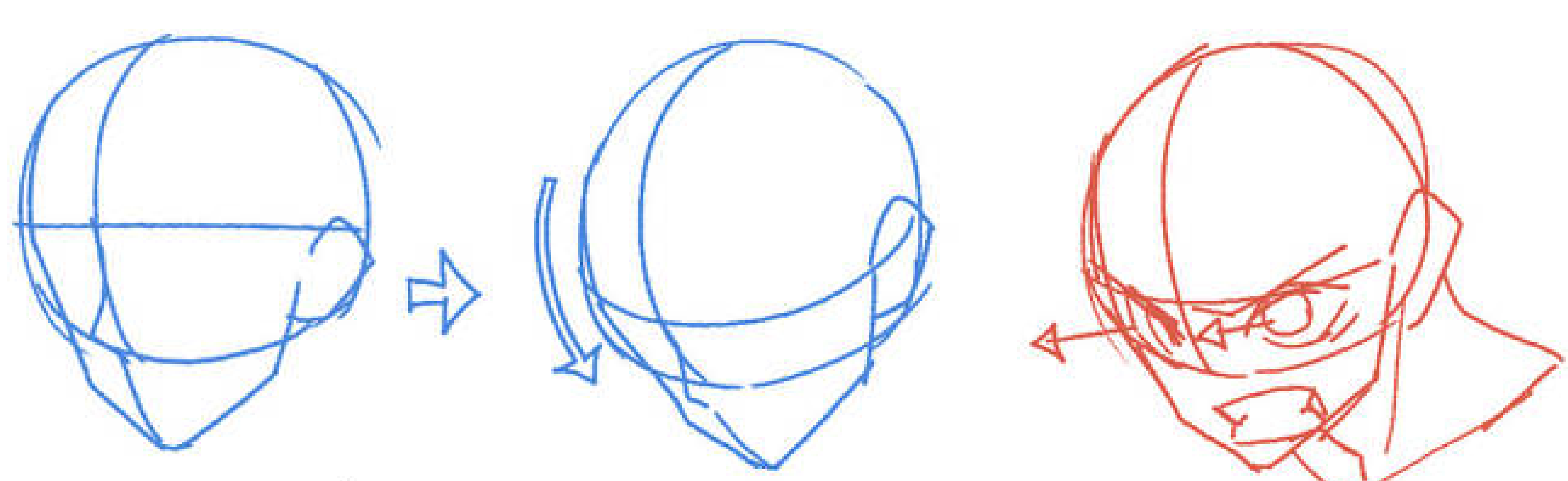


해골 형태에서 턱 부분인
하악골의 밑면을 이해하면
좀 더 쉽게 턱 라인을
표현할 수 있습니다



key point

Q :상체 숙인 파이팅(똥 싸는) 자세를 그려주세요



상체가 숙여지기 때문에 자연스러움을 위해 얼굴도
살짝 숙인 상태에서 시선은 앞을 보게 합니다



허리를 사선으로 펴게 되면 엉덩이가 뒤로 빠져 보이게 됩니다



상체 각도에 맞춰 왼쪽, 오른쪽 다리의 형태 투시를 다르게 잡아주는 게 좋습니다



투시와 다르게 양쪽 다리의 각도를 같게 한다면
다리가 너무 벌어져 보여 어색하게 그려지게 됩니다







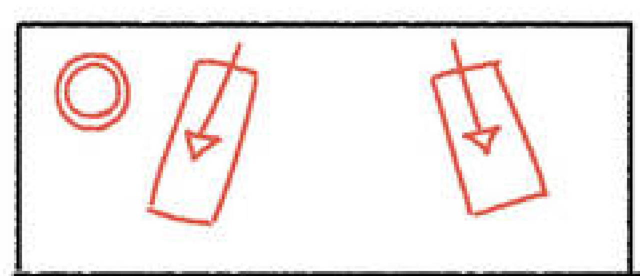
팔은 상체와 붙이거나 너무 벌어지지 않는
선에서 옆구리와 조금만 떨어뜨려 그립니다

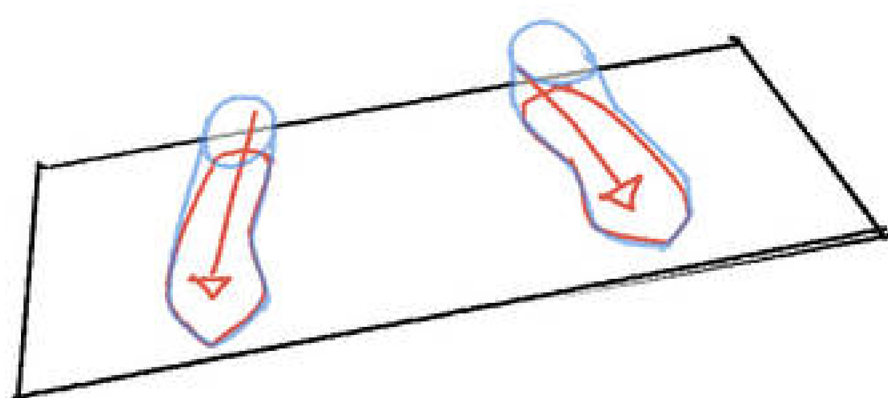


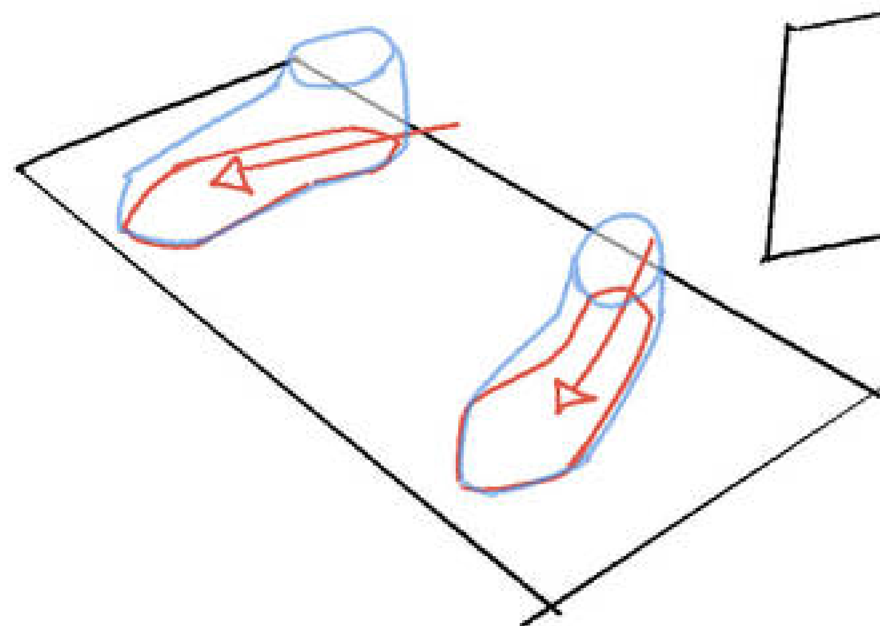


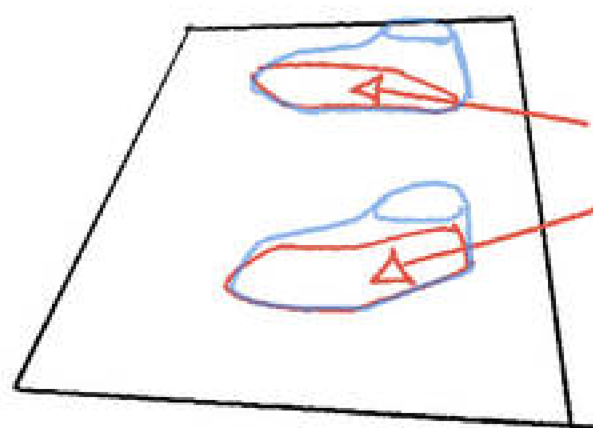
선을 정리하며 마무리합니다

타코작가의 알아두면 좋다!!









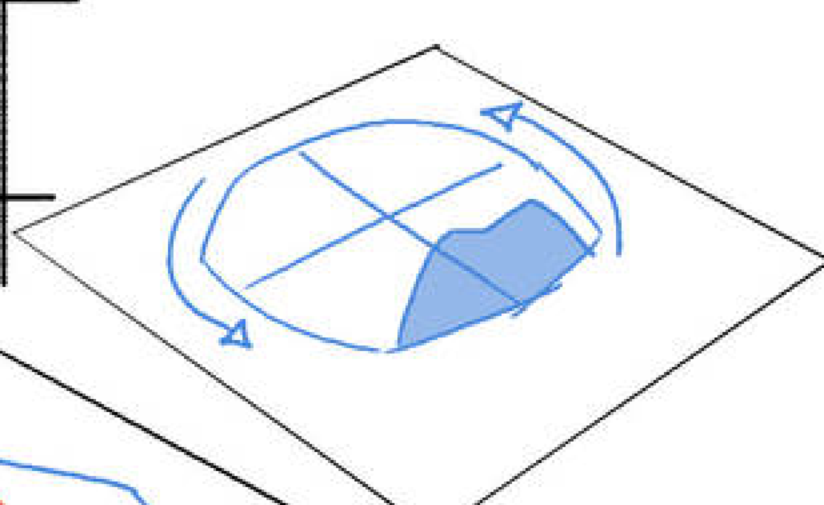
지면을 딛는 발의 각도는 양발이
살짝 바깥쪽으로 향하도록 고려해
지탱하는 발을 그리면 좋습니다



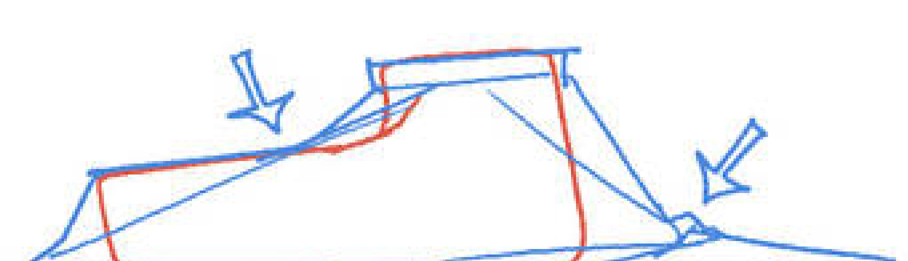
key point

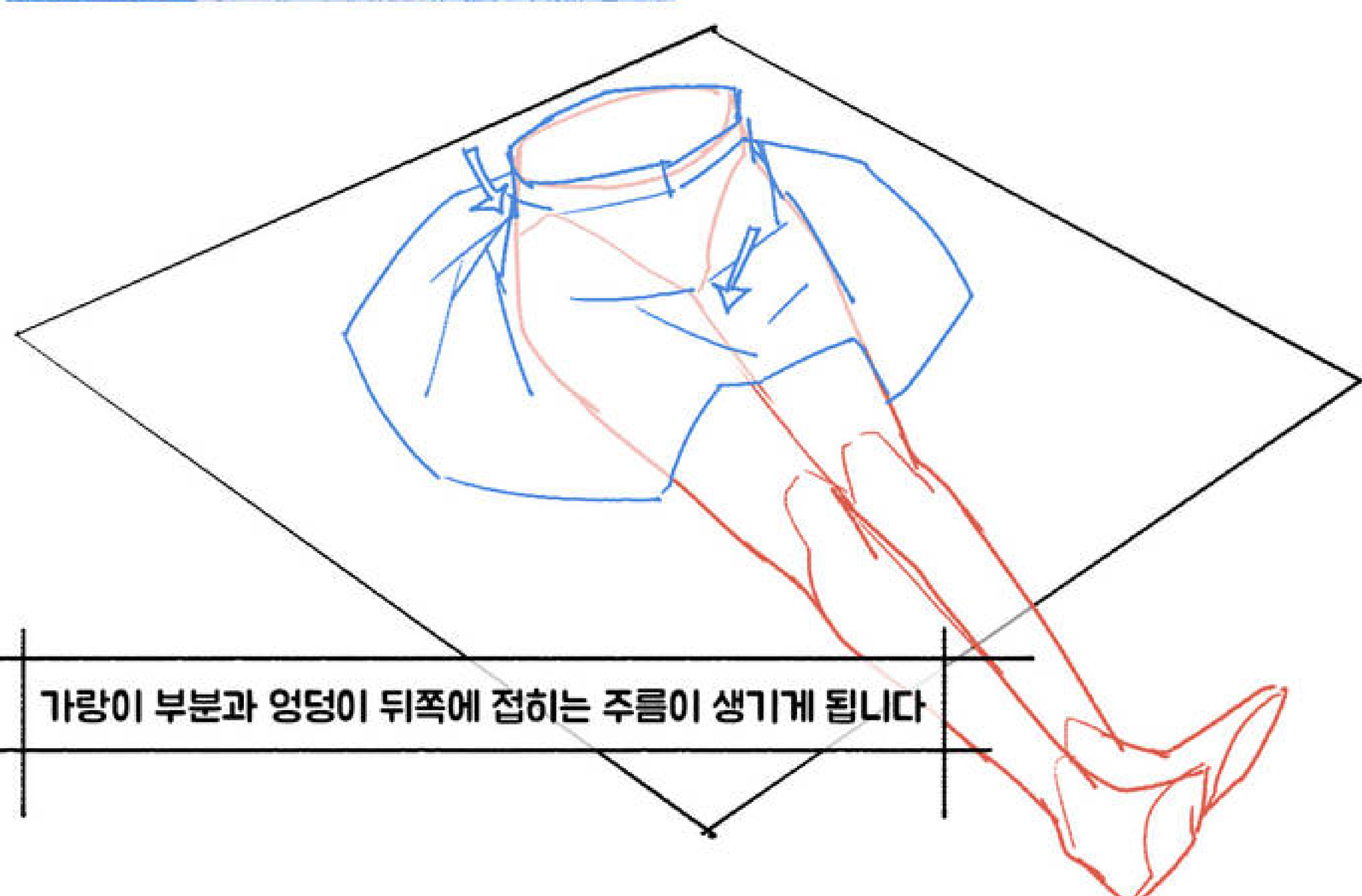
Q : 치마 입고 바닥에 앉은 주름을 알려주세요

치마폭을 정하고 지면의 각도를
고려해 원의 형태를 그립니다

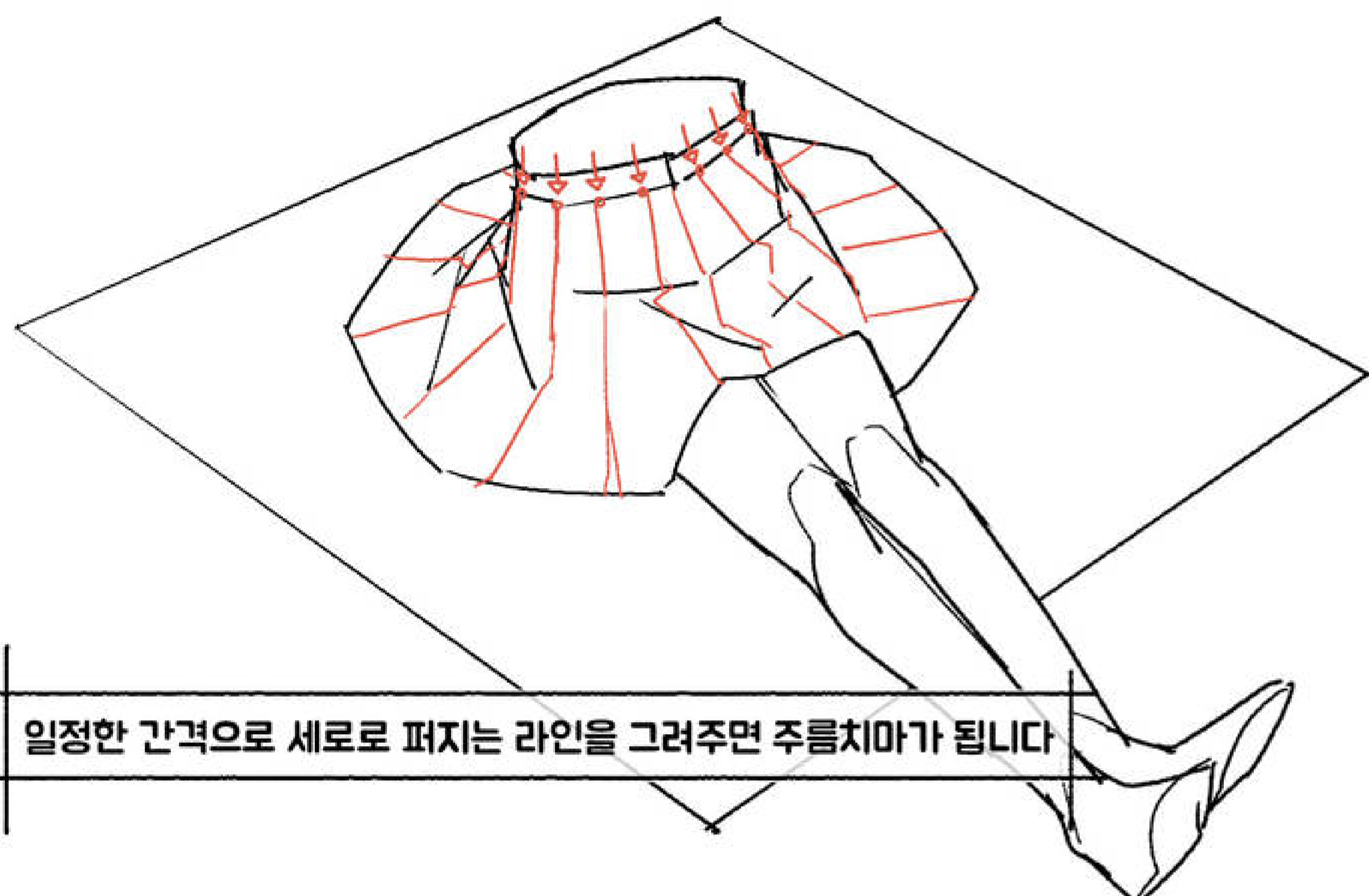


허벅지 덩어리감에 맞춰 걸쳐지는 앞쪽 치마 라인을 만들어 줍니다

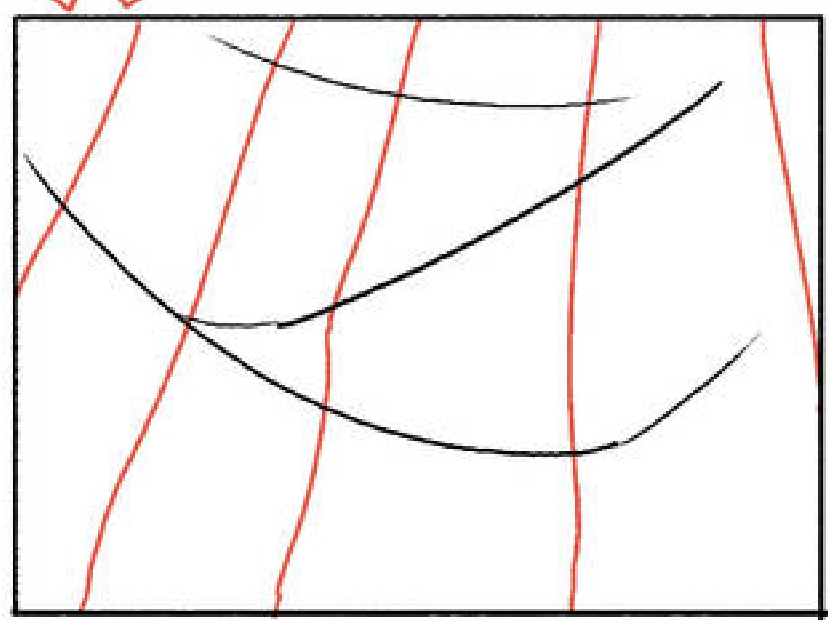


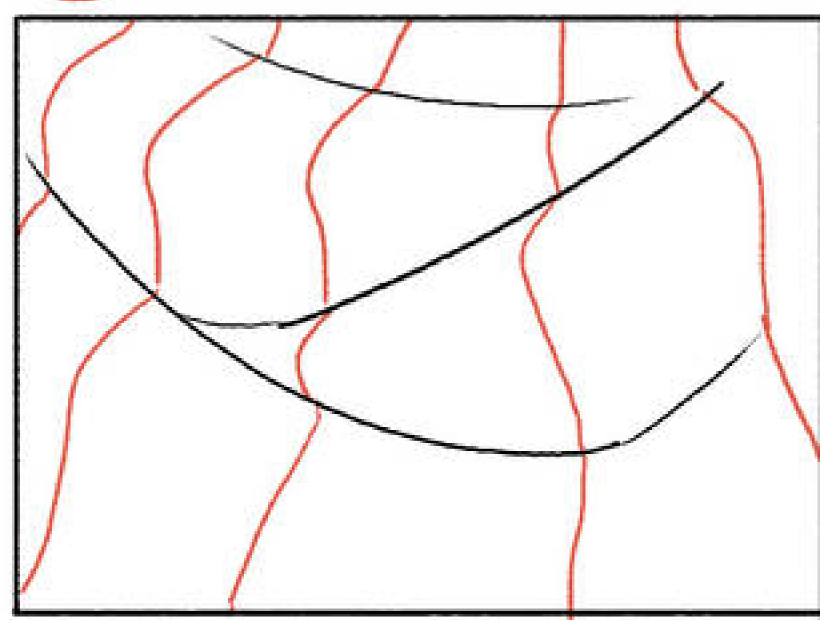


가랑이 부분과 엉덩이 뒤쪽에 접히는 주름이 생기게 됩니다

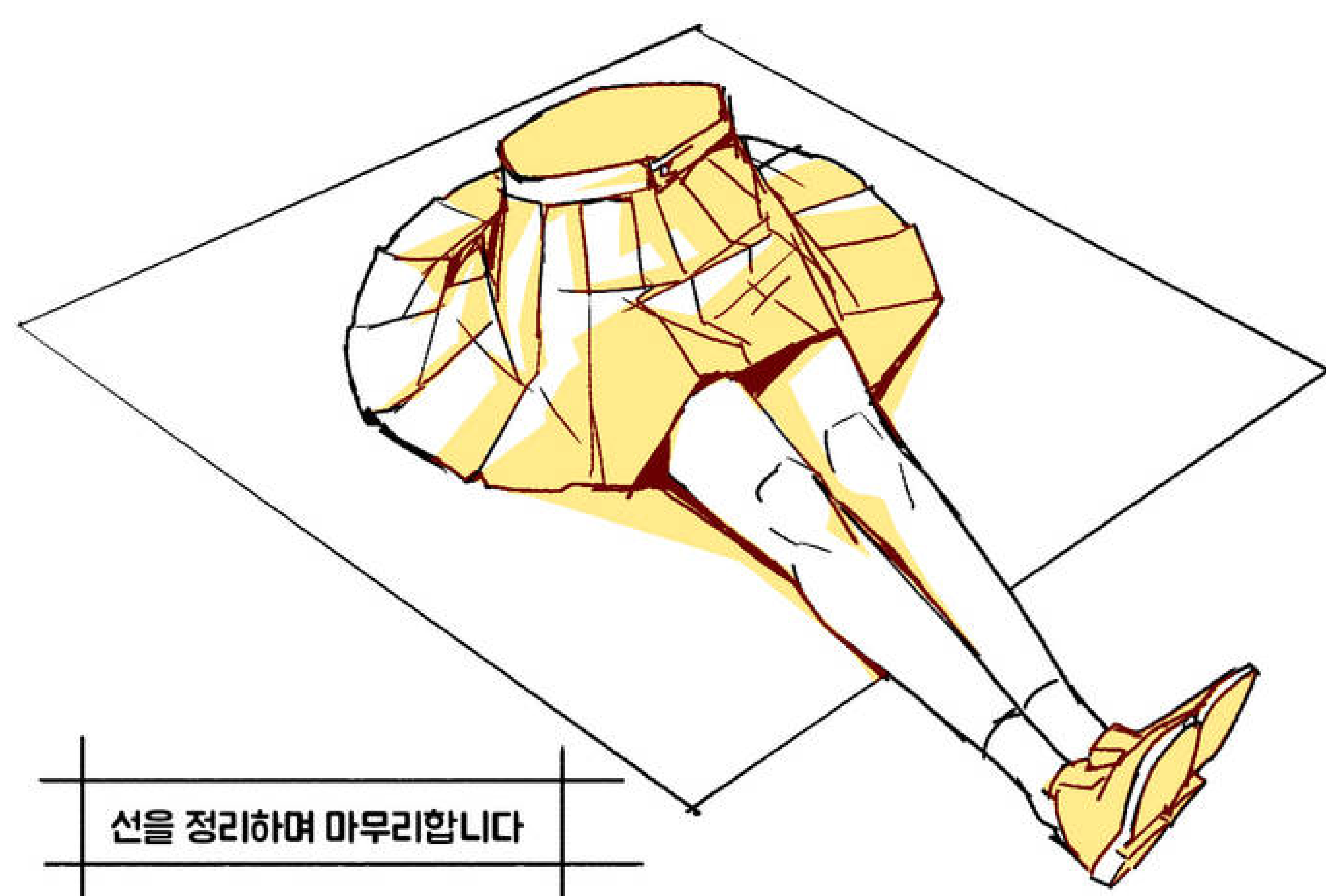


일정한 간격으로 세로로 퍼지는 라인을 그려주면 주름치마가 됩니다

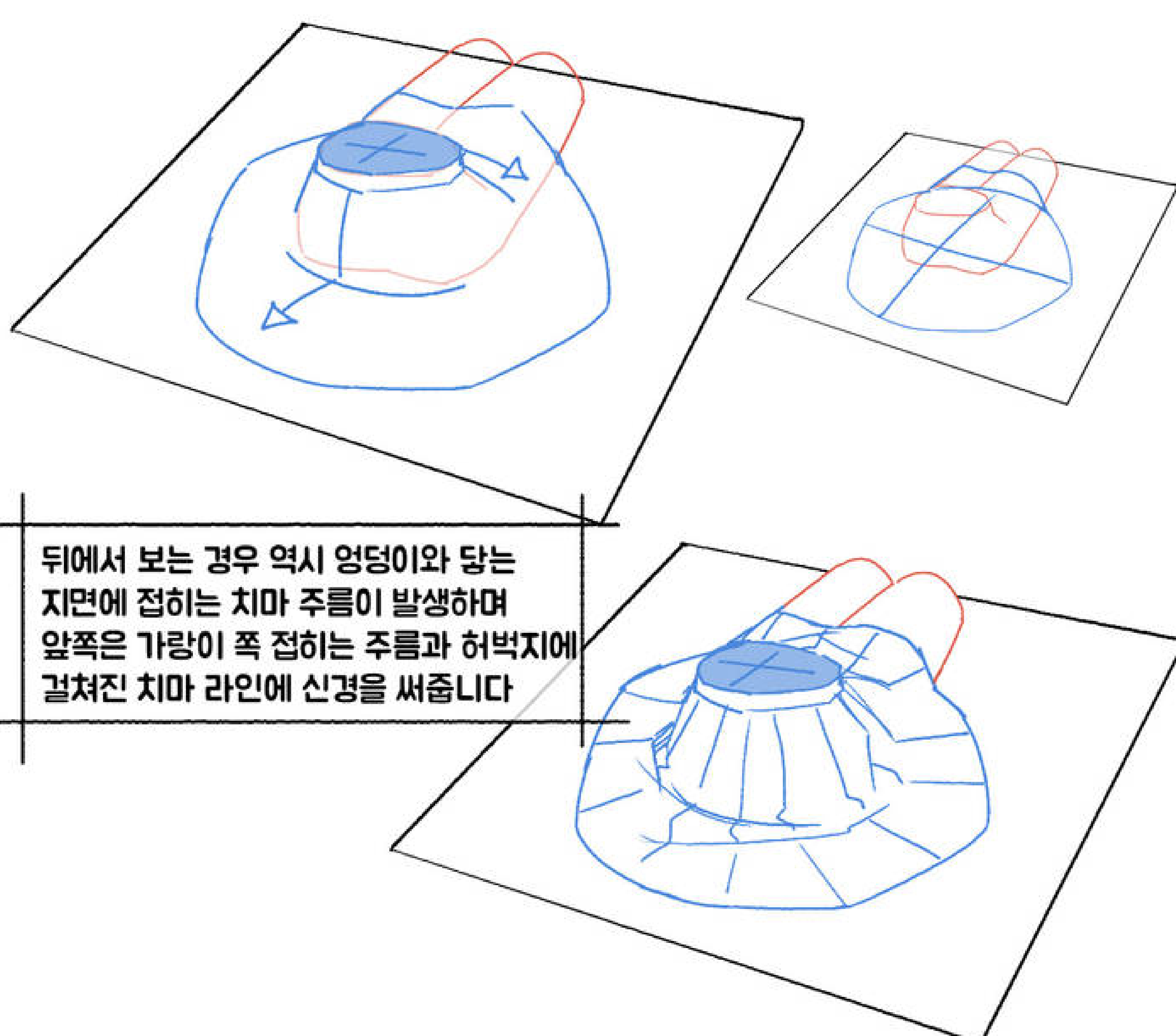


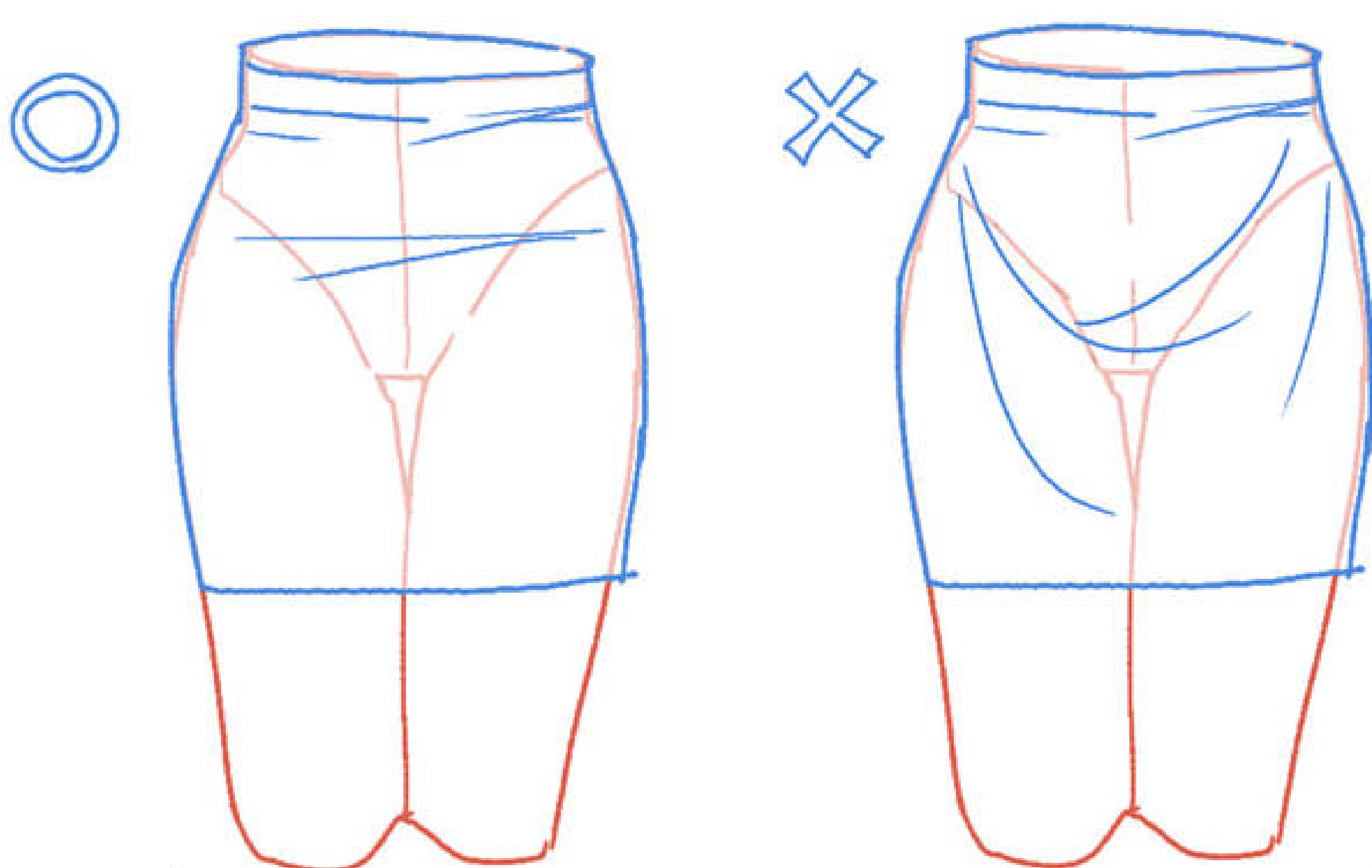


주름치마의 세로 주름은 접히는 가로 주름에 의해 울퉁불퉁하게 만들어 줘야 합니다

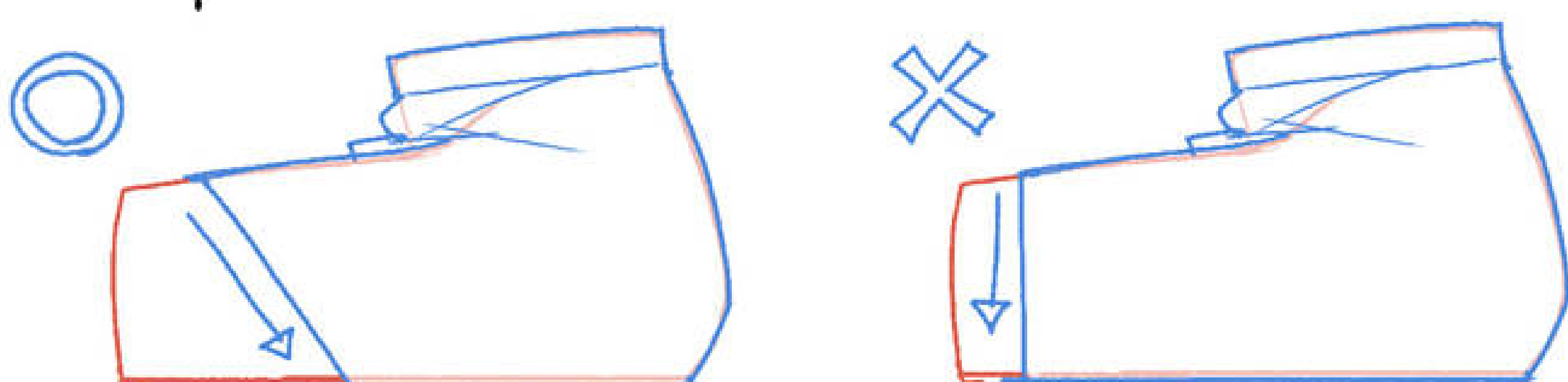


선을 정리하며 마무리합니다

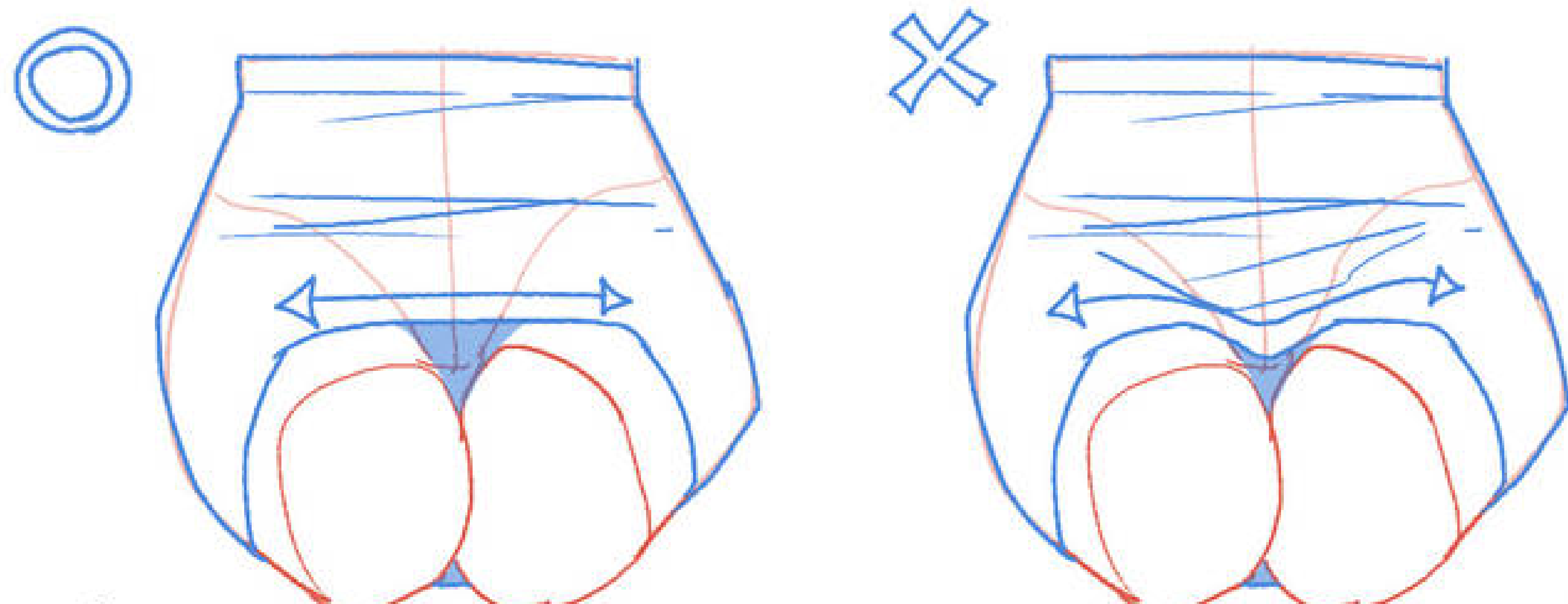




몸에 붙는 치마일 경우 세로형 주름이 아닌 가로형 주름이 생기고
앉았을 때도 마찬가지로 가로형 주름이 생기게 됩니다

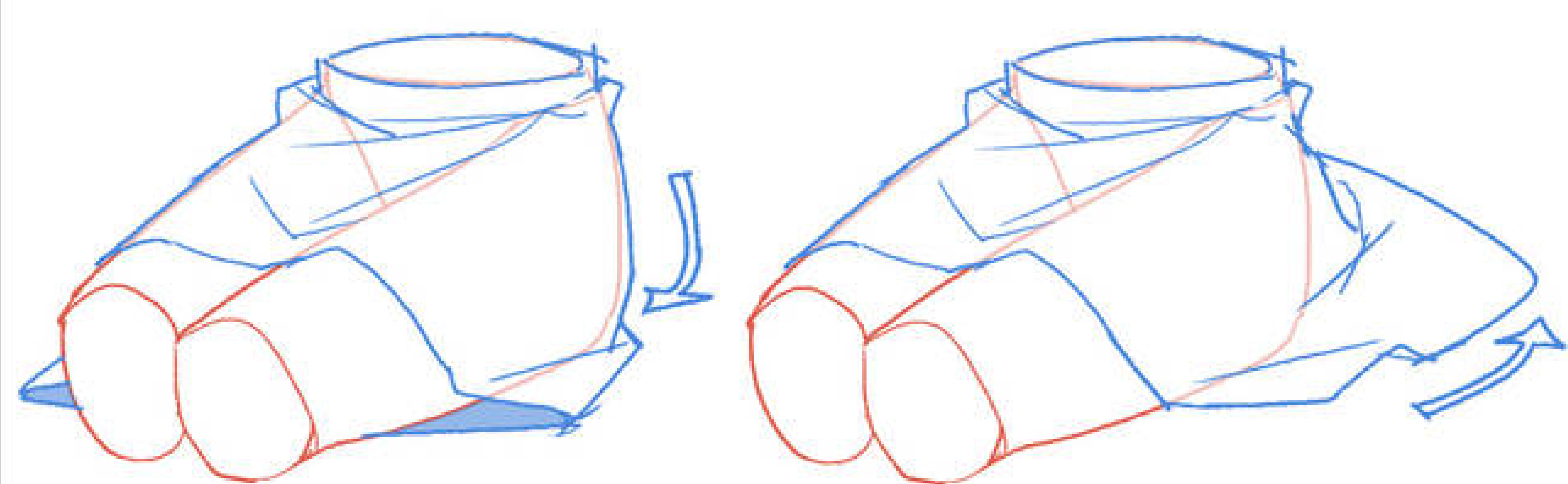


짧고 몸에 붙는 치마의 경우 앉을 때 엉덩이가 뒤로 빠지면서 치마 라인은 사선이 됩니다



팽팽하게 당겨지는 주름으로 정면에서 볼 경우 가랑이 공간이 만들어집니다

타코작가의 알아두면 좋다!!



치마를 안쪽으로 넣거나
바깥쪽으로 빼서 앉는 표현으로
흐름의 차이를 만들 수 있게 됩니다



key point